
НАСЛЕДИЕ ЖИНДАША

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение
О приключении и как вести игру.....2
Часть 1. Заказ и мотивация
Аннотация, мотивации героев.....3
Часть 2. Информация от Губошлепа
Предыстория и таблица слухов.....4
Часть 3. Подготовка и разведка
Фаза разведки и случайные события.....5
Часть 4. Атлас путей
Карта и четыре пути проникновения.....6
Часть 5. Детали путей
Проверки и шпаргалка мастера.....7
Часть 6. Локации (Подвал)
Комната с курами и комната Зои.....8
Часть 7. Локации (1-й этаж)
Кухня, камин и кабинет Жиндаша.....9
Часть 8. Локации (2-й этаж)
Лаборатория и книжные стеллажи.....10
Часть 9. Активация
Дом оживает и новые правила.....11
Часть 10. Варианты побега
Планы А–Ж.....12
Часть 11. Раздатки
Записки Жиндаша и Ритуал.....13
Часть 12. Бестиарий (Автоматоны)
Слуга, проклятый и мутации.....14
Часть 13. Бестиарий (Зои)
Статблок и тактика.....15
Часть 14. Бестиарий (Жиндаш)
Тактика и фаза погони.....16
Часть 15. Приложение
Сокровища и монстры.....17
Часть 16. Алхимическая лаборатория
Рецепты, Клинок Милосердия.....18
Часть 17. Музыка
Как включать музыку.....19



MR.GOSH

О ПРИКЛЮЧЕНИИ

Система: Dungeons & Dragons 5e (2014/2024)
Уровень: 1–2
Игроки:3–5
Время: 4–6 часов (один ваншот)

КАК ВЕСТИ ИГРУ

«Наследие Жиндаша» — это камерное приключение с элементами хоррора и детектива. Начните с разведки днём, дайте игрокам почувствовать обыденность города, а затем переходите к ночному проникновению. Главный переломный момент — кража книги. После активации купола темп должен резко ускориться: постоянное давление времени, шёпот книги и поиск выхода создают напряжение. Поощряйте нестандартные решения. Если игроки придумали свой план (План Ж), позвольте им попробовать. Помните, что Жиндаш — не просто злодей, а одержимый изобретатель, который не станет сражаться насмерть, если дела пойдут плохо.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

DC — Сложность проверки (число для броска d20).
1d6, 2d8 и т.д .— обозначение бросков кубиков.

Тексты в блоках *«Прочтите вслух»* предназначены для зачитывания игрокам.

Блоки «Совет мастеру» содержат подсказки по тактике и скрытым механикам.

МАТЕРИАЛЫ И ССЫЛКИ

Карты особняка и файлы:[ССЫЛКА]
Готовые персонажи для ограбления:[ССЫЛКА]
Telegram-канал автора:[ССЫЛКА]

КОНКУРС И БЛАГОДАРНОСТИ

Работа создана в рамках конкурса ваншотов «Осень-Зима 2026» от Пекарни Творцов и Studio 101.
При поддержке Aternia [ССЫЛКА]

Данный материал является неофициальным продуктом и не поддерживается Wizards of the Coast. Все торговые марки принадлежат их владельцам.

НАСЛЕДИЕ ЖИНДАША

Приключение для группы 1–2 уровня (D&D 5e)
Инженер-алхимик Жиндаш верит в прогресс. Год назад он уволил всю прислугу, заменив их бездушными автоматонами. **Гоблин Губошлеп**, бывший дворецкий, остался без работы и без гроша. Теперь он хочет не просто украсть у хозяина — он хочет доказать, что живого слугу нельзя заменить машиной. И для этого ему нужны вы.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Система:Dungeons & Dragons 5e (2014/2024)
Уровень группы: 1–2
Количество игроков: 3–5
Ориентировочное время: 4–6 часов (один ваншот)

АННОТАЦИЯ (КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ)

Гоблин Губошлеп нанимает группу искателей приключений, чтобы ограбить особняк своего бывшего хозяина, эксцентричного инженера-алхимика Жиндаша. Пока хозяин на выставке, герои должны проникнуть в дом, минуя ловушки и патрулирующего автоматона, и украсть проклятую книгу из потайной комнаты.
Однако само ограбление — лишь начало. Взяв книгу, герои запускают защитный механизм. Особняк «оживает»: вокруг дома появляется демонический барьер, автоматон становится бессмертным, а в подвале просыпается пленная фея по имени Зои, которую Жиндаш использовал как батарейку для своей машины.
Теперь герои заперты внутри. Чтобы выбраться, им придется спуститься в подвал, разобраться с обезумевшей феей и сделать моральный выбор: убить её (жестоко или гуманно), освободить с помощью древнего ритуала, или вернуть книгу на место и сбежать с пустыми руками.

ЧАСТЬ 1: ЗАКАЗ И МОТИВАЦИЯ

Зачем героям это нужно?
Вы можете использовать готовую сюжетную завязку, либо позволить игрокам самим выбрать, почему их персонажи согласились на это дело. Это может быть общая цель для группы или разные личные мотивы, которые свели их вместе.

Варианты мотиваций:

1. **Долг**: Кто-то из героев задолжал Жиндашу крупную сумму. Он хочет проникнуть в особняк, чтобы забрать свои долговые расписки.
2. **Заказ**: Герои — профессиональные воры, которым заказали украсть конкретную вещь. Заказчик — таинственный маг, интересующийся запретными знаниями.
3. **Кровная месть**: Жиндаш кинул отца одного из героев, который работал на него в шахтах. Алхимик не заплатил за год работы, из-за чего отец заболел и умер. Книга и разорение особняка — способ отомстить.
4. **Инженерный интерес**: Если в группе есть герой-инженер, он слышал о «бесконечном источнике энергии», который Жиндаш использует в особняке. Он хочет заполучить чертежи.
5. **Спасение**: У Жиндаша в лаборатории есть формула редкого лекарства, которое может спасти жизнь важному для героев НИПу. Жиндаш не продаёт его. Приходится красть.
6. **Тайны магии**: Герои ищут знания о демонической магии и природе фей. Ходят слухи, что в подвале особняка заперто могущественное существо (**Зои**).



ПРЕДЫСТОРИЯ ГУБОШЛЕПА

У героев есть информатор — гоблин Губошлеп. Он не просто так вышел на героев: он год ждал возможности отомстить бывшему хозяину.

Губошлеп был идеальным дворецким. Он гордился тем, что лично подавал Жиндашу утренний чай, следил за чистотой его мантии и знал, где лежат все ключи. Но год назад Жиндаш, одержимый идеей «идеального слуги» — автоматона, выкинул Губошлепа на улицу со словами: *«Ты больше не нужен. Машина работает без выходных и не требует жалования»*.

С тех пор Губошлеп живет в сарае у таверны, подрабатывая грузчиком-разнорабочим. Он глубоко несчастлив, ведь его истинное призвание — быть дворецким. Он ненавидит своего хозяина так сильно, что это чувство согревает его лучше любого очага. Он хочет не просто навредить Жиндашу — он хочет доказать, что живой слуга (и его хитрость) лучше бездушной железяки.

Крючок (Мотивация):Губошлеп готов отдать героям **ключ от входа для прислуги,** если они окажут ему одну услугу. Ему не нужны деньги. Ему нужны **бумаги** — любые документы с подписью Жиндаша, где указано, что Губошлеп у него работал (рекомендации). Без этих бумаг никто не верит гоблину, что он был дворецким в таком богатом доме, и его не берут на приличную работу.

> *В углу таверны вас ждет гоблин в грязных лохмотьях. Он нервно теребит старую ложку, но держится с достоинством. Понизив голос, он быстро затараторит:*
> *«Слушайте, вы же знаете Жиндаша, алхимика с холма? Он вышвырнул меня на улицу, променял на бездушную железяку! Сам он уехал на выставку, дома только этот дурацкий автоматон. В потайной комнате на втором этаже он прячет проклятую книгу. Мне не нужна ваша доля с продажи! Принесите мне из его кабинета любые бумаги с его подписью, что я у него служил. Без рекомендаций никто не верит гоблину!»*



ЧАСТЬ 2: ИНФОРМАЦИЯ ОТ ГУБОШЛЕПА

Губошлеп не пытается обмануть героев. Он искренне хочет напакостить бывшему хозяину. Он отлично знает дом, так как провел в нем долгие годы. Игроки могут расспросить его о замке — за каждый вопрос он выдаёт один слух.

