

# Легенды Баровии

## Кампания Проклятье Страда

# Павка Гробовщика



### Это руководство бесплатное

Руководства Легенды Баровии являются неофициальным фан-контентом, разрешенным в соответствии с Политикой в отношении фан-контента. Оно не одобрено Wizards. Часть используемых материалов является собственностью Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Все остальные оригинальные материалы в этой работе защищены авторским правом 2021 PYRAM KING LLC © .

Если вы хотите поддержать путеводители Легенд Баровии, вы можете сделать пожертвование или стать подписчиком. Подписчики получают бонусные материалы в качестве благодарности за то, что вы бесплатно предоставили сообществу путеводители Легенд Баровии.

Спасибо,  
Pyram King



# Сведения об авторах

Автор: [Pyram King](#)  
Карты: [DM Andy](#)  
Редактор: [Jesse Winter \(Duo Storytelling\)](#)  
Токены: [Tixu](#)  
Арт: AI-generated by Pyram King  
Перевод на русский: [Ast Victor](#)

## Руководство Компании

[Руководство Компании и Игрока](#)  
[Квест Фей](#)  
[Страд фон Зарович](#)

## Руководства по Локациям

[#1 Графское Поместье \(Альтернативный Дом Смерти\)](#)  
[#2 Деревня Баровия](#)  
[#3 Перекресток](#)  
[#4 Озеро Тсер](#)  
[#5 Водопад Тсер](#)  
[#6 Старая Мельница](#)  
[#7 Валлаки](#)

# Legendary Members

Arseniy	GigawattWarlock	MicMaso
Bernardo Pinho	Ginnoir	Mr. Kroquettos
Drodinn	Gremoire	Niko Tackian
Nija Nikolic	Grise	Noel Lim
555222444	Hellborg	Obed Serrano
Aaron	Henrik Lycke Thomsen	Oskari Kurkela
Adrian Woodhart	Hugo Dominguez	Pdro Mia
Alasdair Botting	i5trahd	Phil König
Albeor	Jacob Sutter	pmurph89
Andi Schipelbaum	Jeffrey Reynolds	Raphael Verdier
Andrea M Chandler	Jeramie Ritchie	Raz84952
Andrew Martinez	Jeremy Ruiz	Roger Penny
Andy Devine	Jimbus340	-Roleplay Legends-
Atomesque	Joel bourdon	Rune Christensen
Balinaeri	Josh Barker	Ryker
Barron	Joshua Brown	S41ph3r
Bill Boyea	JoyfulDemon01	Sage Huseas
Bryan Casler	Kaitlyn H	SageRylander
CamronPagett	Kateesh	Samadhi Fugita
Carsten Köhr	Kevin Rutherford	Samhain
Chad Bounous	Ko-fi Supporter	schwobynature
Chris McCullough	Ko-fi Supporter	Sliverspell
ChrisBlain	Kristofor Meek	Smashskull
Conor Madden	LadyKamille	SMBTD
Dean Logan Wood	Lionheart	Smeeth
Derek Briscoe	Lumi	Steadychaos
dgrabhorn	Maka the Baka	StrayWrath
DM Highstorm	markensign03	Syx
DocPixel	Marth1921	Taggz
Duke of Vandals	Martin Gales	ThisDan
Dungeon of Terra	Marzipanic	Trouqe
eragon4994	Masemo1234	Tuefel
Gabriel Franco	Matthew Cox	Wade Tripp
garyarm9	Matthew J Hartman	Whelan
Gerardo Zaragoza	MER_L1N	Wintersun
GharrethAdekyn	Mestre Misto	Zan
ghwatson	Michael Gulla	Zykes

# Содержание

Сведения об авторах .....	1
Содержание .....	2
Лавка Гробовщика .....	3
Подход .....	3
Стук в Дверь .....	4
Вопросы о Черепе .....	4
Первый Этаж .....	5
Склад Гробов .....	6
Отделочный Цех .....	6
Мастерская .....	6
Второй Этаж .....	7
Кухня .....	8
Спальня Хенрика .....	8
Складское Помещение .....	9
Вампиры Приключенцы .....	10
Действия Вампира .....	10

## VIDEO GUIDE: **COFFIN MAKER'S SHOP**

For more information about “Coffin Maker’s Shop,” watch the detailed video guide, which provides more context, suggestions, and ideas. This guide uses content showcased in the video guide.

