

Ссылка на модуль:

<https://www.dropbox.com/scl/fi/d7fi0idgh6ca8jy9novi/module.json?rlkey=3ml4kkbaomz2m3teu4wf9i1s7&dl=1>

Для тех кто уже скачал старую версию достаточно только обновиться и перезаписать модуль! Но не забывайте делать сохранения и если вы сейчас играете на определенных картах просто вынесите их за папку тогда все сохранился!

Всем критов! а я отдыхать.

Это случилось! полный релиз версии полностью законченной в базовом варианте.

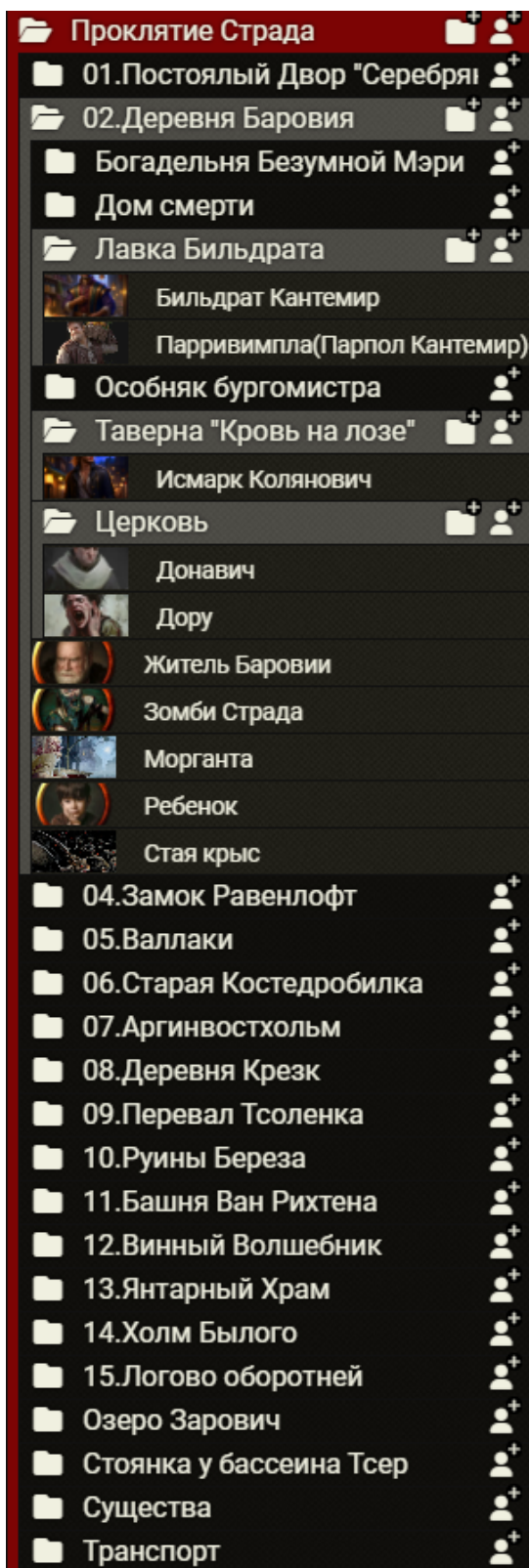
И самое главное работает как на 11(придется поработать ручками) так и на 12(без допиливания) версиях Foundry

По итогу мы получаем:

СОДЕРЖИМОЕ

- ☒ Import All
- ☒ 373 Актёры
- ☒ 402 Предметы
- ☒ 109 Журналы
- ☒ 77 Сцены
- ☒ 20 Случайные таблицы
- ☒ 38 Плейлисты
- ☒ 136 Папки