ТАБЛИЦА СЛУХОВ ГУБОШЛЕПА (D6)

1	*«В кабинете хозяина есть книга в позолоченном переплёте — "Гипперион". Потяни её, и шкаф отъедет в сторону. Там его тайник».*	**Правда.**За шкафом есть потайная комната. Вход открывается с проверкой **Интеллекта (Расследование) DC 12.**
2	*«Вход для прислуги на востоке. Замок хитрый, но у меня остался ключ. Отдам его вам прямо сейчас, если пообещаете принести мне любые бумаги с подписью хозяина. Без рекомендаций мне не найти работу».*	**Правда.**У него есть ключ. Он отдаст его за обещание. Без ключа — проверка **Ловкости (Воровские инструменты) DC 15.**
3	*«Можете залезть по плющу на западной стене — там балкон. Дверь хлипкая, я её ложкой открывал. Правда, плющ ядовитый, перчатки не помешают».*	**Полуправда.** Плющ не ядовитый. Дверь слабая (**Ловкость DC 12**), но на балконе может быть сигнализация или ловушка.
4	*«В подвале есть старый сток — он ведет к колодцу снаружи. Хозяин сливал туда отходы».*	**Правда, но с оговоркой.** Сток выводит к колодцу, но там что-то завелось (**Гигантские многоножки**).
5	*«В доме есть боевой автоматон. Прототип! Выглядит в точности как сам Жиндаш. Стоит как статуя, пока не включится».*	**Правда.**Это боевой автоматон. Он патрулирует первый этаж.
6	*«Этот автоматон ходит только по первому этажу. А если дернется — кричи пароль "Геенна", и он тебя не тронет!»*	**Полуправда.** Ходит по 1 этажу — правда. Пароля не существует (Автоматон атакует)

ЧАСТЬ 3: ПОДГОТОВКА И РАЗВЕДКА

> *День клонится к вечеру, но Торговая площадь всё ещё шумит. Телеги гремят по брусчатке, лоточники расхваливают товар, а где-то ругаются грузчики. Особняк Жиндаша возвышается на краю площади, как приземистый каменный зверь. Днём он кажется просто мрачным и нелюдимым: ставни на первом этаже плотно закрыты, а на крыше лениво крутится странный медный флюгер. Вокруг ни души — ни охраны, ни слуг. Только тихое гудение механизмов доносится из-за высокого кованого забора. У вас есть время до заката, чтобы собрать информацию.*

ФАЗА 1: РАЗВЕДКА

Особняк граничит с торговой площадью. Днём здесь не протолкнуться, а раз в час мимо проходит городской патруль (2-3 стражника). Они не охраняют дом, но следят за порядком на площади, так что торчать под окнами слишком долго — плохая идея.

Герои могут потратить время (**до заката**), чтобы собрать информацию. Каждый успешный способ даёт им преимущество.

1. Визуальная разведка (Бинокль/Крыша):

- **Проверка**: Мудрость (Восприятие) DC 12.
- **Успех**: Замечают плющ на западной стене и просвет в живой изгороди на востоке (вход для прислуги).

2. Работа с документами (Библиотека/Ратуша):

- **Проверка**: Интеллект (История) DC 13.
- **Успех**: Находят карту, где указано, что сток из особняка ведёт к старому городскому колодцу, расположенному на соседней улице.

3. Магическая разведка (Фамильяр/Полёт):

- **Проверка**: Ловкость (Скрытность) DC 15.
- **Успех**: С высоты видно, что на крыше установлена механическая сигнализация, а охраны снаружи нет.

ЧТО ВИДНО СНАРУЖИ

- **Автоматизированный сад**: Живая изгородь подстрижена идеально ровно. При внимательном взгляде можно заметить крошечного механического жука-садовника, срезающего лишние ветки. Газон поливают автоматические распылители, скрытые в траве.
- **Освещение**: Фонари на внешнем заборе зажигаются сами собой с наступлением темноты (внутри виден сложный механизм).
- **Первый этаж:** Окна забраны тяжёлыми ставнями. Сквозь щели пробивается тусклый свет. В окнах иногда мелькает металлический отблеск — это автоматон патрулирует коридор.
- **Второй этаж:** Окна светятся мертвенно-зелёным. Никакого движения, кроме мерцающих теней от приборов.
- **Никакой прислуги:** Ни горниц, ни поваров, ни посыльных. Дом кажется вымершим, несмотря на работающие механизмы.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ ПРИ РАЗВЕДКЕ (D6)

1	**Патруль.** Стража проходит мимо. Нужно пройти проверку Харизмы (Обман) DC 12, чтобы не привлекать внимания.
2	**Бродячий пёс.** Собака громко лает на героев, привлекая внимание из окон.
3	**Пьяный рабочий.** Он видел, как Жиндаш уезжал. Говорит, что хозяин забыл запереть чёрный ход (ложь).
4	**Ночная автоматика.** Внезапно с громким щелчком включается автополив и газонокосилка. Герои могут принять это за охрану.
5	**Мальчишки.**Трое местных мальчишек пришли поглазеть на механического жука-садовника. Они замечают героев и спрашивают: «Дядь, а вы чего тут делаете?»
6	**Кошка**. Чёрная кошка перебегает дорогу и застревает в живой изгороди (её можно спасти или проигнорировать).

СЛУХИ О ЖИНДАШЕ (D4)

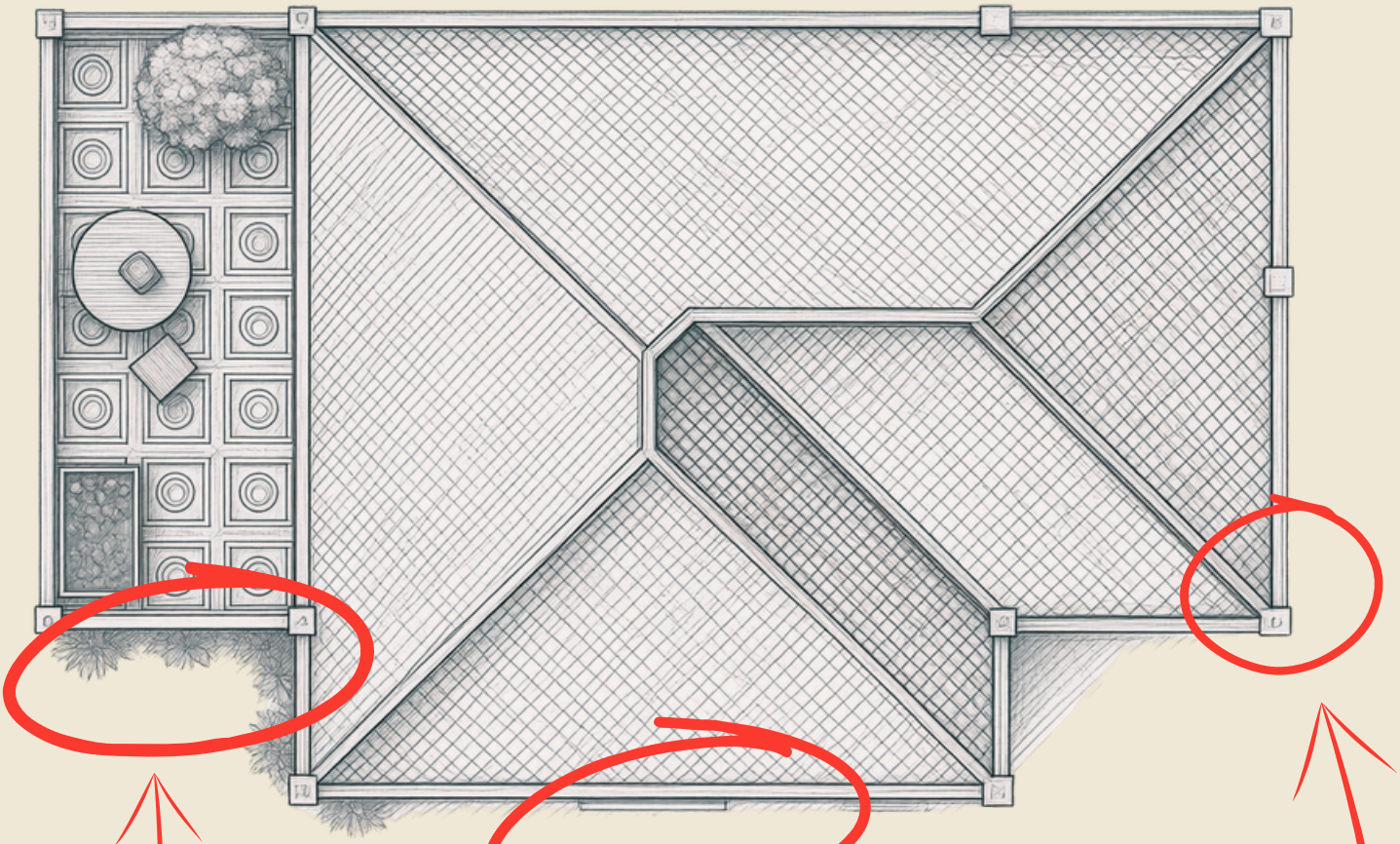
Если герои расспрашивают местных жителей в тавернах или на площади, они могут услышать следующие сплетни (они не дают бонусов к проникновению, но раскрывают личность алхимика):

1	*«Он же гений! Говорят, его механическая рука сама наливает чай. Но характер у него — просто ужас. Выгнал всех слуг, даже не попрощался».*
2	*«Раньше он был нормальным. А как начал возиться с этими своими шестеренками, так и съехал с катушек. Говорят, он пытался оживить дохлую собаку».*
3	*«Он ненавидит живых. Говорят, платит гоблинам, чтобы те тестировали его ловушки. Для него люди — просто расходный материал».*
4	*«Когда он уезжает, его дом становится настоящей крепостью. Никто не может войти. Но и выйти оттуда, говорят, тоже нельзя».*

ЧАСТЬ 4: АТЛАС ПУТЕЙ ПРОНИКНОВЕНИЯ

Ночь выдалась безлунной и холодной. Торговая площадь опустела, и только далёкий лай собак нарушает тишину. Особняк Жиндаша теперь кажется ещё более зловещим: его окна на втором этаже тускло светятся мертвенно-зеленым светом, а из-за высокого забора доносится тихое гудение механизмов. Пора действовать.

ПУТЬ 1: ПОДВАЛ (СЕВЕРНЫЙ СТОК)



ПУТЬ 2: ВТОРОЙ ЭТАЖ (ЗАПАДНЫЙ ПЛЮЩ)

ПУТЬ 3: И 4 ПЕРВЫЙ ЭТАЖ (ГЛАВНЫЙ ВХОД И ДВЕРЬ ДЛЯ ПРИСЛУГИ)

ЧАСТЬ 5: ДЕТАЛИ ПУТЕЙ ПРОНИКНОВЕНИЯ

У героев есть четыре пути. Время неумолимо: если они медлят, городской патруль может их заметить, а хозяин — вернуться.

