



ПРАЗДНИК КРОВАВОЙ ЛУНЫ

КОРОТКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ 2-4 ПЕРСОНАЖЕЙ 6-ГО УРОВНЯ

DUNGEONS & DRAGONS

Автор приключения: [Ekfy](#) (Максакова Дарья В.)

Автор идеи: Федорова Дарья Д.

[Arts by Microsoft 365 Copilot](#)

©2024, Максакова Дарья. Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам.

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	2
Введение	3
Предисловие.....	3
Краткий пересказ приключения.....	3
Сюжет ваншота	3
Вступление.....	3
Зацепки к приключению.....	4
Эпизод 1: На границе с пустыней	4
Начало.....	4
Вступление для игроков.....	5
Как попасть в город.....	5
Эпизод 2: Внутри величественного храма	6
Начало.....	6
Знакомство с гидом.....	6
Исследование храма.....	7
Эпизод 3: Ритуал в ночи	7
Ужин.....	7
Ритуал.....	8
Помещение 1.....	9
Зал с музыкантом.....	9
Зал со шкурами.....	9
Зал с бассейном.....	9
Завершение ритуала.....	10
Эпизод 4: Туса-джуса	10
Начало.....	10
Спуск на нижние этажи.....	11
О нижних этажах.....	11
Знакомство с Ирминэ.....	11
Знакомство с Ви.....	12
Сцена у трона.....	12
Сцена нападения.....	12
Если игрокам удастся попасть в уборную.....	12
Если игрокам не удастся попасть в уборную... ..	13
Разговор с Ви в его комнате.....	13
Информация, которой он хочет поделиться, чтобы помочь.....	14
Сцена с Проповедником.....	14
Завершение вечеринки.....	15
Эпизод 5: Праздник Кровавой Луны	15
Начало.....	15
Утренний ритуал.....	16
Помощь горожанам.....	16
Запрос Микана.....	16
Запрос Мейлилы.....	16
Запрос Матушки Гвин.....	16
Запрос Джандара.....	16
Библиотека.....	16
История города.....	17
Праздничная церемония.....	19
Кульминация.....	19
Бой.....	20
Стратегии противников.....	20
Варианты концовок.....	20
1. Герои не спасли тигренка.....	20
2. Герои убили Проповедника.....	20
3. Герои не убили Проповедника.....	21
4. Герои сбежали из города, бросив все... ..	21
♦Магические предметы♦	21
Бусина силы [Bead of force].....	21
Камень удачи [Stone of good luck].....	21
Камень сияния [Gem of brightness].....	21
Обруч сжигания [Circlet of blasting].....	22
♦Заклинания♦	22
Понимание языков [Comprehend languages]... ..	22
Палящий луч [Scorching ray].....	22
♦Персонажи♦	22
Хама Кхалид.....	22
Нура Джассан.....	23
Жрица.....	23
Ирминэ Рунан.....	23
Микан Тистлтоп.....	24
Матушка Гвин.....	24
Мейлила Рейн.....	24
Джандар Фезим.....	24
Шестая поэма (Поэма).....	25
Резер Вра'аго (истинное имя: Миль'ральванул).. ..	25
Ви.....	26
♦Использование Жетонов «Падшего»♦	26
Жетоны выдаются игрокам... ..	26
♦Места♦	26
Красная Пустыня.....	26
Пирамида.....	27
Стат-блоки	27
Рогатый дьявол (Мальбранш) [Horned devil]... ..	27
Сфинкс [Sphinx].....	28
Леонинец [Leopin].....	28
Главный Проповедник.....	29
Ви.....	29
Дух жнеца.....	30
♦Раздаточные материалы♦	31
Дневник Путешественника.....	31
Карты.....	31
♦Карты♦	32
Карта 1. Верхние этажи храма.....	32
Карта 2. Нижние этажи храма.....	33
Карта 3. Городская площадь на празднике.....	35

ВВЕДЕНИЕ

Предисловие

Здравствуй, Мастер! Благодарим за проявленный интерес к нашему приключению. Вот несколько важных моментов, о которых мы хотим сказать, прежде чем вы начнете читать или вести это приключение.

Структура и навигация. Приключение разделено на эпизоды, чтобы было проще в нём ориентироваться. В каждом эпизоде есть отсылки к [Местам](#), [Персонажам](#), [Предметам](#), [Заклинаниям](#), или [Дополнительным материалам](#). Все они являются ссылками, нажав на которые вы попадете в нужный раздел приключения.

Мастер решает всё. Мастер не обязан следовать тексту приключения и может видоизменять любые его элементы так, чтобы ему и его игрокам было комфортно и весело в него играть. В приключении мы иногда вставляем проверки навыков, но проводить ли проверку и какой сложности — решать только вам, мы лишь даем рекомендации.

Знание — сила. Рекомендуется перед началом приключения прочитать его полностью, чтобы хорошо понять структуру и нюансы сюжета.

Получайте удовольствие. Помните, что главное, ради чего мы играем, это положительные эмоции и время, проведенное с нашими друзьями и близкими.

Краткий пересказ приключения

В далекие времена на просторах неприступной пустыни, в день, когда солнце ушло за горизонт, жуткая буря накрыла караван бедуинов, обрушив на них страшное испытание. Однако выжившие смогли найти убежище в глубокой пещере, ведущей в скрытую долину. Там, защищенные высокими горами, они основали город [Красная Пустыня](#), ставший оазисом в сердце пустыни.

Веками город процветал, но однажды туда пришел дьявол в облике человека по имени [Резер Вра'аго](#), он захватил город, установив свою власть. Под его правлением город, окруженный бескрайними песками, на столетия стал оторванным от остального мира, известного как Большой материк. Тогда и родилась легенда о празднике Кровавой Луны — о дне когда пустыня открывается для всех. За яркими празднествами скрывается мрачная правда, покрытая слоями

легенд и мифов, рассказываемых с опаской на Большом материке.

Один раз в сто лет дьявол привлекает в город жаждущих тайн и искушений. Приезжие стекаются в [Храм](#), в стенах которого таится лабиринт грехов, где жертвы становятся рабами своих страстей, погружаясь в мрак тьмы и безумия. Также, раз в сто лет дьявол находит рожденное в пустыне [Божество](#), чья кровь обладает удивительной, но опасной мощью. Люди, испробовав ее раз, становятся зависимыми. Чем больше они ее потребляют, тем хуже проявляются побочные эффекты — их кожа начинает отслаиваться, а лица обезображиваются. Верующие облачаются в маски, чтобы скрыть свое уродство и защитить кожу с множеством язв и ран от жгучего солнца.

Праздник Кровавой Луны становится апогеем хаоса. В эту ночь жители Красной Пустыни забывают о законах и морали, поддаваясь своим наиболее темным и первобытным инстинктам. Улицы наполняются криками и стонами, в то время как дьявол собирает урожай душ, которые питают его темную энергию и продлевают его власть.

Героям предстоит узнать давно забытую историю Красной Пустыни, освободить город от дьявола и спасти божество. Они столкнутся с мрачными тайнами и испытаниями, которые определяют их судьбы.

Сюжет ваншота

Вступление

На Большом материке всегда любили складывать легенды о чем-то далеком и недоступном. Отстраненное всегда притягивало людей, влекло их своими обещаниями и секретами, зовом непознанного. Но только истинные смельчаки, с сердцем, горящим как огонь, и душой, стойкой как сталь, решались отправиться в чужие края, чтобы увидеть все вживую; чтобы потрогать запретное своими руками и заглянуть за кулисы тайн.

Многие тысячелетия пустыня оставалась неподвластной никому; даже порывы времени не смогли нарушить её первородную суть, ее правила, ее природу. Величественные дюны тихо покоились в ночи, словно спящие змеи, готовые пробудиться и обрушить безжалостные песчаные бури на любого, кто посягнет на большее. В мерцающем золоте песчаных волн, как в

зазеркалье, отражались непостижимые тайны, затаенные в ее глубинах.

Перед тем нога избранного ступит на территорию немилосердных барханов, каждый решившийся должен осознать: Пустыня не прощает глупцов. Она таит в своих миражах коварные приманки, заманивая странников в свои объятия, обманывая их чувства и ослабляя разум. То что казалось дорогим и желанным, может в одну секунду оказаться нереальным, всего лишь иллюзией. Посреди бескрайних песков, одинокий невежда теряется в безмолвии и безжалостной пустоте этой земли.

По ночным тропам, извивающимся среди древних камней и засушенных кустарников, шли наши герои. Слухи о празднике Кровавой Луны заставляют их шагать вперед, противостоять опасностям и рискам, чтобы разгадать таинственную загадку, окутывавшую это место.

ЗАЦЕПКИ К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Возможные мотивации для игроков:

1. Торговец. Он бросил все свои мелкие дела и примчался на границу с пустыней, поставив многое на возможную золотую жилку. Его глаза блестят от мысли о новых возможностях. Он знает, что **«Красная Пустыня»** славится своими уникальными диковинками, которые стоят невероятных денег на Большом материке. Продать или купить/найти что-то необычное — вот его цель. Он уверен, что сможет найти здесь что-то ценное и востребованное.
2. Путешественники*. Храбрецы отправляются в знаменитую пустыню, жаждая приключений. Они слышали много легенд о празднике Кровавой Луны, который скоро пройдет в **«Красной Пустыне»**, и каждая история заставляет их сердца биться быстрее. Они готовы отправиться в путь, чтобы узнать правду, увидеть все своими глазами и разгадать тайны, окутывающие этот загадочный город в пустыне.

*Возможна развилка в зависимости от представлений персонажей о празднике:

- Один из приключенцев слышал самые жуткие истории о празднике Кровавой Луны, которые леденят душу и заставляют сердце замирать от ужаса. Он вступает в

этот путь с решимостью разобраться в том, что скрывается за мрачными легендами, и понять, что же на самом деле происходит в Красной Пустыне. Однако ему придется действовать осторожно, под прикрытием, так как местное управление не любит, когда кто-то вмешивается в их дела. Кроме того, на границе всех путников досконально проверяют, включая допросы о цели прибытия.

- Для другого приключенца мистическая религиозная составляющая праздника становится основой его мотивации. Он слышал о возможности приобщиться к этой уникальной вере и достичь высшего духовного состояния всего за пару дней. Его душа стремится к познанию истины, и он готов отправиться вместе с верующими, чтобы погрузиться в обряды и обрести высшие сферы духовного познания. Для этого персонажа может появиться отдельная линия сюжета, где в зависимости от решений он рискует оказаться по разную сторону баррикад со своими товарищами.
- Также возможен вариант, где один из путешественников слышал о городе в контексте его богатой культурной истории. Его мотивацией становится желание погрузиться в атмосферу местного фольклора, исследовать архитектуру и искусство этого загадочного города. Он стремится проникнуть в секреты древних обычаев и традиций, которые скрывают ключи к пониманию тайн праздника Кровавой Луны.

Эпизод 1: На границе с пустыней.

Начало

Вне зависимости от цели, которую преследуют игроки, направляясь в пустыню, попасть в нее просто так не получится. Возможно, кто-то из персонажей уже слышал о строгом контроле на границе, а кто-то с удивлением столкнется с охранниками впервые.

Посты стражи работают с раннего утра до полуночи в течении 4х недель, в ходе которых

проводится подготовка к празднику, включая различные обряды. Ночью, за день до праздника, Красная Пустыня снова закрывает границы — вход и выход становятся более невозможными. Лучшим вариантом будет, если игроки придут в последний день работы постов, таким образом проведя в городе 1 ночь и 1 день до праздника (из соображений по продолжительности партии).

Герои по отдельности приходят к границе и видят там огромную толпу таких же странников, жаждущих попасть в город.

ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Каждый из вас преодолел долгий путь. Но теперь, когда вы наконец достигли каньона, где расположен вход в город Красная Пустыня, перед вами разверзлась картина оживленной суеты и шума. Толпа разнообразных существ мнется вокруг, словно на базаре. Кто-то торопливо протискивается сквозь скопище, где-то слышится разгоряченные спор.

На границе у края стоят грозные охранники, укутанные в многослойную, свободную одежду и скрывающие свои лица под масками и капюшонами. Их цепкие глаза не упускают ни одной детали происходящего вокруг. Они не пропускают никого без должной проверки, активно общаясь с приезжими и давая разрешение только после беседы и осмотра.

Дело движется медленно, словно время стало сжиматься и тянуться одновременно. Солнце, яростно пекущее сверху, добавляет воздуху ощущение тяжести и давления, словно невидимый камень на душе. Каждый из вас понимает, что еще пару часов, и жара станет совсем невыносимой.

КАК ПОПАСТЬ В ГОРОД

Сам город находится далеко внизу, с каньона едва виднеются его очертания. Спуск осуществляется с помощью специального спускового механизма, что-то вроде лифта, грузоподъемность которого равна приблизительно 700 фунтов. Вдоль края каньона примерно на 3500 футов в длину (в обе стороны от главного поста, где собралась толпа) стоят по одному на расстоянии 15 футов друг от друга охранники. Пройти за границу (кроме как через пост стражи) самостоятельно будет нелегко, даже если удастся проскочить мимо охранников. Дело в том, что вдоль края расположена невидимая

стена, сотворенный магией барьер. Предполагается, что пройти через нее почти невозможно.

ВАРИАНТ 1: Одного из игроков подзовет к себе неизвестная девушка (♦Хама Кхалид♦) и предложит воспользоваться ее услугой. Она уверяет, что знает обходной путь, который также приведет в город и при этом займет намного меньше времени. За услугу она требует 20 зм. Игрок может попробовать поторговаться: для снижения цены необходимо пройти проверку Выступления/Убеждения (на выбор мастера, главное, что от Харизмы).

После назначения оговоренной цены, девушка ведет за собой, уходя от толпы по прямой. Перебравшись через возвышенность, откуда уже не видно охранников, она начинает двигаться параллельно краю каньона. Спустя около 20 минут, девушка сворачивает к неприметной с виду пещере. Там, побродив недолго по туннелям, проводница выходит к открытой площадке с видом на пустыню по ту сторону границы — если приглядеться, можно понять, что они находятся у того же края, просто на один уровень ниже; толпы и охранников на этой точке нет.

Здесь же вариант 1.2.: остальные игроки могли заметить уходящих от толпы, в зависимости от расположения (учитывайте, что персонажу в толпе будет значительно труднее заметить отделившихся, нежели персонажу, который стоит на склоне и смотрит на толпу) Если персонаж замечает другого героя и сопровождающую, он может последовать за ними.

В случае, если игрок решает идти за уходящими, ему придется кидать проверки Скрытности. При провале, Хама замечает слежку и ловит персонажа у входа в пещеру. Выяснив его цели, она также предложит заплатить 20 зм (торг тем же принципом) за услугу.

! Хотя игроку так или иначе предложат заплатить, даже если он прошел проверки, так как на выходе на открытую площадку его застанут врасплох товарищи Хама, и тогда он будет вынужден присоединиться к ее группе.

ВАРИАНТ 1.3.: Хама выловит из толпы и предложит услугу и другим игрокам, если таковые останутся (как правило, она может набирать группу до четырех человек).

ВАРИАНТ 2: Герои еще перед отправкой в путешествие узнали о некой проводнице и ее группе, с которой дорога проходит быстрее и проще. На Большом материке персонажи

ПЫТАЛИСЬ СВЯЗАТЬСЯ С НЕЙ ЧЕРЕЗ БАРМЕНА В ТАВЕРНЕ, НО ОН ТОЛЬКО ПЕРЕДАЛ ЗАПИСКУ ОТ ХАМЫ:

“Я ВАС ЗАПОМНИЛА. ВСТРЕТИМСЯ У ГРАНИЦЫ, ПУТЕШЕСТВЕННИКИ”.

В ТАКОМ СЛУЧАЕ ГЕРОИ СРАЗУ СОБЕРУТСЯ В ОДНУ ГРУППУ.

При любом из вышеперечисленных раскладов Хама набирает себе группу, которую проведет в город. Рекомендуем мастеру собрать персонажей уже на этом этапе для облегчения координации команды/ведения сюжетной линии.

На площадке у обрыва покажутся еще шесть человек, которые укутаны в многослойную одежду, а их лица полностью скрыты за масками, по форме напоминающими морду хищных птиц. Каждый из них вооружен: копья, кинжалы, лук, у одного — боевая коса. За время поездки игроки могут заметить, что эти люди переговариваются изредка жестами. Они немые.

Эти люди помогут приключенцам вместе с Хамой спуститься при помощи спускового механизма. Предполагается, что к каждому персонажу в группе будет приставлен один человек в маске (Хама также может взять одного к себе). Хотя бы две маски всегда остается наверху. Спуск занимает около 5 минут, за это время девушка может пообсуждать с приключенцами город, который только открылся в преддверии праздника, что проходит раз в 100 лет. Она подтвердит, что все остальное время **♦КРАСНАЯ ПУСТЫНЯ♦** закрыта для посторонних путников. “Попасть сюда — невероятная удача, особенно для недолгоживущих рас. Праздник Кровавой Луны — единственная дорога на обособленный материк”.

Когда вся группа оказывается внизу, игроки замечают неподалеку шесть кобра-подобных существ (голова кобры, но с когтистыми сильными лапами и длинным хвостом). Они — транспорт, на котором группа доберется до города. На каждой уже прикреплено сиденье, а вместо поводьев — длинные усы животного.

По желанию, игроки могут попросить самим поехать на животном (во всех остальных случаях, помогают сопровождающие). Вся дорога займет около получаса.

По пути герои сталкиваются с магическими пустынными миражами, в которых они могут увидеть самое желанное или самое страшное.