## MAPS BY DM ANDY

### **COFFIN MAKER'S SHOP**

This guide is a supplement for *Curse of Strahd*. Links are included to D&D Beyond content. Some links may require a purchase to access content. Page numbers to *Curse of Strahd* are also provided as reference.



## Лавка Гробовщика

Старая мастерская гробовщика находится на окраине Валлаки, рядом со скотным двором. Обветшалое здание теперь выдает свой возраст. Хенрик ван дер Вурт (**обыватель**), ее стареющий владелец, ведет уединенное существование. Его единственный компаньон - Коник Хафлингер, городской плотник, который помогает с украшением гробов как опытный мастер по дереву. Хенрик полагается на Миливою, церковного могильщика и садовника, для выполнения случайных работ, таких как перевозка гробов на кладбище, но обычно он держится особняком.

Недавно Коник познакомил Хенрика с неким Вистани. В момент неосторожности Хенрик рассказал о древнем черепе в церкви Святого Андраля. Вистани незамедлительно поделился информацией с Рахадином, верным слугой Страда. Если именно череп защищает церковь, то это откровение может дать Страду возможность нанести удар по последнему оплоту сопротивления в Валлаки, который веками стойко сопротивлялся его правлению.

Через Рахадина Страд поручает Вистани найти череп и нанять Хенрика, чтобы тот изготовил шесть гробов для надлежащего захоронения на церковном кладбище. Хенрик не знает, что в гробах будет содержаться порождения вампира. После того, как череп святого Андраля будет извлечен, оставив церковь беззащитной, порождения вампира нападут и положат конец правлению церкви.

Мотивация Страда - не просто разрушать или убивать, но, скорее, искоренять надежду и утверждать свою абсолютную власть над Баровией. Церковь служит маяком света и убежищем, бросая вызов авторитету Страда.

Мастерская гробовщика - важнейшее место, которое неразрывно связано как с поисками черепа святого Андраля, так и с расследованием убийства на скотном дворе Арасека (см. руководства по **“Церкви Св. Андраля”** и по **“Оптовому Складу Арасека”**).





## Подход

Мастерская гробовщика выглядит обветшалой, ее лучшие дни давно позади. На выцветшей вывеске, выполненной в форме гроба, написано "Покойся с миром". Двухэтажное строение выглядит заброшенным, его ставни плотно закрыты. По всему зданию небрежно разбросаны несколько неиспользуемых гробов, а также ящики и другие материалы, использованные для их изготовления. Это печальная сцена, свидетельствующая об эфемерности жизни и неизбежности смерти.

Ставни на окнах заперты изнутри, а дверь заперта на засов.

Хенрик ван дер Вурт - сдержанный человек, который ценит уединение и тишину. Он предпочитает работать в одиночестве, без отвлекания. Хотя он вежлив в общении, он не склонен к светской беседе или праздной болтовне. Хенрик редко приглашает других в свою мастерскую, и его мало интересуют занимательные вопросы или участие в беседе, выходящей за рамки необходимых любезностей.

## Стук в Дверь

Хенрик ван дер Вурт откроет маленькое окошко в двери и скажет.

"Прошу прощения, в данный момент я закрыт, но если вам требуются мои услуги, могу я предложить обратиться к отцу Петровичу? Он может организовать необходимые вам услуги, и я с удовольствием проконсультируюсь с отцом".

У него есть привычка извиняться, поскольку он часто имеет дело с теми, кто потерял близкого человека.

Он не приглашает персонажей войти. Если персонажи захотят задать вопросы, он будет отвечать на них краткими репликами через маленькое окошко.

Если персонажи упомянут, что они друзья Коника Хафлингера (владельца "Тележки и Колеса" и кузнеца Уэйленда), он пригласит их войти и будет вести себя дружелюбно, но осторожно.

