

Розы и мечи

Переработка приключения "Мечи и розы" Марины Ткаченко под иной формат и систему Dungeon World, изменённая и дополненная

Формат соревновательной игры и описание сокровищ: изначальное приключение было ориентировано на героев 2-3 уровня в формате ранних D&D. Предлагаемая версия рассчитана на персонажей DW третьего уровня, с возможностью замены по ходу: стандартный вариант подразумевает, что игроки берут по одному буклету DW, в то время как прочие герои остаются на постоялом дворе Феттергёртебурга восстанавливать силы и выяснять обстановку. Сокровища замка помечены в условных единицах (1\$ соответствует значимому кушу) и доставленные вернувшимся в Феттергёртебург приключенцем сокровища идут в зачёт в "таблице рекордов". Такой формат не подразумевает, что персонажи растут в уровне. Разумеется, приключение можно играть и как более классическое.

Что случилось до начала

У барона Карла Иеронима фон Нарзиса была страсть, и имя ей – цветы и растения. Сады барона были прославлены по всему королевству, экзотические фрукты удивляли на пирах любопытных аристократов, а баронское богатство щедро сыпалось в карманы искателей приключений, доставляющих по его заказам из дальних краёв редкие, а то и волшебные растения.

Персонажи – одни из таких авантюристов. Они должны были доставить для барона что-то из дальних земель неверных – не то побег ядовитого дерева анчар, отравляющего землю вокруг себя, не то редкий цветок кактус, цветущий раз в десять лет и наполняющий пустыню чудесными миражами – но увы, шторм заставил их корабль задержаться в пути, и как они ни спешили, они опоздали на пару дней к сроку: торжеству в летней резиденции барона, Вундергартене, в честь совершеннолетия его дочери.

Три истории, которые привели к нынешнему положению дел:

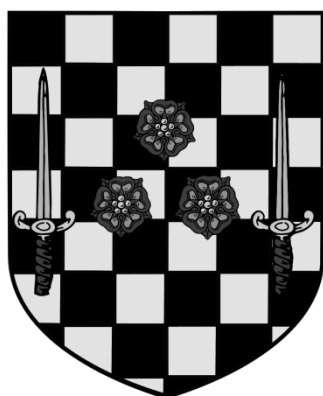
Первая история началась, когда барон фон Нарзис заинтересовался легендой о траве бессмертия. Он собрал множество разных вариантов и описаний, перепробовал бесчисленные экзотические растения и, в конце концов, был вознаграждён за труды. С помощью Магнуса, своего алхимика, он извлёк из красного гриба экстракт жизни, многократно ускоряющий заживление ран. После опытов на животных, барон ввёл себе вытяжку из

гриба, отрезал себе палец – и тот отрос снова. Но причина, по которой барон не вышел к гостям куда более ужасна, чем одержимый поиск эликсира жизни. Отрос не только отрезанный палец – палец тоже регенерировал, и из пальца со временем вырос новый барон. Увы, дубль не был идеальной копией – это было искажённое, увечное создание, с примитивным разумом. Когда барон вновь спустился в свою лабораторию, двойник напал на него и стал рвать на куски. Оторванные части тела барона дали начало новым подобиям. Экстракт жизни не давал барону умереть, заживляя раны, пока искажённые клоны множились и рвали его и друг друга на части. Увы, никто не спустился на помощь барону в его тайную лабораторию, потому что...

Вторая история началась давным-давно, в эпоху чудовищ. Задолго до людей миром правили другие создания, и одно из них – Рой. Тысячи мелких чудовищ-насекомых обладающих единым разумом, что живёт, несмотря на смерть и перерождение своих копошащихся частиц, Рой тысячелетиями путешествовал по миру, питаясь пылью. Сады и цветники влекут Рой, но особо ему нужны волшебные растения, и мало где можно найти такое их скопление, как в замке Вундергартен. Рой не любит солнечный свет, лишаящий его способности летать, но когда-то он нашёл выход. Рой подчинил себе людей – рыцаря и даму, выгрыз их внутренности, проел ходы в мозгах, напился кровью сладким ядом, выстроил улы внутри их тел, превратив их в ходячие оболочки Роя. И ночью, когда в замке шло

празднество, рыцарь и дама верхом на вороном коне прибыли к воротам. Странного рыцаря приняли за одного из гостей – и это было последней ошибкой для большинства жителей замка. Рой вырвался из своих носителей, а булава рыцаря добила уцелевших. Мало кто из простых людей мог хоть что-то предпринять, а немногие оказавшиеся в замке герои были заняты совсем другим...

Третья история – это история искателей приключений. Одной из прошлых попыток барона найти эликсир жизни была умбральная лоза, волшебное растение, растущее во тьме и хранимое культом Ночного Змея. Четверо героев – наёмный убийца Скользящий Тит, ландскнехт Ганс Гуселов, ведьма Хильда София и факир ибн Багута – добыли для барона лозу, но не были довольны оплатой. После они добывали ещё одно растение для барона, как и ваши герои, но успели в срок. Увы, барон был занят грибом, и оставил указание алхимику гнать авантюристов, заплатив им по минимуму. Этого Тит вынести уже не хотел, и него был заготовлен план "Б": проникнуть на празднество и взять в заложники детей барона. Чтобы подготовиться к этому, он попробовал войти в контакт с прежде ограбленным им культом Ночного Змея и получил от них снаряжение. Что он не знал, так это то, что вместе с волшебными вещами он получил и проклятие, пробуждающее умбральную лозу. Так и получилось, что когда погас свет и рыцарь-чудовище ворвался в зал под шелест крыльев Роя, герои были разделены и заняты планами мести. Спасаясь – поодиночке или со своими жертвами и случайными спутниками – они допустили немало ошибок, и это обошлось им дорого...



Феттергёртебург

Небольшой городок (по сути – разросшаяся призамковая деревня), в который прибывают герои, встречает их смесью страха, надежды на чужаков и растерянности. Два дня назад господин барон устроил в замке празднество. После заката грохот донёсся со стороны замка, огни в домах колебались и жители города ощущали что-то неладное. Те жители, что похрабрее, выбрались на улицы и слышали крики со стороны замка, а потом увидели, как движутся по склону горы пятна света, словно несколько человек с факелами бегут вниз. Но пятна гасли одно за другим. Когда жители собрались подняться наверх, они нашли лишь несколько свежих трупов на дороге к замку – стражников, чьи лица были перекошены от ужаса. Наутро, когда тела были снесены в церковь, самые храбрые жители города решили подняться к замку, чтобы... хм... ну чтобы посмотреть, не нужна ли кому-то помощь, как скажут в городе. На деле господина барона не слишком любили, потому что он не был злобным или жестоким хозяином, но его расходы на растения оборачивались немалыми налогами, а про богатства замка перешёптывались. Никто из отправившихся в замок не вернулся, и сейчас по городку ходят самые жуткие слухи.

Бургомистр обратится к героям с просьбой разобраться, что случилось с замком, хотя в ответ на вопрос о возможной награде будет мяться. Найти спутников в Феттергёртебурге без специальных усилий, а то и магии, будет, при этом, трудно: самые храбрые и жадные горожане сгинули в резиденции барона, и сейчас при упоминании Вундергартена местный житель бледнеет.

Тела стражников из замка всё ещё лежат в церкви и их можно осмотреть. Доспехи двоих из них повреждены – местами погнуты и смяты так, будто по ним стадо буйволов пробежалось. Открытые части тела всех троих покраснели, будто ошпаренные, а если присмотреться, можно различить на них следы мелких укусов. Несмотря на прошедшее со смерти время, трупы остаются тёплыми (см. описание Роя в разделе "Сады Вундергартена").

От Феттергёртебурга к замку Вундергартен ведёт хорошая дорога. Пешком, несмотря на то, что путь в гору, можно дойти до замка за двадцать-двадцать пять минут.

Вундергартен

Замок Вундергартен – давнее владение фон Нарзисов, но ныне это скорее летняя резиденция барона, чем серьёзное укрепление. Невысокая стена с единственными подъёмными воротами окружает главное здание замка – двухэтажное строение с башенкой, немногим выше, чем привратная башня в стене. Ворота в замок сейчас полуоткрыты, и что замок мёртв явственно видно по валяющемуся под стеной телу. Ещё один стражник лежит на стене, частично свесившись. Если персонажи обойдут стену, то увидят около десятка тел на стене и под стеной. Большую их часть убил Рой, кое-кто в панике сорвался со стены и посворачивал шеи. При стражниках нет ничего ценного; кто не побросал оружие, вооружён короткими копьями и защищён простыми нагрудниками чёрно-золотых цветов барона. Стена не настолько неприступна, чтобы озаботившиеся каким-нибудь снаряжением, вроде верёвки с крюком, персонажи не могли бы забраться на неё.

Большая часть внутреннего пространства – сад. Четыре одноэтажные пристройки лепятся к стене изнутри, по одной в каждом углу: против часовой стрелки от ворот это конюшня, домик слуг, замковая часовня и оранжерея. От входа будет также заметна странная картина – у башни центрального строения покачивается в воздухе большой пузырь, под которым висит человеческое тело, как висельник, но без виселицы. Порывы ветра заставляют странный пузырь мотаться туда-сюда, но тело всё время остаётся у одного из окон башни, будто что-то его удерживает. (На самом деле это Магнус, алхимик – см. описание третьего этажа).

Примечание для ведущего: пока персонажи находятся на территории Вундергартена, стоит держать в голове две основные угрозы. Первая – это Рой, который детально описан в разделе "Сады Вундергартена", но вообще говоря не привязан к месту. Вторая – проклятие умбральной лозы,

которая описана в разделе "Замок Вундергартен, подземелье". Проклятие может сыграть в любой момент, когда персонажи вздумают остановиться на отдых или просто задержатся надолго.