Не заезжая в центр города, останавливаясь перед началом улиц, Хама слезет с существа и сообщит персонажам, что дальше им нужно самим пройти к центральной площади, где всех приезжих распределяют на группы. Она же вместе с масками уедет обратно, пожелав удачи.

ЭПИЗОД 2: ВНУТРИ ВЕЛИЧЕСТВЕННОГО ХРАМА.

Начало

*Вы наконец добрались до Красной Пустыни. Перед вами предстала картина многолюдных улиц. Город, хоть и достаточно велик, кажется потерявшим свои границы у окраины, вся его активность сосредоточена в центре. Сердцем этого места является огромная **♦ПИРАМИДА♦** с многочисленными ступенями, ведущими вверх. Ее величественность притягивает, словно магнит.*

Улицы, покрытые песчаной брусчаткой, простираются в разные стороны. Вдоль них расположены низкие и не примечательные домики, которые почти сливаются с пустыней. Некоторые жители увлеченно украшают свои дома и улицы разноцветными лентами, готовясь к предстоящему празднику и добавляя вокруг суеты и атмосферы предвкушения.

Вы присоединяетесь к потоку людей, направляющихся к подножию пирамиды, где собралось больше всего народу.

Персонаж, прошедший проверку анализа, подмечает, что все местные жители, которых они встречают, носят маски, в то время как приезжие, подобно героям, остаются с открытыми лицами.

Со временем, как правило, подавляющее из них большинство все-таки облачиться в маски, став зависимыми от крови божества.

Знакомство с гидом

Подходя к подножию **♦ПИРАМИДЫ♦**, персонажам предстоит отстоять быстро движущуюся очередь с несколькими потоками. Независимо от того, где конкретно в очереди они находились, персонажей игроков определяют в одну группу, прикрепленную к гиду, которую зовут **♦НУРА ДЖАССАН♦** Когда все игроки присоединятся, она представится и расскажет героям основные инструкции:

- Их группа будет жить и посещать все мероприятия вместе. Группы во многом

СОЗДАНЫ ДЛЯ РЕГУЛИРОВАНИЯ ПОТОКОВ УЧАСТВУЮЩИХ В РИТУАЛАХ, НО ТАКЖЕ И ДЛЯ БЕЗОПАСНОСТИ (КАК ПРИЕЗЖИХ, ТАК И МЕСТНЫХ).

- ПОСЕЩЕНИЕ ВСЕХ РИТУАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ОБРАТНОЕ БУДЕТ РАСЦЕНИВАТЬСЯ КАК НЕУВАЖЕНИЕ К КУЛЬТУРЕ, ЧТО МОЖЕТ ПОВЛЕЧЬ КОНФЛИКТЫ (ВПЛОТЬ ДО ДЕПОРТАЦИИ ИЗ ГОРОДА).
- В ДЕНЬ ПРАЗДНИКА БУДЕТ ДАНА ВОЗМОЖНОСТЬ ПОМОЧЬ МЕСТНЫМ ЖИТЕЛЯМ В ПОДГОТОВКЕ.

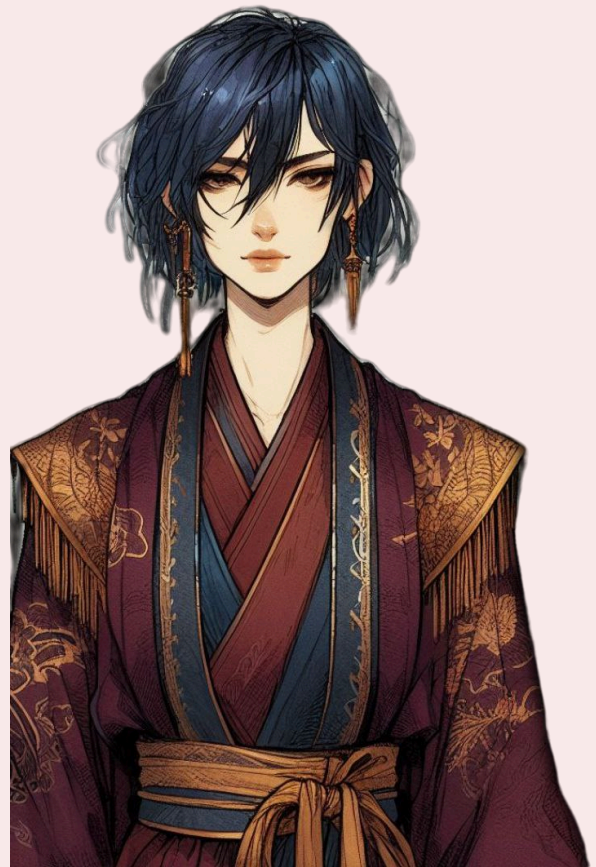
Гид проводит персонажей ВНУТРЬ ПИРАМИДЫ, ПОДНИМАЯСЬ ПО ОГРОМНОЙ ЛЕСТНИЦЕ. ТАМ ОНА ПОКАЗЫВАЕТ ОТВЕДЕННУЮ ИМ КОМНАТУ И СООБЩАЕТ, ЧТО СЕЙЧАС У ГЕРОЕВ ЕСТЬ ВРЕМЯ ОТДОХНУТЬ ПОСЛЕ ДОЛГОЙ ДОРОГИ. БЛИЖЕ К ВЕЧЕРУ ОНА ЗАЙДЕТ ЗА НИМИ, ЧТОБЫ ОТПРАВИТЬСЯ НА ПРИЕМ ПИЩИ И ПОСЛЕ — НА РИТУАЛ. У ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ ВРЕМЯ НА КОРОТКИЙ ОТДЫХ И БОЛЕЕ БЛИЗКОЕ ЗНАКОМСТВО. ТАКЖЕ ЕСТЬ ВАРИАНТ, ПРИ КОТОРОМ ГЕРОИ РЕШАЮТ ИССЛЕДОВАТЬ ПИРАМИДУ. СМОТРИ **♦КАРТУ 1♦** С ОПИСАНИЯМИ.

ИССЛЕДОВАНИЕ ХРАМА

Если игроки все же решили исследовать

♦ХРАМ♦ ДНЕМ:

- В коридорах постоянно будут встречаться некоторые из приезжих, но многие из них покрыты масками и почти не выражают никакого интереса к героям.
- Когда герои захотят открыть дверь **♦4 ОБЛАСТИ♦**, их остановит появившийся словно из ниоткуда один из приезжих в маске. Он подносит палец к губам и прошепчет одно единственное слово: “Ночью”. Предполагается, что это убедит игроков не заходить в область до наступления ночи. Неизвестный после этого сразу уходит, скрываясь за ближайшим поворотом; персонажи не смогут его остановить и разговорить, даже если попытаются догнать.



Нура Джассан

Независимо от того, где находились персонажи, их найдет **♦Нура Джассан♦** и пригласит к ужину, дав рекомендацию оставить все вещи в комнате (спустя короткий отдых/когда персонажи исследуют большую часть храма — советуем мастеру самому определить подходящий момент, отталкиваясь от динамики).

Эпизод 3: Ритуал в ночи.

Ужин

Герои приходят в столовую, которая постепенно наполняется остальными гостями. На столах уже разложены тарелки с каким-то мясом и розовато-фиолетовым соусом, у каждого стоят по два бокала, один с прозрачной жидкостью, другой — с белой. Никто к еде пока что не притрагивается.

Когда почти все места за длинными столами оказываются заняты, в столовую заходит главный **♦Проповедник♦**. По обе стороны от него, чуть позади, идут еще двое — они одеты в одинаковую местную одежду с золотыми

МАСКАМИ НА ВСЕ ЛИЦО; НА ПОЯСЕ У НИХ ВИСЯТ СЕКИРЫ. ВСЕ РАЗГОВОРЫ МГНОВЕННО ЗАТИХАЮТ, ТАК ЧТО ЕДИНСТВЕННЫМ ЗВУКОМ В ЭТОМ ОГРОМНОМ ЗАЛЕ ОСТАЮТСЯ ШАГИ. МУЖЧИНА УСАЖИВАЕТСЯ ПО ЦЕНТРУ ОТДЕЛЬНО СТОЯЩЕГО СТОЛА, ПО БОКАМ ОТ НЕГО УСАЖИВАЮТСЯ СОПРОВОЖДАЮЩИЕ. СПУСТЯ НЕБОЛЬШУЮ ПАУЗУ ОН ГОВОРИТ РЕЧЬ, КОТОРАЯ ЭХОМ РАЗНОСИТСЯ ПО ВСЕЙ СТОЛОВОЙ:

“Я безмерно счастлив в очередной раз видеть в этом зале собравшееся единство верующих, для которых пустыня стала центром притяжения. Я благодарю всех служителей, которые неустанно исполняют свой долг каждый день, связывая всех нас с божественным. Я благодарю всех гостей, которые прибыли в город, чтобы вместе с нами разделить важное празднество, что пройдет здесь уже завтра.

Сейчас мы собрались в этом зале, чтобы принять благословение нашего божества и принести ему свою благодарность за дары, которые он щедро нам предоставляет. Мясо, которое разложено по тарелкам, не просто пища для наших тел, но и символ единства с нашим божеством. Пусть каждый кусочек, который мы сегодня съедим, напомнит нам о благодати и милосердии, которые он нам являет. Пусть каждый укус наполняет наше сердце благодарностью и поклонением перед великими силами, которые руководят нами и защищают от зла.

Да благословит нас наш властитель и да будет с нами в каждом нашем дне. Пусть его милость сопровождает нас на протяжении всей нашей жизни, наполняя сердце радостью и светом веры.

Поднимем чаши, и воздадим почести нашему божеству!”

ПРОПОВЕДНИК ЗАКАНЧИВАЕТ СВОЮ РЕЧЬ, ПОДНИМАЯ ОДНУ ИЗ СВОИХ ЧАШ. ВСЕ ГОСТИ СЛЕДУЮТ ЕГО ПРИМЕРУ, ПРИПОДНИМАЯ БОКАЛЫ С ПРОЗРАЧНОЙ ЖИДКОСТЬЮ И ДЕЛАЯ ПЕРВЫЙ ГЛОТОК. ТОЛЬКО ПОСЛЕ ЭТОГО ВСЕ ПРИСТУПАЮТ К ЕДЕ.

ПРОЗРАЧНАЯ ЖИДКОСТЬ НА ВКУС ПО НАЧАЛУ КАК ОБЫЧНАЯ ПРЕСНАЯ ВОДА, НО ОСТАЕТСЯ СТОЙКОЕ ПОСЛЕВКУСИЕ ЧЕГО-ТО СЛАДКОГО И СЛЕГКА ОБЖИГАЮЩЕГО. МЯСО ТАКЖЕ СПЕЦИФИЧНО, ОНО ВЕСЬМА ЖЕСТКОЕ И ЖИЛИСТОЕ, А ТАКЖЕ НЕ ДО КОНЦА ПРОЖАРЕННОЕ. СОУС НАПОМИНАЕТ СМЕСЬ КАКИХ-ТО ЯГОД. А БЕЛАЯ ЖИДКОСТЬ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ, СКОРЕЕ ВСЕГО, ЧЬЕ-ТО МОЛОКО. ЕСЛИ ГЕРОИ СПРОСЯТ ЧЬЕ ЭТО МЯСО, ТО ЛИБО СОСЕДИ С ТРЕПЕТОМ И

НАСЛАЖДЕНИЕМ, ЛИБО НУРА СО СПОКОЙСТВИЕМ И ГОРДОСТЬЮ (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, К КОМУ ОБРАТЯТСЯ ИГРОКИ) ОТВЕТАТ/ОТВЕТИТ, ЧТО ЭТО ТИГРИНОЕ МЯСО.

ДРУГИЕ ГОСТИ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ВКУШАЮТ ВСЕ, ЧТО У НИХ НА ТАРЕЛКАХ, В КОНЦЕ ЗАПИВАЯ ВСЕ МОЛОКОМ. В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ГЕРОИ НЕ СОБИРАЮТСЯ ДАЖЕ ПРИТРАГИВАТЬСЯ К МЯСУ, СОСЕДНИЕ ГОСТИ ОБРАТЯТ НА ЭТО ВНИМАНИЕ И ПОПРОБУЮТ УБЕДИТЬ ПОПРОБОВАТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН КУСОК, ВОСХВАЛЯ ВКУС И УКАЗЫВАЯ НА ТО, ЧТО ЭТА ПРОБА БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ ВЫРАЖЕНИЕМ СОЛИДАРНОСТИ С ВЕРУЮЩИМИ. ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ВСЕ-ТАКИ ОТКАЗЫВАЮТСЯ, ИХ ПОСЧИТАЮТ СТРАННЫМИ, НО ПРОДОЛЖАТЬ ДАВИТЬ НЕ БУДУТ, ПРОСТО ПОПРОСЯТ ОТДАТЬ ЕДУ ИМ.



Главный Проповедник

ИГРОК, ПРОШЕДШИЙ ПРОВЕРКУ ВНИМАТЕЛЬНОСТИ, ЗАМЕТИТ, ЧТО ЗА СОСЕДНИМ СТОЛОМ НАПРОТИВ СИДИТ ДЕВУШКА, КОТОРАЯ ПРИСТАЛЬНО НАБЛЮДАЕТ ЗА НИМИ (ОНА ТАКЖЕ БУДЕТ СЛЕДИТЬ ЗА ГЕРОЯМИ НА РИТУАЛЕ, ДЕРЖАСЬ ЧУТЬ В СТОРОНЕ И НОЧЬЮ, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ОТПРАВЯТСЯ НА НИЖНИЕ ЭТАЖИ. ОДНАКО ЗАГОВОРИТЬ С НЕЙ САМИМ НЕ ПОЛУЧИТСЯ, ДЕВУШКА БУДЕТ УБЕГАТЬ).

РИТУАЛ

ПОСЛЕ УЖИНА ПЕРВЫМ ИЗ ЗАЛА ВЫХОДИТ ПРОПОВЕДНИК СО СВОИМИ СОПРОВОЖДАЮЩИМИ. ДАЛЕЕ ОДНИМ ПОТОКОМ НА ВЫХОД ОТПРАВЛЯЮТСЯ ВСЕ ГОСТИ, КООРДИНИРУЕМЫЕ ГИДАМИ. ЛЮДИ ОГИБАЮТ ПИРАМИДУ, ЗАХОДЯ В ДРУГОЙ ВХОД. НА УЛИЦЕ УЖЕ ТЕМНО, НА НЕБЕ ВИДНЕЕТСЯ ЯРКАЯ ЛУНА, КОТОРАЯ ЗАМЕТНО УВЕЛИЧИЛАСЬ В РАЗМЕРАХ ЗА ПАРУ ДНЕЙ.

ВНУТРИ БУДЕТ ПРОХОДИТЬ ОБРЯД, ГДЕ НА КАЖДЫЕ ПЯТЬ ГРУПП (15 ЧЕЛОВЕК МАКСИМУМ) ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ СВОЙ ЖРЕЦ. У ГЕРОЕВ ЭТО ВЕСЬМА СТРАННОВАТАЯ ПОЖИЛАЯ ЖЕНЩИНА В БЕЛЫХ ОДЕЯНИЯХ.

◊Жрица◊ проводит гостей по каменным коридорам, которые из-за наступления ночи начинают постепенно остывать. Освещение исходит из факелов и в отдельных залах от сияния луны, которая проглядывает через открытую крышу. По бокам коридоров в полу есть углубления, в которых не спеша течет вода. В воздухе чувствуется ненавязчивый аромат благовоний.

Предполагается, что персонажи будут выполнять все практики хотя бы для вида, чтобы не привлекать лишнее внимание. Если герои прямо и настойчиво говорят окружающим о своем предположении, что в этом месте что-то не так; либо высказывают сомнения насчет местной веры, окружающие не проявляют агрессивную реакцию. Верующие начнут убеждать, что дело в самих героях; в них просто еще нет Его частички, они пока не чувствуют эту связь. В случае грубых нарушений во время обрядов (например: громкие разговоры во время того, как все молчат), окружающие смотрят с осуждением, жрица призывает к порядку.

ПОМЕЩЕНИЕ 1

В первом помещении всем гостям дают испить густой дымящийся напиток зеленого цвета, который по вкусу напоминает сладкую газированную воду, но без газов. Жрица объясняет, что это нужно для погружения духа и разума в необходимое медитативное состояние, чтобы стать восприимчивым к другим практикам, которые связывают с божеством.

Игроки, которые сделали глоток, должны пройти проверку Телосложения, при провале они получают состояние *Отравленный* (броски атаки и проверки характеристик кидаются с помехой до тех пор, пока игрок не устроит короткий отдых). Независимо от исхода проверки, персонажи ощущают, как в голову проникает какая-то легкость, заставляющая все тело расслабиться. На протяжении всего обряда эффект будет нарастать, но никаких негативных эффектов, влияющих на игровой процесс не даст. Герои смогут постепенно прийти в себя только когда покинут эти коридоры, выйдя на свежий воздух.

ЗАЛ С МУЗЫКАНТОМ

В следующем маленьком зале установлен алтарь, представляющий собой больших размеров (около 10 футов) статую человека, который вонзает копье в льва, побеждая его. Вокруг все украшено красными цветами, у алтаря стоит множество блюдец с белой жидкостью. В одном из углов смиренно стоит стройный мужчина в голубых нарядных одеяниях и в белой шутовской маске. Когда вся группа проходит в комнату, мужчина начинает тихо играть на шалмее. *“Каждый день для благополучия и здорового сна мы испиваем теплое коровье молоко из рук музыканта, который провожает наши молитвы к Высшему. Испробуйте”*, — объясняет жрица. Исполнитель неторопливо доигрывает, после чего встает у алтаря. Все по очереди подходят к нему и выпивают из протянутого блюда. По вкусу это действительно напоминает коровье молоко; оно приятным теплом разливается по горлу, перебивая вкус зеленой жижи, испитой до этого.