## Вопросы о Черепе

Если будут заданы вопросы, связанные с пропавшим черепом, Хенрик будет вести себя сдержанно и постарается не говорить правду.

**Вы знаете Миливоя?**

"Да, он садовник и могильщик в церкви Святого Андрала. Он помогает мне переносить гробы на кладбище и копать могилы."

Это правда.

**Знаете ли вы о пропавших костях или черепе Святого Андрала?**

"Я не понимаю, о чем вы говорите. А теперь, пожалуйста, уходите!"

Это ложь, которая обнаруживается после успешной проверки Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Если он узнает, что Миливоя видели перевозившим ящики (или тела) со склада в его магазин, или если сам Миливой сообщит о том, кому Хенрик купил череп, он поделится следующим:

"Некоторое время назад на скотном дворе меня познакомили с несколькими вистани. Коник Хафлингер смастерил для них фургон. Они спросили меня о моей работе, и я упомянул, что я гробовщик. Они, казалось, заинтересовались и спросили, могу ли я рассказать какие-нибудь интересные истории. Я рассказал им, что недавно узнал о древнем черепе, найденном в церкви.

"Месяц спустя Вистани предложили мне солидную сумму в 25 золотых монет за изготовление шести гробов для их покойных. Мне нужна была работа, и я согласился. Они доставили тела ко мне на скотный двор, и с их помощью я поместил тела в ящики и хранил их, пока изготавливал гробы.

"Во время своего визита вистани спросили о старом черепе, о котором я упоминал ранее, и предложили мне 50 золотых, чтобы я приобрел его для какого-то ритуала Вистани. Они также попросили, чтобы гробы были доставлены в церковь святого Андрала до праздника Святого Андрала для надлежащего погребения, за что они заплатили мне дополнительно 25 золотых монет. Это была значительная сумма денег, особенно с учетом того, что в наши дни производство гробов с трудом производит столько за год.

"Поскольку могильщик Миливой рассказал мне о черепе, я предложил ему 5 золотых, чтобы он принес его мне, и еще 5 золотых, если он поможет мне доставить гробы в церковь. Однако Вистани так и не пришли забрать череп, и Миливой все еще должен помочь мне перенести тела и гробы в церковь".





## Первый Этаж







## Склад Гробов

Воздух в помещении спертый и влажный, с отчетливым запахом плесени. Небольшая коллекция хорошо обработанных гробов выставлена с открытыми крышками, демонстрирующими высокое качество их изготовления. По контрасту, несколько других гробов беспорядочно разбросаны по полу, что резко контрастирует с аккуратным в остальном помещением. Оконные ставни плотно закрыты, благодаря чему жуткое содержание комнаты остается скрытым от посторонних глаз.

На юге две соседние двери расположены бок о бок, а третья дверь расположена на западе.

## Отделочный Цех

Это помещение служит мастерской по отделке интерьеров гробов, включая изготовление петель и другие отделочные работы. С потолка свисает фонарь, отбрасывающий мягкий свет на стол, на котором разложено множество мелких инструментов, используемых для отделочных работ. На стенах висят шкафы, в которых представлен ассортимент предметов, используемых для отделки гробов. Рулоны облицовочного материала, а также металлические прутья и другие предметы, необходимые для отделочных работ, аккуратно расставлены по всему помещению.

Предметы, найденные в этом месте, включают **маленький нож**, хлопок, шелк, железо, медь и **инструменты жестянщика**.

## Мастерская

Это помещение служит мастерской по отделке интерьеров гробов и нанесению завершающих штрихов и петель. Фонарь, подвешенный к потолку, освещает стол, на котором разложены небольшие инструменты, необходимые для этой деликатной работы. Вдоль стен стоят шкафы, а в их отделениях находятся различные декоративные элементы, которые можно использовать для украшения гробов. Несколько рулонов облицовочного материала, а также металлические планки для изготовления петель и других элементов отделки аккуратно разложены в пространстве.

Среди предметов, найденных в этом месте, - **инструменты резчика по дереву, молоток и маленький нож**.