Кордегардия

Сама надвратная башня двухэтажная, с подъёмными воротами на нижнем этаже и помещением для караула на верхнем. Двое стражников погибли на верхнем этаже, и кровь одного из них случайно пробудила к жизни семечко растения, которое было занесено в Вундергартен искателями приключений – дерева-оракула Мзиму. Племена дикарей в жарких краях поклоняются Мзиму, но барону не удалось прорастить семена, и их разнесло по саду. Сейчас одно из них дало взрывной рост и сейчас это путаница похожих на щупальца корней и лиан, опутавших тело стражника в цветах барона и поднявшихся вверх. Над телом где-то на высоте человеческой груди покачиваются среди листьев три мясистых выроста, похожие на бутоны с голову ребёнка, на каждом из которых открыт клыкастый рот.

Мзиму частично пророс в бойницу на верхнем этаже, так что он видит сад. Он будет комментировать тремя постоянно меняющимися голосами действия, которые видит. Дерево-оракул самоуверенно, ехидно и не слишком-то ценит людей (которых считает своими естественными культистами, отбившимися от рук и почему-то белыми). С другой стороны, оно голодно. Если Мзиму скормить три рациона или человеческий труп (либо эквивалент), дерево ответит на любой вопрос (что Мзиму сразу раскроет "белым обезьянам" сам). С другой стороны, ответ всегда идёт "по правилам" – три голоса Мзиму дают три ответа, один из которых истинный, один ложный и один случайный. Дерево бессмертно (точнее, возрождается в семенах с полной памятью) и не очень заботится о своей безопасности, но вполне уязвимо. У него нет особых боевых способностей – оно шевелится и говорит, но клыкастые пасти не слишком годны как оружие, если кто-то не лезет в них специально, а растение в полной мере страдает от оружия и огня.

В этом же помещении на втором этаже находится арсенал стражи. В оружейных стойках осталось полдюжины коротких копий, а также нагрудники и шлемы в геральдических цветах барона, и пара деревянных щитов без гербов.

Сады Вундераартена

Проложенные в траве дорожки ведут вокруг клумб, фонтанов и садовых конструкций. Статуи нимф, рыцарей и мифических животных увиты цветами.

Несколько волшебных растений разбросаны по саду:

Дерево-лабиринт: это высокое дерево окружено небольшим садовым лабиринтом из живой изгороди (где-то по грудь человеку), причём видно, что лабиринт вырос как естественное продолжение дерева. Два плода свисают с его противоположных веток – золотистый и неровный, похожий на клубок, и красный шипастый. Если сорвать их, первый кажется неестественно тяжёлым (как золото), хотя мягким на ощупь. Плоды волшебные, но магическую силу обретают только в руках того, кто пройдёт лабиринт честно, не пробираясь сверху или не ломая его. Если съесть плод-клубок, он наполняет чувством безрассудной отваги: в ближайшем бою дайс урона героя увеличен на шаг и он не подвержен любому магическому страху, однако до этого момента герой всё время путается в лабиринтах и прочем; если герой входит в комнату с несколькими выходами или идёт по дороге, он всегда поворачивает не в ту сторону, куда хотел или выходит не в ту дверь, что наметил. Если съесть шипастый плод, он наполняет персонажа дикой первобытной силой. Его голос становится ревущим и пугающим, дайс физического урона растёт на шаг до заката или рассвета, но герой теряет способность совершать тонкие манипуляции: вещи вроде столовых приборов, письменных принадлежностей или стеклянной посуды просто ломаются в его руках, дверные ручки выдираются "с мясом" и тому подобное. Если кто-то пытается съесть оба плода, то его настигает жесточайшее отравление с рвотой и потерей всех магических эффектов от плодов.

Хрустальный куст: этот куст покрыт крупными, похожими на подсолнухи цветами, с той разницей, что они полупрозрачны и кажутся высеченными из хрусталя. Вкопанные вокруг него декоративные конструкции состоят из изогнутых трубок и ёмкостей, заполненных песком на манер песочных часов, и можно заметить, что песок в них течёт в странных направлениях, меняет его и идёт странными волнами, но конструкции мутные и не слишком чистые, и это видно не сразу. В чашечках хрустальных цветов лица подходящих отражаются с искажением возраста.

Если сорвать один из цветов, то он сохранит свежесть несколько часов. В это время его можно поднести к какому-то месту и попробовать всмотреться в него – цветок покажет происходившие там интересные события, после чего соохнется и распадётся пылью. Но срывать цветок стоит осторожно – сок куста это жидкое время, попадание которого на кожу вызывает быстрое старение (на 1d100 лет).

Зубное деревце: небольшое деревце с длинными, похожими на несколько сросшихся морковок плодами. Белый цвет и несколько выростов делают их похожими не то на серебряные короны, не то на коренные зубы. Сок этих плодов вызывает рост зубов. Если у героя были потерянные зубы, они восстановятся. Если его зубы были в норме или хотя бы в полном наборе, они срастутся в единую пластину. Теперь герой сможет питаться лишь пробив дыру в пластине зубов или подбородке, а говорить и вовсе не сможет.

Пузырь в колодеце: если заглянуть в колодец, то будет видно, что на уровне земли он перекрыт зелёным надутым пузырьём. Это одно из растений, успевшее воспользоваться отсутствием садовников. Если пробить пузырь, вверх ударит настоящий фонтан воды, способный сбросить неосторожного героя в колодец, а также поднимется облако пьянящего газа. Все, кто стоял в пределах десятка метров от колодца должны сделать проверку телосложения или оказываются пьяными (травма "ошеломлён").

Золотая лоза: статуя рыцаря оплетена красивой золотой лозой с длинными шипами. Если посмотреть, можно увидеть у постамента статуи

ржавые фрагменты доспехов, из которых лоза и растёт. Если прикоснуться к лозе металлическим предметом, она оплетает его и легко рвётся. Лоза безвредна для людей, она питается металлом, впиваясь в него и выглядя как тонкая гравировка. На час после предмет становится твёрже (доспехи улучшают свои свойства, например), но шипы лозы прорастают изнутри. Через час предмет распадается ржавчиной.

Рычащий зев: Куст, напоминающий при этом скорее дерево или даже фонарный столб: его стебли идут спиралью вверх, с зазорами между ними, формируя подобие каркаса древесного ствола. На верхушке этого якобы-ствола в два человеческих роста виден с десяток очень крупных белых цветов, по форме смахивающих на пасти. Куст привлекает внимание тем, что огорожен цепью.

Если кто-то подойдёт слишком близко, куст издаст грозный рык. Сам по себе куст безвреден, однако магия куста делает рык дико пугающим. Слышащие его и находящиеся в пределах десятка метров должны напрячь силу воли, чтобы не бежать в панике куда глаза глядят ближайшую минуту. Кроме этого, рык привлекает внимание Роя.

Клумба с башмаками: небольшая клумба, рядом с которой сиротливо стоят чьи-то башмаки, выглядит как нечто инопланетное: поверхность клумбы кажется бугром чего-то похожего на жабью кожу с наростами и бородавками, которые "дышат". Всё это не лишено эстетики в стиле Гигера.

На самом деле эта "клумба" – шляпка гигантского гриба. Если наступить на неё, наросты выпустят облачка красных светящихся спор. Если не смыть осевшие споры алкоголем в пределах часа, то на коже героя появятся наросты, из которых при нажатии будут вылетать новые облачка светящихся спор. С этого момента он не сможет прятаться в темноте и будет светиться: и сам, и его основные вещи. В первые сутки герой также будет кашлять светящимися спорами, но этот кашель пройдёт без вреда.

Баранец: несколько кустов удивительно похожи на барашков (хотя ясно видно, что это растения), а

трава вокруг них пожухла и опала. Каждый такой "барашек" покрыт зелёным, нежным пухом.

Если аккуратно состричь пух или снять его с корой, получится отличная "растительная шерсть", лёгкая и прекрасно согревающая. Единица веса пуха даёт 1\$, и с баранцев можно состричь до 5 в сумме. К несчастью, состригать надо осторожно или применяя алхимические приёмы, потому что задетое слишком глубоко растение даёт кровавый сок. Этот сок необычайно привлекает собак и волков. Герой, на которого попал сок, в ближайшую неделю будет целью нападений собак. Это касается и заклинания сторожевого пса в комнате сына барона – такой персонаж становится первоочередной целью, а призрачный пёс получает против него пробивание 2. Если баранцы пострижены неосторожно и оставлены так (не сожжены, не залиты каким-то отбивающим запахом составом...), то ветер разнесёт запах по округе. С наступлением ночи волки с окрестных гор преодолеют страх перед человеческим жильём и проберутся в опустевший замок.

Волк

орда, организованный

Инстинкт: охотиться

4 хита, броня 1

укус, d6

* Отвлечь внимание

* Окружить жертву

Волк-вожак

организованный

Инстинкт: охотиться

7 хитов, броня 1

укус, d6+1, пробивание 1

* Рычать, внушая страх

* Воем собирать стаю

Рой

Главная опасность замка, рыцарь и дама мало заинтересованы в людях. Они ходят по садам, собирая пыльцу и запасая мёд. Тем не менее, Рой готов убивать тех, кто привлечёт его внимание – другое дело, что Рою в первую очередь интересны травы.

Рыцарь со стороны выглядит как крупный мужчина в старомодном глухом доспехе. Он всё время следует за дамой и смотрит на неё. Движения рыцаря замедленные и неуклюжие, он с трудом движется по неровной местности, но если дело доходит до схватки, то рыцарь наделён чудовищной силой и абсолютной нечувствительностью к боли. Оружие рыцаря – двуручная булава. Внутри этого слуги роя ползают насекомые-воины. Если рыцарь будет доведён до состояния, когда он не может драться, воины вылетят из щелей в доспехе плотной тучей и будут атаковать всех врагов вокруг. Слабое место воинов – их крылья, состоящие из древней темноты. Под солнечным светом, яркой луной или в освещении ярче свечного они успеют нанести только 4 атаки, прежде чем их крылья рассеются, а воины упадут на землю и разбегутся. Сам рыцарь, однако, не вполне жив, и если его тело не уничтожено, будет регенерировать за половину дня. Резервное убежище для воинов – конь, на котором прибыли в замок дама и рыцарь.