ЗАЛ СО ШКУРАМИ

Стены следующей комнаты увешаны многочисленными шкурами разнообразных хищников всех размеров. *“Вы ступили на святую землю, где присутствует сила и дух наших предков. Это место и шкуры, украшающие зал, напоминают нам о древних испытаниях и победах нашего народа над силами тьмы и хаоса, над хищными силами природы и демоническими сущностями, которые преследовали нас на протяжении многих веков. Облачаясь в их одеяния, мы подтверждаем наше превосходство и защиту, которую предоставляет нам наше божество”*.

ЗАЛ С БАССЕЙНОМ

После этого все проходят по коридору в новое помещение, стены которого красиво подсвечиваются живыми узорами от лазурной воды, которая спокойно плещется в большом по площади бассейне круглой формы, глубина которого равна примерно 4 фута (около 125 см). Бассейн окружен колоннами, на некоторых из выступов расположены чаши для благовоний. Все становятся вокруг каменных бортиков, на которых в ряд аккуратно выставлены белые цветы, напоминающие водяные лилии. Окружающие садятся на колени, склонив голову и лбом прислонившись к полу. Жрица берет одну из лилий и с величием произносит:

“Эти цветы, символизирующие чистоту и духовное возрождение, напоминают нам о нашем стремлении к идеальной гармонии с высшим миром. Однако они также являются символом боли и утраты, которые мы все несем в своей жизни.

Прошу вас, бережно возьмите эту боль, эту белую смерть, которая гнетет наши сердца. Пусть каждая лилия, окунаемая в этот бассейн, станет могучим символом наших грехов и страданий, которые мы готовы отпустить в поток вечности.

Пусть наши сердца очистятся в этой священной воде, пусть они переживут боль и наслаждение, любовь и предательство, дабы мы могли раскрыть свои души перед великим Судом нашего высшего Владыки”.

Женщина, продолжая церемонию, опускает лилию в воду, позволяя той медленно уплыть. Окружающие поднимаются и делают то же самое, заполняя поверхность воды цветами. Игрок, прошедший проверку с низким порогом Внимательности, замечает, как один из верующих глухо кашлянул; когда он принялся подниматься, из под его маски вывалились несколько красных лепестков.

“Теперь наконец настал момент освободиться от всего того, что обременяет наши души и сердца. Наши одеяния пропитаны тяжелыми мыслями о трудном дне, о заботах и проблемах, которые мы с собой принесли. Поэтому прошу вас, снимите свои одежды, пусть они упадут вниз, более не утяжеляя ваше тело. Позвольте себе раскрепоститься в объятиях спокойствия и покоя, и устремите свой взор в небеса. Поблагодарите Всевышнего за блага, данные нам. Пусть эта вода поможет вам освободиться и возродиться, и сердце ваше наполнится светом и любовью”.

Жрица снимает свою одежду и залазит в воду, продвигаясь медленно вглубь помещения (бассейн также проходит сквозь другой коридор, ведущий наружу, так что другого пути выйти из храма не остается). Верующие также раздеваются, снимая все кроме масок, и спускаются в бассейн. Вода совсем немного прохладная.

Те, кто съел все мясо за ужином, видят плавающих в бассейне медуз, которые сильно светятся. На самом деле это лишь иллюзия, так что

медузы не могут причинить никакого вреда, хотя они и осязаемы.

К этому моменту у героев в голове уже почти не остается мыслей, они погружены в забытье (эффект чисто нарративный, варьируется по степени в зависимости от того, все ли части ритуала были выполнены). В тишине все следуют цепочкой друг за другом, проходя через узкий коридор и попадая в крайнюю комнату, где расположен выход. Когда герои поднимаются по ступенькам из бассейна, они замечают, что все их вещи (если они их снимали) сложены в том же виде в стороне. У другой стены на каменной полке лежит куча сложенных полотенец. Жрица молча кланяется и, быстро накинув на себя одежду, уходит наружу. Другие верующие заторможено вытирают свои тела и одеваются, после чего покидают храм.

ЗАВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА

Игроки, которые выполнили все стадии ритуала получают вдохновение.

Далее, Нура сопровождает группу до зала со спальнями и сообщает, что завтра героям предстоит отправиться в город помогать жителям с подготовкой. Пожелав доброй ночи, она уходит. Ночной воздух немного отрезвил героев, но для того, чтобы полностью восстановиться, им необходимо поспать хотя бы пару часов. Предполагается, что игроки решат остаться в комнатах до утра, так как весь храм засыпает, а уже завтра всех ожидает насыщенное действо.

ЭПИЗОД 4: ТУСА-ДЖУСА

Начало

Спустя пару часов, где-то в полночь, игрок, прошедший проверку Внимательности со Сл 12 сквозь сон начинает слышать какие-то энергичные звуки, которые пробуждают его сознание. При успешно пройденной дополнительной проверке Анализа со Сл 8, персонаж понимает, что это звуки очень громкой музыки, которая доносится откуда-то снизу. Предполагается, что игроки решат отправиться расследовать — для этого им необходимо спуститься на нижние этажи через секретный проход в **♦ОБЛАСТИ 4♦** (либо они уже заранее знают куда идти, так как помнят о странном верующем, который предупредил их у той двери, говоря:

“ночью”, либо им придется потратить на это время. Музыка будет становиться громче по мере приближения героев).

Если же ни один из игроков не прошел проверку и не услышал музыку, они все равно проснутся, но в данном случае от громкого стука в комнате. Раскрыв глаза, они заметят как из их комнаты выбежал какой-то человек. Он выкрал у одного из героев какую-либо ценную вещь (либо 10 зм). Персонажи могут попробовать догнать воришку. Поймать его не получится, но следуя по его пятам, они смогут попасть в **♦ОБЛАСТЬ 4♦**. В любом случае в бодрствующем состоянии им будет проще распознать музыку, которая доносится с нижних этажей.

Спуск на нижние этажи

Когда герои спускаются по лестнице на нижние этажи, они почти сразу начинают чувствовать резкий запах, который забивает нос. При желании игроки могут пройти проверку Анализа — они поймут, что пахнет органическими растворителями, и другими подобными составляющими, которые используются в процессе приготовления психоактивных веществ. В дальнейшем, попадая в комнаты, герои замечают, что запах в них особо силен и более того: смешан не только с запахами различных ароматизаторов, табака, но и с запахом крови.

Спускаясь до конца и проходя по коридорам, герои начинают замечать и других обитателей — все они ходят в масках, но при этом уже не в обычных непримечательных одеждах для работы, а в очень нарядных, роскошных костюмах, украшенных драгоценностями.

О нижних этажах

Все нижние уровни **♦ХРАМА♦** представляют собой воплощение всех мировых грехов и пороков, которые порождают люди. Везде есть те или иные детали проявления образа порочности, но на этаже каждый зал/комната посвящен конкретному одному из семи смертных грехов. Смотри **♦КАРТУ 2♦** с описаниями.

Знакомство с Ирминэ

Позвольте игрокам разведать обстановку, походить по залам. Когда они исследуют примерно половину (или в любой другой момент, мастеру лучше самому решить, исходя из динамики игры), независимо от их

местоположения, сообщите игрокам, что они замечают слежку. Девушка чуть ли не с самого их прихода ходит по пятам за героями, держась на расстоянии. Когда они ее замечают, она не убегает, не скрывается, лишь пристально смотрит продолжительное время. Игрок, прошедший проверку Истории, понимает, что это та же девушка, которая следила за ними пару часов назад на ужине (если персонажу известно об этом). Танцовщица мягким жестом руки подзывает персонажей к себе. Предполагается, что игроки последуют за ней; девушка проводит их в укромный уголок под площадками второго этажа (левый нижний угол в **♦ОБЛАСТИ 2♦**).

Там она, убедившись, что комната пуста, представится и объяснится. Ее зовут **♦Ирминэ Рунан♦**, она уже давно, еще с детства, работает в храме служанкой и в качестве танцовщицы для ритуалов, мероприятий и для особых гостей. Несколько месяцев назад ее сделали одной из служанок **♦БОЖЕСТВА♦**. Ирминэ часто приносила ему еду, развлекала разговорами по надобности. Она расскажет, что тот тигр, который восседает на троне в центре главного зала (**♦ОБЛАСТЬ 2♦**) и есть местное божество, имя которого **♦Ви♦**. Девушка признается, что поначалу побаивалась **♦ТИГРЕНКА♦**, но довольно скоро он смог расположить ее к себе разговорами, и теперь она очень привязана к нему. Она очень опечалена его судьбой, несмотря на то, что многого и не знает. Тигренку не позволено по собственному желанию выходить из своих покоев и коммуницировать с кем-либо, кроме главного Проповедника и нескольких доверенных служанок, вроде Ирминэ.

При упоминании Проповедника девушка осечется и замолчит испуганно. Игроки могут попробовать уговорить ее рассказать больше при успешной проверке Убеждения со Сл 10: танцовщица поделится тем, что большинство из слуг храма запуганы Проповедником; поговаривают, что он способен на страшные вещи, а о тех, кто исчезал после того, как чем-то не угодили мужчине, вспоминают с нежеланием и содроганием.

Ирминэ просит героев о помощи: она убеждена, что божеству угрожает опасность на празднике, но какая — точно не знает, так как Ви не делился с ней этим. Она говорит, что тигренок ей дорог, но сама почти ничего сделать не может, так как боится Проповедника. Однако она готова помочь и посодействовать как-либо в случае, если герои согласятся помочь.



Ирминэ Руран

Знакомство с Ви

Сцена у трона

В этот момент вокруг возвышенности с тронам начинает активно скапливаться толпа. Когда герои обращают на это внимание (либо сами, либо вслед за Ирминэ), они сталкиваются взглядом с **♦ТИГРЕНКОМ♦**. Тот поднимается с трона и подходит к краю возвышенности. Он оборачивается спиной, закидывая лапы за голову и смело падает вниз. Жаждающие руки посетителей подхватывают его, удерживая всеми силами, и тигренок плывет по толпе. Они ставят его на пол, расступаясь, и персонажи снова ловят на себе его пронзающий взгляд. Тигренок вылавливает из толпы одну даму и кружится с ней в простом танце. После чего она падает будто без сознания, но с удовлетворительной улыбкой на лице, а он хладнокровно уходит, маня героев своим неоднозначным и таинственным образом.

Сцена нападения

Далее игрокам либо придется пройти проверку Внимательности, либо подойти чуть ближе, чтобы увидеть следующую сцену:

Ви, охраняемый **♦ЛЕОНИНЦАМИ♦**, направляется куда-то в сторону **♦ОБЛАСТИ 3♦**. В один момент какое-то маленькое существо в маске и плаще проползает мимо охраны и набрасывается на тигренка, с одержимостью порезав ему лапу. Ви этим крайне недоволен — разозленный, он

хватает существо за шкурку и припирает к ближайшей стене. Угрожающе нависая над нападающим, тигренок рычит ему в маску: «Вот на что ты готов пойти ради нее? Ты такой же одержимый, как и все. Хочешь испробовать, не так ли?» После чего, явно дразня существо, медленно слизывает свою же кровь с раны. Тигренок с пренебрежением откидывает нападающего и уходит в **♦ОБЛАСТЬ 3♦**.

Обеспокоенная Ирминэ говорит героям, что нужно проследовать за Ви. Кроме того, это хорошая возможность поговорить с божеством наедине. Можно пойти за тигренком по следам капель его крови, которые ведут в **♦ОБЛАСТЬ 4♦**. У входа в уборную комнату стоят двое **♦ОХРАННИКОВ-ЛЕОНИНЦЕВ♦**, которые не намерены пропускать никого внутрь, пока тигренок там. Игрокам нужно придумать, как попасть в комнату. Ирминэ идет с ними и, в случае чего, готова помочь, однако при разговоре с Ви присутствовать не будет, объясняя, что так у героев больше шансов достучаться до него.

Если игрокам удастся попасть в уборную

Заходя внутрь, герои видят только пустую комнату, но как раз через пару секунд из одной кабинки выходит Ви. Он несколько не удивлен присутствием посторонних в уборной, более того, он даже не обращает на них никакого внимания, видя в героях очередных одержимых. Однако это до момента, пока они не станут ему чем-либо мешать. «Пропусти к умывальнику. Или твой взгляд настолько затуманен, что ты уже никого не видишь перед собой?»

Когда игроки начнут ему рассказывать о беспокойстве Ирминэ, о ее просьбе помочь и подобное, Ви по началу будет вести себя скептически и даже слегка проявит агрессию, недовольство. Он умоет лицо, тем самым сняв напряжение. «Так она все еще суетится... Жаль ее. Ирминэ всегда была такой... заботливой. Слишком много беспокоится обо мне. Она не способна поверить в плохой исход, несмотря на то, что он предопределен. Хотя, должен признать, ее непримиримость я нахожу трогательной. Она так усердно заботилась о моем благополучии, что я не могу сейчас не пойти ей навстречу, хотя и сама идея о спасении кажется мне бессмысленной». Его голос звучит смятенно и немного утомленно, словно он не находит утешения в словах, которые произносит. Он часто делает паузы, пытаясь подобрать правильные слова. А взгляд устремлен

вдаль, словно он видит что-то, что невидимо для других.

Ви принимает решение подробнее обговорить происходящее с героями, но чуть позже и в другом месте: «Через полчаса музыка в главном зале стихнет на минуту — все будут молиться. Как только музыка снова заиграет, идите в мои покои, я буду ждать вас там. Ирминэ покажет вам потайной путь, чтобы вы не привлекали лишнего внимания». И тигренок покидает уборную со словами: «Надеюсь, эти мгновения смутной надежды принесут отчаянной девушке немного утешения».

Игроки смогут спокойно покинуть уборные и встретиться в главном зале с Ирминэ, которая будет ждать рассказа об их встречи с божеством. Самого тигрёнка нигде не видно: танцовщица объяснит, что он ушел в свои покои, сопровождаемый главным проповедником. У героев есть время либо обсудить происходящее, либо походить по комнатам.

Если игрокам не удастся попасть в уборную

Они возвращаются в главный зал на прежнее место. Ирминэ довольно опечалена, но сдаваться не намерена. Девушка готова предложить двойную цену на награду, если после случившегося игроки настроены скептически.

Танцовщица рассказывает, что недавно здесь, на нижних уровнях, видели главного проповедника, а значит, что, скорее всего, тигренка вернут в покои, где будет еще одна возможность поговорить. Предполагается, что игроки так или иначе попадут в комнату Ви, просто в данном случае не успеют многого спросить — у них будет меньше времени, часть которого все равно придется потратить на объяснения ситуации.

Разговор с Ви в его комнате

Независимо от пути, **Ирминэ** расскажет про тайный ход в комнату **Божества** через коридор в **Области 5**.

Внезапно музыка, до этого наполнявшая все помещения нижнего этажа храма, стихает, словно оборванная внезапным рывком. Голоса, переплеставшиеся ранее в живой поток разговоров, исчезают, оставляя за собой лишь благоговейное молчание.

В каждой комнате, будто по невидимому сигналу, верующие начинают молиться. Их движения становятся неестественными, словно их тела стали марионетками под контролем чего-то более могущественного. Руки тянутся кверху, изогнутые в странных жестах, как бы желая достать до неведомых сфер. Тела их начинают дрожать, отчего у многих из-под масок вываливаются красные бутоны цветов, которые почти сразу разбиваются на кучу лепестков, достигая каменного пола. В некоторых местах этих цветов так много, что они точно одним кровавым ковром устилают площадь зала.

Постепенно отдельные тяжелые вдохи и выдохи сливаются в один монотонный хор, который эхом отражается от стен, полностью заполняя помещение. Резкий запах, который уже давно впитался в стены нижних этажей и к которому вы уже успели кое-как привыкнуть, в сочетании с происходящим будто усиливает свой эффект и снова забивается в ваш нос, ударяя в голову. Появляется ощущение легкости, а к горлу подкатывает тошнота.

Вскоре из общего гула становятся различимы отдельные слова на неизвестном языке. Сопроводительные жесты верующих становятся более энергичными и резкими. Их руки поднимаются со зловещей грацией, словно заноса оружие перед тем, как нанести решающий удар.

Спустя небольшую паузу, договаривая последние слова, каждый из верующих обрушивается на пол с диким криком, словно древние Предки, которые безжалостно всаживают копьё в сердце уже не такого могучего зверя.

Снова воцаряется тишина, но в ваших ушах еще звучит отчетливый звон их хора. Никто не двигается, так что создается впечатление, будто весь этаж в одну секунду заполнился сотнями пугающими статуями.

После произошедшего люди медленно начинают приходить в себя, они поднимаются и снова расходятся по своим делам. Сейчас у игроков есть шанс пройти в покои. Все проверки на скрытность (если таковые понадобятся) будут с преимуществом, так как верующие все еще не в совсем вменяемом состоянии, они текут потоками в разные стороны, не замечая ничего подозрительного вокруг.

Ирминэ проведет героев к **♦ОБЛАСТИ 5♦**, где с помощью маленького ключа, вставленного в неприметный замок в одной из статуи тигра, открывает потайную дверь в стене. Там маленький узкий коридор, который ведет в покои Ви. Ирминэ внутрь не пойдет, останется сторожить, чтобы в случае чего, предупредить героев.