## Второй Этаж





## Кухня

Кухня, по-видимому, хорошо укомплектована продуктами и припасами. Стол, накрытый на двоих, говорит о том, что здесь, возможно, побывал гость. На севере находится дверь.

Если Хенрика спросить о присутствии гостя, он расскажет, что Коник Хафлингер, владелец "Тележки и Колеса" и Уэйленд из Валлаки, заходил к нему раньше, чтобы угостить вином и сыром. Целью его визита было обсудить кое-какую работу, которую он выполнял, и попросить Хенрика о помощи. Это признание подтверждает, что Хенрик и Коник действительно друзья. Если его спросят, Коник расскажет о своей предыдущей встрече с Хенриком и признает, что ранее вечером они вместе ужинали.

Среди предметов, найденных в этом месте, - небольшой нож, кухонные принадлежности, вино, сыр и хлеб.

## Спальня Хенрика

В спальне царит безупречный порядок, все предметы находятся на своих местах. Уютный столик для отдыха и удобное кресло занимают угол комнаты, а книжная полка и платяной шкаф расположены у стены. На прикроватной тумбочке лежит небольшой кинжал, намекающий на то, что его владелец ценит средства личной защиты. На столе стоит альт.

Хенрик играет на альте, и этот инструмент является его страстью. Среди предметов, найденных в этом месте, - альт, кинжал и различные книги, в том числе старинные басни (Баровийские Поэмы).

Если персонаж обыщет комнату, то при успешной проверке Мудрости (Восприятия) Сл 15 обнаружится потайное отделение под деревянными половицами гардероба Хенрика. В отделении находится небольшая деревянная шкатулка с черепом святого Андрала и кожаный мешочек с 40 зм. Семья Вистани заплатила Хенрику 50 зм за то, чтобы он изготовил гробы и перевез их в церковь для погребения. Он заплатил Миливому 10 зм за то, чтобы тот достал череп и помог погрузить умерших в гробы и перевезти их на церковное кладбище перед праздником святого Андрала для надлежащего погребения. Хенрик планировал продать череп Вистани еще за 50 зм.

При ближайшем рассмотрении кошелька персонаж может заметить одну монету, которая выделяется на фоне других из-за ее большего размера и изображения Страда на лицевой стороне. Хенрик ошеломлен этим открытием, поскольку ранее он не обращал внимания на уникальные особенности монеты. Это открытие служит важной подсказкой, связывающей Вистани, тела и Страда значимым образом.

Монета Страда используется для предсказания и отслеживания движения денег. Вероятно, Страд специально включил эту монету в список, чтобы отслеживать ее движение. Более подробную информацию о монетах Страда смотрите в "Руководстве по Страду фон Зарович".







## Складское Помещение

В комнате много пыли, а потолок покрыт паутиной. По-видимому, это помещение предназначено в первую очередь для хранения древесины, которую рубят и сушат перед изготовлением гробов. Несколько ящиков, по-видимому, были поставлены сюда недавно, поскольку они не покрыты пылью. На каждом ящике написано “мусор”.

Если Хенрик сообщил о наличии тел, хранящихся в ящиках на верхнем этаже, он сообщит персонажам, что они остаются в кладовой в ожидании скорой транспортировки Миливым в церковь Святого Андрыла для погребения во время празднования дня Святого Андрыла. Персонажи замечают шесть ящиков в северной части комнаты, в каждом из которых находится **порождение вампира**. Хенрик понятия не имеет, что в них находится порождение вампира, и не подозревает об опасности.

Если участник открывает один из ящиков, порождение вампира внутри просыпается, вызывая цепную реакцию, когда все ящики распахиваются.

Если Хенрик находится в комнате, он в панике побежит искать Айзека. Хенрик, Айзек и двое охранников придут на место происшествия через четыре часа после того, как поднимется тревога.

Окна надежно закрыты, а ставни заперты. Потребуется всего одно действие, чтобы либо разбить окно, либо отпереть ставни.

## Необязательная Цепная Реакция

Для менее смертоносной схватки, после того как будет открыт первый ящик, сделайте бросок 1d6, чтобы определить, сколько еще ящиков откроется, а затем начинайте боевую схватку. В начале каждого раунда открывается еще один неоткрытый ящик и появляется порождение вампира. Делайте это до тех пор, пока не появятся все шесть порождений вампира.