ПУТЬ 1: СЕВЕРНЫЙ СТОК (ПОДВАЛ)

За северной стеной особняка на соседней улице прячется старый колодец.

> *Из колодца тянет ледяной сыростью и запахом гниющей листвы. Каменные стены скользкие от мха. Где-то внизу монотонно капает вода, а эхо искажает звуки, превращая их в шёпот.*

- **Спуск**: Сила (Атлетика) DC 10. Без веревки — Ловкость (Акробатика) DC 15, иначе падение (1d6 урона).
- **Туннель**: Узкий, по колено в воде. Труднопроходимая местность.
- **Столкновение**: В темноте обитают две **Роющие многоножки** (см. Бестиарий).
- **Выход**: Пробитая решетка прямо в подвале особняка.

ПУТЬ 2: ЗАПАДНЫЙ ПЛЮЩ (БАЛКОН)

Густой плющ на западной стене выглядит как отличная лестница.

> *Ветер шевелит листья плюща, и кажется, что стена дышит. Чем выше вы поднимаетесь, тем сильнее становится странный сладковатый запах — это цветы на балконе.*

- **Подъем**: Сила (Атлетика) или Ловкость (Акробатика) DC 10. При провале — 1d6 урона и шум.
- **Балкон**: Хлипкая дверь (Ловкость DC 12). Здесь растут странные цветы (см. Лут-таблицу).
- **Внутри**: Ведет прямо на второй этаж. Сигнализация не срабатывает.

ПУТЬ 3: ВОСТОК (ДВЕРЬ ДЛЯ ПРИСЛУГИ)

Низкая дубовая дверь, скрытая в живой изгороди. Тихое проникновение.

> *Изгородь пахнет сырой землёй. Дверь обита железом, а замок выглядит старым, но ухоженным. Если прислушаться, изнутри доносится тихое ритмичное гудение.*

- ***Замок***: С ключом Губошлепа открывается бесшумно. Без ключа: Ловкость (Воровские инструменты) DC 15 или Сила DC 18. При выламывании (d6 на 1–2) привлекаете внимание.
- **Внутри**: Коридор ведет прямо на кухню.

ПУТЬ 4: ЮГ (ГЛАВНЫЙ ВХОД)

Массивные двери из черного дуба. Громкий путь.

> *Двери выглядят неприступно. Когда вы касаетесь медных ручек, изнутри раздается тихое, механическое жужжание. Кажется, дом наблюдает за вами.*

- **Взлом**: Ловкость (Воровские инструменты) DC 18 или Сила DC 20.
- **Сигнализация**: Срабатывает механизм. Раздается звон, и навстречу выходит **Автоматон-слуга** (см. Бестиарий). Это полноценный бой.

Совет мастеру: Нестандартные решения. Если герои придумают свой «громкий» способ проникновения на первый этаж (взрыв, пролом стены, разбитое окно), срабатывает та же сигнализация, что и на главном входе. Если они попытаются пробраться тихо (например, вскрыть окно на кухне), используйте проверку Ловкости (Скрытность) DC 14. Помните, что **Автоматон** патрулирует первый этаж. Любой шум или звон привлечёт его внимание.

БЫСТРАЯ ШПАРГАЛКА МАСТЕРА

Путь	Проверка	Опасность/Условия	Выгода
1)Сток	Атлетика DC 10	Многоножки	Прямой выход в подвал
2)Плюш	Атлетика/Акробатика DC 10	Падение (1d6), шум при провале	Сразу на 2-й этаж, без сигнализации
3)Прислуга	Воровские DC 15 / Сила DC 18	Шум при взломе (d6=1-2)	Тихое проникновение на 1-й этаж
4)Главный	Воровские DC 18 / Сила DC 20	Бой с Автоматоном	Быстрый доступ в холл

ЧАСТЬ 6: ЛОКАЦИИ ОСОБНЯКА (ПОДВАЛ)

Воздух здесь холодный и спертый, пахнет сыростью и машинным маслом. Под потолком тускло мерцает одинокая алхимическая лампа, отбрасывая длинные тени. Где-то в глубине коридора мерно гудит механизм, и кажется, что сам дом дышит.

Сырой каменный подвал. В центре находится громоздкий механический **лифт**, ведущий на первый этаж. На востоке — узкая **винтовая лестница** для прислуги. Также расположены две закрытые двери.

① Комната с курами (Восточная)

Дверь заперта (Ловкость (Воровские инструменты) DC 15 или Сила DC 18).

За дверью слышно тихое кудахтанье. Внутри стоят клетки, в которых сидят мертвые и умирающие куры. Некоторые из них выглядят странно — их глаза остекленели, а перья покрыты странным зеленоватым налетом. На полу валяются пустые склянки и окровавленный нож.

- **Поиск**: Окровавленный нож (можно использовать как импровизированное оружие). На столе лежат пустые склянки из-под алхимических реагентов.
- **Подсказка**: Если герои осмотрят кур, они поймут (проверка Мудрость (Медицина) DC 10), что птиц использовали для примитивных алхимических опытов.

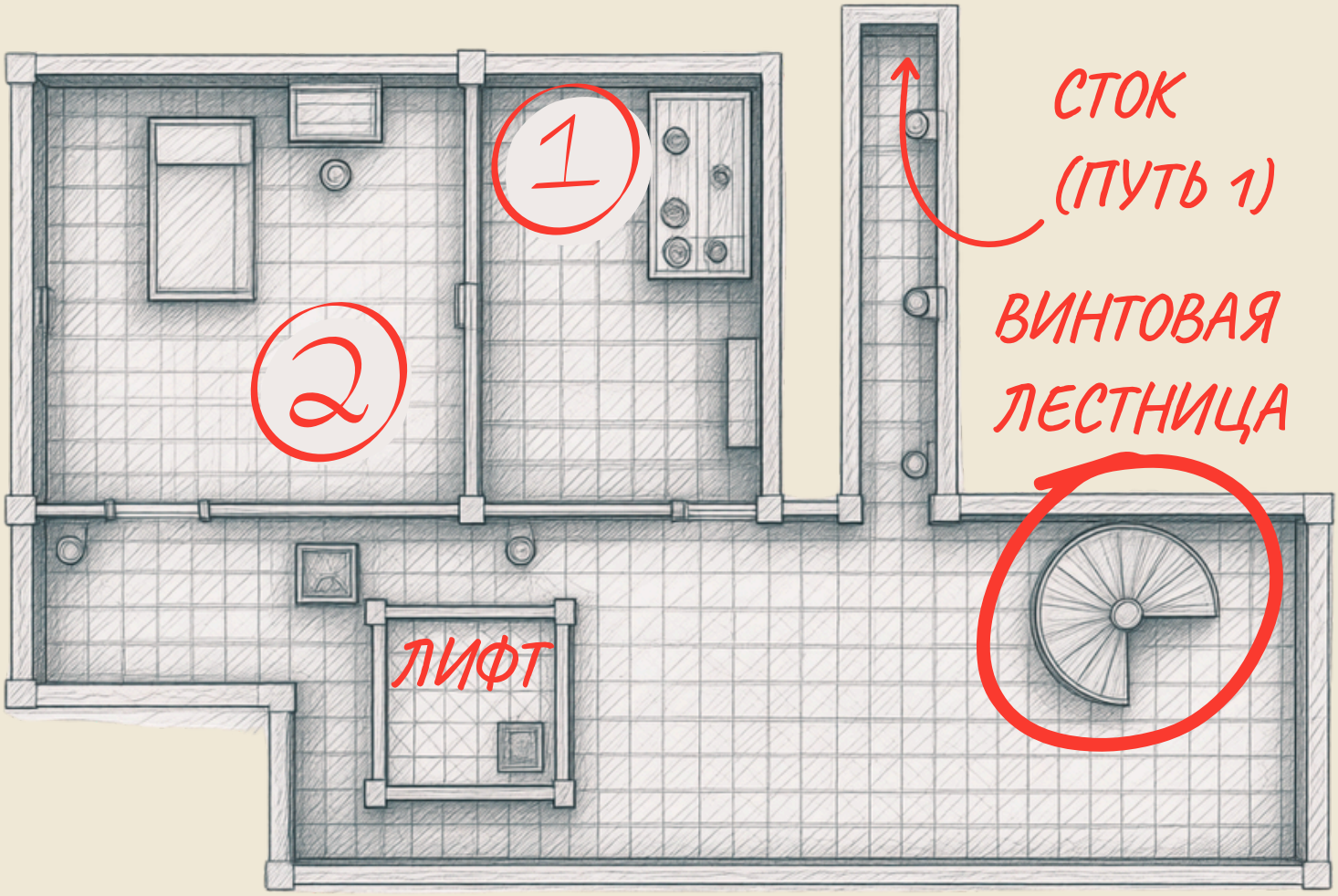
② Комната Зои (Западная)

Дверь покрыта символами из запекшейся крови. Замок открывается проверкой Ловкости (Воровские инструменты) DC 18, либо дверь можно выломать (Сила DC 20).

Стены этой комнаты покрыты странными пульсирующими венами. В центре на кровати лежит истощенная девушка с бледной кожей. Ее глаза закрыты, дыхание едва заметно. На полу вокруг кровати начертан круг из соли и серебряной пыли.