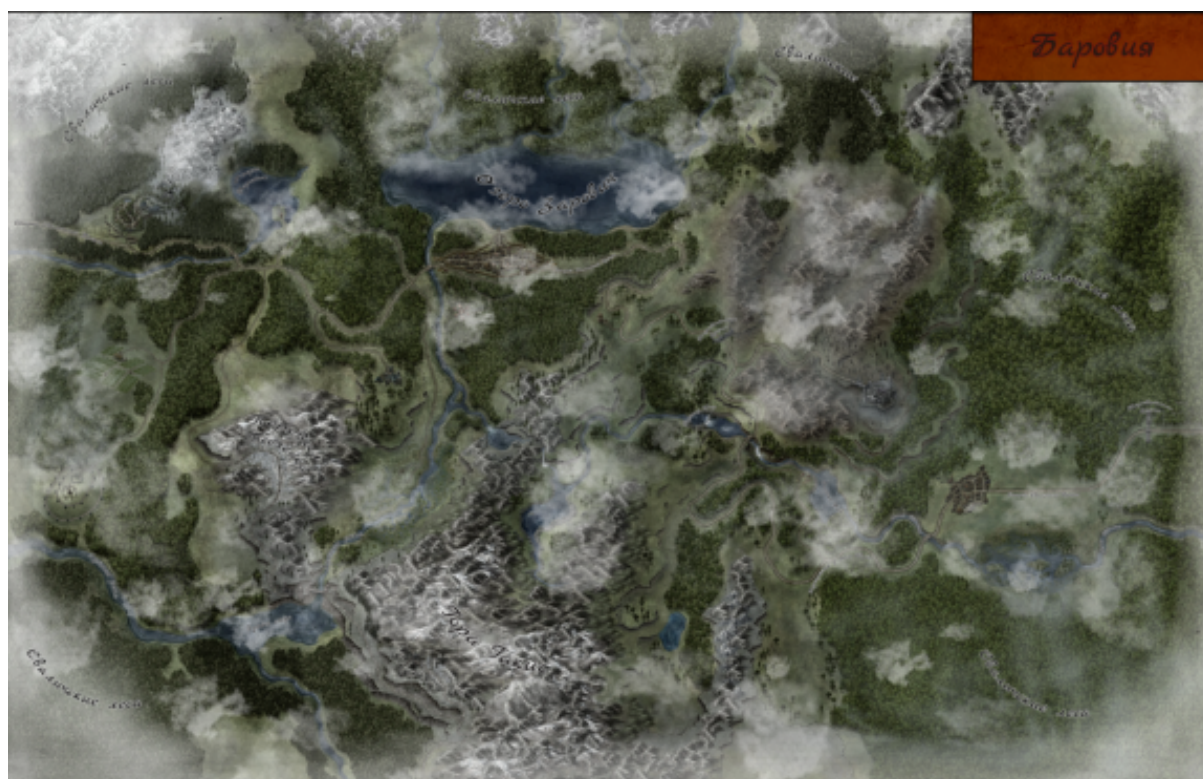
Объемные токены и их стат. блоки и конечно же большая часть всего уже расставлено по картам:

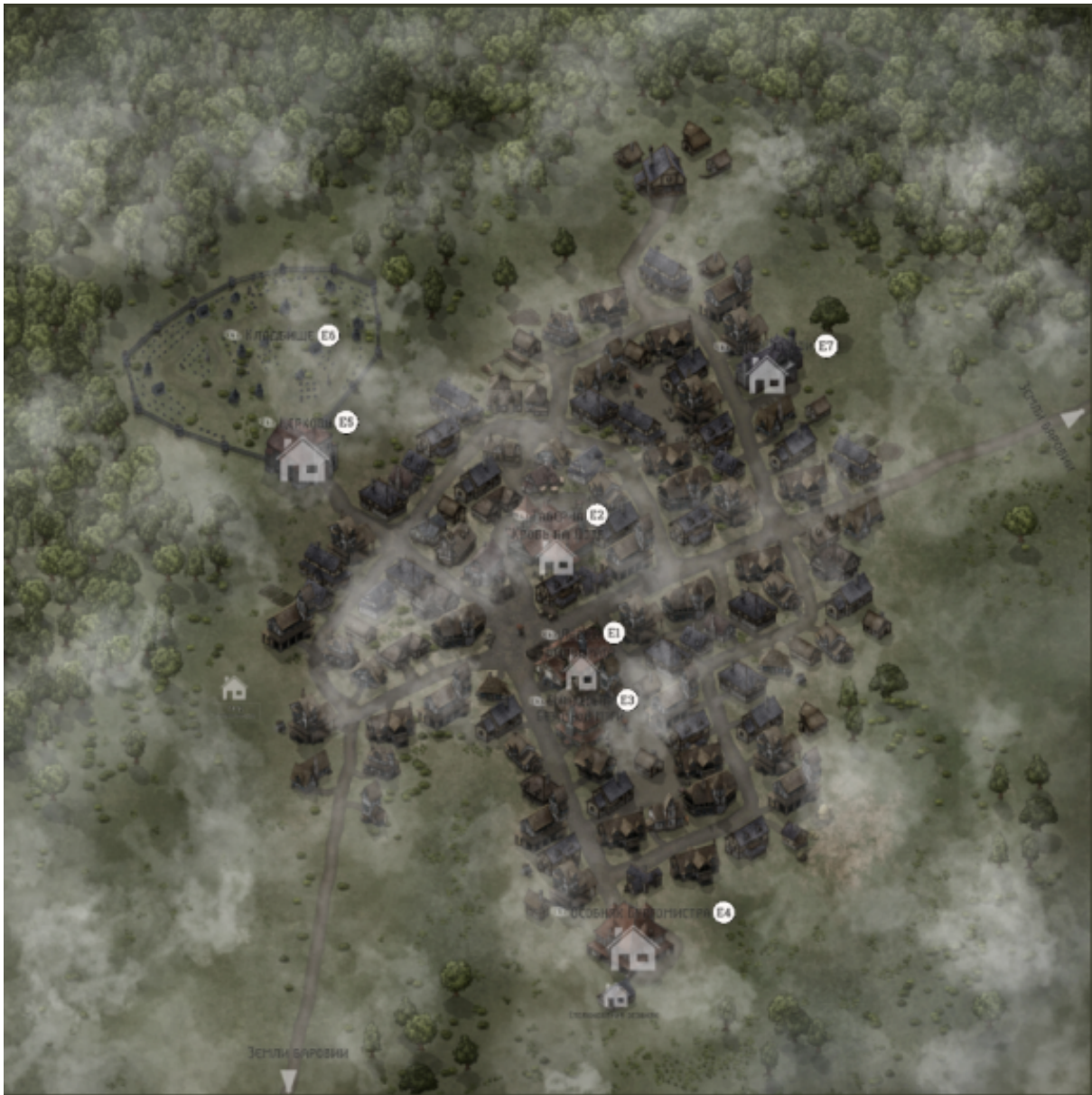




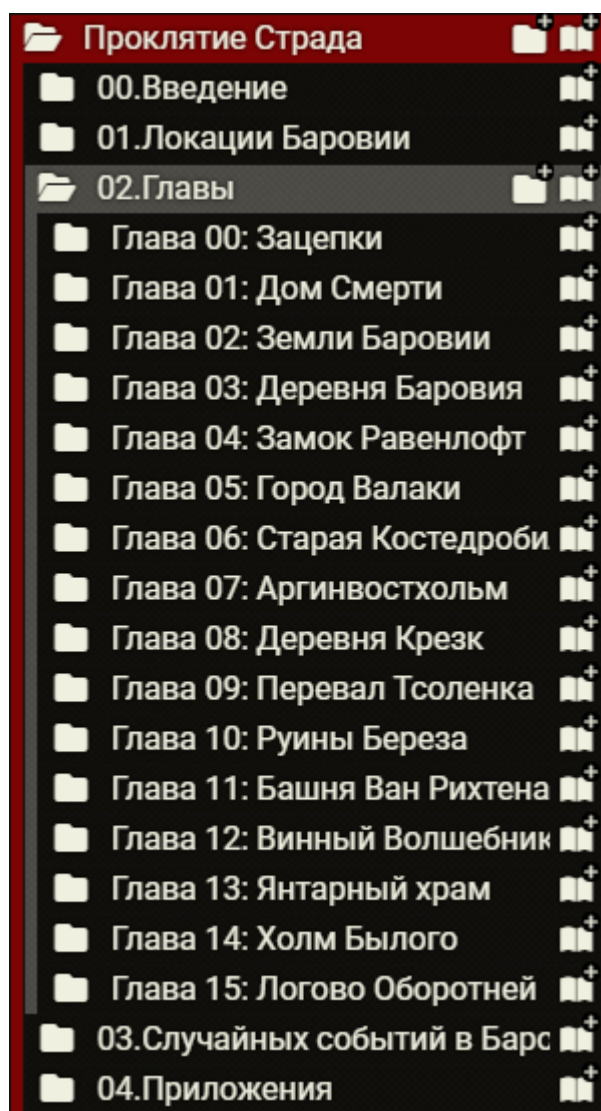
Много многоуровневых и красивых и интерактивных карт :

📁 Проклятие Страда	+	+
📁 01 Глава - В туманы	+	
📁 02 Глава - Земли Баровии	+	
📁 03 Глава - Деревня Баровия	+	
📁 04 Глава - Замок Равенлофт	+	
📁 05 Глава - Город Валлаки	+	
📁 06 Глава - Старая Костедоби	+	
📁 07 Глава - Аргинвостхолт	+	
📁 08 Глава - Деревня Крезк	+	
📁 09 Глава - Перевал Тсоленка	+	
📁 10 Глава - Руины Береза	+	
📁 11 Глава - Башня Ван Рихтена	+	
📁 12 Глава - Винный Волшебник	+	
📁 13 Глава - Янтарный Храм	+	
📁 14 Глава - Холм Былого	+	
📁 15 Глава - Логово Оборотней	+	
🏠 Стартовая Страница Ст...		





Готовый список журналов для ведения приключения:



Так же эти журналы интерактивны и красиво оформлены:

Глава 00: Зацепки: Глава 00. Зацепки приключения

Показать игрокам

Бланк

✕

Поиск в Страницы

0. Зацепки Приключения

1. Мольба о помощи

2. Таинственные Посетители

3. Пляшущее Пламя

4. Оборотни в Тумане

5. Арфисты

6. Орден Перчатки

7. Изумрудный Анклав

8. Альянс Лордов

9. Жентарим

10. Добро пожаловать в Баровию

11. Ползучий Туман

Глава 00. Зацепки приключения

Зацепки Приключения

В событии, начинающем приключение, судьбы Страда и персонажей переплетаются, так как персонажи приглашены или вынуждены прибыть в его домен. В следующих разделах описаны различные пути, которыми персонажи могут попасть в Баровию. Используйте какой-либо из них, по вашему усмотрению.

В Глава 00. Зацепки приключения / «Мольбе о помощи», ярко одетый незнакомец подходит к персонажам, пока те находятся в таверне. Незнакомец просит принять письмо от его хозяина, с приглашением в деревню Баровия, ведь там срочно необходима их помощь. Если персонажи клюют на это, туман накрывает их, и они пересекают границу домена Страда.

В Глава 00. Зацепки приключения / «Таинственных посетителей» персонажей просят отпугнуть банду хулиганящих путешественников, ставших лагерем за городом Даггерфорд, на Побережье Мечей, в сеттинге Забытых Королевств. Путешественники приветствуют персонажей в своём лагере и приглашают их сесть к их костру, пока их старшие рассказывают трагическую историю о проклятом, но благородном принце. Персонажи, убаюканные костром, просыпаются на туманной дороге, доставленные в Баровию «гостеприимными» Вистания.