Проходя в комнату, вы замечаете жуткую картину: достаточно просторное помещение все усыпано лепестками красных цветов, а многие вещи, вроде мебели, ковров и зеркал, запачканы кровью. На стенах висят около десятка шкур тигров, а на полу хаотично разбросаны слабо мерцающие драгоценности разного вида. На маленьком столике стоят бокалы с недопитым вином, некоторые из них свалились на пол, образов возле себя небольшие лужицы.

Сидящий ранее на кровати тигренок вскакивает с нее, как только замечает вошедших. По его виду можно понять, что он чувствует себя в этой комнате намного спокойнее, чем в зале. Ви извинится за любое проявление агрессии и враждебности, объяснив, что обсуждать нечто важное небезопасно везде, кроме этого места. Он также мельком поинтересуется об Ирминэ, но быстро сведет тему, как бы не придавая большого значения.

Тигренок признается, что чувствует особую тревогу в этот вечер — предполагаемо из-за скорого наступления рокового дня. Он готов выслушать и ответить на вопросы героев.

Информация, которой он хочет поделиться, чтобы помочь:

- Завтра, в ночь Кровавой луны, ему исполнится 100 лет (по человеческим меркам — 18 лет).
- О своей судьбе: “Моя судьба заключается в вечном смирении, в бесконечном круговороте жизни и смерти. Я обременен с самого рождения.

Я был избран за свою кровь... в день Кровавой Луны в пустыне рождается существо с особыми качествами крови. Предопределение всегда происходит непредсказуемо, но охота за избранным начинается в эту же ночь: верующие не успокоятся, пока не найдут Божество, из которого они сделают нового мученика. Все

дело в самой крови, она является самым мощным стимулятором из известных. Даже одной капли хватит, чтобы не только вызвать эйфорию, но и усилить способности к заклинательству. Действие препарата потенциально опасно и непредсказуемо, он вызывает сильное привыкание. Никто из попробовавших не смог остановиться.

Со временем их желания становятся все извращеннее — простой крови уже не хватает. Чего они только не делали с моей плотью... Многие из верующих одержимы с ранних лет, и с каждым днем жажда не перестает расти.

В Кровавую ночь безумие их достигнет вершины. Кровь в их жилах, пропитанная разными веществами, будет невыносимо бурлить, почти вскипая. Она мощными потоками прильет к их мозгу, заставляя сходить с ума от галлюцинаций. Но даже так, они захотят еще. Еще и еще, пока полностью не исчерпают ресурс...”

Сам Ви не имеет четкого представления, что будет происходить на празднике, своими догадками предпочтет также не делиться.

В один момент тигренок резко замолчит сам, либо попросит тишину. Нахмурившись, он к чему-то прислушивается. Ви резко скомандует героям быстро прятаться. У игроков есть 1 минута, чтобы где-нибудь укрыться.

Сцена с Проповедником

Если игроки спрятались где-то в комнате, то они слышат или видят происходящее:

В комнату заходит главный **♦Проповедник♦**. Одет он по-простому, не в своих особых одеяниях, которые носит во время службы. Он также без своей повязки. Подходя ближе, мужчина протягивает **♦БОЖЕСТВУ♦** руку, тот с опаской аккуратно кладет свою поверх. Резер притягивает тигренка к себе, наклоняется к нему и кладет свою вторую руку на его щеку, тем самым привлекая внимание. По божеству можно заметить, как у него сужаются зрачки от ужаса.

“— Мое дорогое дитя, я слышал о произошедшем, с тобой все в порядке?”

— Нет повода для беспокойства, как и всегда.

— Ты же знаешь, ты для меня ценнее всего на свете. Я очень боюсь тебя потерять. Не расстраивай меня, Ви. — Проповедник целует лану божества. — Отдыхай. Завтра важный день”.

После этого мужчина покидает покои, а у тигренка случается приступ: он начинает рычать, метаться по комнате. “ХВАТИТ РЫЧАТЬ... Я СКАЗАЛ, ЗАМОЛЧИ!” — ПРИКАЗЫВАЕТ ОН САМ СЕБЕ.

Ви борется со своим внутренним зверем, круша все, что попадает под руку. Сама комната даже принимает другой облик, на нее словно наложили красный фильтр. На висящих шкурах животных вдруг произрастают цветы, а у трофеев, у которых есть голова, глаза начинают сверкать, как монеты, наполняясь ярким цветом рыжего пламени. Тигренок подходит к зеркалу; тяжело дыша, он хватается за него, вглядываясь в свое отражение, после чего забивается в угол. Хвост и шерсть его поднялись дыбом, уши наострились, глаза заметно поменяли цвет — белок налился чернью, а зрачки окрасились в красный.

“Тихо... ТИХО. ПЕРЕСТАНЬ”, — начинает он успокаивать себя, после чего тянется к ножу, который совсем недавно был сброшен со стола. Либо он просит героев подать ему кинжал, либо сам дотягивается до него. Ви подносит оружие к лапе и делает резкий надрез. Несколько брызг крови достигают зеркала и пола.

После этого все приходит в норму. Тигренок еще раз всматривается в свое отражение, чтобы убедиться, что теперь все в порядке. Если герои стали свидетелями этой сцены, Ви объяснит, что все дело в крови Зверя, которая убивает его изнутри: “Я слышу как он рычит за моей спиной. Его хищный взгляд пронзает меня сильнее, чем любое увечье”. Только запах собственной крови может помочь ему при этих приступах.

Если игроки не застали сцену с Проповедником и приступом:

Ви приглашает героев в комнату. Заходя, они видят погром, замечают, что сам тигренок тяжело дышит, мышцы его еще напряжены. Он в общих чертах перескажет произошедшее.

Тигренок обреченно опускается на пол, он явно на пределе. “Я не могу так больше... Не могу... Прошу вас, помогите. Вы же особенные. Вы — другие”, — на грани истерики отчаянно шепчет он. Ви говорит, что готов предоставить любую

информацию, только чтобы кто-нибудь уже закончил его мучения.

У игроков есть возможность задать вопросы, обсудить планы на завтрашний день. В конце Ви либо проводит их по тайному коридору, либо поможет выйти через главный вход (ведущий в главный зал).

ЗАВЕРШЕНИЕ ВЕЧЕРИНКИ

Попадая в **ОБЛАСТЬ 2**, персонажи видят, что многие из верующих постепенно покидают залы, поднимаясь на верхние этажи **ХРАМА**. Музыка стихает, бармены убирают стаканы, прибираются. Очевидно, что “вечеринка” подходит к концу.

Игроки еще могут попробовать походить по комнатам и доисследовать области, но у них не будет много на это времени — ответственные за залы люди попросят покинуть нижний уровень.

Идя рядом с потоком верующих, герои могут заметить, что у некоторых из них наблюдаются явные проблемы с координацией, а почти у каждого из-под маски обильно сыплются лепестки.

Поднимаясь на верхний этаж, люди, тихо шуршащие своими одеждами, расходятся по своим комнатам в **ОБЛАСТИ 1, КАРТА 1**. Сейчас около четырех часов утра.

По завершении ночи выдайте каждому игроку то число жетонов «Падшего», которое он успел заработать за события на нижних этажах. Подробнее смотри: **ЖЕТОН «ПАДШЕГО»**.

ЭПИЗОД 5: ПРАЗДНИК КРОВАВОЙ ЛУНЫ

Начало

Утром в комнату заходит **НУРА**, которая будит героев и сопровождает в столовую. Процедура та же, что и на ужин: Проповедник произносит короткую речь, все приступают к еде. На этот раз подали пресную серую кашу с комочками и с несколькими ломтиками тонко нарезанного вяленого мяса, поданного на отдельных маленьких тарелочках. Из питья то же молоко и вода.

УТРЕННИЙ РИТУАЛ

После завтрака все группы со своими сопровождающими постепенно уходят из храма, спускаясь на главную площадь. В этой сцене разворачивается грандиозное действо в атмосфере древних традиций.

Вы спускаетесь по огромной многоступенчатой лестнице храма, которая ведет на просторную площадь, где уже собралась толпа. Окружающие дома украшены символами праздника: изображениями лун, кровавых капель, а у входа и на подоконниках стоят стилизованные фигуры хищников, которые намекают на древние легенды и сражения. Постепенно собравшиеся начинают формировать хороводы. Они разбиваются на четыре кольца, каждое внутри предыдущего, и занимают необычные позы, словно готовясь к началу ритуала. Нура призывает вас присоединиться к торжественному моменту.

В это время четыре служителя располагаются по углам последнего, наибольшего кольца хоровода. Они зажигают факелы, создавая игру света и тени. На специально возведенной возвышенности появляются еще несколько служителей в масках, каждый из которых держит в руках восточный музыкальный инструмент. Они настраивают их, создавая предвкушение предстоящего.

Настает момент тишины, и первые ритмы барабана начинают прорезать воздух, моментально заполняя площадь звуком и энергией. Верующие в кругу на мгновение замирают, не двигаясь, а затем начинают медленно исполнять свой странный и немного жуткий танец. Они синхронно притоптывают ногами, хлопают в ладоши и поднимают общий хор.

Вскоре они начинают кружиться, причем разные кольца двигаются в разные стороны, создавая завораживающее зрелище. Пляски наполнены ритмичностью, энергичностью и синхронными движениями, где каждое движение и каждый звук имеют свое значение.

В зависимости от отношения к празднику, герои фокусируются на разных ощущениях: эйфория и возбуждения от единения с присутствующими и предками/почтение и благоговение перед древними традициями и

культурным наследием/тревогу от безумства действия.

По завершении все синхронно опускаются на колени, склоняя голову к земле. По площади разлетаются уже знакомые лепестки.

Помощь горожанам

После ритуала верующие расходятся по своим делам. **◊Нура◊** собирает свою группу и дает им указания, которые предстоит сделать в ближайшие часы. Сперва им следует разделить на мелкие задачи-запросы от горожан. На выбор: помощь **◊Микану Тистлтопу◊**, **◊Мейлиле Рейн◊**, **◊Матушке Гвин◊** или **◊Джандару Фезиму◊**.

Запрос Микана

Старику нужна помощь с перестановкой вещей в доме, так как сам он не в лучшей физической форме. Необходимо перенести в одну комнатку в подвале под его домом и закрыть какой-нибудь тканью вещи (тумбочки, стулья, зеркала, кровати, сумки с питанием и проч.)

Запрос Мейлилы

Собрать травы в ее домашнем саду, рассортировать их, связать в пучки и партиями разложить на одном из больших столов у окна, оставив сушиться. Сама Мейлила будет занята приготовлением различных зелий и снадобий, в том числе: лечебных.

Запрос Матушки Гвин

Матушке нужна помощь с пересчетом и записью в бухгалтерии, так как данных много, а уже сегодняшней ночью будет окончание цикла (каждые 100 лет).

Запрос Джандара

Джандар просит ему помочь собрать весь многочисленный товар, который у него остался, и расфасовать по мешкам. Он планирует уехать из пустыни этим вечером, до наступления ночи (по секрету он может рассказать, что ему поможет в этом группа **◊Хамы◊**).

Библиотека

После того как герои закончили помогать горожанам, им необходимо встретиться и вместе отправиться в библиотеку, чтобы выполнить запрос от города. Нура может помочь им собраться в одном месте, укажет путь в

БИБЛИОТЕКУ, НО САМА ТУДА НЕ ПОЙДЕТ, СОСЛАВШИСЬ НА СВОИ ДЕЛА.

Проходя через двери, ведущие в дом книг, посетитель встречает мелодичный звон колокольчика, объявляющий о каждом новом госте. Вы сразу чувствуете приятную прохладу, которая обволакивает ваше тело. Здесь намного проще дышать, нежели на улице, где уже вовсю палит солнце.

Сразу за входом расположена стойка библиотекариши, за которой сидит женщина-табаки. Она занята переписыванием каких-то бумаг.

Осматриваясь, вы замечаете, что интерьер библиотеки отражает безупречный порядок и чистоту: каждый предмет мебели стоит на своем месте, а полки блестят. Высокие потолки и панорамные окна создают ощущение открытого пространства, наполняя залы естественным светом, который щедро озаряет каждый уголок.

В центре зала расположена винтовая лестница, ведущая на второй этаж, где видны ряды величественных на вид стеллажей, заполненных книгами на любой вкус. Все разделы четко подписаны, облегчая поиски нужной литературы.

БИБЛИОТЕКАРША СРАЗУ ОТКЛИКНЕТСЯ НА ЗВОНОЧЕК, КОТОРЫЙ СООБЩИЛ ЕЙ О ПРИБЫТИЕ ГЕРОЕВ. ОНА ОСТАВИТ СВОИ ДЕЛА, ВЫЙДЕТ ИЗ-ЗА СТОЙКИ И ПОДОЙДЕТ БЛИЖЕ, ПРЕДСТАВЛЯЯСЬ. ЕЕ ЗОВУТ **♦ШЕСТАЯ ПОЭМА♦** И ЕЙ НУЖНА ПОМОЩЬ: НУЖНО РАЗЛОЖИТЬ НЕСКОЛЬКО СТОПОК НЕ ОТСОРТИРОВАННЫХ КНИГ ПО НУЖНЫМ ОТДЕЛАМ И ПОЛКАМ. САМА ОНА БУДЕТ ЗАНИМАТЬСЯ СВОИМИ ДЕЛАМИ У СТОЙКИ НА ПЕРВОМ ЭТАЖЕ, ДОВЕРЯЯ ГЕРОЯМ, ОТКЛИКНУВШИМСЯ НА ЕЕ ПРОСЬБУ.

Позвольте игрокам осмотреть все в библиотеке, походить по залам, покопаться в чем-нибудь. Пусть они начнут выполнять свою работу. В один момент кто-то из игроков обнаруживает тайник под одним из дальних стеллажей. Необходимо чуть отодвинуть полку, чтобы рассмотреть и достать содержимое. Там небольшая выемка, уже запылившиеся, туда налетел песок. В ней лежит всего одна книга, которая, несомненно, привлекает внимание. Ее обложка сделана из черной кожи, на которой видны царапины; на ней нет никаких надписей.

Когда кто-то открывает книгу, из нее выпадают несколько очень помятых листов пергамента, исписанных чернилами. Сначала

ЗАЧИТАЙТЕ ИГРОКАМ ЗАПИСИ ДНЕВНИКА, А ПОТОМ ВЫДАЙТЕ ИХ В КАЧЕСТВЕ РАЗДАТОЧНОГО МАТЕРИАЛА. ЛИСТЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ДНЕВНИК ОДНОГО ПУТЕШЕСТВЕННИКА, КОТОРЫЙ ПОБЫВАЛ НА ОДНОМ ИЗ ПРОШЛЫХ ПРАЗДНИКОВ КРОВАВОЙ ЛУНЫ. СМОТРИ **♦ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА♦** В ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛАХ.

ИСТОРИЯ ГОРОДА

ПОСЛЕ ЭТОГО ГЕРОИ МОГУТ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ЗАПИСЯМИ В КОЖАНОЙ КНИГЕ, ТАКЖЕ ЗАЧИТАЙТЕ ИХ.

В таинственных и неприступных просторах пустыни, среди раскаленных песков и непрекращающихся ветров, возник город под названием Красная Пустыня. Седьмого дня седьмого месяца около семисот лет назад, когда солнце садилось за горизонт, огромная буря обрушилась на странствующий караван бедуинов. Ветра были настолько сильными, что даже самые стойкие верблюды не могли устоять на ногах. Небо заполнилось песком, стирая границу между землей и небом. Люди и животные страдали, моля о спасении.

Когда казалось, что конец близок, один из старейшин заметил странную тень за дюной. Отчаянные души последовали за ним и нашли укрытие в глубокой пещере, которая вела их через темные и забытые пути в скрытую долину. Это место, огражденное высокими горами, защищало их от губительных бурь. В благодарность за чудесное спасение, выжившие решили обосноваться в долине. Вместе с потомками воздвигли они там город, который ныне величают как Красная Пустыня.

Однако даже величественные скалы не могли защитить людей от всех бед. Многие жители продолжали умирать из-за хищников, которые то и дело захаживали в их поселение. Около двухсот лет люди боролись с дикими животными, пока окончательно не одержали над ними победу, отпугнув зверей от своих территорий.

Прошли годы, город расцвел, став оазисом в сердце пустыни. Началось золотое столетие, когда каждый день был наполнен трудом и радостью. Место то было уникальным: земли давали обильный урожай экзотических фруктов, а мастера города славились изготовлением непревзойденных музыкальных инструментов и тончайших тканей. Изобилие редких фруктов, уникальных музыкальных инструментов и великолепной

одежды сделало город известным далеко за пределами его границ. Торговцы со всех уголков материка стекались сюда, чтобы приобрести товары, не имеющие себе равных.

Однако, как это часто бывает, мирная жизнь привлекла тёмные силы. Однажды в город пришло зло в облике человека, которое вскоре явило себя как дьявол. Семь дней он ходил по городу, изучая его. Он быстро понял, что сможет построить здесь свою сокровищницу боли и разврата, которые будут питать его энергию. На седьмой день он убил Главу города и объявил себя новым правителем. На небе вспыхнула Кровавая Луна, и наступили мрачные времена.

Месяцы шли за месяцами, горожане боролись за свободу. В этих ожесточенных битвах особенно выделилась одна женщина — та, которую позже стали называть Матушкой Гвин. Она смогла ранить дьявола, но победить его силой оказалось невозможно. После долгих и кровопролитных сражений был найден компромисс. Город разделили на две части: одна под контролем дьявола, другая — под защитой Матушки.