- **Дрема**: Зои спит. Она может связаться с персонажем с самым высоким Интеллектом (проверка Интеллект (Магия) DC 15). При успехе она ментально просит о помощи (см. раздатку «Видение Зои»).
- **Головная боль**: Пока герои находятся в комнате, у них раскалывается голова. Все проверки Интеллекта и Мудрости совершаются с помехой.
- **Мирное решение:** Разбудить её можно человеческой кровью (нанести 1 урон) или тушкой курицы из соседней комнаты. Проснувшись, она не агрессивна (но напугана).

ВАЖНО: Если герои нападают на спящую Зои до кражи книги, она **мгновенно просыпается и становится проклятой** (используй статблок **«Зои (Вросшая в стену)»**, но она пока не вросла в стену физически, просто атакует). Барьер при этом не активируется, но дом начинает «стонать» (все проверки Мудрости (Восприятие) с помехой).



ЧАСТЬ 7: ЛОКАЦИИ ОСОБНЯКА (ПЕРВЫЙ ЭТАЖ)

> *Вы попадаете в просторный холл с высокими потолками. Здесь пахнет полиролем для дерева и озоном. На стенах висят портреты самого Жиндаша в разные годы его жизни, и с каждого холста на вас смотрят холодные, оценивающие глаза. В центре зала стоит большой круглый дубовый стол.*

В холле патрулирует **Автоматон-слуга** (см. Бестиарий). Он медленно ходит по кругу, и его металлические шаги эхом раздаются в тишине.

Совет мастеру (Тактика Автоматона):Автоматон не может говорить. Он атакует любого, кого видит, кроме Жиндаша. Если герои прячутся, он может пройти мимо (проверка Ловкость (Скрытность) DC 12). Если они шумят, он немедленно идет на звук. Помните, что у него есть ключ на спине.

1 Мини-кухня

Небольшая комната, уставленная полками с припасами.

- **Поиск**: Здесь можно найти **Зелье лечения** (Potion of Healing), **Противоядие** (Antitoxin) и обычный кухонный нож.

2 Камин

Огромный камин из черного камня, соединенный с камином на втором этаже.

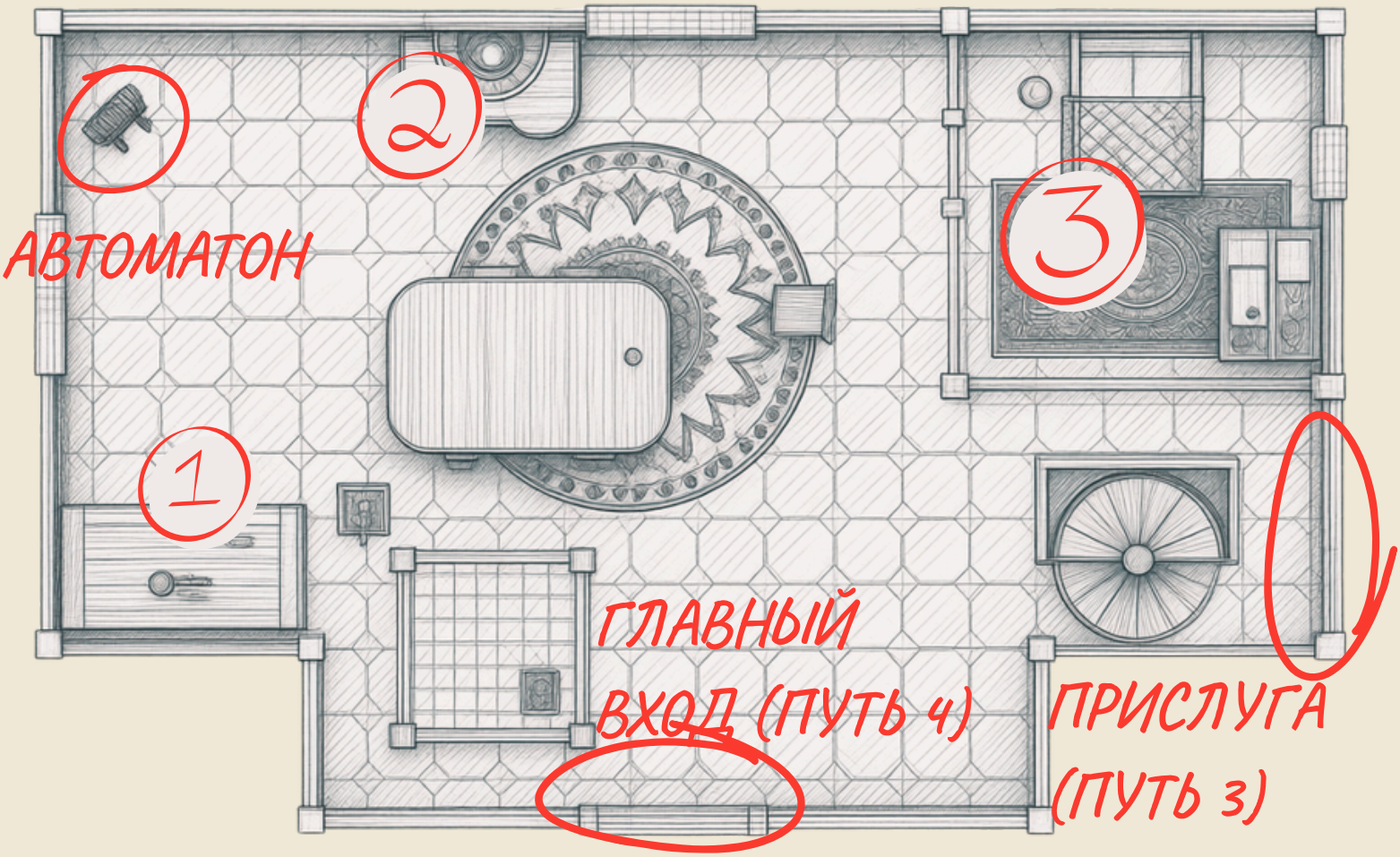
- **Осмотр**: В золе можно найти обгоревшие кости (проверка Мудрость (Восприятие) DC 10). При успехе герои понимают, что кости слишком крупные для животных — возможно, это были люди или крупные гуманоиды.

3 Комната Алхимика

Личный кабинет Жиндаша. Дверь заперта на простой замок (Ловкость DC 10).

> *Кабинет завален чертежами и книгами. В воздухе висит запах чернил и жженой бумаги. На массивном столе лежит раскрытый дневник, а рядом — несколько золотых монет и странные медные шестеренки.*

- **Поиск**: На столе лежит **Дневник Жиндаша**. В шкафу можно найти **2d6 золотых монет** и чертежи автоматона.
- **ВАЖНО**: Здесь герои могут найти первую подсказку о том, как работает система (связь Зои и автоматона).



ЧАСТЬ 8: ЛОКАЦИИ ОСОБНЯКА (ВТОРОЙ ЭТАЖ)

Свет здесь мертвенно-зеленый, отбрасываемый алхимическими лампами. Воздух сухой и прохладный. В центре этажа стоят огромные книжные стеллажи, а на западе — длинный алхимический стол, заставленный колбами и ретортами. В углу стоит камин, а на западе виднеется дверь на балкон.

1 Алхимический стол

Большой дубовый стол, заваленный медными трубками, ретортами и странными приборами.

В воздухе висит резкий запах спирта и каких-то трав. Жидкости в колбах тихо булькают, а над одной из горелок поднимается едкий зеленоватый дымок.

- **Поиск** (Лут): Здесь можно найти **Святую воду** (Holy Water) и свиток **«Защита от зла и добра»** (Protection from Evil and Good).
- **Трактат с ритуалом**: Если игроки ищут информацию, они находят его без броска (он лежит открытым на столе). Если просто осматривают — при проверке Мудрость (Восприятие) DC 10.
- **Дистиллятор:**Сложный аппарат с медным змеевиком. С его помощью можно выделить эссенцию из **странных цветов с балкона** (проверка Интеллект (Магия) или (Инструменты алхимика) DC 12, действие). Эта эссенция — ключевой компонент для создания Клинка Милосердия.
- **Книга рецептов и чертежи:**Огромный фолиант в кожаной обложке. В нём записаны рецепты ядов, зелий и чертежи автоматонов. *Если герои хотят что-то скрафтить, рецепты и правила крафта описаны в Приложении.*