В Глава 00. Зацепки приключения / «Оборотнях в тумане» персонажей сводит ряд нападений вервольфов. Охота на эту стаю ликантропов приводит персонажей в лес, откуда они попадают в земли Баровии. Эта зацепка предполагает использование пяти фракций, приведенных в Лиге Искателей Приключений.

В Глава 00. Зацепки приключения / «Ползучем тумане» персонажи путешествуют по отдалённой дороге через лес, когда их накрывает туман, унося прочь в земли Баровии.

<

Добавление страницы

>

ГЛАВА 03: ДЕРЕВНЯ БАРОВИЯ

ПРИБЫТИЕ В ДЕРЕВНЮ.

Когда персонажи приближаются к деревне впервые, прочтите:

Длинные тени смутно проглядывают через густой туман, стелющийся вокруг. Сквозь грязь и землю под ногами проступают гладкие, влажные булыжники. Вскоре, в высоких тенях сквозь завесу тумана, можно узнать деревенские постройки. Окна домов глядят пустыми провалами черноты. Ни один звук не нарушает тишины, кроме скорбного рыдания, эхом разносящегося по улицам, не нарушает тишины.

Рыдания слышны из Богадельни Безумной Мэри (область E3). За исключением областей E1 и E2, все магазины в деревне постоянно закрыты, и нежилые магазины были ограблены на предметы чего-либо ценного. Следы когтей виднеются почти на каждой стене. Когда туман на некоторое время отступает, открывается вид на Замок Равенлофт, нависающий над деревней и будто пикой пробивающий небеса.



Нарративный блок, картинки для того что бы ваши игроки могли лучше прочувствовать атмосферу, интерактивные награды и проверки урон все это есть в журналах. Так же подсказки и советы.

Вокруг сундука лежат монеты стоимостью 50   Награда 100   Награда и 2 000   Награда. Сундук весит 40 фунтов и не закрыт. Если его открыть, из него выходит облако усыпляющего газа, который быстро заполняет комнату. Любое создание, попавшее в эту комнату, должно преуспеть в проверке  **Телосложения Сл 18**  или будет парализовано на 4 часа. Если все персонажи становятся жертвами газа, их находят две ведьмы, которые находятся в области K56. Они оттаскивают персонажей в область K50, и оставляют там невредимыми. Если хотя бы один персонаж сопротивляется эффекту газа, ведьмы не появляются. Бронированный скелет на полу это все, что осталось от искателя приключений. У него нет ничего ценного.



*Сложность и бросок изменены с телосложение на ловкость и подняты с 12 до 15. как по мне так логичней.



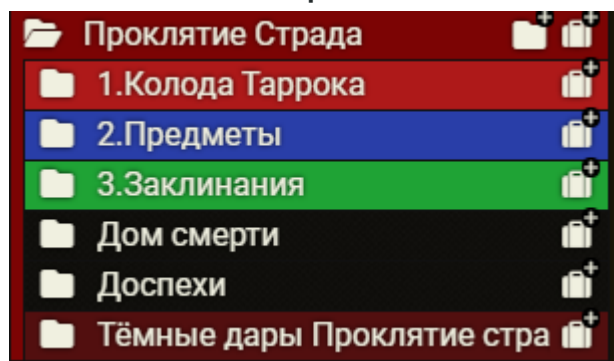
Здесь могут находиться некоторые особо ценные вещи, которые Кирилл решил присвоить себе или считает, что они принесут стае какую-то пользу. Например, вещи, связанные с магией иллюзии, помогающие скрыться или заманить кого-то в ловушку. В конце-концов здесь просто могут оказаться какие-то лечащие или восстанавливающие вещи.