Со временем дьявол взял контроль над границей города, скрыв его от лишних глаз. Он терпеливо плел свою паутину для жаждущих соблазнов: построил храм и собрал вокруг себя тех, кто был готов служить его темным прихотям. Тогда же возникла искаженная легенда о празднике Кровавой Луны.

Раз в сто лет дьявол открывает врата города, который становится приютом для всех, кто жаждет тайн и искушений. Подавляющее большинство тех, кто переступает порог, уже не возвращается назад, погружаясь в глубины разврата и темноты. Они попадают в лабиринт низменных желаний, где каждый коридор и каждая комната предлагают новые искушения, наполняя души посетителей темной энергией Падших. Соблазны настолько могущественны, что человек постепенно теряет связь с реальностью, становясь зависимым от крови божества — мученика, найденного дьяволом для подпитки своей силы. Эта кровь — ключ к удержанию верующих в состоянии вечной агонии и блаженства, превращая их в рабов своих же желаний и страстей.

Когда луна достигает своего кровавого апогея, начинается кульминация праздника. Участники ритуала, уже лишённые здравого смысла, впадают в безумие. Они нападают друг

на друга, убивая и разрывая на части, купаясь в крови своих товарищей, тем самым питая дьявола силой, рожденной из хаоса и страданий, на века вперед.

Выжившие после ночи Кровавой Луны становятся либо слугами в храме дьявола, полностью подчиняясь его воле, либо, если удастся сохранить хоть какую-то долю человечности, отправляются в часть города под защитой Матушки Гвин. Как бы то ни было, одно остается неизменным: для тех, кто однажды вступил в пределы пустыни, пути обратно больше не существует. Все дороги, ведущие в город и из него, находятся под бдительным контролем дьявола, который словно вездесущее зло, наполняет каждый уголок своим присутствием.

Из столетия в столетие дьявол, известный теперь как Главный Проповедник храма, вновь и вновь выбирает нового мученика-божества. Эта бедная душа, обреченная на пожизненные муки, служит источником его неиссякаемой мощи. Проповедник навсегда держит ее под своим крылом, истязая до последнего вздоха.

Дальнейшая история о происходящем в пустыне остается доподлинно неизвестной. На Большом материке во всю разносятся ветрами легенды и поверья, плетёные вокруг отрезанного от мира города Красная Пустыня. Большинство из них неминуемо подвергаются изменениям.

У меня нет никаких записей или свидетельств, которые могли бы раскрыть, как можно победить дьявола. Вот то немногое, что я смог раскопать: исчадие неуязвимо для огня и любых ядов; оружие против него, в основном, неэффективно, только если оно не посеребренное; в некоторых материалах упоминалось имя Проповедника: Резер Вр'аго.

Подпись: Х.Г. *.**

После этого игроки до вечера предоставлены сами себе. За это время им необходимо решить, каков их дальнейший план действий. Они свободны отправиться куда захотят, попробовать поговорить с кем-либо (кроме Ви, его сейчас нигде не отыскать). Если они придут к **♦Матушке Гвин♦** или к другим горожанам, которые застали прошлые праздники и/или знают о происходящем, не бойтесь

ВЫДАВАТЬ ИМ ВСЮ НЕОБХОДИМУЮ ИНФОРМАЦИЮ, КОТОРОЙ ВЛАДЕЕТ ПЕРСОНАЖ И КОТОРАЯ МОЖЕТ ПОМОЧЬ ГЕРОЯМ В ПОДГОТОВКЕ. ГЕРОИ ТАКЖЕ МОГУТ ПОПРОСИТЬ ГОРОЖАН О ПОМОЩИ, НО УЧТИТЕ, ЧТО ПАМЯТЬ О ПОРАЖЕНИИ НЕСКОЛЬКО СОТЕН ЛЕТ НАЗАД ВСЕ ЕЩЕ НЕ ОТПУСКАЕТ ИХ.

ПРАЗДНИЧНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

Когда солнце почти заходит за горизонт, все верующие начинают собираться на начало церемонии. На главной площади перед входом в **♦ХРАМ♦** начинает скапливаться толпа. Возбужденные люди стремятся занять места поближе к лестнице. Солнце быстро скрывается с неба, оставляя город в темноте. Луны на небе еще не видно.

Спустя немного времени из храма начинают появляться служители и жрецы. Они разделяются на 3 группы и занимают свои площадки. Смотри **♦КАРТУ 3♦** с описаниями.

О начале праздника сообщают музыканты, которые начинают играть на своих инструментах. Когда танцовщицы обходят сцену по кругу, к площади начинает приближаться процессия, состоящая из трех впереди шагающих **♦СФИНКСОВ♦**, следом за ними главный Проповедник и четыре **♦ЛЕОНИНЦА♦**, которые несут на себе красный паланкин. Когда процессия доходит до подножия **♦ПИРАМИДЫ♦**, Проповедник раскрывает шторы паланкина и подает руку выходящему оттуда Ви. Тот выглядит очень уверенно, он с презрением оглядывает взрывающуюся криками толпу.

♦БОЖЕСТВО♦ с Проповедником медленно начинают подниматься по лестнице, достигая площадки где-то на уровне 75 футов. Герои замечают, что в это же время за пирамидой начинает подниматься огромных размеров луна, которая пропитана кровавым цветом.

Леонинцы оставили паланкин позади **♦СЦЕНЫ 1♦** и сами встали чуть поодаль от лестницы по двое. **♦СФИНКСЫ♦** же, достав заранее из паланкина бутылку дорого вина и бокал, поднялись к божеству. Они передают бокал Ви и наливают ему вино, после чего становятся у дальних углов площадки. Проповедник с довольной улыбкой стоит несколько позади божества, сейчас все внимание направлено на **♦ТИГРЕНКА♦**.

Кульминация

Музыка постепенно затихает, а танцовщицы переходят к более плавным, завораживающим движениям. Все присутствующие в ожидании чего-то великого.

Ви, окидывая взглядом толпу, чьи лица освещены светом кровавой луны, и начинает говорить пронзительным, немного дрожащим голосом: «Ваши глаза больше не ищут меня; они прикованы к луне, которая очаровывает вас сильнее, чем мое присутствие... Это поразительно. Вы перестали слышать мои слова, так что я буду откровенным. Я ненавижу вас. Я испытываю отвращение к каждому из вас, кто видит во мне лишь кусок мяса для своих извращенных желаний. Это отвратительно. Я презираю вас. Так умрите же!»

С этими словами Ви с силой сжимает в лапе бокал, и стекло, не выдержав напряжения, лопается, разлетаясь на куски, которые звонко падают на плитку у его ног. Кровь мгновенно проступает на его лапе, стекая большими каплями на пол. В глазах тигренка мелькнул отблеск испуга.

Толпа, ранее окутанная чарующим спокойствием ночи и магией Кровавой луны, мгновенно трансформировалась в безумное море человеческих тел. Музыка, обостряющая чувства, взмыла в небо вихрем дикой и истеричной мелодии, толкая танцовщиц к более агрессивным и жестким движениям, которые становились почти боевыми плясками.

На площади царит неразбериха; люди начинают толкаться, топтать друг друга, драться, кричать, рвать на себе одежду и срывать маски. Их открывшиеся обезображенные лица искажены безумием; кожа вся сплошь покрыта кровавыми язвами, волдырями, а из их глаз вместо слез бьют красные цветы, подобные тем, что расцвели на руке Ви.

Крики страха и ярости начали заглушать музыку. Мужчины и женщины, молодые и старые — все были одержимы идеей дотянуться до Ви, даже если это стоило им жизни.

Бой

События и их исход зависят лишь от вас и действий игроков. На данном этапе есть несколько вариантов развития событий:

1. Если вашим героям все равно на **♦ТИГРЕНКА♦** и город, то они, выйдя из толпы, смогут спокойно покинуть **♦КРАСНУЮ ПУСТЫНЮ♦**. **♦ПРОПОВЕДНИК♦** не станет тратить силы на героев, так как не видит в них угрозу для своего плана. Герои смогут выбраться из пустыни, встретившись у границы с **♦ХАМОЙ КХАЛИД♦**.

2. Герои все-таки решительны в своем желании спасти тигренка. Они вольны выбирать свою стратегию; герои могут воспользоваться помощью **♦Ирминэ♦**, которая находится рядом со **♦СЦЕНОЙ 2♦**

СТРАТЕГИИ ПРОТИВНИКОВ

- ❖ Толпа будет продолжать стремиться к лестнице, чтобы растерзать тигренка. Их действия хаотичны и беспорядочны. Они не будут нацеленно нападать на героев, но в случае, если те будут мешать им добраться до **♦БОЖЕСТВА♦**, они будут стараться отпихнуть, столкнуть персонажей игроков. Любые броски атаки по верующим совершаются с преимуществом.
- ❖ **♦ЛЕОНИНЦЫ♦**, не будут принимать никаких действий, они становятся **ОКАМЕНЕВШИМИ**.
- ❖ Забраться по лестнице будет не так просто: там уже валяются несколько тел, некоторые продолжают скатываться вниз.
- ❖ Тигренок находится в состоянии **ОШЕЛОМЛЕННЫЙ**, так что он не будет принимать участие большую часть боя. Однако в критической ситуации мастер может использовать его, чтобы помочь игрокам.
- ❖ Проповедник спокойно наблюдает за происходящим. Он не станет вмешиваться, так как предполагает, что все идет по его плану. Он вступает в бой только в случае, если герои заберут с собой Ви или если герои будут открыто провоцировать его. **Основная его цель:** **♦БОЖЕСТВО♦** должно погибнуть от рук верующих. Его тактика хитра и коварна, он может использовать подлые приемы боя. Может облачиться в свою истинную форму дьявола, если посчитает нужным.
- ❖ **♦СФИНКСЫ♦** могут вступить в бой, но они будут действовать как одно целое, исполняя приказы Проповедника.
- ❖ Для усложнения боя мастер может использовать следующую механику: на

♦СЦЕНЕ 1 И 3♦ жрецы проводят 3 раунда ритуала, каждый из которых должен быть прерван в течение нескольких минут. Каждый успешно завершённый ритуал усиливает дьявола, наполняя его темной энергией. Героям необходимо прервать ритуал на двух площадках, иначе оставшиеся жрецы будут продолжать (одна площадка сможет усиливать дьявола на половину).

- ❖ Самое время подвести итог, сколько **♦ЖЕТОНОВ «ПАДШЕГО»♦** набралось у каждого игрока. Если установленный мастером порог был преодолен, герои становятся подвержены общему настроению в разной степени (от мелких игровых помех, до полной потери рассудка персонажа — он присоединяется к верующим в своих желаниях).

ВАРИАНТЫ КОНЦОВОК

Финал может быть разным по содержанию для каждого героя в зависимости от образовавшихся во время приключения сюжетных линий. Итоги могут получиться разными, вы можете опираться на следующие вариации, комбинируя их:

1. Герои не спасли тигренка.

- Ирминэ погибнет этой же ночью от горя;
- Ритуал свершится, дьявол получит желанную силу;
- В случае, если персонажи игроков выжили, всю оставшуюся жизнь их будут мучить звуковые галлюцинации рычания тигров. Постепенно это сведет их с ума.

2. Герои убили Проповедника.

- Череду ритуалов прекратится;
- Горожане обретут свободу;
- Матушка Гвин вместе со своими людьми и выжившими будет восстанавливать город. Уже через несколько лет Красная Пустыня расцветет и откроет свои границы для путешественников с Большого материка.

3. Герои не убили Проповедника.

- Праздник Кровавой луны состоится через 100 лет, дьявол продолжит свою практику;
- В случае, если персонажи игроков выжили, всю оставшуюся жизнь их будут мучить кошмары об этой ночи. Пугающие маски будут зазывать их вернуться.

4. ГЕРОИ СБЕЖАЛИ ИЗ ГОРОДА, БРОСИВ ВСЕ.

- ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ДО НИХ ДОЙДУТ СЛУХИ, ЧТО ПУСТЫНЮ СНОВА ЗАКРЫЛИ ИЗ-ЗА КАКОГО-ТО СТРАШНОГО НЕИЗВЕСТНОГО СЛУЧАЯ. КРОМЕ ТОГО, ПОЧТИ КАЖДУЮ НОЧЬ ИХ БУДУТ МУЧИТЬ КОШМАРЫ С ЭПИЗОДАМИ РИТУАЛОВ, С РЕВУЩИМИ ХИЩНИКАМИ, А В ДНЕВНОЕ ВРЕМЯ ИМ БУДУТ ПОВСЮДУ МЕРЕЩИТЬСЯ ТЕ ЛЮДИ В МАСКАХ. ПОСТЕПЕННО ЭТО СВЕДЕТ ИХ С УМА.

◇МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ◇

БУСИНА СИЛЫ [BEAD OF FORCE]

ЧУДЕСНЫЙ ПРЕДМЕТ, РЕДКИЙ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ СТОИМОСТЬ: 251-2 500 ЗМ

ИСТОЧНИК: «DUNGEON MASTER'S GUIDE»

ЭТО МАЛЕНЬКИЙ ЧЁРНЫЙ ШАРИК 3/4 ДЮЙМА В ДИАМЕТРЕ И ВЕСОМ В ОДНУ УНЦИЮ. КАК ПРАВИЛО, 1К4 + 4 БУСИН СИЛЫ НАХОДЯТ ВМЕСТЕ.

ВЫ МОЖЕТЕ ДЕЙСТВИЕМ БРОСИТЬ БУСИНУ НА РАССТОЯНИЕ ДО 60 ФУТОВ. БУСИНА ВЗРЫВАЕТСЯ ПРИ УДАРЕ И УНИЧТОЖАЕТСЯ. ВСЕ СУЩЕСТВА, НАХОДЯЩИЕСЯ В ПРЕДЕЛАХ 10 ФУТОВ ОТ МЕСТА ПРИЗЕМЛЕНИЯ БУСИНЫ, ДОЛЖНЫ ПРЕУСПЕТЬ В СПАСБРОСКЕ ЛОВКОСТИ Сл 15, ИНАЧЕ ПОЛУЧАТ УРОН СИЛОВОМ ПОЛЕМ 5К4. ПОСЛЕ ЭТОГО НА ЭТОЙ ПЛОЩАДИ ОБРАЗУЕТСЯ ПРОЗРАЧНАЯ СФЕРА ИЗ СИЛОВОГО ПОЛЯ, ОСТАЮЩАЯСЯ НА ЭТОМ МЕСТЕ В ТЕЧЕНИЕ 1 МИНУТЫ. ВСЕ СУЩЕСТВА, ПРОВАЛИВШИЕ СПАСБРОСОК И ПОЛНОСТЬЮ НАХОДЯЩИЕСЯ В ПРЕДЕЛАХ ЭТОЙ ПЛОЩАДИ, ОКАЗЫВАЮТСЯ ЗАПЕРТЫМИ ВНУТРИ СФЕРЫ. СУЩЕСТВА, ПРЕУСПЕВШИЕ В СПАСБРОСКЕ, ИЛИ НАХОДЯЩИЕСЯ В ЭТОЙ СФЕРЕ ЛИШЬ ЧАСТИЧНО, ВЫТАЛКИВАЮТСЯ ПРОЧЬ ОТ ЦЕНТРА СФЕРЫ, ПОКА ПОЛНОСТЬЮ НЕ ОКАЖУТСЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ДЕЙСТВИЯ СИЛОВОГО ПОЛЯ. НИКАКИЕ АТАКИ И ЭФФЕКТЫ НЕ МОГУТ ПРОНИКАТЬ СКВОЗЬ СФЕРУ — ТОЛЬКО ВОЗДУХ, ПРИГОДНЫЙ ДЛЯ ДЫХАНИЯ.

ЗАПЕРТОЕ ВНУТРИ СУЩЕСТВО МОЖЕТ ДЕЙСТВИЕМ ТОЛКАТЬ СФЕРУ, ПЕРЕМЕЩАЯ ЕЁ СО СВОЕЙ УМЕНЬШЕННОЙ ВДВОЕ СКОРОСТЬЮ. СФЕРУ МОЖНО ЛЕГКО ПОДНЯТЬ, ТАК КАК ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВЕСА СУЩЕСТВ, НАХОДЯЩИХСЯ В НЕЙ, ОНА ВЕСИТ ВСЕГО 1 ФУНТ.

КАМЕНЬ УДАЧИ [STONE OF GOOD LUCK]

ЧУДЕСНЫЙ ПРЕДМЕТ, НЕОБЫЧНЫЙ (ТРЕБУЕТСЯ НАСТРОЙКА)

РЕКОМЕНДОВАННАЯ СТОИМОСТЬ: 101-500 ЗМ

ИСТОЧНИК: «DUNGEON MASTER'S GUIDE»

ПОКА ЭТОТ ПОЛИРОВАННЫЙ АГАТ НАХОДИТСЯ У ВАС, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ БОНУС +1 К ПРОВЕРКАМ ХАРАКТЕРИСТИК И СПАСБРОСКАМ.