Рыцарь

одиночка, чудовище

Инстинкт: защищать даму

18 хитов, броня 3

удар булавы, d10+2, мощное

* Сбить с ног

* Сокрушить предмет

* Регенерировать

Рой воинов

рой, чудовище, магический, большой

Инстинкт: защищать королеву

12 хитов, броня 1

укусы, лучшее из 2d6, яд

* Заползать в глаза и уши

* Гипнотически жужжать

Укусы роя ядовиты, вызывая ощущение, будто под кожу влили расплавленный металл. Кровь от укусов густеет и тела и в самом деле греются. Если герои не защитились от атак роя специально, то часть насекомых также при каждой атаке заползает под их одежду и доспехи и продолжает кусать, нанося 1 накапливающегося урона раз за разом, игнорируя броню.

Рой неуязвим для простого оружия, а также заклинаний, работающих не по площади. Насекомым нужен воздух – дым наносит им урон (2d4) и пугает. Они не могут летать под дождём, при сильном ветре и так далее. Потерявшие крылья воины, как и собиратели, разбегаются, но всё ещё могут собираться и кусать. Герой, топчущий насекомых на земле, может наносить рою урон, равный модификатору своей силы (не ниже 1).

Дама выглядит как женщина в длинном платье и тёмной вуали. Дама полна бескрылых собирателей. Под вуалью прямо по телу дамы ползают насекомые, что похожи на мелких изумрудных ос без жал. Дама ходит среди цветов касается их руками. По ее рукам собиратели сбегают на цветы, а позже дама наклоняется к цветку и полные нектара насекомые заползают ей в рот и нос. Крылья собирателей растаяли под светом солнца и луны. Собиратели не могут сражаться. Время от времени дама подходит к рыцарю, откидывает вуаль, а тот поднимает забрало, и они обмениваются насекомыми, переползающими из тела в тело.

Также дама носит в своем теле королеву роя. Огромная, похожая на полуметрового изумрудного червя, она неподвижно висит, прицепившись к хребту дамы. Тело королевы полно личинок, из которых позже образуются собиратели или воины. Королева – беспомощный паразит. Она зависима от дамы и мгновенно погибнет, если та умрет. Королева, однако, даёт даме магические способности. Дама может прожужжать заклинание, которое с хлопком заставит пропасть из воздуха животворный элемент на расстояние полёта стрелы вокруг. У всех ненадолго перехватит дыхание, а открытое пламя с хлопком погаснет. Дама может прибегать к этой магии трижды между двумя закатами.

Дама

магическая, одиночка

Инстинкт: служить Рою

6 хитов, броня 1

руки, d6

* Кричать, призывая подмогу

* Колдовать "вдох мира"

Если дама атакована, то она издаёт крик, чтобы привлечь внимание рыцаря, и бежит. Обычно дама пытается отступить в комнату дочери барона. Рыцарь будет защищать даму, пока не будет уничтожен. Если дама потеряет все очки здоровья, собиратели начнут покидать ее, расползаясь во все стороны. Они бросят королеву. Вышедшее из под контроля роя, тело дамы начнет дергаться и извиваться, а она будет дико кричать, пытаясь прервать своё существование и мучения.

Живот и грудная клетка дамы полны сот. Соты заполнены алым вязким веществом, что имеет приторно-сладкий запах. Этот мед целебен и ядовит одновременно. Раны на отведавшем его приключенце затягиваются, он чувствует сильный жар по всему телу. Сознание его помутится, как от сильнейшего опьянения.

Через час в груди у приключенца зародится новая королева роя. Она начнет с чудовищной скоростью пожирать свою жертву изнутри. Ощущается это как дикая боль во всем теле (грызущая, жгущая, ноющая: все виды боли одновременно), которая бы, наверно, убила приключенца, если бы он не был так опьянен медом. Из его ноздрей, ушей, глаз пойдет кровь. Герой будет чувствовать, будто тело его стало очень тяжелым. Королева начинает порождать воинов и собирателей, которые станут точить тело персонажа изнутри. Герой должен избежать опасности от телосложения. Если проверка провалена, персонаж становится новой оболочкой Роя, теряя остатки человечности. Если пройдена – Рой обратится к герою телепатически. Он расскажет о своей потребности в нектаре с пылью и обещает великую силу и вечную жизнь в обмен на то, что герой станет его замком, ходячей крепостью. Если отказаться, Рой покинет героя добровольно... но без насекомых выгрызенный изнутри герой долго не проживёт.

Конюшня

Перед конюшней стоит (именно стоит, не привязанный) крупный вороной конь, кажущийся при этом странно измождённым. Это конь, на котором прибыли сюда рыцарь и дама; на деле он – такое же вместилище роя, как и рыцарь, но почти пустое: воины гнездятся в рыцаре, держа в коне лишь "минимальную команду". Недалеко от коня

привязана к наспех вбитому колышку и обедает клумбы ослица. В стороне стоит повозка, накрытая мешковиной. В ней лежат слюдяные пластины (для оранжереи, см. ниже).

В самой конюшне стоят несколько лошадей, принадлежащих барону. Вместо гривы и хвоста у них лоза, на которой растут полупрозрачные ягоды. Если съесть такую ягоду, то персонаж вылечит 1 хит, но уже через минуту его волосы начнут выпадать. Персонаж облысеет, а потом вместо волос проклюнется лоза. Каждый раз, когда персонаж будет весел, пьян или романтически настроен, лоза будет покрываться белыми цветочками, а через год начнёт плодоносить. Повторно лечиться ягодами персонаж-разносчик не сможет.

Замковая часовня

Небольшая часовня посвящена божеству природы и внутри растут деревца в кадках. Сейчас часовня разгромлена – рыцарь снёс дверь и убил у алтаря пытавшегося укрыться тут жреца. Тело священнослужителя с раздробленной головой всё ещё валяется у алтаря, среди упавших со стен цветочных украшений. Недалеко от осквернённого кровью алтаря лежит настенный священный символ, из ценных пород дерева с позолотой. Это дорогая вещь (3\$), но если кто-то вернёт его на место и похоронит жреца, то получит благословение: лучи света упадут через разбитые витражные окна, а одно из деревьев в кадках на глазах раскроет благоухающий цветок и даст плод. Съевший плод получит возможность трижды определять свойства растений, которых касается.

Единственная узкая дверь (кроме входа) ведёт из часовни на лестницу вниз, в винный погреб, откуда доносится хриплое пение. Это Карл из Химмельштейнов – гном (дварф, если предпочитаете), который явился к барону с пластинами слюды для оранжереи перед катастрофой. Он успел укрыться от рыцаря в подвале и опасается выбираться, а с другой стороны, со свойственным его народу упрямством, не желает убираться из замка без оплаты. Сейчас он пьян и полон решимости сидеть в погребе, пока не будет найден барон или не кончится вино. "Закуски нет и вместо пива жижица какая-то, но я

под завалом две недели сидел, бывало, и сейчас пересяжу!". Карл может рассказать про события в замке – потому что он видел явление рыцаря, отчаянно торгуясь с баронским управляющим относительно оплаты за слюду. Он же достаточно разбирается в металлах, чтобы дать ответ на загадку в башенке алхимика – если привести его в достаточно вменяемое состояние, конечно. Именно Карлу принадлежит Молли – ослица перед конюшней, и повозка со слюдой.

Винные бочки – не очень удобный объект для мародёрства из-за их веса и размеров, но в погребе можно найти и бутылки с редкими винами. Две конкретных бутылки потянут на 1\$ каждая, но чтобы найти их коллекции, надо постараться.

Оранжерея

Длинное строение из слюдяных пластин на деревянном и металлическом каркасе. Сейчас несколько пластинок разбито, так что изнутри веет тёплым воздухом и доносится негромкое мелодичное гудение и перезвон. Тёмные силуэты видны внутри через слюдяные пластины, но слишком размыто.

Если зайти внутрь, то персонажей встретит тёплый, влажный воздух с лёгким сквозняком из-за разбитой пластины. Ряды остролистных растений, на которых растут гигантские шишки, стоят в ящиках (на самом деле это заморский фрукт ананас). Три человека сидят среди этих ящиков и садового инвентаря, уставившись на куст в дальней части оранжереи, у разбитой пластины. Он похож на кусты с шишками, только на нём вместо плодов растут несколько больших трубчатых цветов, и в потоке воздуха они издают то самое мелодичное гудение и позвякивающие звуки, которые были слышны снаружи.

Цветы принадлежат эоловой арфе, растению, гипнотизирующему звуком живых существ. Те, кто оказывается внутри в здравом рассудке и без защиты ушей, должны избегать опасности силой воли или оказываются заморожены звуком и присоединяются к жертвам. Три уже попавшихся человека (с явными следами обезвоживания) это слуга-подросток Мартин, стражник Хартмуд (при

коротком копье и в нагруднике геральдических цветов барона) и воин из группы Тита – Ганс Гуселов (при длинном мече и в кирасе). Жертвы цветка сидят, заморожено вслушиваясь в мелодию, но окружение воспринимают, хотя считают неважным. Если кто-то пытается причинить вред эоловой арфе или оттащить их, они активно сопротивляются. Если звук прекратится, они будут дезориентированы на десяток минут, прежде чем придут в себя (и время пребывания в гипнозе, а также некоторое перед ним сольётся в их памяти в неразличимое пятно). Из гипноза их также способна вывести главная движущая страсть, к которой удаётся воззвать – для попавшего под гипноз персонажа это может быть что-то из уз на листе, для Ганса – нажива и гордость, для Хартмунда – чувство долга, для Мартина – его семья в городе.