Примеры

 1d4 Вещь

- 1 Мазь Кеогтома
- 2 Вечно дымящаяся бутылка
- 3 Верёвка опутывания
- 4 Волшебная палочка обнаружения врагов

Мы имеем большой арсенал заклинаний и предметов с артами:



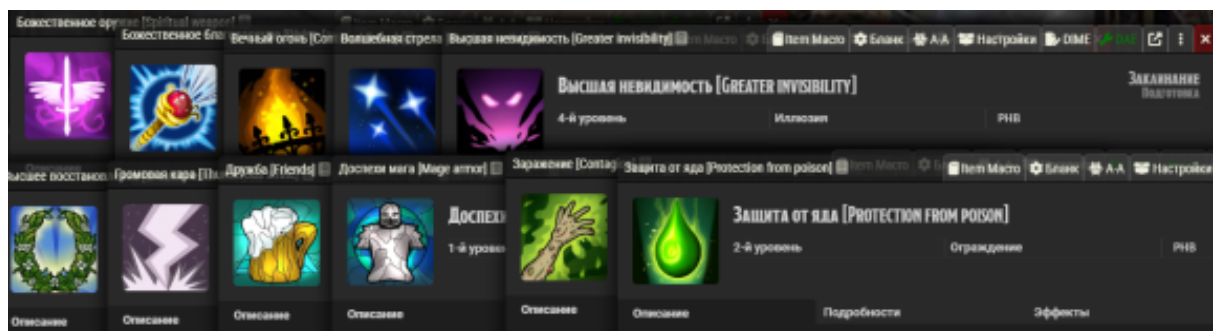
Колода тарроки.

Темные дары которые нужно перенести вашему игроку или персонажу и он может им пользоваться.

Оружие и заклинания, предметы.

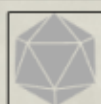






Таблицы! Удобный интерфейс для проверок того чего ждать вашим приключенцам в данный момент или чуточку позднее:

	Проклятие Страда		
	Tables		
	Безделушки		
	Бессрочное безумие		
	Жители домов Валлаки		
	Игрушки Блинского		
	К37 - Библиотека		
	Кокон гигантского паука		
	Колода Тарокка - Глифы,Звезды,Мо		
	Колода Тарокка - Короны		
	Невидимый слуга		
	Обитатели домов в Баровии		
	Рахадин		
	Ревенанты Баровии		
	Случайные события		
	Случайные события Баровия День		
	Случайные события Баровия Ночь		
	Случайные столкновения в замке F		
	К30. Королевский счетовод		
	Magic Item Table B		
	Strahd von Zarovich; Strahd's Minions		
	Treasure		



Случайные события Баровия День

Описание таблицы

Форматир... Шрифт

Земли Баровии кишат опасностями.

(не проходите эти проверки, если у них уже были два случайных столкновения вне стен за последние 12 часов.)

Формула броска

d12+d8

Не блокировать результаты



Отображение броска в чате



+	Тип	Описание результата	Вес	Диапазон	
	Текст	[[3d6]] @UUID[Actor.BRCglBTIPjZXG1WN]{Обыватели	1	2 - 2	
	Текст	[[1d6]] - @UUID[Actor.o4TQPzKrp8TCrKXb]{Разведчи	1	3 - 3	
	Документ	Журнал 17.Охотничья Ловушка	1	4 - 4	
	Документ	Журнал 15.Могила	1	5 - 5	
	Документ	Журнал 13.Ложный след	1	6 - 6	
	Текст	[[1d4 + 1]] - @UUID[Actor.CaUFVrh2V1h3UOge]{Вистаи	1	7 - 7	
	Документ	Журнал 08.Всадник Скелет	1	8 - 8	
	Документ	Журнал 01.Безделушка	1	9 - 9	
	Документ	Журнал 25.Схрон	1	10 - 10	
	Текст	@UUID[Actor.xjdUoncG7twN3a5P]{Верворон} или	1	11 - 11	
	Текст	[[1d4]] - @UUID[Actor.JKGifetOpWzeWs27]{Поев воро	1	11 - 11	
	Текст	[[1d6]] - @UUID[Actor.4AP1d8cXrsdChIdh]{Лютых вол	1	12 - 12	

Обновление

Сброс

Бросок

Выбирает результат из таблицы Случайные события Баровия День

Земли Баровии кишат опасностями.
(не проходите эти проверки, если у них уже были два случайных столкновения вне стен за последние 12 часов.)
Если персонажи находятся в глуши, столкновение случается при результате 15 или более броска к20.