2 Книжные стеллажи

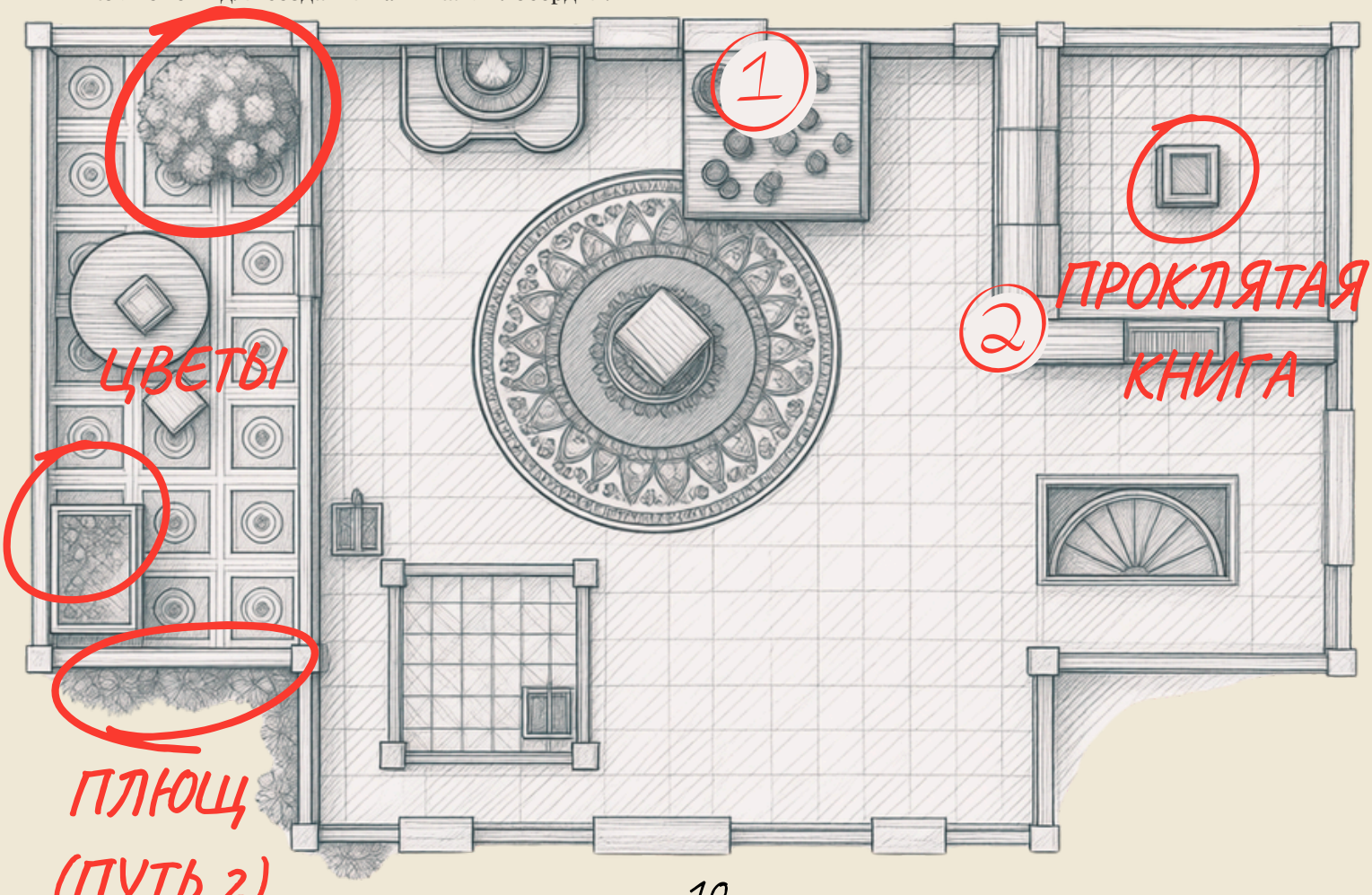
Огромные шкафы с книгами. За ними спрятана потайная комната.

- **Потайная комната**: Потяните книгу «Гипперион» (Мудрость (Восприятие) DC 12, если знают, что искать, иначе DC 16; можно выломать Силой DC 20). Шкаф отъезжает в сторону, открывая крошечную комнату.
- **Внутри**: На постаменте лежит **Проклятая Книга**.

Шкаф отъезжает, открывая крошечную комнату. В центре на постаменте лежит книга. Ее обложка сделана из бледной человеческой кожи, покрытой татуировками. Прямо в центре обложки прибит высохший, почерневший язык. От книги веет таким холодом, что у вас перехватывает дыхание.

ПЕРЕХОД К КУЛЬМИНАЦИИ

После того как книга взята, сразу переходите к **Части 9: Активация.**



ЧАСТЬ 9: АКТИВАЦИЯ ДОМ ОЖИВАЕТ



Как только вы берете книгу, воздух становится ледяным. Печати на стенах вспыхивают алым светом. Из постамента вырывается сгусток черной энергии, который прямо на ваших глазах формируется в птицу. Она с пронзительным криком пролетает сквозь закрытую дверь балкона и растворяется в ночи, направляясь к своему хозяину. Дом вздрагивает, как живой зверь. Где-то в глубине стен раздается низкий, вибрирующий гул. Особняк Жиндаша проснулся. И он уже вызвал Жиндаша.

Ловушка (Отравленные стрелы): Каждый персонаж в потайной комнате должен совершить спасбросок Ловкости (Dexterity) DC 13.
При провале персонаж получает **1d6 колющего урона** и проходит спасбросок Телосложения (Constitution) DC 12.
При провале спасброска Телосложения персонаж получает состояние **«Отравлен»** на 1 минуту.

НОВЫЕ ПРАВИЛА ОСОБНЯКА

Купол (Барьер): Дом накрыт демоническим силовым полем. Снаружи его не видно (ночь скрывает вспышки).

- *Внутрь* пройти можно свободно (если кто-то придет).
- *Наружу* — смертельно. При попытке пересечь границу персонаж получает **4d6 урона некротической энергией** (спасбросок Ловкости DC 15 для половины).

Проклятый автоматон: Механизм на первом этаже превращается в Проклятого автоматона (см. Приложение: Бестиарий). У него появляется **Режим Поиска**.

Восприятие: Особняк стонет. Все проверки Мудрости (Восприятие) с помехой.

Совет мастеру (Режим Поиска и Лифт):
Автоматон больше не ходит по маршруту. Если он теряет героев из виду, он начинает патрулировать все этажи, используя лифт.

- Бросок d6 при использовании лифта: 1-2 (Подвал), 3-4 (1-й этаж), 5-6 (2-й этаж).
- Если Автоматон оказывается на том же этаже, герои могут попытаться спрятаться (Ловкость (Скрытность) против пассивного восприятия 10) или атаковать первыми.
- Каждый раз, когда его уничтожают и он собирается заново, он получает **новую мутацию** (механика описана в Бестиарии).

ШЕПОТ КНИГИ И МЕХАНИЧЕСКОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Книга телепатически шепчет герою-владельцу. Она предлагает **сделку**. Персонаж может добровольно потратить свою жизненную силу (кровь), чтобы наложить проклятие на врага:

- **Шепот:***«Пролей кровь... разбей машины... они не живые...»*
- **Механика:** Потратьте **1d4 хитов** (урон нельзя уменьшить). Взамен выберите один видимый механизм (Автоматон-слуга, Проклятый автоматон или будущие механизмы Жиндаша). Цель получает **Метку Проклятия**.
- **Эффект метки:** Все атаки по отмеченной цели совершаются с **преимуществом**. Метка исчезает, когда цель уничтожена.
- Книга злорадно подсказывает путь к снятию барьера (убийство Зои), и делает это с удовольствием.

ЧАСТЬ 10: ВАРИАНТЫ ПОБЕГА

Первая попытка побега: *Не рассказывайте игрокам про купол заранее. Когда они впервые попытаются выйти, опишите: «Воздух вспыхивает алым светом. Невидимая стена отбрасывает вас назад. Снаружи случайная птица врезается в воздух и сгорает в черном пламени».*

«Так, мы заперты. Хозяин уже летит сюда. У нас есть время, чтобы придумать план. Что мы можем сделать?» — именно этот вопрос мастер задает игрокам.

Ниже — записи, которые герои могут сделать на столе в лаборатории, обдумывая пути отступления.

ПЛАН А: ВЕРНУТЬ КНИГУ
ЧТО НУЖНО: ВЗЯТЬ КНИГУ И ПОЛОЖИТЬ НА МЕСТО.
ИТОГ: КУПОЛ ИСЧЕЗНЕТ. МЫ УЙДЕМ БЕЗ НАГРАДЫ. ЖИНДАШ НЕ УЗНАЕТ, КТО МЫ.

ПЛАН Б: СЖЕЧЬ ЗОИ (ЖЕСТОКО)
ЧТО НУЖНО: СВЯТАЯ ВОДА + ОГОНЬ (ЛАБОРАТОРИЯ / КАМИН).
ИТОГ: ОНА УМРЕТ В МУКАХ. КУПОЛ ПАДЕТ. МЫ ПОЛУЧИМ МОРАЛЬНУЮ ТРАВМУ (1 ИСТОЩЕНИЕ).

ПЛАН В: КЛИНОК МИЛОСЕРДИЯ (ГУМАННО)
ЧТО НУЖНО: ЦВЕТЫ (БАЛКОН) + МЕТАЛЛ АВТОМАТОНА + АЛХИМИЧЕСКИЙ СТОЛ.
ИТОГ: БЕЗБОЛЕЗНЕННОЕ УБИЙСТВО. КУПОЛ ПАДЕТ. У НАС ОСТАНЕТСЯ МАГИЧЕСКИЙ КИНЖАЛ.

ПЛАН Г: РИТУАЛ ОСВОБОЖДЕНИЯ
ЧТО НУЖНО: ТРАКТАТ (ЛАБОРАТОРИЯ) + СЕРЕБРО, СВЯТАЯ ВОДА + КРОВЬ + 10 МИНУТ.
ИТОГ: ЗОИ ВЫЖИВЕТ И ОСВОБОДИТСЯ. КНИГА СГОРИТ. КУПОЛ ПАДЕТ.

ПЛАН Д: УБИТЬ ЗОИ В БОЮ
ЧТО НУЖНО: ПРОСТО АТАКОВАТЬ.
ИТОГ: ОЧЕНЬ ОПАСНО. ПСИХОАТАКИ.

ПЛАН Ж:
ЕСЛИ ИГРОКИ ПРИДУМАЛИ ЧТО-ТО ГЕНИАЛЬНОЕ (НАПРИМЕР, ЗАЛИТЬ КУПОЛ КИСЛОТОЙ, ЗАКОРОТИТЬ ЛИФТ, ДОГОВОРИТЬСЯ С ЗОИ ТЕЛЕПАТИЧЕСКИ), МАСТЕР ДОЛЖЕН ПОЗВОЛИТЬ ИМ ПОПРОБОВАТЬ!