Ганс Гуселов, жертва цветка

10 хитов, броня 2

удар меча, лучшее из 2d10

* Парировать

* Применить грязный приём

Хартмунд, жертва цветка

6 хитов, броня 1

укол копья, d6

* Издать боевой клич

Мартин, жертва цветка

5 хитов

удар кулака, d4

* Кинуть чем-нибудь

* Подставить подножку

Долик слуг

Это строение включает в себя кухню, жилые комнаты слуг и стражников. Здесь остались простые бытовые предметы и кухонная утварь, но ничего интересного тут нет.

Замок Вундераартен, первый этаж

Входной зал

Пол здесь мраморный, стены украшены картинами, изображающими членов рода барона, сцены охоты и разнообразные цветы. Широкая парадная лестница ведёт наверх, в коридор к жилым комнатам на втором этаже. Узкая, плотно закрытая дверь ведёт в каминный зал (налево от входа), широкая двойная дверь – в бальный зал (направо), откуда тянет запахом крови и мертвечины.

Одна из картин имеет дорогую раму (2\$, 2 ед. веса). Если герои будут присматриваться к картинам, то заметят изменения – на одной или двух сперва на заднем плане будет видна фигура пожилой длинноносой женщины в широкополой шляпе, которая исчезнет или поменяет положение, когда на картину посмотрят в следующий раз. Если на картину падает яркий свет, женщина всегда исчезает. Это Хильда София, ведьма из команды Тита.

Хильда находилась в бальном зале, когда туда ворвался рыцарь. Она попробовала сбежать заклинанием теневого перехода, но из-за влияния умбральной лозы не смогла выйти назад и застряла в мире теней. Она может показываться героям в зеркалах и на картинах, если вокруг нет яркого света, жестикулировать, писать на другой стороне поверхностей просьбы о помощи. Время идёт и теневой мир меняет Хильду – она становится кровожадной (в самом буквальном смысле). Выпустить её назад можно или уничтожив умбральную лозу, или притащив картину или зеркало в теневой угол бального зала и протянув какой-то магический предмет "сквозь зеркало", чтобы Хильда могла за него уцепиться.

Бальный зал

Этот длинный двусветный зал занимает всю восточную сторону первого этажа. Сейчас здесь царит хаос. Посреди зала лежит опрокинутый стол. Шторы оборваны, многие окна выбиты. Здесь стоит трупный смрад. Весь пол усеян телами стражников, слуг замка и жителей города, что

пришли сюда раньше. Трупы одних раздроблены ударами рыцаря, другие же сварились под действием яда насекомых-воинов. На полу рядом со столом лежит огромная люстра, сорвавшаяся с потолка. Как ни странно, она до сих пор светит – вместо свечей на позолоченном каркасе растут полупрозрачные чашечки цветов вьющегося растения, увивающего люстру. Именно они и дают свет – точнее, сферы-жемчужины внутри чашечек цветов, наполненных тёплой жидкостью. Каждый такой цветок даёт свет, как факел.

Тёплый маслянистый сок, что заполняет чашечки цветов, это сильнейший клей. Когда он остывает (что занимает примерно минуту), то мгновенно и наглухо приклеивает покрытую им поверхность (например, руку приключенца) к тому, чего она касалась. До этого он просто липкий. Когда люстра падала, то расплескала сок многих цветов, так что посуда и трупы под люстрой и рядом намертво приклеены к полу. Семечко-жемчужина (с детский кулак) сохраняет свечение годами.

Если присмотреться, можно заметить, что один из углов зала неестественно затенён. Это место, откуда пыталась сбежать в мир теней Хильда, и точка не до конца закрытого контакта с тенью. Все тени тут гуще, а свет тусклее.

Если обыскивать тела, то можно найти украшения на 4\$ в сумме. У одного из слуг можно найти кольцо с ключами: один, железный, подходит к двери винного погреба в часовне (сейчас отпертой), второй, медный – к сундуку в кабинете управляющего. В дальней части зала есть узкая лестница на балкон для музыкантов на втором этаже, двери откуда ведут в коридор к жилым комнатам там же и в покои барона. Дверь во внешней стене ведёт наружу, в сад, к кухне и домику слуг.

Каминный зал

Это зал с камином, креслами у него и охотничьими трофеями по стенам. Двери отсюда ведут во входной зал и кабинет управляющего.

Трофеи не представляют особой ценности, но кто-то спрятал за оленьими рогами небольшую книгу со знаком вцепившейся в себя змеи на переплёте. Если попробовать листать её, сразу станет видно,

что страницы книги пусты и на ощупь похожи скорее на стекло, чем на бумагу. Неосторожно листая их, легко порезаться. Если кровь персонажей попадает на лист, в глубине "стеклянной" страницы проступает слабый отпечаток лица героя, которому принадлежала кровь. Если рисовать поверх портрета усы, шрамы, татуировки и проч., оно будет появляться на лице героя. Если нарисовать поверх другое лицо, черты героя изменятся. Если рисовал не художник, герой может быть изуродован. Чтобы снять эффект, надо вырвать и сжечь страницу.

На одной из страниц в конце книги изображено мужское лицо (Скользкий Тит), поверх которого умелой рукой набросан портрет красивой девушки.

Кабинет управляющего

Здесь стоит письменный стол, шкаф с парой книг, полных записей о податях и расходах (персонажи могут обнаружить там и расходы на свои экспедиции). Два выхода ведут в каминный зал и в библиотеку.

Последняя записка, лежащая на столе поверх прочих, гласит "Магнус! Красный гриб бессмертия, похоже, работает! Трать всё на оборудование, если явятся авантюристы – гони их в шею. Если будут возмущаться – сунь им какую-нибудь мелочь. К".

В комнате есть запёртый сундук. Медный ключ с тела управляющего из бального зала открывает его, но внутри почти пусто – только сиротливые несколько монет на 1\$.

Библиотека

Книжные шкафы заполнены множеством томов. Сотни книг стоят на полках, написанные на разных языках. Кроме этого здесь есть каталожные записи, столы с инструментами переписчика и переплётчика. Многие из этих книг достаточно ценны (примерно каждая десятая потянет на 1\$), но для того, чтобы понимать их ценность, нужны знания. Книги посвящены растениям, их свойствам – реальным и мифическим, и всему, что с растениями связано. Многие книги содержат мнения, легенды и откровенную чушь.

Один из шкафов отодвинут, открывая потайной ход – спуск в подземелье. На корешках некоторых книг видны кровавые отпечатки, на одном из столов лежит раскрытый том, который явно в спешке листали. Несколько страниц из него вырваны, рядом со столом и на книге остались пятна крови. Книга называется "Vis Vitalis" и посвящена она духам мест и древним культам жизненной силы.

Кроме входа в библиотеку и спуска в подземелье, в комнате есть выход во внутренний дворик, забранный решёткой.

Внутренний дворик

Этот дворик окружён со всех сторон глухими стенами. Единственный проход, забраный прочной решёткой, ведёт туда из библиотеки. Ключи от решётки есть у барона (в лаборатории), сына барона (в пещере с камнем-алтарём) и у алхимика (брошены в его башне). Здесь барон высаживал особенно опасные экземпляры своей коллекции. Сейчас здесь растёт Зелёный человек – через решётку можно различить зелёную фигуру, похожую на сидящего в позе лотоса человека с опущенной головой, обросшего листьями, как зверь шерстью. Длинные зелёные волосы и борода уходят в землю. Слабое бормотание "О-о-оммм" и "Ау-у-уммм" доносится со стороны Зелёного человека.

Зелёный человек – растение, внутри которого заточён дух. Его магическая аура достаточно сильна, чтобы легко определяться любыми заклинаниями обнаружения. Барон в своё время вырастил его из ореха, найденного в древнем храме, чтобы попробовать получить ответы на вопросы жизни и смерти. Зелёный человек не реагирует ни на что, кроме прямой агрессии.

Земля во внутреннем дворике рыхлая и мягкая. Если кто-то попытается причинить вред Зелёному человеку, то пронизывающие землю корни придут в движение, и стоящие в дворике существа начнут проваливаться в землю. Считайте Зелёного человека существом с 14 хитами и бронёй 2. После первой атаки существа проваливаются по колени, после второй заявки (не обязательно того же участника) – по пояс, третьей – по горло. Если после четвёртой заявки Зелёный человек не

уничтожен, пойманные будут похоронены заживо. Обратите внимание, что Зелёный человек в состоянии утanutь под землю и замуровать даже Рой с его носителем.

Если Зелёный человек разрушен, из его останков воспарит двухголовая крылатая змея, светящаяся изумрудным светом. Она обратится к своим освободителям, благодаря и предлагая им на выбор дар смерти (левая голова), жизни (правая голова) или знания (обе головы хором). Если выбрать жизнь, правая голова укусит одного из персонажей за шею. "Теперь ты – источник жизни!" скажет она. Действительно, прошедшая через пищеварительный тракт героя жидкость с этого момента превращается в целебный эликсир (обычно это означает аналог одного зелья лечения в сутки, если герой не применяет мочегонные средства). Если выбрать смерть, левая голова попросит героя вытянуть руки и укусит за ладони. Ладони приключенца начинает жечь, пальцы склеиваются, кости плавятся, кожа отслаивается и зудит. Когда приключенец пытается содрать отмершую кожу, он видит, что руки его превратились в змей. Руки-змеи не способны к тонкой манипуляции, но могут носить вещи в пастях. В бою руки могут кусать жертв (с уроном 2d4), причём герой может использовать яд, смертельный для обычных существ. Каждая рука имеет запас яда на один смертельный укус в день. Если выбрать знание, то обе головы ответят на заданный вопрос, как будто герой применил заклинание предсказания. В любом случае после своего дара или, если герои не выбрали ничего, вместо него, змея взлетит в небо и исчезнет из вида.

Залок Вундергартен, второй этаж Коридор

Богато украшенный коридор с растениями в кадках, парой декоративных рыцарских доспехов и портретами на стенах (Хильда может пытаться появляться и тут).