1d12 + 1d8

13 | >



12 -  Волк

Выбирает результат из таблицы Случайные события Баровия День

Земли Баровии кишат опасностями.
(не проходите эти проверки, если у них уже были два случайных столкновения вне стен за последние 12 часов.)
Если персонажи находятся в глуши, столкновение случается при результате 15 или более броска к20.

1d12 + 1d8

19 | >



3 -  Пугало

Выбирает результат из таблицы Случайные события Баровия День

Земли Баровии кишат опасностями.
(не проходите эти проверки, если у них уже были два случайных столкновения вне стен за последние 12 часов.)
Если персонажи находятся в глуши, столкновение случается при результате 15 или более броска к20.

1d12 + 1d8

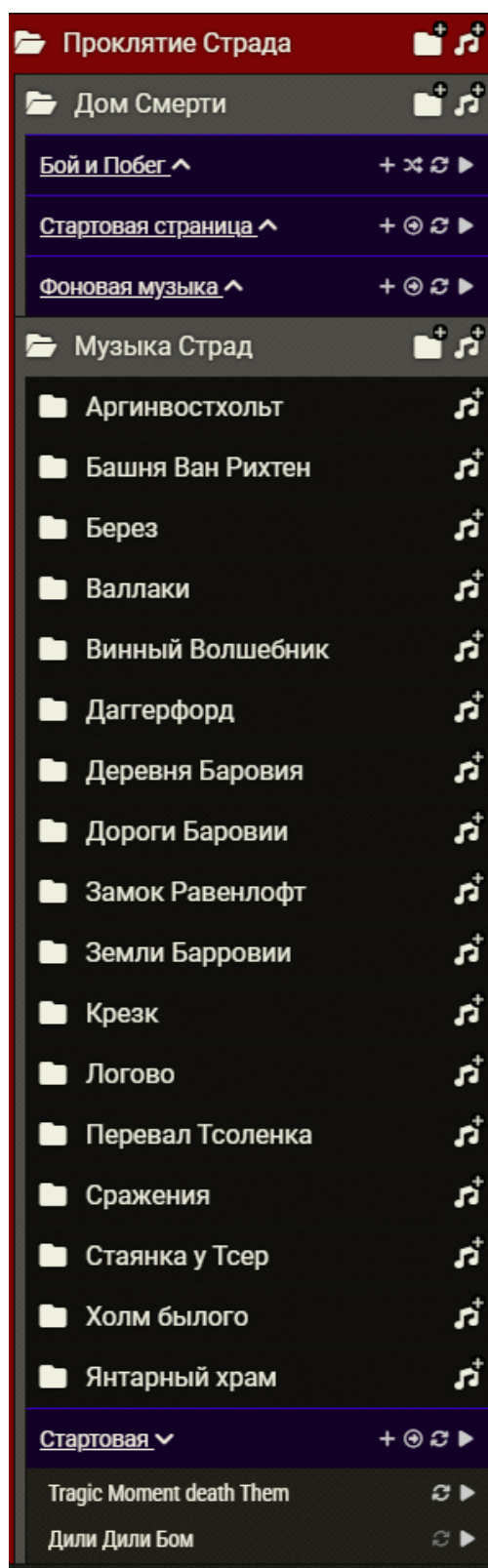
6 | >



13. Ложный след

Удобно позволит вам получать сразу же готовый результат

Ну и на последок но не менее важным является музыка и звуки ! :



Музыки много звуков на картах тоже понятно что не все понравиться и быть может вам нужна своя однако это точно закроет потребность на первые сессий 60 =).

Потому я рад представить вам ссылку на этот модуль и надеюсь вы получите такое же удовольствие что и я!