ПЛАН Е: УСТРОИТЬ ЗАСАДУ ЖИНДАШУ
ЧТО НУЖНО: ЛОВУШКИ И БАФФЫ (У НАС ЕСТЬ 60 МИНУТ!).
ИТОГ: ПОБЕДИМ ХОЗЯИНА – ЗАБЕРЕМ ЧЕРТЕЖИ И СНИМЕМ КУПОЛ.

ЧАСТЬ 11: РАЗДАТКИ (ЗАПИСКИ ЖИНДАША)

Инструкция для мастера: Эти записи разбросаны по особняку. Вы можете распечатать эту страницу, разрезать её на отдельные фрагменты и выдавать их игрокам, когда они обыскивают соответствующие локации. Тексты написаны от руки и содержат ключевые подсказки для финала.

...Я РАЗРАБОТАЛ ИДЕАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. КЛИНОК МИЛОСЕРДИЯ. ЭКСТРАКТ ЦВЕТОВ С БАЛКОНА НЕЙТРАЛИЗУЕТ ЕЁ ЗАЩИТУ, А СТАЛЬ ОТ АВТОМАТОНА УДЕРЖИВАЕТ РАСТВОР. ЕСЛИ СПЛАВИТЬ ИХ В ЛАБОРАТОРИИ, ПОЛУЧИТСЯ КЛИНОК, КОТОРЫЙ УБЬЁТ ЕЁ МГНОВЕННО И БЕЗБОЛЕЗНЕННО. ОДИН УДАР В СЕРДЦЕ. ЭТО САМЫЙ ЧИСТЫЙ СПОСОБ...

[Где найти: Балкон 2 этажа]

«...ПРИОБРЕЛ СЕЙ ЭКЗЕМПЛЯР У БРОДЯЧЕГО ТОРГОВЦА. ОН КЛЯЛСЯ, ЧТО ЭТО ФЕЯ ИЗ ДИВНОГО НАРОДА. НО ОНА БЫЛА СЛАБА ДЛЯ КОЛДОВСТВА – ЕЁ ЯЗЫК БЫЛ ОТРЕЗАН И ПРИБИТ К ПРОКЛЯТОЙ КНИГЕ. ТОРГОВЕЦ УВЕРЯЛ, ЧТО ЭТО ЕЁ ЯКОРЬ. ПОКА КНИГА ЦЕЛА, ОНА НЕ СБЕЖИТ И НЕ СМОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЮ. ИДЕАЛЬНЫЙ ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ...»

[Где найти: Комната на 1-м этаже]

«...ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ. ЕСЛИ ПЕЧАТИ ПАДУТ, ИЗ ПОСТАМЕНТА ВЫРВЕТСЯ ВЕСТНИК. ОН ПРЕДУПРЕДИТ МЕНЯ. А ЧТОБЫ ВОРЫ НЕ СБЕЖАЛИ, Я НАСТРОИЛ БАРЬЕР. КУПОЛ ПРОПУСКАЕТ ВНУТРЬ, НО ОБРАТНО НЕ ВЫПУСТИТ НИКОГО. ДАЖЕ МЫШЬ СГОРИТ. ЭТО ИДЕАЛЬНАЯ МЫШЕЛОВКА. ЖАЛЬ, ЧТО ДЛЯ ЕЁ АКТИВАЦИИ ПРИДЕТСЯ ОСТАВИТЬ ЗОИ УМИРАТЬ... НО ЭТО ПРИЕМЛЕМАЯ ЦЕНА»

[Где найти: Комната Зои]

...ТОРГОВЕЦ УПОМЯНУЛ ПРИМИТИВНЫЙ СПОСОБ ЕЁ ОСТАНОВИТЬ. СВЯТАЯ ВОДА. ОБЛИТЬ И ПОДЖЕЧЬ. ВАРВАРСКИЙ МЕТОД. ОН ОСТАВЛЯЕТ ОБЪЕКТ В МУЧЕНИЯХ, А ЗАПАХ ГОРЕЛОЙ ПЛОТИ ВЪЕДАЕТСЯ В СТЕНЫ. Я – УЧЕНЫЙ, А НЕ ПАЛАЧ. МНЕ НУЖЕН БОЛЕЕ ГУМАННЫЙ МЕТОД. К ТОМУ ЖЕ, КУРЫ ДЛЯ ТЕСТОВ ПОСТОЯННО ДОХНУТ ОТ СТРАХА. ПРИДЕТСЯ ЗАКУПАТЬ НОВЫЕ...

[Где найти: Кухня, 1й этаж]

ЛИСТ ИЗ ДРЕВНЕГО ТРАКТАТА, ИСПИСАННЫЙ ПОЧЕРКОМ ЖИНДАША. ЗАКЛИНАНИЕ НА ВЫСОКОМ ДРЕВНЕМ, ПЕРЕВОД И СПИСОК КОМПОНЕНТОВ.

ИНГРЕДИЕНТЫ:

1. СЕРЕБРЯНАЯ ПЫЛЬ.
2. СВЯТАЯ ВОДА.
3. ПЕПЕЛ ОТ СОЖЖЕННОГО ПЕРА.
4. КАПЛЯ КРОВИ ЧИТАЮЩЕГО.

ТЕКСТ:«IGNIS PURGAT, SANGUIS LIGAT, ANIMA LIBERA. ARDEAT CARO MORTUA, SOLVATUR VINCULUM. PER SANGUINEM MEUM, PER ARGENTUM PURUM, REDI AD LUCEM, FIAT LUX!»

(ОГОНЬ ОЧИЩАЕТ, КРОВЬ СВЯЗЫВАЕТ, ДУША ОСВОБОЖДАЕТСЯ. ДА СГОРИТ МЕРТВАЯ ПЛОТЬ, ДА РАЗОРВУТСЯ ОКОВЫ. МОЕЙ КРОВЬЮ, ЧИСТЫМ СЕРЕБРОМ, ВЕРНИСЬ К СВЕТУ, ДА БУДЕТ СВЕТ!)

[Где найти: Лаборатория,2 этаж]

...ДУША ФЕИ – ЭТО ЧИСТЫЙ ИСТОЧНИК МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ. Я ПРИВЯЗАЛ ЕЁ К АВТОМАТОНУ. ТЕПЕРЬ ОН ЖИВЁТ! НО МНЕ НУЖНО БОЛЬШЕ. Я СОЗДАЛ ПЕЧАТИ, ЧТОБЫ УДЕРЖИВАТЬ ЕЁ СИЛУ. ЕСЛИ КТО-ТО УКРАДЕТ КНИГУ, ПЕЧАТИ АКТИВИРУЮТСЯ, И ОНА СТАНЕТ ЗАМКОМ. ЕЁ РАЗУМ ПОСТРАДАЕТ, НО НАУКА ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ...

[Где найти: Лаборатория,2 этаж]

АВТОМАТОН ЖИНДАША

Совет мастеру: Автоматоны — сердце особняка. Для группы 1–2 уровня эти противники смертельно опасны, но не из-за горы хитов, а из-за тактики и бессмертия. Игрокам придется использовать окружение, ловушки и смекалку, чтобы победить.

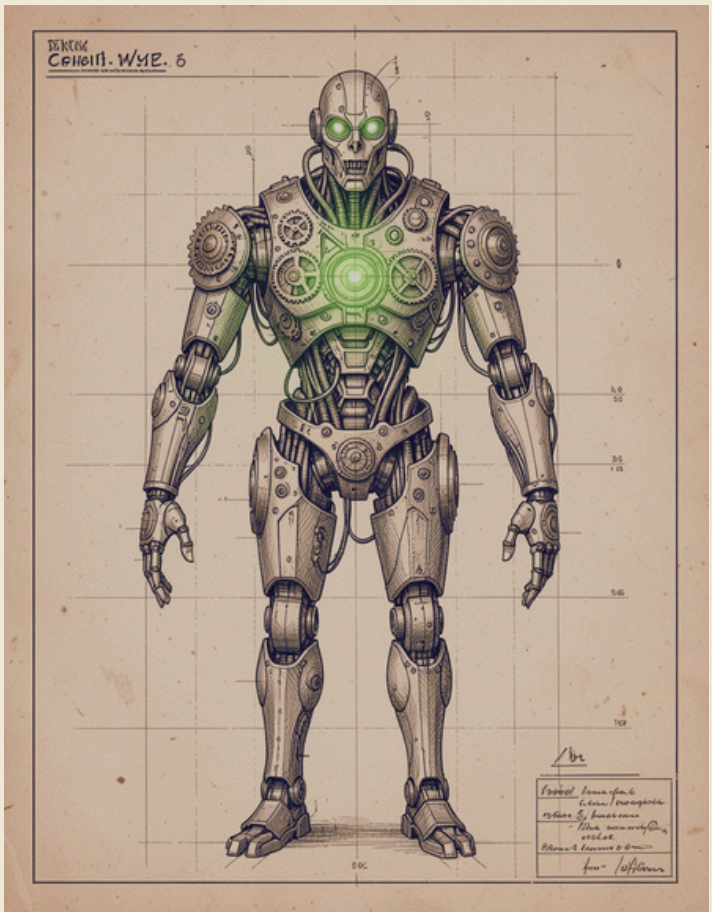
АВТОМАТОН-СЛУГА (ДО АКТИВАЦИИ)

Средний конструкт, без мировоззрения
Класс Доспеха: 14 (щит) | **Хиты**: 20 (3d8 + 6) | **Скорость:** 30 фт.
СИЛ 14 (+2) | **ЛОВ** 10 (+0) | **ТЕЛ** 14 (+2) | **ИНТ** 10 (+0) | **МУД** 10 (+0) | **ХАР** 8 (-1)
Иммунитет к урону: яд, болезнь.
Иммунитет к состояниям: очарование, истощение, испуг, отравление.
Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10.
Опасность (CR): 1/4 (50 опыта).
Особенности:

- **Ключ на спине:** Действием существо может повернуть ключ, чтобы отключить автоматона на 10 минут (Ловкость (Ловкость рук) DC 12). Автоматон становится объектом.
- **Перегрузка (1/день):** Бонусным действием совершает дополнительную атаку. В конце хода бросает d6: при 1-3 он оглушен до начала следующего хода.