Коридор идёт по второму этажу от балкона над бальным залом (рядом дверь в хозяйские апартаменты), потом подходит к парадной лестнице, после чего приводит на развилку: по

одну сторону оказывается поворот к лестнице, ведущей на третий этаж, в башню алхимика, по другую – продолжение коридора с дверьми в комнаты гостей, а после – в комнаты детей барона (сперва сына, потом дочери; у двери в комнату сына на полу начерчены знаки, см. ниже).

Хозяйские апартаменты

Дверь в эту комнату настежь распахнута и внутри словно ураган прошёл. Шкафы раскрыты, подушки на кровати вспороты, на полу валяются обломки рам от картин, осколки посуды и куски мебели. На полу лежит мёртвая девушка в синем платье, вокруг неё в пол воткнуты четыре рапиры с тёмными клинками из чего-то, похожего на обсидиан.

(На самом деле эта "девушка" – Скользящий Тит в своей магической маскировке. Если герои нашли книгу в каминном зале и сняли маскировку, то тело Ганса будет иметь настоящий вид: худощавого мужчины средних лет с жуткими шрамами).

Рапиры – магическое (и проклятое) оружие, полученное Титом от культа Ночного Змея. Если кто-то вытаскивает рапиру из паркета, то три остальных исчезают. Сразу же после этого из теней по углам выползают три тёмных силуэта, похожих на людей со змеиными хвостами вместо ног. Каждый из них вооружён исчезнувшей рапирой. Демоны-тени нападут на того, кто взял рапиру, но если его кто-то пытается защищать, демоны включают и его в число целей.

Демоны бесплотны и проходят сквозь предметы, словно тёмный туман. Только на мгновение перед ударом они стабилизируются, так что каждый раз атаковать демона может только кто-то один из героев, и то лишь если специально подгадывал момент. Демоны уязвимы для сверхъестественных преград; заклинание благословения убивает их мгновенно.

Когда демон-тень проходит через приключенца, то тот чувствует сверхъестественный холод, выползающий с тёмным туманом в его лёгкие. Если он не попробовал задержать дыхание, то демонический туман оседает в лёгких приключенца. Когда демон снова обретёт телесность, то демоническая плоть вырастёт в

лёгкие приключенца, нанося ему 1 хит урона. Если его попробуют после этого лечить магией жреца, то он получит вместо этого 1d6 урона и будет кашлять кровью (получая травму по телосложению).

Демон чёрного клинка

группа, демонический, бесплотный

Инстинкт: следовать за чёрной рапирой

8 хитов, броня 2

удар рапиры, d8, пробивание 1

* Стать тёмным туманом

* Внушать ужас

Когда первый демон будет повержен, кровь пойдёт из горла героя, делая его голос зловещим и шипящим. Когда повержен второй – его глаза обретут змеиный вид. Когда убит третий – кровь хлынет из ран героя, зарубцовывая их в виде пугающих шрамов. Максимум здоровья героя сократится на 1 за каждый удар, пропущенный им от демонов, но теперь персонаж становится хозяином рапиры. Он по желанию может превращать её клинок в тень, что позволяет куда легче прятать рапиру. Когда он наносит удар, из теней вокруг возникают три демона и наносят удар вместе с ним (что даёт +3 к урону по правилам атак многих существ).

Связь клинка с приключенцем можно разорвать снятием проклятия или смертью (в последнем случае рапиры воткнутся в пол рядом с телом героя и будут ждать следующего хозяина). Если персонаж просто передаёт клинок кому-либо, в чужих руках свойства рапиры не работают.

Комнаты гостей

Эти комнаты предназначены для гостей-аристократов. Часть из них не расконсервирована – мебель покрыта чехлами, не убрана и пр. В подготовленных для заезда гостей комнатах можно найти несколько ценных вещей: инкрустированный тазик для умывания (1\$, вес 2), брошенный кем-то плащ с дорогой фибулой (1\$), ручное зеркальце в позолоченной оправе (1\$).

В той комнате, где лежит ручное зеркальце, скрывается сапожник-подмастерье Ральф из Феттергёртебурга, один из горожан, отправившихся на грабёж замка, и единственный

выживший. Ральф с товарищами смог пробраться через сад и добраться до замка. Решив обойти его и дойти до двери для слуг, грабители столкнулись с дамой, криком призвавшей рыцаря. Увидев, как рыцарь превращает в кровавую кашу его друзей Ральф в панике бежал – внутрь, а не наружу, и это его спасло. Неуклюжий рыцарь медленно поднимался по лестнице, и потерял след подмастерья.

Ральф в шоке от собственной трусости, его трясёт от мысли о бродящем по замку рыцаре, и вообще он не в лучшем психическом состоянии. В комнате для гостей он прячется в шкафу, устроив над входом импровизированную ловушку: большой кувшин, набитый всем тяжёлым, что нашлось в комнате, установлен на полуоткрытой двери. Если кто-то будет невнимателен, открывая дверь, может получить 1d6+1 урона и устроить громкий шум.

Комната сына барона

Дверь в эту комнату закрыта, и перед ней наспех нанесены знаки мелом.

За дверью оказывается комната с кроватью под балдахином, столом, сундуком, картиной на стене, изображающей псовую охоту на оленя (Хильда опять же может появляться через неё), книжной полкой и шахматным столиком. Окно в комнате распахнуто, шахматная позиция на столике сбита и часть фигур валяется на полу, вместе с собачьим ошейником у окна, но крови и большого разгрома нет.

Эта комната принадлежала Герману, наследнику барона, но спасаясь от разгрома внизу сюда прибежал ибн Багута, факир из команды Ганса, таща за собой дочь барона. Герман фон Нарзис в это время бежал вниз, в подземелье. Именно ибн Багута поставил защиту на дверь – знаки у входа это заклинание призрачного сторожевого пса. Стирание символов у двери не поможет (если совершается не разбирающимся в магии специалистом), потому что фокусом заклинания служит собачий ошейник, но кто-то понимающий магию сможет опознать, к чему заклинание относится. Если кто-то войдёт в дверь, невидимый пёс сперва громко залает, а потом начнёт кусать (на лучшее из 2d6) тех, кто находится в комнате.

Выходить из комнаты он не может. Собачий ошейник валяется у окна на полу; если выкинуть его из комнаты, заклятие рассеется. При этом сам ошейник украшен серебряными бляшками и потянет на 1\$.

Ибн Багута хотел бежать из комнаты через окно, но когда он открыл его, снаружи послышался звук летящего роя. Потому ибн Багута попробовал спастись через фокус с верёвкой – он вытащил верёвку и полез в открывшийся невидимый "карман" с дочерью барона. Увы, умбральная лоза в теневом мире вмешалась и в это, зацепив колючками верёвку и перерезав её. Из-за этого верёвка порвалась, и ибн Багута с дочерью барона застряли на границе тени и межпространственного "кармана". Оборванная верёвка сиротливо лежит в углу комнаты; она фонит магией, но в остальном выглядит обычной. Хильда понимает, что произошло, но из теневого мира без верёвки сделать ничего не может. Если передать верёвку Хильде или как-то рассеять магию, то можно открыть "карман", где сидит в трансе ибн Багута. Влияние теневого мира и нехватка воздуха в "кармане", увы, сделали из Одиллии фон Нарзис бледную тень, которая сможет вернуться назад только как стенающий призрак.

Призрак дочери барона

Одиночка, нежить, пугающая, мстительная

Инстинкт: стенать о своей потерянной жизни

Бестелесная

14 хитов

Призрачное касание: d6, игнорирует броню.

* Плакать, вызывая приступ скорби и печали.

* Захватывать чужое тело, требуя мести или восстановления чего-то из прошлого.

Шахматный комплект в комнате сделан с большим мастерством и из ценных пород дерева. Полный комплект стоит 3\$.

Комната дочери барона

В этой комнате есть кровать под балдахином, шкафы с платьями и прялка. В углу стоит цветок в кадке с огромным шарообразным соцветием, состоящим из голубых полупрозрачных лепестков, хаотично торчащих во все стороны и слегка подрагивающих. Если соцветия коснуться, то оно

мгновенно разлетится на сотни крупных бабочек. Бабочки будут летать вокруг, садиться на цветы и героев. Оставшаяся часть соцветия пугающе похожа на мумифицированную голову с раскрытым ртом, внутри которого лежит оранжевый пупырчатый шарик. На ощупь, однако, это именно растение. Если взять шарик (похожий по весу и текстуре на орех) в рот, бабочки облепят голову героя, щекоча его крыльями и пудря пылью с крыльев. Черты героя не изменятся, но он обретёт подчёркнуто выразительный вид и следующий ход героя от харизмы не может быть провальным. Если, однако, рот после шарика не прополоскать, то в пределах получаса зубы героя потемнеют и раскрошатся. Если же раскусить шарик, то бабочки забьются и упадут мёртвыми; при этом внутренности шарика ядовиты.

Замок Вундэрартен, третий этаж

Башня алхимика

Дверь в башню алхимика закрыта. Осмотр может показать, что она захлопнута в спешке и не заперта, но припёрта чем-то тяжёлым изнутри. Если толкать дверь, открытие потребует проверки, причём осторожные персонажи могут заметить, что мешает не только тяжёлая скамья внизу, но и что-то сверху.

На самом деле Магнус, алхимик, вбежавший в башню в панике, попробовал устроить ловушку для преследователя, залепив верх двери искусственной паутиной – составом, твердеющим при контакте с воздухом, образуя нечто вроде тонкой и прочной лески, почти полностью прозрачной. Неосторожное движение через проём с затвердевшей паутиной наносит такой урон, что вполне может стоить жертве головы (1d10+3 урона). Спешка, впрочем, не довела до добра – Магнус не заметил, что сам вляпался в состав и, когда он попытался выбраться через окно, активировав ещё одно своё творение, переносной шар с газом, рывок придушил его и он фактически повесился на верёвке шара и нити паутины. Магнус погиб бы, если бы не его опыты для барона по травам бессмертия. Сейчас Магнус находится за окном в полумёртвом состоянии (в окно видна

только его нога). Если попытаться тянуть его назад неаккуратно, то паутина отрежет ему голову и Магнус погибнет; если удастся втянуть его одним куском, то он будет выглядеть как живой и не остывший, но почему-то не дышащий.