КАМЕНЬ СИЯНИЯ [GEM OF BRIGHTNESS]

ЧУДЕСНЫЙ ПРЕДМЕТ, НЕОБЫЧНЫЙ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ СТОИМОСТЬ: 101-500 ЗМ

ИСТОЧНИК: «DUNGEON MASTER'S GUIDE»

У ЭТОЙ ПРИЗМЫ ЕСТЬ 50 ЗАРЯДОВ. ЕСЛИ ВЫ ЕЁ ДЕРЖИТЕ, ВЫ МОЖЕТЕ ДЕЙСТВИЕМ ПРОИЗНЕСТИ ОДНО ИЗ ТРЁХ КОМАНДНЫХ СЛОВ, ЧТОБЫ ВЫЗВАТЬ ОДИН ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ЭФФЕКТОВ:

- ПЕРВОЕ КОМАНДНОЕ СЛОВО ЗАСТАВЛЯЕТ КАМЕНЬ ИСПУСКАТЬ ЯРКИЙ СВЕТ В РАДИУСЕ 30 ФУТОВ И ТУСКЛЫЙ СВЕТ В РАДИУСЕ ЕЩЁ 30 ФУТОВ. ЭТОТ ЭФФЕКТ НЕ ТРАТИТ ЗАРЯД. ОН ДЛИТСЯ, ПОКА ВЫ НЕ ПОВТОРИТЕ КОМАНДНОЕ СЛОВО БОНУСНЫМ ДЕЙСТВИЕМ, ИЛИ ПОКА НЕ ВОСПОЛЬЗУЕТЕСЬ ДРУГОЙ ФУНКЦИЕЙ КАМНЯ.
- ВТОРОЕ КОМАНДНОЕ СЛОВО ТРАТИТ 1 ЗАРЯД И ЗАСТАВЛЯЕТ КАМЕНЬ ИСПУСТИТЬ СВЕРКАЮЩИЙ ЛУЧ В ОДНО СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ ВЫ ВИДИТЕ В ПРЕДЕЛАХ 60 ФУТОВ. СУЩЕСТВО ДОЛЖНО ПРЕУСПЕТЬ В СПАСБРОСКЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ Сл 15, ИНАЧЕ СТАНЕТ ОСЛЕПЛЁННЫМ НА 1 МИНУТУ. СУЩЕСТВО МОЖЕТ ПОВТОРЯТЬ СПАСБРОСОК В КОНЦЕ КАЖДОГО СВОЕГО ХОДА, ОКОНЧИВАЯ ЭФФЕКТ ПРИ УСПЕХЕ.
- ТРЕТЬЕ КОМАНДНОЕ СЛОВО ТРАТИТ 5 ЗАРЯДОВ И ЗАСТАВЛЯЕТ КАМЕНЬ ИСПУСКАТЬ ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ СВЕТ 30-ФУТОВЫМ КОНУСОМ. ВСЕ СУЩЕСТВА В КОНУСЕ ДОЛЖНЫ СОВЕРШИТЬ СПАСБРОСКИ, КАК ЕСЛИ БЫ ПО НИМ ПОПАЛ ЛУЧ, СОЗДАННЫЙ ВТОРЫМ КОМАНДНЫМ СЛОВОМ.
- КОГДА ВСЕ ЗАРЯДЫ ЭТОГО КАМНЯ КОНЧАТСЯ, ОН СТАНОВИТСЯ НЕМАГИЧЕСКОЙ ДРАГОЦЕННОСТЬЮ, СТОЯЩЕЙ 50 ЗМ.

ОБРУЧ СЖИГАНИЯ [CIRCLET OF BLASTING]

ЧУДЕСНЫЙ ПРЕДМЕТ, НЕОБЫЧНЫЙ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ СТОИМОСТЬ: 101-500 ЗМ

Источник: «DUNGEON MASTER'S GUIDE»

Пока вы носите этот обруч, вы можете действием наложить им заклинание **♦ПАЛЯЩИЙ ЛУЧ [SCORCHING RAY]♦**. Вы совершаете бросок атаки этого заклинания с бонусом +5. Обруч не может использоваться повторно до следующего рассвета.

♦ЗАКЛИНАНИЯ♦

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ [COMPREHEND LANGUAGES]

1 УРОВЕНЬ, ПРОРИЦАНИЕ (РИТУАЛ)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (щепотка сажи и соли)

Длительность: 1 час

Классы: бард, волшебник, колдун, чародей

Источник: «PLAYER'S HANDBOOK»

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей на любых языках. Вы также понимаете письма на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения одной страницы текста.

Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

ПАЛЯЩИЙ ЛУЧ [SCORCHING RAY]

2 УРОВЕНЬ, ВОПЛОЩЕНИЕ

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Классы: волшебник, чародей

Архетипы: артиллерист (изобретатель), гений (колдун), домен света (жрец), исчадие (колдун), круг дикого огня (друид)

Источник: «PLAYER'S HANDBOOK»

Вы создаете три огненных луча и направляете их на цели, находящиеся в пределах дистанции. Это может быть одна цель или несколько.

Для каждого луча совершите дальнюю атаку заклинанием. При попадании цель получает 2к6 урона огнём.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, вы создаете один дополнительный луч за каждый уровень ячейки выше второго.

♦ПЕРСОНАЖИ♦

ХАМА КХАЛИД

Хама — человек калишит 24 лет, среднего роста (166 см) и стройной комплекции (вес около 55 кг). Она носит темно-бордовый капюшон и плащ, который накрывает большую часть её головы, а черный платок прикрывает нижнюю часть лица, оставляя открытыми только глаза. На лбу и вдоль линии роста волос видны украшения, напоминающие тонкую цепочку со вставками наподобие драгоценных камней. Кожаные элементы одежды включают корсет, перчатки без пальцев и пояс с петлями и карманами для оружия или инструментов. На ее руках видны украшения и браслеты, некоторые из которых могут служить для защиты. Дополняют образ массивные сапоги и некоторые элементы брони на предплечьях.

Она хитра и осторожна в своем деле, но при этом никогда не упустит возможность позабавиться над чем-нибудь. Она легко может распознать самые сокровенные желания любого человека, пообщавшись с ним всего пару минут. Хама знает, чего хотят люди, и она дает им это.

- Сама она приехала с Большого материка, где раньше путешествовала со своими товарищами по городам, торгуя всякими безделушками. Она превосходный торговец, который знает как преподнести даже самое неправдоподобное так, чтобы оно казалось крайне выгодным для покупки.

- С людьми в масках Хама познакомилась давно — они помогли ей, когда та бежала из какого-то городка, где по незнанию продала сломанную вещицу советнику короля. Хама не знала многого о товарищах — ни почему они немые, ни откуда они и какие цели преследуют. Но как бы то ни было, далее они всегда действовали и путешествовали вместе. Маски обучили девушку своему языку жестов.
- В **«Красную пустыню»** они приехали одними из первых с заранее разработанным планом по заработку. Обосновавшись в городе, команда организовала все для нелегального проводничества, которым занимаются вот уже несколько дней, зарабатывая по тысяче зм в день.
- Когда материк закрывает входы, Хама планирует оставшиеся дни провести в городе, торгуя привезенным с Большого материка. В самом празднике она участвовать не намерена по личным соображениям (она находит нечто жуткое в религиозной атмосфере, царящей в пустыне), кроме того, в последний день она собирается заняться подготовкой к вывозу людей из города, аналогично тому, как она действует вначале.
- Она владеет метательными кинжалами и вооружена ими..

Нура Джассан

Нура — Калаштар 26 лет, среднего размера (177 см) и стройной комплекции (вес около 64 кг).

Обычно в ее облачении сочетаются элементы разных культур и эпох. У нее короткие темные-синие волосы, глаза узкие, что придает взгляду остроту. Одета она в богатую одежду: на ней темно-бордовая длинная роба, украшенная узорами и золотыми линиями. На рукавах видны оборки, придающие образу театральности и изысканности. На плечах и запястьях висят золотые браслеты в виде наручей, которые служат как элементы украшения и части боевой брони. На талии завязан темно-синий пояс оби с узлом и парой украшений.

Она ответственна, спокойна и хладнокровна. Точно следует всем указаниям свыше, очень внимательна при выполнении своих задач. В ее голосе редко можно услышать какую-то эмоциональность, иногда даже промелькивают нотки строгости.

- Она, как и другие гиды, верно служит главному Проповеднику. Следит за персонажами, чтобы те не отклонялись от системы и не прознали о чем-либо (так,

например, провожая группу по городу или внутри **«Пирамиды»**, водит их по «безопасным» путям, которые созданы специально для приезжих)

- Так же как и другие гиды, она отвечает за подготовку праздника — следит за порядком на ритуалах, чтобы никто грубо не нарушал правила.
- Она действует в разрез с убеждениями ее духа, что нередко вызывает у нее перепады настроения.

Жрица

Это низенькая сгорбленная старушка со сморщенным лицом и вечно закрытыми глазами, при этом она хорошо ориентируется в пространстве. У нее длинные вьющиеся, очень всклокоченные волосы, неаккуратно собранные в подобие пучка. Одета она в белое платье с длинными и широкими рукавами, поверх которого повязан темно-бордовый плащ до пола. На талии завязаны красные ленты, а на запястьях закреплены золотые браслеты из звеньев.

Называет героев «ляляпяки» и хрипло посмеивается. Каждый раз перед произнесением новой длинной мысли причмокивает пару раз губами. Иногда может ненадолго впасть в состояние транса — она замирает на месте, повернув голову наверх и что-то мыча.

Она, как и все служащие, по отношению к приезжим проявляет миролюбие, дипломатичность и терпение. Она настроена не осуждать за непонимание, а на завлечение к религии.

Ирминэ Рунан

Ирминэ — молодая девушка маленького роста (примерно 147 см) и хрупкого на вид телосложения. Одета в красный шелковый ленга-чоли, состоящий из юбки, блузки чоли и дупатта (длинная накидка). Все это украшено вручную необыкновенными узорами, бисером, стразами и монистами; ее волосы и нижняя часть лица прикрыта полупрозрачной красной вуалью. На некоторых ее пальцах надеты хучжи (украшенный твердый «коготь» с отверстием для кончика пальца, сделанный из драгоценных металлов).

Она привыкла говорить тихо. Ее походка очень аккуратная, она может передвигаться быстро и неслышно. Довольно робкая, но очень искренняя.

- Искренне хочет помочь тигренку, сильно переживает за него. Готова отчаянно умолять героев о помощи, так как в них видит последний шанс.
- Она будет более открыто и доверчиво говорить с героями, если на них нет масок.
- В случае чего готова прикрыть и даже пожертвовать собой.
- Девушка склонна до последнего просить героев о помощи, обещая, что в долгу не останется.

Микан Тистлтоп

Внешность: приземистый, худощавый старик с лысой головой. Лицо морщинистое, он постоянно щурится. Седая борода заплетена в косичку. Льяная роба грязно-белого цвета потрепана и изношена.

Отыгрыш: У Микана очень плохой слух, но шустрый нрав. Любит постукивать своей тростью, когда становится скучно, а также легонько бить ею несмысленных. Задумавшись, дергает себя за бороду.

Личность: Он уже не помнит, когда и как попал в этот город. Раньше он жил тут с женой, но она уже давно умерла от какой-то болезни. Считает, что с приходом Проповедника, который сменил тут порядки, город изменился в худшую сторону. Верит, что прожил достойную жизнь, готов уйти на покой.

Матушка Гвин

Внешность: высокая и широкоплечая женщина со смуглой кожей и поднятыми скулами. Ее черные волосы заплетены в косички с позолоченными бусинами. Она одевается со вкусом и достаточно дорого; чаще всего на ней легкая длинная юбка с топом и множество украшений, в особенности на руках. Ее глаза подчеркнуты стрелками в характерном восточном стиле.

Отыгрыш: Она обожает слушать хорошие истории, но и сама не прочь рассказать парочку из своего опыта. Матушка создает впечатление приятной и умной женщины, которая только изредка раздражается из-за какого-нибудь пустяка.

Личность: Матушка очень мудрая и осторожная женщина, которая знает как вести дела с разными людьми. Она застала времена, когда действующий Проповедник пришел в их земли — тогда она была из немногих, кто остался жив после противостояния с ним. Гвин смогла отбить у него право на свою жизнь и жизнь

немногих оставшихся в городе. Матушка заключила с дьяволом особую сделку, по которой она со своими горожанами не лезет в дела храма, а Проповедник предоставляет им сохранность каждые сто лет во время праздника. Выжившие были настолько ей благодарны, что прозвали Матушкой Гвин и признали своей Главой.

Мейлила Рейн

Внешность: невысокая женщина средних лет с волосами цвета ржи. На ее лице проглядываются морщины, вид усталый, но в глазах еще горит какая-то искра. Одетая она по-простому; ей главное, чтобы было удобно.

Отыгрыш: К окружающим она относится с теплотой, к молодым юношам — как к своим детям. Очень кроткая, постоянно боится сказать что-то не так, оттого говорит довольно тихо. Ее редкая улыбка греет душу. Одним своим видом способна вселить надежду в сердца окружающих.

Биография: Мейлила была одной из гостей на прошлом празднике Кровавой луны 100 лет назад. Она приехала в пустыню с двумя взрослыми сыновьями, которых она очень любила. К сожалению, она не смогла уследить за ними: одной ночью юноши нашли путь к нижним этажам, где не смогли противостоять соблазнам. Они стали одними из тех, кого зовут «верующими», облачились в маски и отделились от матери. В ночь праздника они погибли в разбушевавшейся толпе, охваченные общим безумством. Сама Мейлила смогла спастись, и тогда она стала жить в городе под охраной Матушки Гвин. Праздник для нее — болезненная тема.

Джандар Фезим

Внешность: загорелый мужчина средних лет с вечной щетиной; короткие волосы и яркие белые зубы. Одет в разноцветные, плохо сочетающиеся между собой одежды, во всех кармашках валяются какие-то талисманы, забытые фантики и салфетки, бумажки и всякий товар, который он продает.

Отыгрыш: Он так быстро говорит, что иногда даже сложно уловить смысл сказанного. Однако при продаже товара Джандар ведет себя как истинный профессионал: во всех красках расписывает вещь, ее происхождение и ценность, заставляя покупателей засмотреться на то, что, казалось бы, им и не нужно вовсе. Ему характерны широкие жесты руками и активная мимика.

Биография: Джандар искренне любит свою работу. Он прибыл в пустыню пару недель назад, как только открылась граница, чтобы продать товар, который он скопил за свои странствия на Большом материке. Благодаря своему широкому ассортименту и специализации на редких вещах, Джандар быстро приобрел успех в своей области, во многих городах на материке он уже небезызвестный. Торговец не скрывает своей удачи, которая сопутствует ему с ранних лет: беды, кризисы всегда обходят его стороной.

Шестая поэма (Поэма)

Внешность: вытянутая, высокая табакси с черной шерстью и длинным хвостом; около глаз, на ушах и на пальцах лап проглядываются желтые пятна шерсти в символических узорах. Одет в белую, перекрещенную на груди ткань и длинную сине-желтую юбку с разрезами по бокам; щиколотки и запястья украшены золотыми браслетами.

Отыгрыш: Утонченная женщина, которая знает себе цену. В разговоре часто прибегает к сложным формулировкам и не может выносить невежд. Очень ответственно относится к своей работе, раскладывает книги так, что у каждой есть свое место. Ей важен порядок и уважительное отношение гостей к месту и книгам.

Биография: Одна из членов семьи табакси, которые проживают в городе под защитой Матушки Гвин. Работа в библиотеке передается у них по наследству. Ее далекие предки жили в городе еще до прихода дьявола. Она крайне неодобрительно относится к деяниям Проповедника и не может понять дипломатичность Матушки по отношению к нему. Однако табакси доверяет ей и не суется в дела города. Предпочитает оставаться отстраненной от мирской суеты, скрываясь в своей библиотеке.



РЕЗЕР ВРА'АГО (ИСТИННОЕ ИМЯ: МИЛЬ'РАЛЬВАНУЛ)

— Рогатый Дьявол (Мальбранш)

— он же: главный Проповедник

Скрывается в людском облики: это высокий мужчина с бледной кожей и длинными черными волосами, два передних локона обрамляют лицо по бокам. Его черные губы почти всегда растянуты в небольшой удовлетворительной улыбке. Он носит черную повязку с золотой отделкой, которая скрывает сверкающие белым светом глаза (это не мешает ему ориентироваться в пространстве). Обычно одет в белое дорогое облачение для службы. На праздничной церемонии он не носит повязку и одет в нечто вроде широкой черной куртки, черные штаны и кожаные ботинки.

Ведет себя довольно спокойно; знает, что все происходящее находится под его контролем. Его забавляют устрашающие слухи о нем, разносящиеся между местными жителями и служителями. Не любит напрягаться и суетиться. Он доволен своей практикой, которую проворачивает уже на протяжении четырехсот лет. Хотя вывести его из себя не так просто, в гневе он суров и жесток. Если у него появляются враги, он сделает все, чтобы уничтожить их.



Ви

— антропоморфное существо. В предстоящий праздник Кровавой Луны ему исполнится 100 лет.

Это тигренок около 170 см ростом, с достаточно гибким телом. У него преимущественно бело-красный окрас с редкими черными линиями. Из одежды у него только красная украшенная накидка с вырезом, обвязанная вокруг пояса. У него отсутствует один коготь (указательный на левой руке), а на коже, в местах редких проплешин, можно заметить шрамы от порезов.

Ви уже привык и почти смирился со своей тяжелой судьбой, он не видит для себя светлого будущего и хорошего исхода. Ему хочется уже покончить со всем. Сильно боится Проповедника, хочет чтобы тот оставил его в покое. Единственные теплые чувства за последнее время у него могла вызвать только [Ирминэ](#). Он благодарен Богам, что напоследок они подарили ему такого человека рядом.

◇ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Жетонов «Падшего»◇

Жетон «Падшего» — подобно своему названию, жетон несет в себе темные энергии и порочные искушения. Каждый такой жетон, полученный игроком за решение, приводящее его на путь безумных верований, становится своеобразным отпечатком его души, запачканной и умертвленной. По мере накопления жетонов, внутренний мир персонажа все более окутывается

тьмой, а зависимость от Божества становится все сильнее и непреодолимее.