## Вампиры Приключенцы

У каждого порождения вампира есть уникальная история, как у бывшего искателя приключений, теперь обреченного служить Страду в качестве его раба. Они помнят, как впервые прибыли в Баровию и как пытались свергнуть Страда. Однако их неудача привела к их превращению в порождения вампира.

Каждое порождение вампира цепляется за свою прежнюю жизнь и выбранное оружие. Таким образом, они владеют оружием (или заклинаниями), которые использовали при жизни, с тем же мастерством, что и раньше. У этого порождения вампира 82 хита, но вы могли бы уменьшить это число до 60 или 70 (примерно на один раунд атаки меньше) в зависимости от размера и силы отряда.

### Эшер в Равенлофте

Эшер, вампир-супруг, живущий в замке Равенлофт, **область K49 Комната отдыха**, когда-то был бардом этой же группы искателей приключений. Важно помнить об этой детали, если группа столкнется с Эшером во время исследования Равенлофта.



## Действия Вампира

### Столкновение с Вампирами

Вампиры непреклонны и безжалостны, если их спровоцировать, и если потревожить даже одно порождение вампира, то на них нападут все остальные. Если персонажи попытаются скрыться в мастерской гробовщика, вампиры будут безжалостно преследовать их. И наоборот, если персонажи решат сбежать через окно, порождение вампира будет преследовать их только до границы территории магазина, прежде чем в конечном итоге отступить в замок Равенлофт.

### Вампир Атакует

Порождения вампиров используют выбранное ими оружие для мультиатаки или используют свое заклинание (огненный снаряд), если оно у них есть:

- † Порождение вампира варвар: +1 боевой молот
- † Порождение вампира разбойник: жестоким кинжал
- † Порождение вампира волшебник: огненный снаряд (заклинатель 1 уровня)
- † Порождение вампира воин: +1 длинный меч
- † Порождение вампира паладин: +1 двуручный меч
- † Порождение вампира следопыт: +1 длинный лук

Порождения вампира будут атаковать когтями, если им удастся схватить персонажа и укусить его. Играйте за порождения вампира как за умных искателей приключений.

### Ярость Вампиров

Если персонаж убьет одного из порождений вампира, проведите проверку ярости вампира (1d20 против Сл 12). Если проверка прошла успешно, то все порождения вампира направят свою следующую атаку на персонажа, убившего их союзника. Ярость проистекает из их воспоминаний о жизни, когда они все вместе были приключенцами.

### Убежище Вампиров

Если три или более порождений вампира будут убиты, бросьте d20. При значении 10 или выше порождения вампира попытаются прорваться через окна и скрыться. Те, кому удастся сбежать и выжить, могут вернуться в будущем, когда персонажи будут в пути, и напасть на отряд, чтобы отомстить, или же они могут вернуться в замок Равенлофт. Порождения вампира также попытаются отступить, если придут стражники или другие люди, чтобы вступить с ними в бой.





## PYRAM KING

Сын преподавателей по обмену, Pyram King в возрасте десяти лет стал путешественником по всему миру. Его путешествия привели его в джунгли и отдаленные деревни Юго-Восточной Азии, а также на Транссибирскую магистраль, когда Китаем правил Мао, а Советский Союз был сверхдержавой. Он пережил государственный переворот и беспорядки в Центральной Америке, исследовал отдаленные острова в Тихом океане, поднялся на Килиманджаро и провел беспокойные годы в Персидском заливе. Эта любовь к путешествиям, а также его литературное вдохновение (Бертон, Лоуренс, Хемингуэй и Гессе) являются определяющими чертами его жизни, которые пробудили в нем глубокий интерес к истории и культуре мест, которые он посетил. Pyram - автор исторической фантастической серии Destiny's War, создатель контента для D&D и других RPG, а также разработчик настольных RPG.

### Website

<http://pyramking.com/>

### YouTube

<https://www.youtube.com/pyramking>

### Donate

<https://ko-fi.com/pyramking/donate>