Действия:

- **Меч:** Рукопашная атака: +3 к попаданию, 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) рубящего урона.



ПРОКЛЯТЫЙ АВТОМАТОН (ПОСЛЕ АКТИВАЦИИ)

Средний конструкт (нежить), нейтрально-злой
Класс Доспеха: 14 (естественная броня) | **Хиты:** 22 (4d8 + 4) | **Скорость:** 30 фт.
СИЛ 14 (+2) | **ЛОВ** 10 (+0) | **ТЕЛ** 14 (+2) | **ИНТ** 10 (+0) | **МУД** 12 (+1) | **ХАР** 8 (-1)
Иммунитет к урону: яд, некротическая энергия.
Иммунитет к состояниям: очарование, истощение, испуг, отравление.
Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11.
Опасность (CR): 1 (200 опыта).
Особенности:

- **Бессмертие:** Если хиты падают до 0, он рассыпается. Через 10 минут обломки срастаются, и он восстанавливает все хиты. **Убить его навсегда можно только снятием купола.**
- **Аура Скверны:** Любое живое существо в радиусе 5 фт. получает 2 (1d4) некротического урона в начале своего хода.
- **Режим Поиска:** Если он теряет цель из виду, он патрулирует этажи (бросок d6 при перемещении: 1-2 Подвал, 3-4 1-й этаж, 5-6 2-й этаж).

Действия:

- **Когти:** Рукопашная атака: +4 к попаданию, 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 2) рубящего урона плюс 2 (1d4) некротического урона.

МУТАЦИИ ПРОКЛЯТОГО АВТОМАТОНА (d4)

Каждый раз, когда Автоматона уничтожают и он собирается заново, мастер бросает **d4** (или выбирает подходящий вариант), чтобы определить его новую форму.

1	**Раздвоение**.При сборке он распадается на двух мини-автоматонов. У каждого: AC 12, HP 8, атака +3 (1d4+1 урона).
2	**Лишние конечности**.Отращивает вторую пару рук. Получает Мультиатаку (две атаки Когтями, но вторая атака наносит только 1d4 рубящего урона без некротики).
3	**Перегрузка**.Скорость увеличивается до 40 фт. Может совершать **Рывок (Dash)** бонусным действием. При беге оставляет искры (1 урон огнем любому, кто его касается).
4	**Гнилая плоть.**Защита падает до 12, но при попадании по нему в ближнем бою атакующий получает 2 (1d4) урона ядом.

ЗОИ (ПЛЕНЕННАЯ ФЕЯ)

СТАТБЛОК: ЗОИ (ВРОСШАЯ В СТЕНУ)

Средний дух (фея), нейтральный

Класс Доспеха: 14 (природная броня) | **Хиты**: 45 (10d8) |
Скорость: 0 фт. (вросла в стену)
СИЛ 10 (+0) | **ЛОВ** 12 (+1) | **ТЕЛ** 14 (+2) | **ИНТ** 15 (+2) | **МУД** 16 (+3) | **ХАР** 13 (+1)
Сопротивление урону: некротическая, психическая энергия; немагическое оружие.
Иммунитет к состояниям: очарование, испуг, отравление, истощение.
Чувства: Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13.
Опасность (CR): 2 (450 опыта).

Особенности:

- **Аура головной боли:** В начале каждого своего хода любое существо в радиусе 30 фт. от Зои должно преуспеть в спасброске Мудрости (DC 13), иначе получит помеху на все проверки Интеллекта и Мудрости до начала своего следующего хода.
- **Уязвимость:** Клинок Милосердия или Святая вода убивают её мгновенно. К обычному оружию уязвимости нет.
- **Регенерация (Куры):** Бонусным действием Зои может поглотить жизненную силу мертвой курицы (из соседней комнаты), чтобы восстановить **1d8 хитов**.

Действия:

- **Психический вопль:** Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2d6) психического урона.
- **Телекинез:** Зои выбирает одно существо в радиусе 60 фт. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (DC 14), иначе получает 3 (1d6) дробящего урона и падает сбитой с ног.

БЭКГРАУНД И ОТЫГРЫШ

Зои — фея из северных лесов. Она была поймана злым магом, который отрезал ей язык и прибил его к проклятой книге, чтобы использовать как якорь. Жиндаш купил её у бродячего торговца уже в таком состоянии — как диковинку и источник бесконечной энергии.

Она не злая, она напугана и отчаянно хочет освободиться.

- **Голос в голове:** Слабый, дрожащий, отчаянный. Она передает образы: светлый лес, боль, темного мага с ножом, а затем — Жиндаша, который равнодушно ставит её клетку в подвал.
- **Она не знает, где находится:** Её держали в подвале. Она боится Жиндаша (он может сделать с ней что-то еще хуже) и умоляет героев не отдавать её ему.

Совет мастеру (Арена и Крик): Комната Зои слишком мала для боя. В начале боя (или когда герои атакуют её) Зои издает оглушительный вопль. Все существа в комнате должны пройти спасбросок Телосложения DC 13. При провале они получают 1d6 психического урона и **выталкиваются** в общий коридор подвала. Зои «вырывается» из стены (её тело остается прикованным печатями, но она может атаковать на расстоянии). Бой превращается в сражение на открытом пространстве подвала.

СЛАБОСТЬ ЗОИ: Зои **не может** участвовать в бою с Жиндашем. Она ментально привязана к подвалу, слишком слаба, чтобы разорвать узы. Она может только телепатически кричать героям: *«Он идет... бегите... или убейте меня, и я дам вам сил...»*

Благословение фей (Награда): Если герои освобождают Зои (Ритуал) или гуманно убивают (Клинок), её магия вырывается на свободу. Все персонажи получают **2d6 временных хитов** (магия фей) и преимущество на спасброски от страха на 1 час.



ЖИНДАШ (ИНЖЕНЕР-АЛХИМИК)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха: 15 (механическая рука-щит) | **Хиты:** 45 (7d8 + 14) | **Скорость:** 30 фт.
СИЛ 12 (+1) | **ЛОВ** 14 (+2) | **ТЕЛ** 14 (+2) | **ИНТ** 18 (+4) | **МУД** 12 (+1) | **ХАР** 10 (+0)
Спасброски: Интеллект +6, Телосложение +4.
Навыки: Магия +6, История +6.
Чувства: пассивное Восприятие 11.
Опасность (CR): 3 (700 опыта).

Особенности:

- **Механическая рука:** Жиндаш использует свою механическую руку как щит (+2 к КД).
- **Куб-конструктор:** У него есть устройство, позволяющее перестраивать автоматонов на ходу (см. Тактика).
- **Алхимик:** У него есть 3 колбы с алхимическим огнем и 2 зелья лечения.

Действия:
Мультиатака: Совершает две атаки: одну Рапирой и одну Механической рукой.

- **Рапира:** Рукопашная атака: +4 к попаданию, 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1d8 + 2) колющего урона.
- **Механическая рука:** Рукопашная атака: +4 к попаданию, 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) дробящего урона. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (DC 12), иначе отбрасывается на 5 фт.
- **Алхимический огонь (1/раунд):** Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 20 фт. *Попадание:* 1d4 урона огнем.



ТАКТИКА БОЯ (СОВЕТ МАСТЕРУ)

1. Приход и Куб-конструктор

- Жиндаш входит через главный вход. Если Проклятый автоматон еще цел, Жиндаш держит наготове светящийся медный куб.
- **Если автоматон НЕ перепрограммирован:** Жиндаш бросает куб в автоматона. Механизм перестраивается, и из него выходят **два мини-автоматона** (AC 12, HP 8, атака +3, 1d4+1 урона). Купол при этом не падает, а сам Жиндаш вступает в бой.
- **Если автоматон ПЕРЕПРОГРАММИРОВАН (сражается за героев):** Куб не находит цели и разворачивается в **одного нового слабого автоматона** (AC 13, HP 10, атака +3, 1d6 урона). Теперь героям придется драться на два фронта.

2. Фаза погони (Хиты < 15)

- Когда хиты Жиндаша падают ниже 15, он в панике кричит: *«Вы не понимаете! Мне нужна её энергия!»*
- Он бросает дымовую шашку (все вокруг получают помеху на атаки) и **бежит в подвал** (к лифту или лестнице).
- Герои могут преследовать его. Если он добирается до комнаты Зои, он пытается дотянуться до печатей, чтобы выкачать из нее остатки сил.

3. Судьба Жиндаша (Зависит от Зои)

- **Если Зои МЕРТВА (или герои выбрали "Святую воду"/"Клинок"):** Жиндаш не находит энергии. Он в ярости разворачивается и сражается до смерти (или пытается сбежать через сток, если выжил).
- **Если Зои ОСВОБОЖДЕНА (Ритуал):** Жиндаш подбегает к пустым печатям, и в этот момент стены подвала оживают. **Зои (телепатически) хватает его.** Он замирает, парализованный ужасом, а его глаза загораются фиолетовым.
- **Совет мастеру:** Передайте игрокам слова Зои: *«Он в моей власти. Что мне с ним сделать?»* Теперь группа решает: убить его, отдать страже, или оставить Зои наедине с ним.