Игроки копят эти жетоны на протяжении всего пребывания в городе. Мастеру предлагается заранее установить допустимые числовые пороги, превышение которых приводит к ряду последствий (например, может оказывать влияние на отыгрыш героев и их поведение).

Жетоны выдаются игрокам..:

1. За каждую порцию съеденного мяса (по 0,5 значка);
2. За каждую пробу напитков/табачных и различных психотропных веществ на нижних этажах;
3. За участие в мероприятиях той или иной комнаты на нижнем уровне.
4. В любом другом случае, когда мастер сочтет нужным.

◇МЕСТА◇

Красная Пустыня

Тип: город

Местоположение: на отделенном от Большого материка острове (между ними есть перешеек).

Климат: аридный

Население: коренные жители < 500 чел; с каждым столетием прибавляется ~500 чел; Во время праздника ~1500 чел.

Описание: Много лет назад город был основан в песчаной долине между скалами. За столетия рельеф несколько изменился, и теперь попасть в город можно только с одного из каньонов. Раньше город был густонаселенным, ярким, живым. Он славился своими диковинками, которые привлекали все больше людей с Большого материка.

Сейчас же город выглядит в основном пустынно и очень невзрачно (не в праздничные недели). Маленькие облезлые дома из песчаника стоят почти вплотную друг к другу, образуя узкие улочки. Поселение кольцами окружает центральную площадь с пирамидой.

На юге города расположены поля, плодородие которых поддерживается магией. Там выращиваются различные травы, финики, фрукты и иногда овощи.

Более подробную историю города читай в [Истории города](#).

Пирамида

Тип: СООРУЖЕНИЕ

Местоположение: ЦЕНТР ГОРОДА

Описание: ПРОТОТИПОМ ПИРАМИДЫ, КОТОРАЯ ЯВЛЯЕТСЯ ХРАМОВЫМ СООРУЖЕНИЕМ, ЯВЛЯЕТСЯ ПИРАМИДА КУКУЛЬКАНА (ПО ВИДУ). ВЫСОТА ЕЕ СОСТАВЛЯЕТ 45 М (150 ФУТОВ), ДЛИНА КАЖДОЙ ЕЕ СТОРОНЫ СОСТАВЛЯЕТ 103 М (338 ФУТОВ). НА ЛИЦЕВОЙ К ПЛОЩАДИ ГРАНИ РАСПОЛОЖЕНА ЛЕСТНИЦА С ШИРОКИМ ВЫСТУПОМ НА ПОЛОВИНЕ ВЫСОТЫ, ВСЕГО ТАМ 300 СТУПЕНЕК.

ВЫСШИЕ ЭТАЖИ СОДЕРЖАТ В СЕБЕ ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ, КУХНИ, КОМНАТЫ ДЛЯ СЛУЖАЩИХ И ПРОЧ. НИЖНИЕ ЭТАЖИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ЗАЛЫ ДЛЯ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ.



Пирамида

Стат-блоки

Рогатый дьявол (Мальбранш) [HORNED DEVIL]

Большое Исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (ПРИРОДНЫЙ ДОСПЕХ)

Хиты 165 (17К10 +85)

Скорость 20 ФУТОВ, ЛЕТАЯ 60 ФУТОВ

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Спасброски: Сил +10, Лов +7, Мдр +7, Хар +7

Сопrotивление урону: ХОЛОД; ДРОБЯЩИЙ, КОЛЮЩИЙ, РУБЯЩИЙ ОТ НЕМАГИЧЕСКИХ АТАК, КРОМЕ НАНЕСЕННЫХ ПОСЕРЕБРЕННЫМ ОРУЖИЕМ

Иммунитет к урону: ОГОНЬ, ЯД

Иммунитет к состоянию: ОТРАВЛЕНИЕ

Чувства: ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ 120 ФУТОВ, ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 13

Языки: ИНФЕРНАЛЬНЫЙ, ТЕЛЕПАТИЯ 120 ФТ.

Опасность: 11 (7200 ОПЫТА)

Бонус мастерства: +4

Источник: «MONSTER MANUAL»

Дьявольское зрение. МАГИЧЕСКАЯ ТЬМА НЕ МЕШАЕТ ТЁМНОМУ ЗРЕНИЮ ДЬЯВОЛА.

Сопrotивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: две вилами, и одну хвостом. Он может использовать метание пламени вместо любой рукопашной атаки.

Вилы. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель.

Попадание: Колющий урон 15 (2К8 + 6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель.

Попадание: Колющий урон 10 (1К8 + 6). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске телосложения Сл 17, иначе будет терять 10 (3К6) хитов в начале каждого своего хода из-за infernalной раны. Каждый раз, когда дьявол попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 10 (3К6). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

Метание пламени. Дальнебойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 150 футов, одна цель. **Попадание:** Урон огнём 14 (4К6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Сфинкс [SPHINX]

Большой Монстр, законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (ПРИРОДНЫЙ ДОСПЕХ)

Хиты 56 (8К12 +15)

Скорость 40 ФУТОВ, ЛЕТАЯ 60 ФУТОВ

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
19 (+4)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки: АТЛЕТИКА +7, АКРОБАТИКА +7, МАГИЯ +4

ИММУНИТЕТ К УРОНУ: ПСИХИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ; ДРОБЯЩИЙ, КОЛЮЩИЙ, РУБЯЩИЙ ОТ НЕМАГИЧЕСКИХ АТАК

ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ: ОЧАРОВАНИЕ, ИСПУГ

ЧУВСТВА: ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ 120 ФУТОВ, ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 20

Языки: ОБЩИЙ, Язык Сфинксов

Опасность: 5 (1800 ОПЫТА)

БОНУС МАСТЕРСТВА: +3

Непостижимый. Сфинкс обладает иммунитетом ко всем эффектам, которые чувствуют его эмоции или читают мысли, а также заклинаниям школы Прорицания, неуютным ему. Проверки Мудрости (Проницательность), совершенные для определения намерений и искренности сфинкса, совершаются с помехой.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ. Атаки оружием сфинкса являются магическими.

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает две атаки когтем.

Коготь. Рукопашная атака оружием досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 11 (2К10 + 6 = 16).

Рык. Все существа, провалившие спасбросок Мудрости Сл 15, становятся испуганными на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Легендарное действие

Телепортация (стоит 2 действия). Сфинкс магическим образом телепортируется вместе со всем неносимым и носимым снаряжением на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

ЛЕОНИНЕЦ [LEONIN]

Средний Зверь, нейтрально-злой

Класс Доспеха 16

Хиты 71 (11К8 + 22)

Скорость 35 ФУТОВ

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски: СИЛ +6, ТЕЛ +5

Навыки: АТЛЕТИКА +5

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ: ДРОБЯЩИЙ, КОЛЮЩИЙ, РЕЖУЩИЙ

Уязвимость к урону: ОГОНЬ, ГРОВОЙ, НЕКРОТИЧЕСКИЙ

ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ: ИСПУГАННЫЙ, ОЧАРОВАННЫЙ, ОШЕЛОМЛЕННЫЙ

ЧУВСТВА: ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого., ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ 11.

Языки: ОБЩИЙ, язык Леонинцев

Опасность: 5 (1800 ОПЫТА)

БОНУС МАСТЕРСТВА: +3

Когти. Ваши когти — это природное рукопашное оружие, которое вы можете использовать для совершения безоружных атак. Если вы атакуете ими, то наносите рубящий урон, равный 1К4 + ВАШ модификатор Силы, вместо дробящего урона, характерного для безоружного удара.

Действия

Мультиатака. Леонинец совершает две атаки секирой или бросает два метательных копья.

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 10 (1К12 + 4) рубящего урона.

Метательное копье. Рукопашная и дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1К6 + 4) колющего урона.

Устрашающий рев (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным

ДЕЙСТВИЕМ ЛЕОНИНЕЦ МОЖЕТЕ ИЗДАТЬ НЕОБЫЧАЙНО УСТРАШАЮЩИЙ РЁВ. СУЩЕСТВА ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ В ПРЕДЕЛАХ 10 ФУТОВ, КОТОРЫЕ СПОСОБНЫ ЕГО СЛЫШАТЬ, ДОЛЖНЫ ПРЕУСПЕТЬ В СПАСБРОСКЕ МУДРОСТИ, ИНАЧЕ БУДУТ ИСПУГАНЫ ДО КОНЦА СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА ЛЕОНИНЦА. Сл СПАСБРОСКА РАВНА 14.

РЕАКЦИИ

Выносливость камня (ПЕРЕЗАРЯЖАЕТСЯ ПОСЛЕ КОРОТКОГО ИЛИ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОГО ОТДЫХА). КОГДА ЛЕОНИНЕЦ ПОЛУЧАЕТ УРОН, ОН МОЖЕТ СНИЗИТЬ ЕГО НА 9 (1К12 + 3).

Главный Проповедник

Средний Гуманоид, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (МАГИЧЕСКИЕ ОДЕЖДЫ)

Хиты 97 (15К10 + 15)

Скорость 30 ФУТОВ, ЛЕТАЯ 30 ФУТОВ

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)

Спасброски: Инт +4, Мдр +5

Навыки: Магия +9, Обман +8, Религия +8

Уязвимость к урону: дробящий

Сопротивление урону: некротическая энергия

Иммунитет к состоянию: окаменение

Чувства: слепое зрение 120 ФУТОВ, ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 12

Языки: Общий, Инфернальный, Телепатия 120 ФТ

Опасность: 5 (1800 Опыта)

Бонус Мастерства: +3

Бестелесное перемещение. Он может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1К10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Использование заклинаний. Бальтазар является заклинателем 4 уровня, который использует Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 13; +5 к попаданию атаками заклинаний). Бальтазар знает следующие заклинания из списка волшебника:

Луч болезни. Луч тошнотворно-зеленой энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 2К8 и должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится также отравленной до конца вашего следующего хода.

Молния. Разряд молнии формирует линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающую в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон электричеством 8К6, или половину урона при успехе. Молния поджигает горючие предметы в поражаемой области, которые никто не несет и не носит.

Проклятие. Вы касаетесь существа, и оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет проклятым на период действия заклинания. Накладывая это заклинание, выберите характер проклятья из следующего списка: выберите одну характеристику. Будучи проклятой, цель совершает проверки и спасброски этой характеристики с помехой.

- Будучи проклятой, цель совершает с помехой броски атаки по вам.
- Будучи проклятой, цель должна в начале каждого своего хода совершать спасбросок Мудрости. В случае провала она впустую тратит свое действие.
- Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания причиняют ей дополнительный урон некротической энергией 1К8.
- Заклинание снятия проклятья оканчивает этот эффект. С разрешения Мастера, вы можете создать альтернативный эффект проклятья, но он не должен быть сильнее тех, что представлены выше. Финальное решение об эффекте проклятья остается за Мастером.

Ви

Средний зверь, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 14 (ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ)

Хиты 95 (10К10 + 40)

Скорость 40 ФУТОВ, ЛАЗАЯ 30 ФУТОВ

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар

20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Спасброски: Лов +7

Навыки: Восприятие +5, скрытность +7

Уязвимость к урону: огонь

Сопrotивление урону: дробящий, колющий, рубящий, некротическая энергия

Иммунитет к состоянию: отравленный

Чувства: темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

Языки: общий, Инфернальный, телепатия 120 фт

Опасность: 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства: +3

Отражение заклинаний. Ви имеет преимущество на спасброски против любого заклинания, которое воздействует только на него (не на область). Если спасбросок кота против заклинания 8-го уровня или ниже успешен, то заклинание не имеет никакого эффекта на кота и перенацеливается на самого заклинателя.

Магическая шкура. Тигренок обладает сопротивлением немагическому физическому урону.

Острый зрение и тонкий нюх. Ви совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение и нюх.

Действия

Мультиатака. Тигренок совершает 2 атаки когтем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) колющий урон.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1к8 + 5) рубящий урон.

Использование заклинаний. Ви является заклинателем 8 уровня, который использует интеллект в качестве базовой характеристики (сл спасбросков от заклинаний 11; +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания из списка волшебника:

Воскрешение. Вы касаетесь существа, мертвого не больше ста лет, умершего не от старости и не являющегося Нежитью. Если его душа свободна и согласна, цель возвращается к жизни с полными хитами.

Это заклинание нейтрализует все яды и исцеляет немагические болезни, бывшие у существа в момент смерти. Однако это заклинание не снимает магические болезни, проклятия и подобные эффекты; если их не снять до накладывания этого заклинания, они снова начнут действовать, когда существо оживёт. Это заклинание исцеляет все раны и восстанавливает отсутствующие части тела. Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает продолжительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью.

Дух смерти. Вы вызываете дух, воплощающий саму смерть. Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Дух проявляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 10 футов от цели, и цель становится преследуемой духом. Дух использует блок статистики духа жнеца [REAPER SPIRIT]. Дух исчезает, когда он или преследуемое существо опускаются до 0 хитов или когда заклинание заканчивается (концентрация до 1 часа).

Дух жнеца — дружелюбен к вам и вашим спутникам. В бою дух получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Он подчиняется вашим вербальным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы не отдаете духу никаких команд, он совершает действие Уклонение и использует своё движение, чтобы избежать опасности.

Круг смерти. Из точки в пределах дистанции расходится сфера негативной энергии с радиусом 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Цель получает 8к6 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Дух жнеца

Средняя нежить, нейтральная

Класс Доспеха 11 + уровень заклинания (природный доспех)

Хиты 40 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4-го

Скорость 30 футов, летая 30 футов (парит)

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
16 (-3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

ИММУНИТЕТ К УРОНУ: НЕКРОТИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ, ЯД

ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЮ: ИСПУГ, ИСТОЩЕНИЕ, ОТРАВЛЕНИЕ, ОЧАРОВАНИЕ, ПАРАЛИЧ

ЧУВСТВА: ТЕМНОЕ ЗРЕНИЕ 60 ФУТОВ, ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 13

ЯЗЫКИ: ПОНИМАЕТ ЯЗЫКИ, НА КОТОРЫХ ГОВОРIT ЗАКЛИНАТЕЛЬ.

Опасность: —

БОНУС МАСТЕРСТВА: РАВЕН БОНУСУ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Источник: «THE BOOK OF MANY THINGS»

БЕСТЕЛЕСНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. ЖНЕЦ МОЖЕТ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ СКВОЗЬ ДРУГИХ СУЩЕСТВ И ПРЕДМЕТЫ, КАК ЕСЛИ БЫ ОНИ БЫЛИ ТРУДНОПРОХОДИМОЙ МЕСТНОСТЬЮ. ОН ПОЛУЧАЕТ 1К10 УРОНА СИЛОВЫМ ПОЛЕМ, ЕСЛИ ЗАКАНЧИВАЕТ ХОД ВНУТРИ ПРЕДМЕТА.

Действия.

Мультиатака. ЖНЕЦ СОВЕРШАЕТ КОЛИЧЕСТВО АТАК, РАВНОЕ ПОЛОВИНЕ УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ (ОКРУГЛЯЕТСЯ В МЕНЬШУЮ СТОРОНУ).

Жатвенная коса. *Рукопашная атака оружием:* ВАШ МОДИФИКАТОР АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ ДЛЯ ПОПАДАНИЯ (С ПРЕИМУЩЕСТВОМ), ДОСЯГАЕМОСТЬ 5 ФУТОВ, ОДНА ЦЕЛЬ. *Попадание:* 1К10 + 3 + УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ УРОНА НЕКРОТИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИЕЙ.

Бонусные действия.

Преследование существа. ДУХ НАЦЕЛИВАЕТСЯ НА СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ ОН МОЖЕТ ВИДЕТЬ В ПРЕДЕЛАХ 10 ФУТОВ, И НАЧИНАЕТ ЕГО ПРЕСЛЕДОВАТЬ. ПОКА ЦЕЛЬ ПРЕСЛЕДУЕТСЯ, ВЫ И ДУХ ОЩУЩАЕТЕ НАПРАВЛЕНИЕ И РАССТОЯНИЕ ДО ЦЕЛИ, ЕСЛИ ОНА НАХОДИТСЯ НА ТОМ ЖЕ ПЛАНЕ СУЩЕСТВОВАНИЯ, ЧТО И ВЫ. КРОМЕ ТОГО, ЕСЛИ ЦЕЛЬ НАЧИНАЕТ СВОЙ ХОД В ПРЕДЕЛАХ 10 ФУТОВ ОТ ДУХА, ЦЕЛЬ ДОЛЖНА ПРЕУСПЕТЬ В СПАСБРОСКЕ МУДРОСТИ ПРОТИВ СЛ СПАСБРОСКА ОТ ВАШИХ ЗАКЛИНАНИЙ, ИНАЧЕ ОНА БУДЕТ ИСПУГАНА ЖНЕЦОМ ДО НАЧАЛА СВОЕГО СЛЕДУЮЩЕГО ХОДА. ЦЕЛЬ ОСТАЕТСЯ ПРЕСЛЕДУЕМОЙ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ОНА НЕ УМРЁТ, ДУХ НЕ ИСЧЕЗНЕТ ИЛИ ДУХ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ ЭТО ДЕЙСТВИЕ СНОВА.

◇ РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ◇

[ДОСТУП К ПАПКЕ СО ВСЕМИ МАТЕРИАЛАМИ.](#)

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

КАРТЫ

Созданы при помощи [DUNGEON SCRAWL](#).

ФАЙЛЫ (В ПАПКЕ ВЫШЕ) МОЖНО СКАЧАТЬ И ИЗМЕНЯТЬ НА ТОМ ЖЕ САЙТЕ.