Пол лаборатории алхимика завален битой лабораторной посудой, одна из тяжёлых скамей пододвинута к двери. На двух столах стоят склянки, тигли и ступки. По столам разбросаны листки с заметками о свойствах разных растений и пометками вида "обрезать цветы эоловой арфы в оранжерее". На одном из столов также лежат две свёрнутые шкуры, из которых торчат шнуры с деревянными рукоятками, на втором в держателях зажата открытая колба, под которой остался медный лист с горкой пепла, и от неё исходит сильный бодрящий запах. Неподалёку от колбы лежит ключ (это ключ от решётки во внутренний дворик). Стеллаж у одной из стен полон коробок и прозрачных сосудов, в которых что-то слабо шевелится. Если персонажи подойдут близко, в одной из бутылей резко дёрнется и забьётся существо, похожее на лицехвата из "Чужого"; в других можно будет различить куски плоти и подопытных животных, часть из которых вяло шевелится в прозрачной жидкости.

У глухой стены башни стоит тяжёлый металлический шкаф. Он заперт. Рядом с ним на столике стоят три шкатулки, на крышках которых выгравированы надписи "Ртуть тяжелее меди и серебра", "Серебро тяжелее ртути и меди", "Медь тяжелее серебра и ртути". Если открыть каждую, внутри будет едко пахнущая гелеобразная субстанция, в глубине которой лежит ключ.

На самом деле шкуры со шнурами – изобретение Магнуса, воздушные шары, капсулы внутри которых содержат выделенный из волшебных растений газ. Если резко дёрнуть рукоять, шар заполнится газом, раздуется до двухметрового диаметра и начнёт поднимать хозяина вверх. Шар не может поднять человека в латном или кольчужном доспехе. Человек без тяжёлых доспехов будет подниматься медленно, полурослик или кто-то более лёгкий – быстро. Потолок полёта шаров – примерно сотня метров, и обработанная алхимическими составами оболочка сохраняет их подъёмную силу около трёх дней.

Существо в банке – плод опытов Магнуса по созданию искусственной жизни, когда некоторые из "трав бессмертия" стали показывать результат. Магнус оживил это существо собственной жизненной силой, и оно служит резервуаром, благодаря которому алхимик умер не до конца. Этот алхимический фамилльяр сейчас пытается вырваться из банки и добраться до тела Магнуса, чтобы прыгнуть ему на лицо и передать частичку жизни. Если у него это получится – алхимик вернётся из состояния между жизнью и смертью.

В колбе находится экстракт бодрящих орехов. Магнус хотел получить зелье бодрости и ускорения, но сейчас состав перестоялся. В итоге получившийся настой снимает усталость и даёт выпившему сверхъестественную скорость (аналог заклятия ускорения на бой либо, по желанию, краткосрочный всплеск скорости, когда на короткий срок мир вокруг словно замирает). К сожалению, после наступает реакция: наваливается усталость, а эликсир лишает принявшего нормального сна. Жертва может уснуть только принимая дурманящие и успокаивающие средства – причём каждый раз они должны быть всё более и более сильными.

В шкатулках и впрямь лежат ключи (работа с алхимическими составами порой дурно влияет на рассудок, не иначе), один из которых подходит к железному шкафу. Разумеется, обходные пути, вроде вытаскивания ключей крючками, разламывания шкафа и прочего, могут дать результат. Тем не менее, в шкатулке с верным ответом безвредный гель, в двух других – парализующий яд, вызывающий также слепоту, и разъедающий плоть состав (наносящий травму), а ключи не подходят. В запертом шкафу стоит пара бутылей "алхимического огня", дымовая шашка, мешок-липучка и большая прозрачная бутылка, в которой блесит золотой самородок и булькает что-то тёмное. Самородок настоящий (на 4\$), но тёмный состав – обработанный алхимиком слизеподобный монстр, которого он использовал для очистки металла. Если просто открыть или разбить бутылку, тёмная жидкость прореагирует с воздухом с шипением и пузырями, и монстр быстро восстановится, увеличиваясь в размерах.

Монстр в бутылке

Одиночка, аморфный, большой

Инстинкт: растворять.

15 хитов, броня 1

Кислотное прикосновение: d10, игнорирует броню.

* Разъест металл, плоть или дерево

* Просочиться в неудобное место

Замок Вундераартен, подземелье

Склеп

Лестница в библиотеке круто спускается на десяток метров вниз, в усыпальницу фон Нарзисов. Статуи плачущих ангелов подпирают потолок, в то время как шесть саркофагов стоят в нишах стен. Ещё несколько ниш пусты.

Подземелье продолжается двумя выходами из склепа – аркой на юг, ведущей в зал умбральной лозы, и коридором на восток, в старую пещеру.

Пятна крови ведут на восток.

В саркофагах покоятся предки барона в некогда роскошных, а ныне истлевших одеяниях. У одного из мертвецов (в саркофаге возле арки) можно найти что-то ценное – кольца на костях пальцев (2\$). Во втором саркофаге, резьба на котором изображает розы, лежит мумифицировавшееся тело женщины, увитое шипастым растением. Чёрные цветы с алой сердцевинкой повторяют розы на крышке. Несмотря на то, что саркофаг давно и плотно закрыт, растение живо. В пустых глазницах женщины что-то блестит – на деле это золотые монеты, провалившиеся в череп (1\$), но попытка вынуть их без специальных мер приведёт к тому, что персонаж поцарапает руку о шипы.

Если кто-то заденет шипы, то через несколько мгновений его накроет сильная головная боль. Его глазные яблоки разрушатся и вытекут из орбит. Под веками у него назреют два огромных черных бутона. Когда герой откроет глаза, бутоны распустятся. Лепестки чёрных роз будут улавливать малейшее движение воздуха. С этого момента герой "видит" только на 10 метров вокруг себя или в направлении ветра дальше, но всё время как

будто ощупывает местность в этом радиусе и может определять потайные двери и подобное. Если использовать веер или что-то подобное, он сможет не уступать зрячим персонажам. Два больших чёрных веера из перьев лежат в том же саркофаге.

Старая пещера

Эта круглая пещера, потолок которой полностью сформирован белесыми корнями, что расходятся из центра потолка. Прямо в центре пещеры, под этим местом, на полу стоит круглая каменная плита примерно в локоть толщины, с какими-то знаками. Возле плиты лежит тело молодого человека в богатой одежде и белеет пара страниц, вырванных из книги и перемазанных кровью. Корни свисают с потолка вниз в разных местах, и кое-где по пещере можно видеть, как корни свились и оплели что-то, образовав "коконы", по размерам похожие на человеческие тела.

Тело принадлежит Герману фон Нарзису, наследнику барона, погибшему от кровопотери. На его шее есть золотая цепь с гербовым украшением (2\$), а на поясе висит ключ от решётки во внутренний дворик. На страницах рядом описан ритуал, требующий "принести в жертву свою кровь и разум, чтоб обрести могущество древних лесов для защиты земли". Согласно описанию, надо заполнить своей кровью руны на камне (что потребует 12 хитов), преклонить колена в центре плиты и прочесть молитву дереву-защитнику – большая часть текста представляет собой транскрипцию нужных слов, относящихся к древнему и забытому языку.

Если провести ритуал, корни с центра потолка устремляются к тому, кто пролил кровь (это должно быть одно существо, иначе ритуал не сработает) и обвивают его голов. Они лезут ему в рот, в глазницы, в уши, ломая череп. Корни за голову поднимают тело приключенца над землей. Жертва ритуала начинает содрогаться: древние силы вырывают его разум из смертной оболочки. Пролитая на алтаре кровь впитывается в камень, словно в землю. Корни, которыми увит потолок и стены зала, начинают шевелиться, и выпускают в пещеру древнего воителя.

Древний воин – мёртвый и мумифицировавшийся, пахнувший смолой и мертвечиной – теперь находится под полным контролем персонажа, эффективно имея его статистики, но 20 хитов, броню 3 и дайс урона d10. Он не нуждается в еде и сне, не болеет, не пьянеет и имеет иммунитеты нежити, но может говорить только хриплым шёпотом и не может лечиться. Герой-жертва остаётся висеть на корнях – теперь он связан с деревом. Если контакт нарушен – например, корни перерублены – тело героя падает бездыханным, а древний воин рассыпается прахом.

Когда его связь с древом установлена, герой сразу осознает, что каждую полную луну должны быть принесены кровавые жертвы, чтобы поддерживать магию, что связывает воина с подвешенным на корнях приключенцем. (Необходимо ритуально убить на этом алтаре одного взрослого человека: его кровь должна вновь наполнить символы. После ритуала, корни затащат бездыханное тело в толщу стен или потолка пещерки). Первая жертва должна быть принесена немедленно!

Зал умбральной лозы

Это круглое, почти полусферическое подземелье приспособлено бароном под предпоследнюю попытку найти траву жизни – умбральную лозу культа Ночного Змея. Сюда ведут два пути – из склепа (с севера) и из лаборатории барона (с востока). Из прохода в лабораторию виден слабый, еле заметный свет, и слышны хрипы и стоны.

Южная часть подземелья заставлена ящиками с землёй, из которых растёт лоза – угольно-чёрные побеги, похожие на шипастые щупальца. Большая часть лозы находится в мире теней и выглядит в обычном как самостоятельно шевелящиеся тени. Сейчас лоза дала ягоды: три фиолетовых огонька в юго-западной части круглого зала видны над одним из ящиков. Если во время действия в замке погибли люди и схожие существа, то ягод будет больше (по одной за существо).