Награды:
Куб-конструктор:Если его подобрать (проверка Интеллекта (Магия) DC 15), можно изучить чертежи.
Механическая рука: Стоит 100 золотых.
Золото: 2d6 золотых монет.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СОКРОВИЩА И МОНСТРЫ

Инструкция для мастера: Герои могут найти эти предметы, обыскивая комнаты, столы или обломки автоматонов. Используйте таблицу ниже или выбирайте подходящие предметы по ситуации.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ НАХОДОК (d10)

Бросайте, когда герои обыскивают ящики, шкафы или лабораторию.

d10	Находка	Описание
1	Зелье лечения	Восстанавливает 2d4+2 хитов.
2	Противоядие	Снимает состояние «Отравлен».
3	Флакон с ядом	Действием нанести на оружие (+1d6 урона ядом).
4	Алхимический огонь	1d4 урона огнем при броске.
5	Нюхательная соль	Выводит из состояния Ошеломлен или Сон.
6	Свиток «Лечение ран»	1 заклинание 1-го уровня.
7	Серебряная пыль	Компонент для Ритуала (стоит 25 золотых).
8	Странные цветы	Нужны для Клинка Милосердия (с балкона).
9	Кислота	1d6 урона кислотой.
10	Кошель с деньгами	2d6 золотых монет.

НАГРАДЫ С МОНСТРОВ

С обломков Автоматона:

- **Металл:** Шестеренки и сердечник (нужны для Клинка Милосердия).
- **Ядро:** Светящийся кристалл (стоимость 25 зм).
- **Тайник:** 1d6 золотых монет в грудной клетке.

С тела Жиндаша:

- **Механическая рука:** Стоит 100 зм.
- **Ключи:**Открывают все двери в особняке.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА

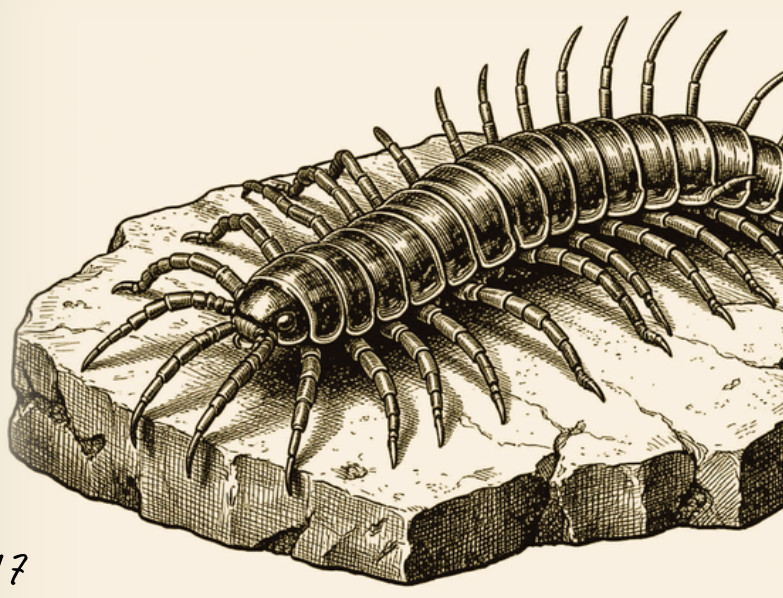
Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха: 13 (естественная броня) | **Хиты:** 13 (3d8) | **Скорость:** 30 фт., лазание 30 фт.
СИЛ 5 (-3) | **ЛОВ** 14 (+2) | **ТЕЛ** 12 (+1) | **ИНТ** 1 (-5) | **МУД** 7 (-2) | **ХАР** 3 (-4)
Чувства: Слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10.
Опасность (CR): 1/4 (50 опыта).

Действия:

- **Укус:** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения (DC 11). При провале она получает **1d6** урона ядом, при успехе — половину.

Совет мастеру: Многоножки обитают в темноте стока (Путь 1). Они атакуют из засады, используя лазание по стенам.



АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Вы склоняетесь над дубовым столом, заваленным медными трубками и ретортами. Жидкости в колбах тихо булькают, а над горелкой поднимается едкий зеленоватый дымок. На полях раскрытой книги рецептов — пятна от химикатов и следы ожогов. Это идеальное место, чтобы создать что-то опасное.

БАЗОВЫЕ РЕЦЕПТЫ (DC 10-12)

1. **Зелье лечения**
- **Ингредиенты:** Серебряная пыль (щепотка) + любая жидкость.
- **Проверка:** Интеллект (Инструменты алхимика) DC 10.
- **Эффект:** Восстанавливает 2d4+2 хитов.

2. **Противоядие**
- **Ингредиенты:** Уголь + уксус.
- **Проверка:** Интеллект (Инструменты алхимика) DC 10.
- **Эффект:** Снимает состояние «Отравлен».

3. **Алхимический огонь**
- **Ингредиенты:** Сера + масло.
- **Проверка:**Интеллект (Инструменты алхимика) DC 12.
- **Эффект:** Метательное оружие (1d4 урона огнем).

ПРОДВИНУТЫЕ РЕЦЕПТЫ (DC 15+)

1. **Яд «Сонная смерть**
- **Ингредиенты:** Странные цветы с балкона + спирт.
- **Проверка:** Интеллект (Инструменты алхимика) DC 15.
- **Эффект:** Наносится на оружие. При попадании цель проходит спасбросок Телосложения DC 13, иначе падает без сознания на 1 минуту.

2. **Дымовая шашка**
- **Ингредиенты:** Уголь + сера + ткань.
- **Проверка:** Интеллект (Инструменты алхимика) DC 12.
- **Эффект:** Радиус 10 фт. все атаки с помехой на 1 минуту.

ГЛАВНЫЙ РЕЦЕПТ: КЛИНОК МИЛОСЕРДИЯ

Эта запись в книге выделена красными чернилами и подчеркнута несколько раз.

Ингредиенты:

1. Странные цветы (с балкона).
2. Металлический сердечник или шестеренка от Автоматона.

Процесс:

1. Выделить эссенцию из цветов с помощью дистиллятора (Интеллект (Магия) DC 12).
2. Расплавить металл автоматона в тигле.
3. Смешать эссенцию и расплавленный металл, придав форму кинжала.

Проверка:Интеллект (Инструменты алхимика)DC 15

Результат: Создается Клинок Милосердия (магический кинжал). Один удар этим клинком в сердце Зои убивает её мгновенно и безболезненно, снимая купол.

ПЕРЕПРОГРАММИРОВАНИЕ АВТОМАТОНА

«...Мои автоматоны идеальны, но я предусмотрел всё. Если машина выйдет из-под контроля, или если мне понадобится быстро перехватить чужого конструкта, нужно вскрыть панель на спине. Переписать руны на печатях не сложно, но требует времени и твердой руки. Около 10 минут. Если ошибиться (провал проверки), машина активируется и атакует того, кто копается в её кишках. А главное — ей нужна четкая команда. Она не понимает сложных приказов, только одно действие: "Защищай [цель]", "Атакуй [цель]" или "Стой"».

Механика для мастера: 10 минут, доступ к спине автоматона (обездвижен или уничтожен). Проверка **Интеллекта (Магия)** или **Интеллекта (Инструменты ремонтника) DC 15**. При успехе Автоматон выполняет команды героев в течение 2 часов.

МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Включите этот плейлист для атмосферы [ТЫК]

Музыка — это половина атмосферы. Ниже представлена таблица-шпаргалка, которая подскажет, какой трек и в какой момент лучше всего включать. Плейлист собран в правильном хронологическом порядке.

Или вот QR с плэйлистом

Сцена/локация	Название трека из плейлиста	Настроение и когда велючать
1. Введение (Таверна, Губошлеп)	*Tabletop Audio - Tavern Music*	Тихий, воровской эмбиент. Включайте, когда игроки знакомятся с Губошлепом.
2. Разведка (Дневная площадь)	*Medieval City | Realistic Ambience*	Шумная городская суета. Музыка должна звучать на фоне, не перебивая разговоры.
3. Проникновение (Ночной особняк)	*Into Darkness - Out of the Abyss*	Напряженный, крадущийся ритм. Идеально для передвижения по особняку до кражи.
4. Бой с Автоматоном	*Flintlock Frenzy*	Механический, ритмичный индастриал. Включайте при первой же атаке Автоматона.
5. Комната Зои (До активации)	*Fateful Beauty - Nox Arcana*	Грустная, эфирная мелодия. Включайте, когда герои видят спящую фею.
6. Активация (Кража книги)	*RPG Combat Music | Awaken*	Выключите музыку за секунду до того, как герой коснется книги. Дайте тишине повисеть 3 секунды, а затем включите этот трек.
7. Купол (Осознание ловушки)	*Twilight Of The Gods - Nox Arcana*	Тревожный, готический дрон. Включайте, когда герои впервые врезаются в барьер.
8. Бой с Жиндашем (Кульминация)	*Tabletop Audio: Endgame*	Эпичный, напряженный финал. Кульминация приключения.
9. Развязка (Спасение Зои)	*Farewell to the Lowlands - Vindsvept*	Светлая, красивая и немного грустная мелодия. Включайте, если герои освобождают фею.

Если есть вопросы или хочешь наблюдать за созданием новых сценариев - добро пожаловать в мой ТГ - канал. [ТЫК]

@MRGOSHD20