◇КАРТЫ◇

КАРТА 1. ВЕРХНИЕ ЭТАЖИ ХРАМА



0 — вход в храм с лестницы, прихожая. Там расположена статуя тигра с раскрытой пастью. Если в верном порядке потянуть за клыки статуи (низ правый, верх правый, низ левый, верх левый), то по правую сторону от нее, в стене, откроется проход в новую комнату (**в область 7**). Без каких либо знаний и уже имеющихся подсказок игрокам нужно пройти высокую проверку Внимательности, при успехе они замечают либо деталь, что клыки у статуи с окольцованной линией, либо намеки на дверь в стене.

1 — зал со спальнями для гостей. Помимо полов, устланных шкурами различных хищных зверей, и стен, на которых висят головы тех же животных, в зале нет особо ничего примечательного. В конце коридора между третьей и четвертой комнатой по правую сторону есть дверь, но она заперта. Любой персонаж, прошедший проверку Анализа, понимает, что дверь нельзя открыть ничем, кроме чего-то вроде звериного когтя (ее можно открыть только с помощью когтя действующего божества-тигрёнка). Проход ведет **в область 7**. Также в зале есть большие всегда открытые двойные двери, через которые можно попасть другой зал (выделен на карте серым. Там нет ничего за что персонажи могли бы уцепиться — такие же комнаты для гостей, пустые подсобки и прочее).

2 — ванная комната.

3 — подсобное помещение. Там в основном складировается всякий мусор.

4 — еще одно подсобное помещение. Там также везде сложен кучами мусор, какие-то безделушки. В ней персонажи могут найти два артефакта: *◇Камень удачи◇* (проверка Внимательности Сл 7) и связку из шести *◇Бусин силы◇* (проверка Внимательности Сл 13). В этой же комнате находится проход в соседнее помещение, который укрыт шторами и несколькими легкими коробками. В том помещении нет ничего кроме ковра, который скрывает под собой лестницу, ведущую на нижний этаж.

5 – общая столовая. Несколько длинных столов для гостей и один — для Проповедника и его приближенных. Стены украшены головами хищников. Есть вход в область **6**.

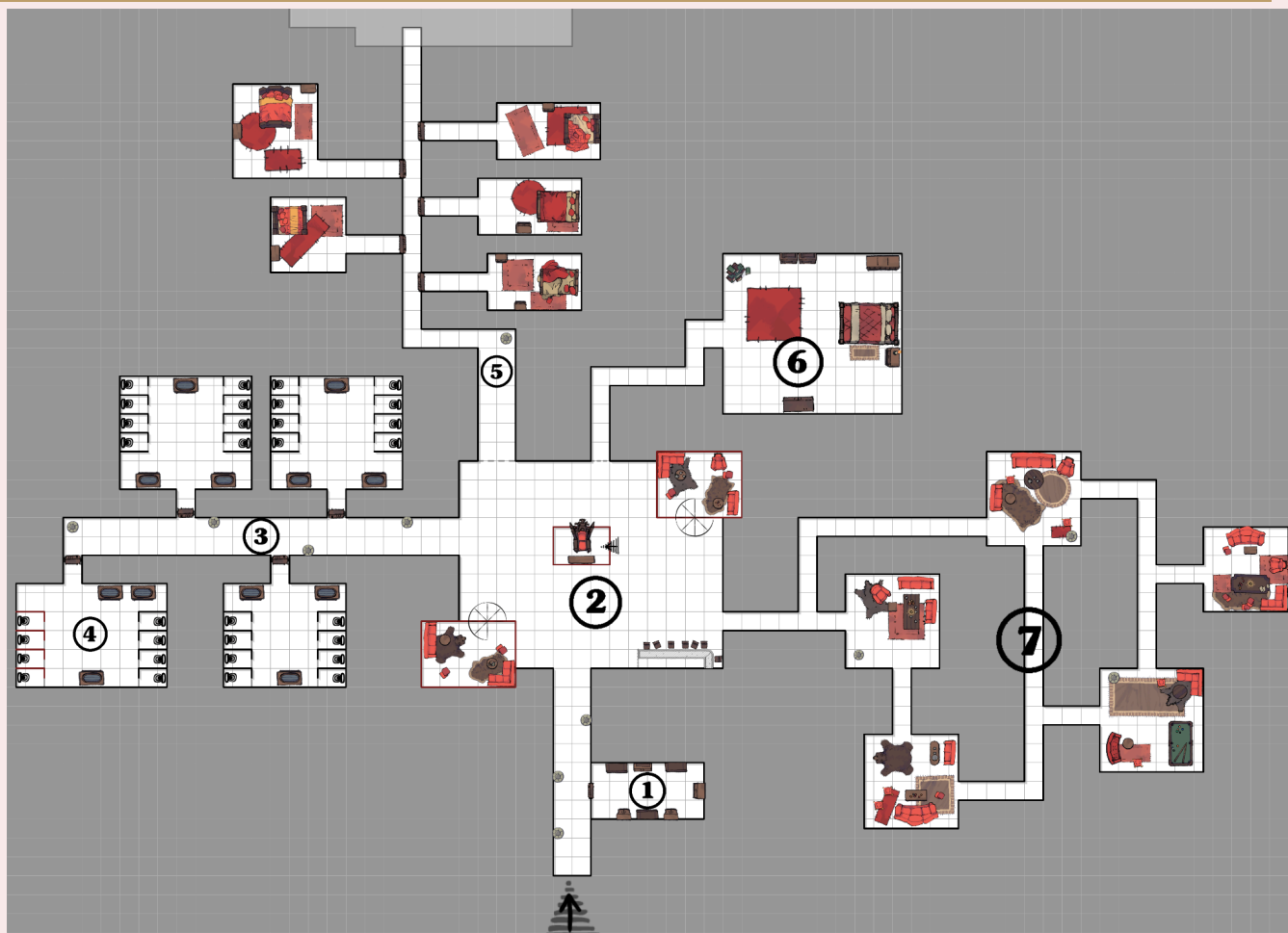
6 – комната для обслуживающего персонала. В ней есть проход, через который из кухни доставляют еду. Там несколько столов с едой. Кроме того, в комнате расположен закрытый сундук, куда некоторые из персонала складывают свои ценности. Взломать замок можно воровскими инструментами. Помимо памятных безделушек, в сундуке можно найти мешочек с 30 серебряными монетами и мешочек с 15 золотыми монетами.

7 – кабинет главного Проповедника. На столах аккуратно сложенные пергаменты. В них на inferнальном языке написаны: расписание обрядов на каждый день, сведения о прибывших в город, карты храма и города, письма горожан. На длинном столе лежит старый гримуар, исписанный секретном шифром, представляющий из себя сочетание древних языков. Понять его можно при помощи заклинания *«Понимание языков»*. На раскрытой странице рисунки изображают проведение какого-то ритуала крови. Также в кабинете за тяжелыми бархатными шторами есть секретная дверь в полу, которая ведет по тайным коридорам на нижние этажи. Открыть ее можно при помощи когтя тигра, который надо вставить в характерную щель в полу и повернуть.

8 – комната, куда заселяют персонажей игроков. Она просторна и почти пуста — внутри есть только необходимое количество коек (в зависимости от числа игроков), а на стене прикреплен факел. Для всех приезжих выделяются подобные скромные комнаты, которые носят символический характер аскезы.

9 – две комнаты других гостей с сундуками. Постояльцы этих комнат притащили с собой нечто ценное, в отличие от других, которые взяли с собой только самое необходимое. Вскрыть сундуки можно воровскими инструментами. В одном из них лежат 30 зм и *«Камень сияния»*, в другом – 15 зм и *«Обруч сжигания»*.

КАРТА 2. НИЖНИЕ ЭТАЖИ ХРАМА



1 – Гардеробная. Это небольшая каморка с множеством шкафов, в которых развешаны нарядные костюмы, платья на любой вкус и размер. Вещей настолько много, что в свободном пространстве на полу между шкафами, в углах лежат кучи одежды. Здесь, по желанию, герои могут переодеться, чтобы соответствовать обстановке и не сильно выделяться.

2 – Центральный зал “Гордость”. Тут скопилось больше всего народу, большинство из них танцует; некоторые переговариваются, сменяются друг с другом, прислонившись к стенам. Свет приглушенный, отдающий неоновым таким образом, что весь зал погружен в пурпурный сумрак. Здесь расположен бар, все напитки в нем подаются с вкусовым оттенком крови. По углам видны выступающие площадки второго этажа, подняться на которые можно по винтовой лестнице. Там на диванах расположились отдельные группы посетителей, которые выглядят с изыском. Они выпивают из тонких бокалов, едят аккуратно нарезанную и разложенную еду, покуряют из кизэру, с гордо поднятой головой и высокомерным взглядом, демонстрируя свое превосходство над остальными. Их разговоры наполнены тонким укором и высокомерием, они спорят о своих достижениях, стремясь показать свою непревзойденную власть и влияние.

Из гостей трудно найти кого-то, кто был бы не в маске, в отличие от персонала, который ходит с открытыми лицами.

В центре зала находится возвышенность с тронном, увенчанном короной из золота. На нем со скучающим видом восседает тигренок. Вокруг него усыпаны драгоценности, также некоторые украшения повешены на нем; в одной лапе бокал с какой-то жидкостью, а во второй — длинная трубка. На его лице можно отличить усталость от обыденности, некоторую безучастность, а также скрытое отвращение к происходящему. Рядом с ним (как на платформе, так и внизу у лестницы) стоят грозные охранники расы Леонинец.

3 – коридор к уборным комнатам.

4 – одна из уборных. Именно там герои смогут встретиться и поговорить с тигренком позже.

5 – завешанный легкими занавесками проход к крылу “похоть”. Там расположены разных размеров спальни, окутанные пеленой дыма бордовых оттенков, и наполненные мягкими шелковыми тканями. В каждой комнате стоит огромная кровать, украшенная золотыми узорами и бархатом. Воздух пропитан афродизиакальными ароматами и шепотом страстных голосов. На входе маячат несколько чейнджлингов, которые увлекают повеселиться.

6 – проход, который ведет к комнате тигренка. Также завешанный, но уже более плотными, тяжелыми бархатными занавесками. Внутри комнаты большая кровать, разные шкафчики с немногочисленными личными вещами, склад каких-то книжек, длинное зеркало. У входа также стоят чейнджлинги, которые в случае, если игроки захотят пройти в покои, не будут пускать, уводя героев от прохода.

7 – крыло с развлекательными комнатами. Там располагаются оставшиеся комнаты по грехам:

- **“Чревоугодие”.** Это уютное помещение, наполненное сладкими ароматами и обильными угощениями. Стены украшены изысканными коврами и тканями, а по центру стоит огромный стол, загруженный разнообразными блюдами и напитками. Воздух наполнен ароматом мяса и пряных специй. Люди в этой комнате удовлетворены и беззаботны. Они наслаждаются изобилием угощений и изысканных удовольствий. Некоторые из присутствующих предлагают героям испробовать разнообразные деликатесы — от сладких десертов до изысканных вин и фруктовых настоев. Все разговоры здесь также посвящены наслаждениям искушениями.
- **“Жадность”.** Помещение, наполненное богатством и роскошью, но в то же время от него исходит атмосфера холода и скупости. Стены украшены золотыми узорами, а пол усыпан монетами и драгоценностями, словно ковром из богатства. По углам комнаты стоят сундуки, переполненные золотом. Люди в этой комнате сгрудились вокруг сундуков, глядя на них с жадными взглядами и пытаясь захватить больше, чем им полагается — они жадно хватаются за каждую монету, не желая делиться своим богатством с кем-либо. В связи с чем, здесь звучат громкие споры и ссоры о доле каждого.
- **“Лень”.** Когда игроки входят в комнату, они ощущают как их тела тяжелеют. Воздух пропитан атмосферой лени и апатии. На полу раскинуты мягкие ковры, подушки расстилаются по полу, приглашая гостей к отдыху и расслаблению. В комнате есть несколько диванов и кресел с пушистыми одеялами. Люди в этой комнате лежат или сидят, погруженные в свои мысли, ничего не делая и не стремясь к активности.

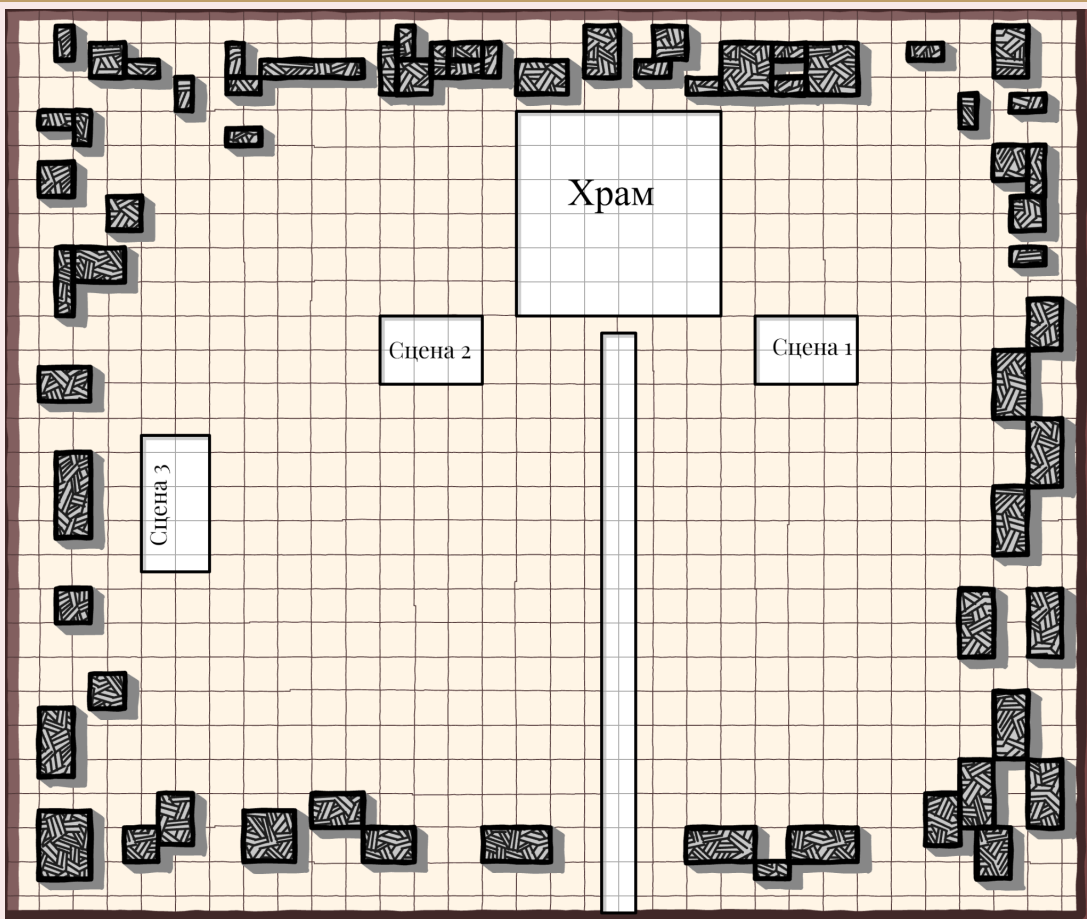
- **“Зависть”**. Когда игроки входят в эту комнату, они сразу ловят на себе множество настойчивых взглядов присутствующих и неприязненную энергию, которая наполняет помещение. Комната представляет собой мрачное место, где воздух наполнен тяжелым и угнетающим настроением. Люди в этой комнате ощущают болезненное желание превзойти других и завладеть тем, что принадлежит другим. На стенах комнаты висят большие зеркала с иллюзией — они показывают каждому смотрящему то, что никогда не будет ему принадлежать, несмотря на желание овладеть этим.
- **“Гнев”**. Когда игроки входят в комнату, они немедленно ощущают напряжение и агрессию, которая наполняет воздух. Стены, покрытые трещинами от ударов, увешаны разнообразным оружием. В углу стоит статуя воина с занесенным мечом, на ней виднеются свежие капли крови. Люди в этой комнате бродят вокруг, готовые вступить в бой. Взгляды их наполнены яростью и ненавистью. Они готовы драться и разрушать, несмотря на последствия. Воздух пропитан зловонием крови и серы, и довольно часто из разных уголков раздаются угрозы и проклятия.

*Во всех зонах для отдыха разбросаны многочисленные шкуры животных-хищников, преимущественно кошачьих пород.

Во всех коридорах, а также в комнатах **области 7 расположены статуи, изображающие тигренка в разных позах (в зависимости от характера помещения). У каждой статуи веки словно приподняты, а глаза подсвечиваются. На некоторых из статуй растут красные цветы, такие же как те, что выпадают из-под масок верующих.

***Кроме того, повсюду стены расписаны разноцветными брызгами и надписями в виде рун. Трудно определить, что из себя представляет жидкость, которой все разрисовано. Она словно краска, но совсем не пахнет ею. Эти символы — изображение кошмаров верующих, которые постепенно теряя разум разрисовывают стены храма, превращая его в мрачную галерею своих страхов.

КАРТА 3. ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ НА ПРАЗДНИКЕ



1. На **сцене 1 и 3** расположились жрецы, которые подготавливаются к какому-то ритуалу.
2. На **сцене 2** и около нее располагаются музыканты и танцоры. В их числе Ирминэ, которая тревожно поглядывает то на толпу, то на верхушку храма.
3. **Черные блоки** – дома жителей.
4. **Внутренняя свободная площадь** — место, где собралась вся толпа.
5. **Белая полоса, разделяющая площадь** — свободный проход, который оставили люди для процессии.