Когда персонажи входят в зал умбральной лозы, стоит смотреть, в каком порядке они идут относительно источников света и как падают тени. Если тень падает на лозу или рядом с ней, одно из "щупалец" может потянуться к тени героя. Если

тень только задета, персонаж ощутит болезненный укол и из его тени вырвется небольшой кусок (1d4 урона, игнорирующего броню). Если лоза пытается ухватить персонажа, то урон лучший из 2d6, и персонаж оказывается обездвижен, пока не сумеет осветить участок схватившей его тени или ткнуть в тень чем-то магическим или серебряным. Умбральная лоза способна медленно сжимать жертву.

Если съесть ягоды умбральной лозы, то:

- Одна ягода делает один из глаз персонажа фиолетовым (и белок, и радужку), и он сможет видеть одновременно и обычный мир, и мир теней
- Две ягоды окрасят оба глаза, а персонаж сможет отделять свою тень и давать ей ходить отдельно. Тень не может говорить и манипулировать материальными предметами, но может пробираться в узкие щели и так далее. Что узнаёт тень, узнаёт и персонаж; яркий свет наносит ей 1d6 урона, и раны тени передаются персонажу.
- Три ягоды приводят к передозировке, тошноте и аллергии на свет на сутки (-1 на все действия на свету).

Проклятие, которое принёс Тит, пробудило умбральную лозу к злобной жизни, а бойня наверху только ускорила процесс накопления сил. Сейчас умбральная лоза расползается по теневоу миру, заполняя изнанку замка Вундергартен, набираясь сил из теней непогребённых мёртвых. Чем дальше, тем больше тот, кто пытается отдыхать и дремать в замке рискует, что к его тени из ближайшего тёмного угла протянется шипастый теневой отросток и сдавит его в нематериальном захвате (2d6 урона и обездвиживание, пока тень не освещена). Если пустить это на самотёк, через несколько дней умбральная лоза доберётся и до городка рядом.

Уничтожить умбральную лозу можно, найдя её поражённый проклятием корень. К сожалению, он вне мира: в царстве теней, в отражении замка Вундергартен, в кабинете управляющего. Попасть в теневой мир можно или добровольно поддавшись утягивающей тебя теневой лозе, или через затенённый угол в бальном зале, найдя там

проход, используя зрение от ягод умбральной лозы или магию Хильды Софии.

Мир теней

Теневое отражение замка повторяет его настоящий вид, с той разницей, что оно почти полностью заросло умбральной лозой, а вместо живых существ обычного мира тут бродят смутные и безвредные тени. Множество чёрных воронов, не видных в реальном мире, летает по замку или сидит на стенах и зловеще каркает. Свободны от лозы пещера дерева-защитника, да башня алхимика, до которой побеги ещё не добрались.

В царстве теней вечно прохладно, сумрачно и небо постоянно кажется серым, а всякий свет не распространяется далеко. Мир вокруг выглядит колышущимся и зыбким. Главная опасность для тех, кто не привык путешествовать по теням – их собственные страхи (колышущийся мир всё время порождает иллюзии на границе зрения, и чем более напуган персонаж, тем более реальны они), а также особенности этого места: персонажи тут не скованы ограничениями физического тела, и если они сильно хотят куда-то попасть (или от чего-то скрыться), то они начинают двигаться быстрее, чем несут их ноги, оставляя за собой "инверсионный след". Если следы персонажей пересекаются или задевают за что-то, то герой ощущает, как через него словно дует холодный ветер, заставляя терять чувство собственной целостности. Каждый такой эпизод наносит 1d6 урона, не блокируемого бронёй.

Если Хильда София пала жертвой теневого мира (см. Приложение 2), то она может встретиться тут в качестве противницы. Её всё ещё можно спасти, если вытащить в обычный мир, хотя полноценное приведение в чувство может потребовать много времени.

Ведьма Теневая Хильда

одиночка, магическая, пугающая

Инстинкт: нести проклятия и неудачу

12 хитов, броня 2

колдовство, d8, близко, игнорирует броню

* Зловеще хихикать

* Разлететься облаком воронов

* Наложить проклятие

Корень пробуждённой умбральной лозы в теневом мире пульсирует холодным голубоватым светом, словно призрачные змейки бегают по нему. Он и сама лоза в мире теней в полной мере уязвимы для оружия и огня.

Лаборатория барона

Это квадратный каменный мешок тускло освещён единственной банкой с семенем-жемчужиной, как в бальном зале, свисающей на цепи с потока. Сейчас тут царит разгром. Остатки алхимического оборудования валяются на полу, скамьи и столы перевернуты, несколько клеток для животных погнуты и разломаны. Под источником света стоит железная кушетка, на которой дёргается окровавленное человеческое тело. Оно четвертовано, кастрировано, выпотрошено, у него нет глаз, ушей, носа и нижней челюсти, но оно издаёт хрипы боли. Вокруг него скопились бледные пародии на людей, уродливые и непропорциональные. Часть из них корчится на полу среди осколков посуды и пятен крови, другие лежат тихо, а самые крупные рвут тело на части и разбрасывают вокруг.

Клоны барона агрессивны. Большая часть их, однако, маловата размерами и не представляет опасности для приключенцев, а потому может только мешать им ходить, цепляясь за ноги и одежду. Только четверо клонов настолько велики и опасны, чтобы сражаться.

Один из них – горбун с недоразвитыми руками, но огромной пастью, из которой торчат во все стороны искривлённые зубы и пучки волос. Второй – коротконогий неуклюжий урод с богатырской грудью и утопленной в плечи головой, кидающийся с разбега и бодающийся, словно носорог. Третий монстр похож больше на змею или многоножку – у него нет рук и ног, но вдоль всего удлинённого позвоночника растут подвижные рёбра, которыми он шевелит и передвигается. Его внутренние органы просвечивают через тонкую кожу. При этом голова у многоножки вполне человеческая и точно копирует лицо барона. Наконец, четвёртый монстр – верхняя половина человека, бегающая на руках, с недоразвитыми ножками. Он не может атаковать,

не упереv тело во что-то, но его кисти длинные и когтистые, похожие на птичьи лапы или карикатурные старческие руки.

Горбун

группа, маленький

Инстинкт: плодить клоны

6 хитов, броня 2

укус d6

* Обслуживать

* Безумно бормотать

6 хитов

удар рукой d6+1, пробивание 1

* Царапать лицо, чтобы кровь заливала глаза

* Отпрыгивать на руках

Среди обломков и разбитого оборудования можно найти ключ (от решётки внутреннего двора), кольцо-печатку барона (2\$), остатки его записок об опытах с красным грибом бессмертия и шприц из слоновой кости с культурой гриба. Его можно ввести себе внутривенно, чтобы получить способность к регенерации хита в час, а вместо хода "Последний вздох" делать проверку телосложения (провал означает его сокращение на 2). Больше герой, однако, никогда не сможет повышать телосложение.

Барон, если его освободить, регенерирует за сутки. Насколько перенесённое скажется на его рассудке – вопрос, зависящий от времени. Если герои спасут его от клонов в первый же день, барон восстановится полностью. Если герои выручат барона после первого заката (считая, что они прибыли в город к середине дня), но до второго, приведение барона в ясное сознание потребует проверок. Если у персонажей ушло более двух суток, то их надежды на щедрую награду пошли прахом – гриб бессмертия восстановит тело барона, но не разум.

Большегрудый

группа, маленький

Инстинкт: плодить клоны

8 хитов, броня 1

удар d6+1

* Сбить с ног с разбега

* Отшвырнуть

Многоножка

группа, маленький

Инстинкт: плодить клоны

7 хитов

удушение d6, игнорирует броню

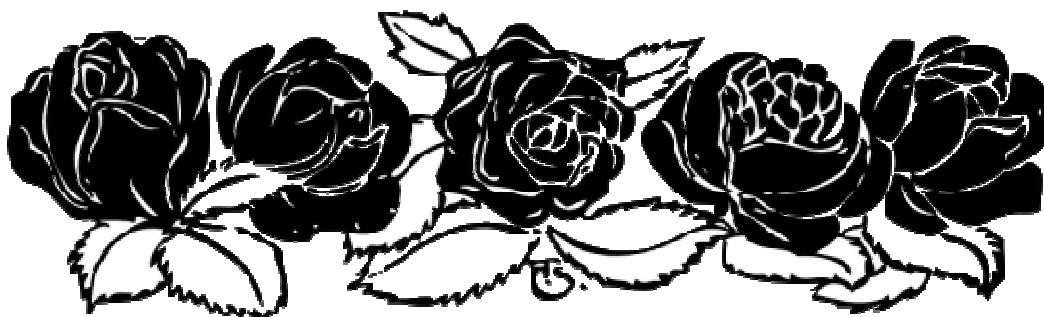
* Уклоняться

* Ухватить и сжимать

Половинка

группа, маленький

Инстинкт: плодить клоны



Приложение 1: Собери их всех!

Список людей (и гномов) в замке Вундергарден, с указанием состояния на момент старта игры:

- ❖ Карл Химмельштайн, гном-торговец – в винном погребе под замковой часовней. Пьян. Жаден, вздорен и упрям.
- ❖ Ганс Гуселов, воин и искатель приключений – в оранжерее. Дезориентирован. Храбр, хвастлив, жаден и склонен к мародёрству.
- ❖ Хартмунд, стражник барона – в оранжерее. Дезориентирован. Предан, идеалистичен, но неопытен.
- ❖ Мартин, слуга барона – в оранжерее. Дезориентирован. Напуган, но легко поддаётся влиянию.
- ❖ Хильда София, ведьма и искательница приключений – в царстве теней. Теряет себя под влиянием теневого мира. Волевая, прямолинейная, мрачная.
- ❖ Ральф, подмастерье сапожника и неудачливый приключенец – в одной из комнат для гостей. Запуган и потрясён. Амбициозен.
- ❖ (Раджаникант) ибн Багута, факир и искатель приключений – в "пространственном кармане" в комнате сына барона. В трансе. Отстранённый, спокойный, уверенный в своих умениях.
- ❖ Магнус Вундергарденский, алхимик барона – за окном башни алхимика, на грани смерти. Напыщен, многословен, легковозбудим.
- ❖ Карл фон Нарзис, барон Вундергардена – в лаборатории в подzemелье. Полурасчленён, регенерирует.

Приложение 2: Берлога внезапных медведей

Прогрессия угроз, с которыми рискуют столкнуться персонажи:

Хильда София, застрявшая в мире теней

1. Хильда появляется на портретах и в зеркалах, делает жесты и пытается связаться.
2. С Хильдой появляются и отростки теневой лозы
3. Хильда кажется бледной и измождённой, пишет на картинах и отражениях "Помоги мне!"
4. Хильда просит капнуть крови на отражение или картину. "Совсем чуть-чуть. Я смогу потом бросить..."
5. Хильда обретает карикатурный вид злобной ведьмы и утрачивает над собой контроль. Она будет играть роль монстра в мире теней, а из зеркал и отражений будет насыпать проклятия: сонливость, приступы паники, помутнение зрения и преследующие неудачи.

Умбральная лоза, ползущая в мир

1. Героям становятся видны тени, которые никто не отбрасывает. Они особенно заметны у трупов, лежащих в замке.
2. Умбральная лоза тянется из тёмных мест к теням тех, кто попытается заснуть в замке или долго задерживаться в тёмных углах. Она хватается и сжимает тени.
3. То же самое начинает происходить просто при длительных остановках и отдыхе.
4. Дверные проёмы и окна замка начинают обрастать умбральной лозой (всё ещё в виде нематериальных теней). Если проходить через проёмы без света, лоза пытается хватать тени.
5. Лоза добирается до Феттергёртебурга, вызывая там жертвы, панику и ужас.

Приложение 3:

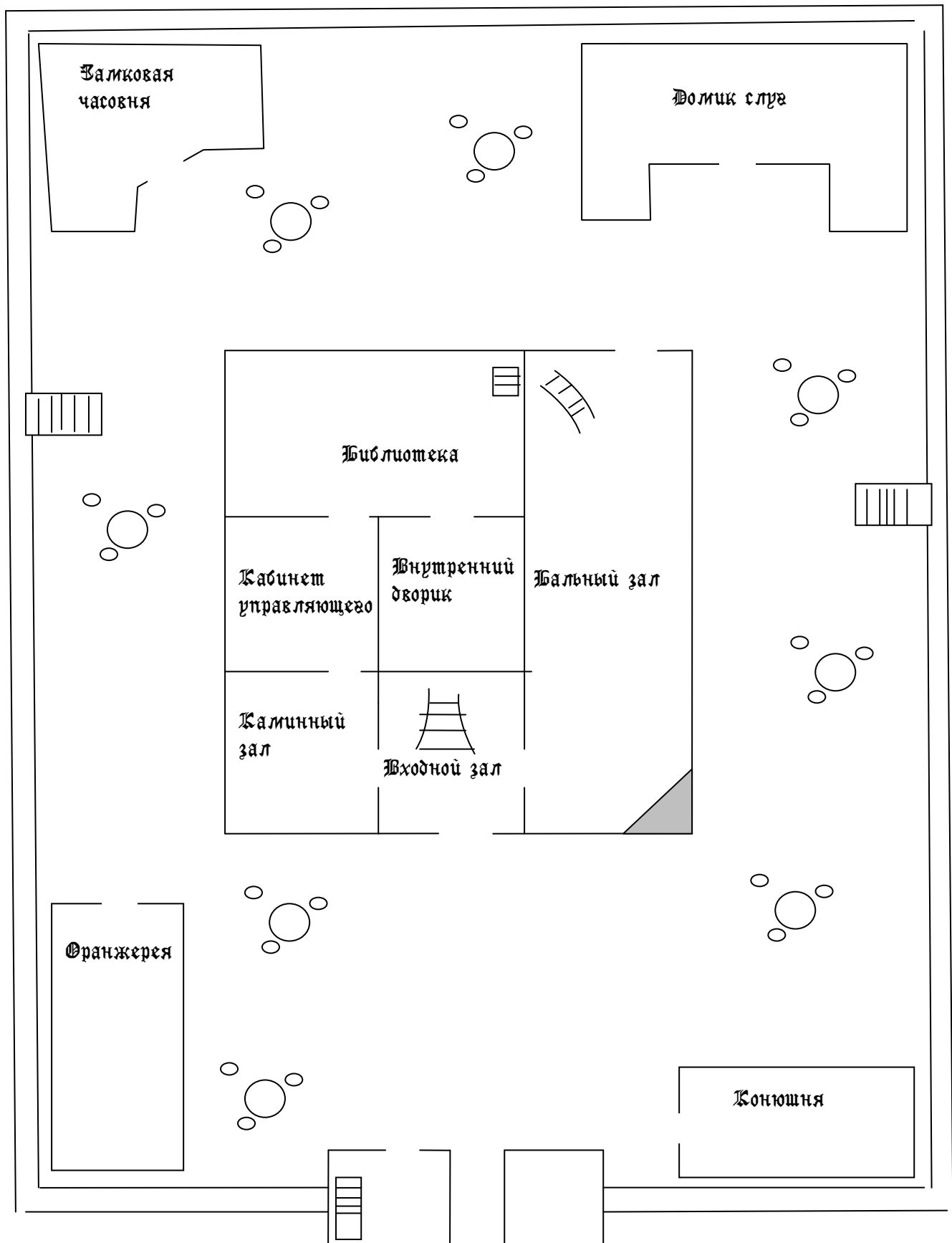
Достижения

Это альтернативная система опыта для приключения. В этом варианте персонажи получают опыт не за провалы, а за достижения в духе Steam. Игроки видят названия достижений, но не сами достижения (можно заготовить карточки с названиями и переворачивать их). Если кто-то из героев собрал число достижений, равное его текущему уровню, он получает следующий. В случае, если достижение выполняется коллективно, его получает только первый персонаж (автор идеи, основной деятель – в зависимости от ситуации).

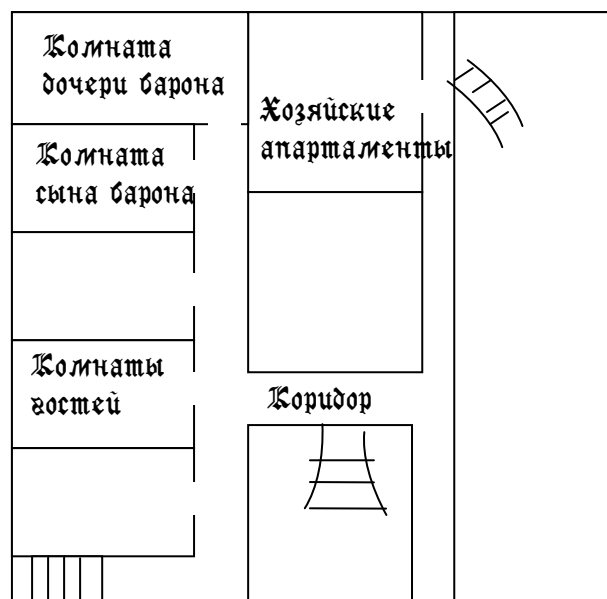
- **Зубная фея.** Создайте персонажу проблему с зубами и решите её.
- **Я тучка-тучка-тучка.** Примените открытие Магнуса и поднимитесь выше крыш Вундергардена.
- **Лучшая часть доблести.** Отступите из сражения с монстром.
- **Любопытство сгубило кошку.** Получите отрицательный эффект от волшебного растения.
- **Ты здесь хозяин, а не гость!** Попробуйте вытащить из замка предмет, не обладающий прописанной ценностью.
- **Маленькая армия.** Мобилизуйте хотя бы одного NPC для сопровождения героя по замку.
- **Рыцари и лжецы.** Получите хотя бы одну подсказку от дерева Мзиму.
- **Цыганская кровь.** Попробуйте увести хотя бы одну лошадь (или осла) из конюшен.
- **Метод Сальери.** Освободите жертв эоловой арфы.
- **Десять простых шагов.** Убедите гнома Карла покинуть подвал.
- **Кто на нас?** Отведайте редкий заморский фрукт ананас.
- **Несусвет.** Превратите персонажа в источник света, который вы не можете погасить.
- **Красная шапочка.** Устройте нашествие волков на замок.
- **Чем мы заняты в тени.** Помогите Хильде Софии, пока она не стала чудовищем.
- **Фокус с верёвкой.** Спасите ибн Багуту.
- **Крысы в подвале ещё хуже, сынок.** Спасите Ральфа.
- **Ученик чародея.** Спасите Магнуса, алхимика барона.
- **В качестве взломщика.** Доберитесь до содержимого сейфа алхимика.
- **Перед употреблением взболтать.** Выпустите монстра из бутылки.
- **По газонам не ходить!** Уничтожьте Зелёного человека.
- **Хитман.** Узнайте, что случилось со Скользким Титом.
- **Ботаник.** Прочитайте книгу хотя бы об одном растении, не встречающемся в Вундергардене.
- **Выморочное владение.** Выясните, что случилось с Германом, сыном барона.
- **Белая дама.** Узнайте, что случилось с Одилией, дочерью барона.
- **Плоть от плоти моей.** Спасите Карла Иеронима фон Нарзиса.
- **Как цивилизованный человек.** Откройте запёртый сундук, дверь или решётку ключом.
- **Грабежмейстер.** Загрузите персонажа до предела грузоподъёмности.
- **Я и моя тень.** Отправьте свою тень на разведку.

Приложение 4:
Схемы

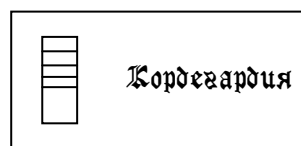
Вундергарден, первый этаж:



Вундергарден, второй этаж:



...



Вундергарден, третий этаж:



Вундергарден, подземелье:

