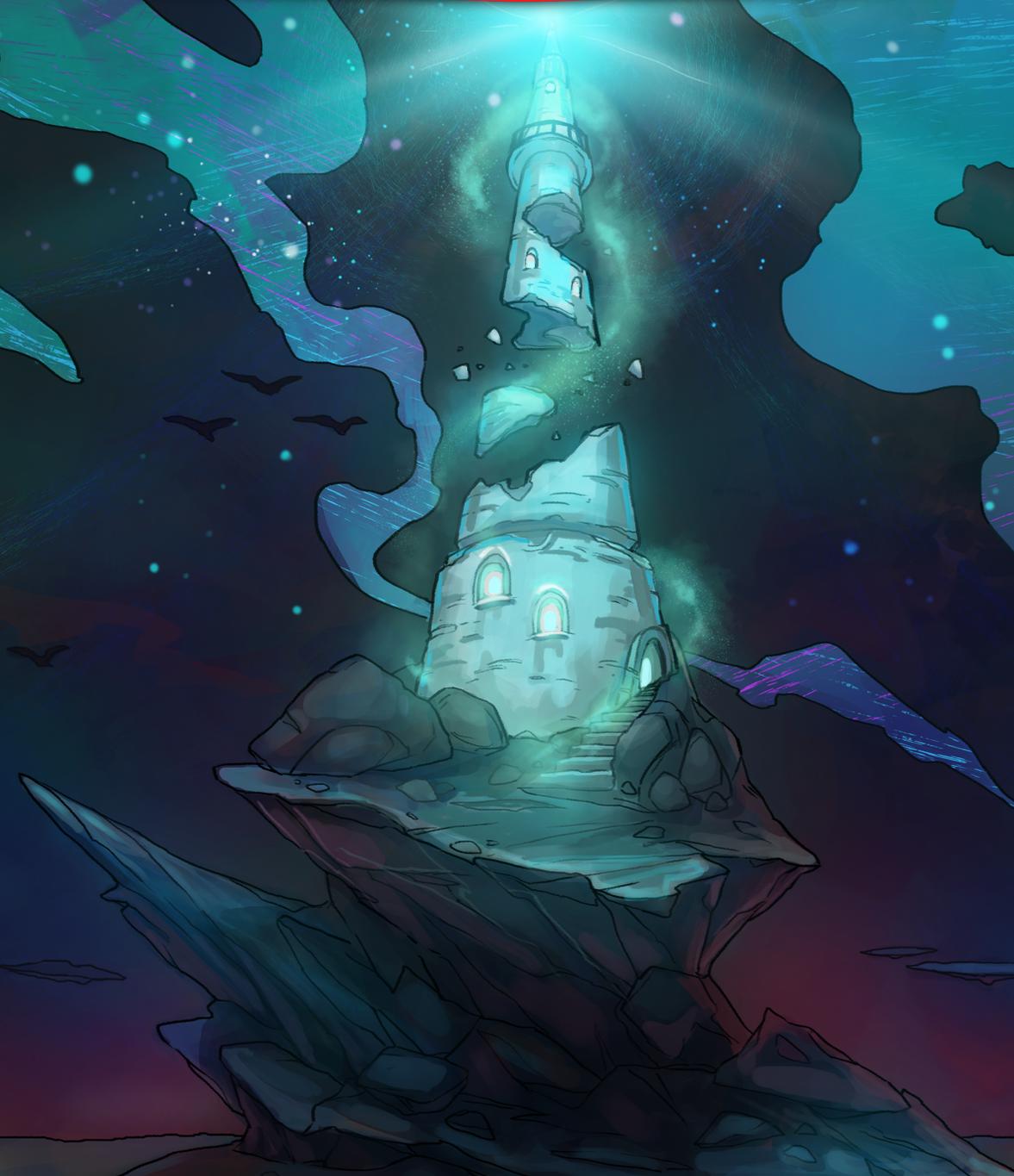


5E

МАЯК ДУШ



Остановите злодея, мешающего душам отправляться в посмертие.

“Рыжий Джем-2022”

Содержание

Маяк душ	3
Предыстория	3
Сюжетные зацепки	4
Как вести приключение	4
Глава 1. Суровые рифы.	5
Глава 2. Добро пожаловать, вы мертвы!	7
Мёртвая деревня	8
Старая крепость	8
Глава 3. Дорогой длинною.	10
Глава 4. Из огня да в полымя.	11
Глава 5. Последний путь.	12
Первый этаж	12
Второй этаж	12
Третий этаж	13
Последний этаж	13
Приложение 1. Бестиарий	15
Приложение 2. Карты	15

Маяк душ

Приключение рассчитано на 4 игроков 1 уровня. К концу приключения игроки должны получить 4 уровень. Прогрессия осуществляется майлстоунами.

Для проведения приключения потребуются следующие книги пятого издания правил D&D: «Руководство Мастера Подземелий», «Бестиарий» и «Книга Игрока».

В «Бестиарии» содержатся описания и характеристики большинства существ, встречающихся в этом приключении. Название существа, выделенное **жирным шрифтом**, указывает, что его характеристики содержатся в «Бестиарию», если только текст приключения вместо этого не отсылает к [Приложению 1](#).

Заклинания и предметы экипировки, упомянутые в приключении, описаны в «Книге Игрока». Магические предметы — в «Руководстве Мастера Подземелий».

Текст, оформленный таким образом, предназначен для зачитывания (или пересказывания) вслух.

Текст в такой рамке содержит подсказки для Ведущего.

Бестиарий с существами, созданными для этого приключения, доступен на critterdb.com для использования с discord-ботом [Avrae](#). Карты доступны для загрузки на странице проекта: <https://k12th.itch.io/lighthouse-of-souls>. Там же можно оставить отзывы и пожелания.

Приключение обладает линейной структурой, последовательно закрывая персонажам путь назад на каждом этапе. Однако внутри каждого этапа персонажи вольны в своих действиях и в способах преодоления возникающих препятствий.

Предыстория

В этом мире [Харон](#), препровождающий тени, использует Маяк Душ как связующую точку между мирами. Маяк Душ существует одновременно в двух планах: в материальном и в Лимбе (нечто среднее между эфирным и теневым планом). На материальном плане это ничем не примечательный маяк, кроме того что он стоит довольно далеко в море, и никто не интересуется, зачем он там и кто за ним присматривает. В Лимбе это величественная постройка.

Антагонистом приключения выступает бормочущий ротовик, поглотивший некроманта с необычайной силой воли. Получившееся безумное существо едва осознает себя, но обладает сильной тягой к некротической энергии.

[Некроротовик](#) частично разрушает и захватывает маяк, желая питаться энергией уходящих душ. Харона отбрасывает на материальный план и он не может вернуться, лишенный большей части способностей.

В результате на материальном плане резко возрастает количество нежити. Через некоторое время Харон узнает местонахождение маяка в материальном плане, и зная, что это единственное место, где он может переправиться в Лимб, отправляется туда под видом нового зрителя. Но сломанный маяк не позволит ему приблизиться, поэтому ему нужны помощники. Живые не могут попасть в Лимб, и Харону придется пойти на сделку с совестью...

Маяки на разных планах не совсем совпадают по координатам, поэтому, переправившись в Лимб, партии предстоит еще преодолеть некоторый путь по опасному плану, и без помощи Харона.

Партия не знает, что Харон это Харон, им он представляется зрителем маяка с ничем не примечательным именем. Выглядит как крепкий старик в старых морских одеяниях. На правой руке символ (руна), означающая смерть.

Сюжетные зацепки

Кампания начинается на фоне растущей активности нежити — призраков и привидений, зомби и скелетов. Персонажи могут отправиться в приключения по следующим причинам:

- Поиск ответа: что случилось с мертвыми?
- Защита живых от не-мертвых;
- Потеря дома в результате нашествия нежити;
- Травматическое столкновение с нежитью в семье.

Обсудите предыстории персонажей с игроками, чтобы привязать их к происходящему. Попросите каждого игрока выделить достаточно близкого человека, который погиб в результате этой Чумы Немёртвых: родственник, друг, учитель. Эти заметки понадобятся в пятой главе, когда персонажи попадут на [третий этаж](#) Маяка Душ. Заранее подготовьте стат-блоки согласно указаниям.

Как вести приключение

Первая глава знакомит персонажей с Хароном и отправляет их в увеселительный круиз навстречу... их неминуемой гибели.

Для некоторых игроков смерть персонажа, пусть и не «насовсем» может быть крайне неприятным переживанием. В таком случае смерть можно заменить телепортацией.

Во **второй главе** персонажи оказываются в Лимбе и узнают о своем великом предназначении. Их ждет опасный путь через незнакомый план, наводненный нежитью и обитателями тени.

В **третьей главе** партия оказывается у Маяка, но проникнуть в него не так-то просто: первые несколько этажей полностью разрушены.

Четвертая глава помещает партию в Маяк, однако это еще только половина пути: Маяк — очень странное, полное опасностей и неожиданностей место.

Пятая глава сталкивает персонажей с главным антагонистом.

Глава 1. Суровые рифы.

Партия знакомится друг с другом. Вы можете использовать текст ниже для начала приключения, либо, если используете иную сюжетную зацепку, начните с раздела [“Веселая ласточка”](#).

В таверне под названием “Острый бивень” полно народу, и эль и грог льются рекой, но шумного веселья нет. Время от времени до вас доносятся обрывки довольно мрачных рассказов. Конечно, моряки — народ суеверный, но такого количества историй о призраках и нежити вы не слышали уже давно.

За одним из столиков сидит одинокий человек, судя по камзолу — старый моряк. Его мрачный взгляд скользит по посетителям таверны и задерживается на вашей компании. Странный моряк встает, и кинув на столик старый, темный медяк, подходит к вам.

— Приветствую! Есть работёнка для крепышей вроде вас...



“Моряк” представляется зрителем маяка и рассказывает группе, что он направляется на некий маяк на свою новую службу. Ввиду недавно начавшегося засилья нежити ему требуются крепкие парни для сопровождения.

— С меня — проезд и стол. На маяке поможете мне расчистить островок, там, поди, нежити видимо-невидимо. А на следующем корабле я вас обратно спроважу.

“Моряк” обещает группе достаточно большое вознаграждение, чтобы соблазнить низкоуровневую партию, но не вызвать подозрений. Он может немного поторговаться для правдоподобности, и при необходимости пообещает задаток на покупку снаряжения — но не наличными.

— Велите завернуть и прислать на борт “Веселой ласточки”, а я там расплачусь.

“Веселая ласточка”

На борту “Веселой ласточки” — большого, и судя по всему, когда-то богато украшенного корабля вы сразу же наткнетесь на жизнерадостного полурослика в большой треуголке. Треуголка, как и корабль, явно знавала лучшие времена.

— Вы, что ли, эти, пассажиры с тем стариком? Полезайте, что ли, сразу в трюм. Еще сухопутных мне тут не хватало, что ли, когда отчаливаем!

Капитан убегает по своим делам, продолжая беззлобно ворчать на команду.

Капитан Фолко Долгоног (НН полурослик [капитан разбойников \(bandit captain\)](#)) доверяет только себе и своей команде. Пассажиры его интересуют исключительно как побочный источник дохода.

Увеселительный круиз

Дорога к маяку длится два дня. За это время персонажи могут сыграть с матросами в несколько азартных игр, например, [«Перудо»](#) и принять участие в охоте на гигантского осьминога.

Охота на осьминога

Персонажи могут быть мотивированы принять участие в охоте ради вкусного мяса и долю за продажу чернильного мешка.

Скучающий впередсмотрящий внезапно оживляется, и, показывая рукой направо, кричит что-то неразборчивое — вероятно, морской жаргон. Капитан выходит на палубу и спрашивает у впередсмотрящего, сложив руки рупором:

— Белый, что ли? Он белый, говорю?

Получив отрицательный ответ, Фолко разочарованно машет рукой и уходит в свою каюту, что-то буркнув команде. Матросы тут же начинают спускать на воду шлюпку и складывать в нее гарпуны.

— Хотите с нами на гигантского осьминога? — спрашивает вас один из них.

В шлюпку помещаются 3 матроса и до 4 приключенцев. Во время боя с осьминогом один из матросов должен всегда оставаться на веслах, если остальные живы. Гарпуны делятся на легкие и тяжелые, использующие характеристики метательных и длинных копий соответственно. Матросы добавляют свой бонус мастерства к атакам гарпунами.

Прочитайте этот текст, как только осьминог совершит свою первую атаку.

Волна неожиданной, но знакомой вони разносится от щупальца. Осьминог мёртв! Или, точнее, не-мертв...

Используйте характеристики [гигантского осьминога \(giant octopus\)](#), добавив черту «Природа нежити».



[Скачать карту](#)

Место назначения

В нескольких часах пути от маяка смотритель с игроками пересаживаются на шлюпку, чтобы добраться к маяку. Маяк окружают рифы.

Бушующее море атакует борта вашей шлюпки, непрерывно осыпая вас брызгами. Свинцовое небо висит так низко, будто можно достать его рукой. Смотритель, кажется, знает своё дело, и твердой рукой правит руль шлюпки, умело лавируя меж рифов. Непогода усиливается, швыря лодчонку все ближе к скалам. Смутные очертания маяка едва проступают сквозь брызги, дождь и туман.

Игрок с самым высоким пассивным восприятием или пассивным анализом может заметить, что Смотритель правит не на маяк, а немного в другом направлении. Однако прежде чем игроки что-либо предпримут, прочитайте следующее:

Смотритель что-то довольно бурчит себе под нос, и вы с ужасом видите, что он правит прямо на острый, как коготь, утёс, окруженный опасно выглядящими бурунами. Волна подхватывает лодчонку и бросает её прямо на этот коготь.

Последнее, что вы видите — необычайно спокойное лицо Смотрителя, взирающего на вас с видом человека, который хорошо сделал свою работу... И вода тянет вас вниз, вниз, вниз, до тех пор пока на вас не накатывает непроглядная тьма.

Если кто-то из игроков попытается выплыть, Харон будет мешать это сделать. В случае необходимости используйте [его характеристики из приложения 1](#).

Глава 2. Добро пожаловать, вы мертвы!

Персонажи приходят в себя в странном мире. Они не ощущают, что погибли и последнее, что помнят — шторм. В небе парят странные не то птицы, не то летучие мыши. Деревья в этом мире скрюченные, лишенные листы. Редкие постройки являются разрушенными отражениями строений в реальном мире. Игроки могут исследовать местность, но ничего интересного, помимо некоторых слуг тьмы, здесь нет. К ним подходит Харон в своем истинном облике с веслом в руке.

Придя в сознание, вы обнаруживаете себя распластанными на холодных скалах. С низкого свинцового неба сыпется редкий пепел. Вы чувствуете внутри некую неопределенную пустоту, но не можете точно сказать, в чем именно проблема.

Перед вами стоит существо, облаченное в балахон. В его руке — длинное весло, на которое оно опирается, словно на посох.

— Очнулись? Рассосоливать не буду — вы мертвы, вас убил я, и мне очень жаль, но у меня не было другого выхода. Я — Харон, и мне нужна ваша помощь.



Персонажи получают новый уровень. Если они захотят напасть на [Харона](#), то он будет защищаться и наносить не-летальный урон.

Харон может объяснить персонажам следующие факты:

- Они находятся в Лимбе, особом промежуточном плане;
- Маяк, который он использует для того чтобы переправлять души в послежизнь, был поврежден — это-то и вызвало наплыв нежити;
- Что, или кто, и с какой целью повредило Маяк — Харону неизвестно, но теперь он не может приблизиться к строению;
- Приблизиться к Маяку теперь могут только мёртвые, но большинство душ, которые сюда попадают, мечтают только о том, чтобы попасть в послежизнь;
- То, что персонажи видят как маяк, на самом деле сложная мультипланарная конструкция, которую они не могут по настоящему воспринять. Существо с большой силой воли может частично менять воспринимаемый облик Маяка по своему желанию;
- Материальный план персонажам больше не доступен: если они телепортируются в него каким угодно путём, то станут безмозглыми зомби или скелетами... если не чем-то ещё похуже;
- Харон не знает, что будет если персонажи умрут на этом плане: «это дело небывалое, я такого никогда не допускал — но лучше не умирайте»;
- Персонажам не нужна вода и пища, но их души все равно будут уставать и им понадобится отдых.

Смерть в Лимбе

В случае смерти персонаж развоплощается, и через сутки появляется на том месте, где партия попала в Лимб, с полным здоровьем. Каждая смерть вызывает увеличение уровня истощения на 1, которое длится еще сутки.

Харон отводит вас в какой-то старый форпост — разрушенную башенку с пристройкой.

— Я с вами не пойду, нет мне хода туда, не пускает что-то... Но кое-чем все же помогу.

Порывшись на пыльной полке, проводник мертвых протягивает вам сундучок. Открыв его, вы видите, что внутри он намного больше, чем кажется.

Подарки Харона следует выбрать из числа низкоуровневых магических предметов, исходя из сильных и слабых сторон персонажей, и из того, что здесь не с кем торговать и невозможно пополнить запас расходников.

После отдыха и обсуждения, партия отправляется к Маяку. Группа идет мимо заброшенных деревень, кладбищ и заболоченных озёр. Если вам понадобятся случайные бои, используйте низкоуровневых немертвых и обитателей плана Теней.

Мёртвая деревня

Какое-то время вы бредете извилистыми тропами, ведущими по краю топей, утыканных редкими чахлыми деревьями. Время от времени между ветвей порхают какие-то странные существа — не то птицы, не то летучие мыши.

Тропинка приводит вас в небольшой хутор в четыре избы. Сгнившие крыши, покосившиеся незакрытые двери и слепые окна — всё говорит о том, что жильё давно заброшено...

Однако в последней избе вы внезапно замечаете какое-то расплывчатое движение в одном из окон. Вы слышите крик ворона, сначала одинокий, но тут же разносится ответный грей со всех сторон. Сквозь стену избы просачивается странное существо, будто сотканное из дыма и теней. Оно смотрит на вас провалами глазниц и хрипый вороний голос произносит:

— Что вы такое? Вам здесь не место. Не пуцу!

Партия может попытаться разрядить ситуацию мирным путем. Для этого необходимо найти в одном из домиков [дневник выжившего](#) и добавить в него последнюю запись (на усмотрение ведущего и игроков). Сам призрак не знает, что его удерживает и не может этого подсказать. Призрак может стать помощником игроков.



Скачать карту

Если персонажи не выказывают желания помочь, через несколько реплик на них нападают [призрак \(specter\)](#) и 3 [ворона \(raven\)](#). После победы над призраком он возрождается через 24 часа и в дальнейшем будет нападать на партию без предупреждения, если они появятся поблизости. Сложность битвы можно регулировать количеством воронов.

Дневник выжившего

- Вчера на закате в дом постучался путник. Одет богато и чудно. Искал старую башню.
- В старой башне что-то светилось ночью. Надеюсь, этот новый сосед не спалит нам лес.

- Небо стало красным. Не иначе как этот заезжий чудит, надо собрать ребят да пойти поговорить.
- Ребята погорячились, конечно, но заезжий совсем нехорошо поступил: взял да и спустил на нас страхолюдину какую-то: то ли скелет, то ли живое...
- По ночам по хутору кто-то бродит, нехороший кто-то. Как подойдет к окну или к двери, так оторопь берет, аж продыху нет. Запираем всё на все засовы и кольшком подпираем.
- Треклятая нежить всех пожрала, я один и остался. Пробовал бежать, да меня эти страхолюдины обратно загнали. Молитва их не берет, дубина тоже. Огня только вроде бы опасаются.
- *(очень неровным почерком)* Опять скребется в дверь... Пойду разожгу ого (запись обрывается)

Старая крепость

Игроки подходят к старой крепостной стене.

Разрушенные стены крепостного вала обрастают деталями, стены словно восстанавливаются сами по себе. На расстоянии тридцати шагов можно даже увидеть стражу, несущую караул. В глаза бросается устаревшее оружие и доспехи.

— Друг аль враг? Назовись, не то стрелами начиним!

И заново отстроены стены, и стражники являются мороком, призраками прошлого. Опасности они не представляют. Стоит персонажам игроков подойти на расстояние 5 шагов к стенам, как морок развеется.

Чем ближе вы к стенам, тем более призрачны их очертания. Морок постепенно растворяется в воздухе, открывая вашему взору разрушенные и проломленные в некоторых местах стены. По стенам расплзся черный плющ, а деревянные балки покрыты плесенью. Войдя во внутренний дворик, среди всей разрухи вы видите большую кучу сваленных в одно место досок и камней, похожих на какое-то чудовищное гнездо.

Игроки попробуют исследовать либо местность вокруг гнезда, либо само гнездо. В случае исследования местности прочитайте им информацию ниже.

Местность вокруг кажется серой и дурно пахнущей. Вокруг вас обломки камней и деревянных балок, сгнивших от времени. Неподалеку — небольшая сторожка. Внутренний дворик окружен кривыми деревьями и кусками каменной кладки.

При обследовании сторожки игроки могут найти старый сундук. В сундуке одежда и оружие, старые, но крепкие и неплохо сохранившиеся.

Как и с подарками Харона, рекомендуется подобрать трофеи таким образом, чтобы они были полезны персонажам в их ситуации.

Если же игроки решат сразу обследовать гнездо, то стоит кому-нибудь из группы прикоснуться к нему, то группа проваливается внутрь.

Приближаясь к гнезду, вы не замечаете ничего необычного, но вблизи чувствуется какое-то отдаленное присутствие магии и отвратительный запах несвежего мяса. Когда вы касаетесь гнезда, то все вместе падаете внутрь.

Внутри гнезда пусто. Игроки видят кат-сцену. Попытки вмешаться не принесут никакого результата. Находясь во Временной петле, они могут лишь наблюдать за событиями прошлого и задавать вопросы ведущему.

Пространство вокруг вас внезапно искажается, и вы обнаруживаете себя стоящими во внутреннем двореке. Крепостные стены целы и по ним расслабленно бродят стражники, переминаясь с ноги на ногу и позевывая.

Внезапно они хватаются за оружие.

Раздаются крики и возгласы:

— К оружию!

— О боги, что это за погань?!

— Стреляйте, стреляйте же!!!

На крепостную стену взбирается нечто... Мясной мешок без кожи неправильной формы. Существо усыпано ногами, руками, лапами животных и прочими трудноопределимыми конечностями. Между отвратительных отростков виднеется множество глаз и отвратительных слюнявых ртов, которые постоянно что-то бормочут — какую-то отвратительную чушь. Стражники, оказавшиеся поблизости, роняют оружие и пытаются закрыть уши руками.

Тварь с неожиданной прытью бросается на одного из стражников, подминая его под себя. Стоны агонии заглушаются криками ярости других стражников, с мечами в руках кидающихся на монстра.

— Прочь, глупцы!

Прямо за вами появляется человек в странном балахоне. В его руках вы видите посох с навершием из вороньего черепа. Глаза черепа светятся зеленым светом, а сам человек окутан необычным зеленоватым туманом.

— Изъди, чудовище!

Он начинает нараспев читать заклинание, и вы видите как чудовище медленно, но верно приближается к некроманту.

- Временная петля — остатки магии некроманта.
- После того, как заклинание развеется и игроки снова окажутся в гнезде монстра, они обнаружат там один из артефактов некроманта (набалдашник с посоха некроманта).

Некромант видит что чудовище уже совсем близко и готовится к броску. Он оборачивается и смотрит будто прямо на вас. А затем вскидывает руки и кричит, в ярости направляя посох на противника. Зеленоватый туман усиливается, и энергия из посоха бьет по чудушу, оставляя на его плоти страшные ожоги. Вы видите, как чудовище с диким ревом прыгает и подминает под себя колдуна. Его посох отлетает в сторону, и вы видите, как среди многочисленных уродливых лиц появляется лицо некроманта. Форма монстра немного меняется, и лицо некроманта начинает рыскать глазами по внутреннему дворику. Обнаружив обломки и камни, чудовище начинает строить гнездо, хватая их множеством рук и сваливая в кучу.

Морок рассеивается и вы видите вороний череп с зелеными изумрудами в глазницах, лежащий на полу гнезда.

Набалдашник в виде вороньего черепа не обладает магическими свойствами сам по себе, но может отвлечь некроротовика во время боя на 1 раунд.

Глава 3. Дорогой длинной.

Партия отправляется по следам чудовища после разрушения сторожевого поста. Довольно громоздкое чудовище оставило после себя разрушения и поваленные деревья, так что его отслеживание не требует дополнительных проверок.

- Это последний отрезок пути перед маяком, когда игроки смогут устроить длинный отдых.
- Проклятый лес является совсем небольшим, но постепенно он будет обрастать различными сверхъестественными деталями, вроде щупалец, слизи и тентаклей.

При входе в Проклятый лес, игроки сразу начинают ощущать присутствие зла. Выразиться это может как в описании физических явлений, так и ощущений. Частично это можно прочитать в заметке ниже.

Вы входите на тропу среди Проклятого леса. Кривые деревья, лишенные листьев, скрипят и покачиваются, будто на ветру, хотя воздух недвижим. Пространство вокруг вас будто бы стало плотным и тягучим как патока. Время от времени среди деревьев вроде бы мелькает какое-то странное движение, но, как бы вы ни вглядывались, вы не видите и не слышите никого. Тропинка, ведущая через лес, и казавшаяся сначала прямой, начинает извиваться. Напряжение нарастает, и вы слышите в сумраке неразборчивый шепот.

Игроки могут попробовать разобрать шепот при удачной проверке Мудрости (Восприятия) СЛ 18. Если проверка пройдена, то они услышат пасхалку «Оставь надежду всяк сюда входящий».

Вы чувствуете, что лес следит за вами. Его корни и ветви пытаются задержать или поранить вас. Идти становится всё сложнее.

Если мастер считает, что группа продвигается слишком легко и быстро, то может периодически разыгрывать хватающие за ноги корни или ветви, для распутывания необходимо пройти проверку Ловкости (СЛ 15).

Спустя несколько часов пути игроки выходят к своей цели — Маяку Душ. Его нижние этажи полностью разрушены, и обломки камней лениво парят по неправильным орбитам рядом с останками здания. Верхние же части будто висят в воздухе.

Вскоре вы замечаете, что деревьев становится все меньше, а вместо них появляется множество камней и обломков, покрытых паутиной, слизью и какими-то странными отростками, похожими на щупальца. Вам кажется, будто щупальца двигаются, пока вы на них не смотрите. Впереди вы видите силуэт маяка, чьи нижние этажи разрушены. Часть фундамента обвита огромными щупальцами, а осколки камней лениво парят по неправильным орбитам вокруг башни. Верхние же этажи прекрасно сохранились. Вы слышите неприятные пронзительные звуки — вокруг башни так же летают какие-то птицы — или похожие на птиц существа.

Летающие вокруг башни существа — это [кровопийцы \(stirge\)](#).

Каменные обломки, покрытые извилистыми щупальцами и множество необычностей должны составлять атмосферу сумрачного и ужасающего мира.

Подойдя ближе и миновав многочисленные поваленные деревья и каменные обломки, вы подходите к едва сохранившимся вратам. От них остались лишь каменные колонны с небольшой перекладиной и зубцами наверху. По обеим сторонам от остатков врат тянутся невысокие каменные стены. Из-за колонн вам навстречу выходят два скелета в латах стражников. Плоть давно сгнила на пожелтевших костях, а вместо неё в непрерывном движении по костям тянутся щупальца и отростки. Вы слышите голос в своей голове, скрипучий и тянущийся, словно тот, кто говорил, давно этого не делал:

— Я чувствую незваных гостей. Убирайтесь или умрите!

Пройти дальше, избежав сражения со [стражами маяка](#), не получится. В ходе битвы к ним может присоединиться еще парочка мертвецов, в зависимости от количества игроков.

Глава 4. Из огня да в полымя.

Вы приближаетесь к подножию Маяка. Теперь он кажется еще больше, но подняться вверх не так-то просто — нижние этажи разрушены полностью. Чем ближе вы подходите к маяку, тем активнее на вас обращают внимание кружащие поблизости летающие существа. Щупалец становится все больше, вы практически переступаете через них.

Для создания атмосферы предлагается устраивать периодические налеты **кровопийц** на некоторых игроков. Много вреда они не нанесут, но точно не дадут заскучать.

Отбиваясь от кровопийц, вы подходите к изящной кованой лесенке, когда-то ведущей к дверям Маяка. Теперь эти ступени обрываются в пустоту.

Здесь игроки смогут немного отдохнуть и подумать, что им делать дальше. Если они выберут восхождение по лестнице и проход внутрь маяка, то пропустите следующую заметку. Если же игроки решат отдохнуть или немного осмотреться в округе, то вскоре столкнутся с **наблюдателем (spectator)**. Прежде чем атаковать, он немного побеседует с игроками. Вплоть до момента атаки, он не будет показываться им на глаза.

Вы слышите у себя в головах довольный хохот и вслед за ним голос:

— О, я долго ждал вас! Что же вас задержало?

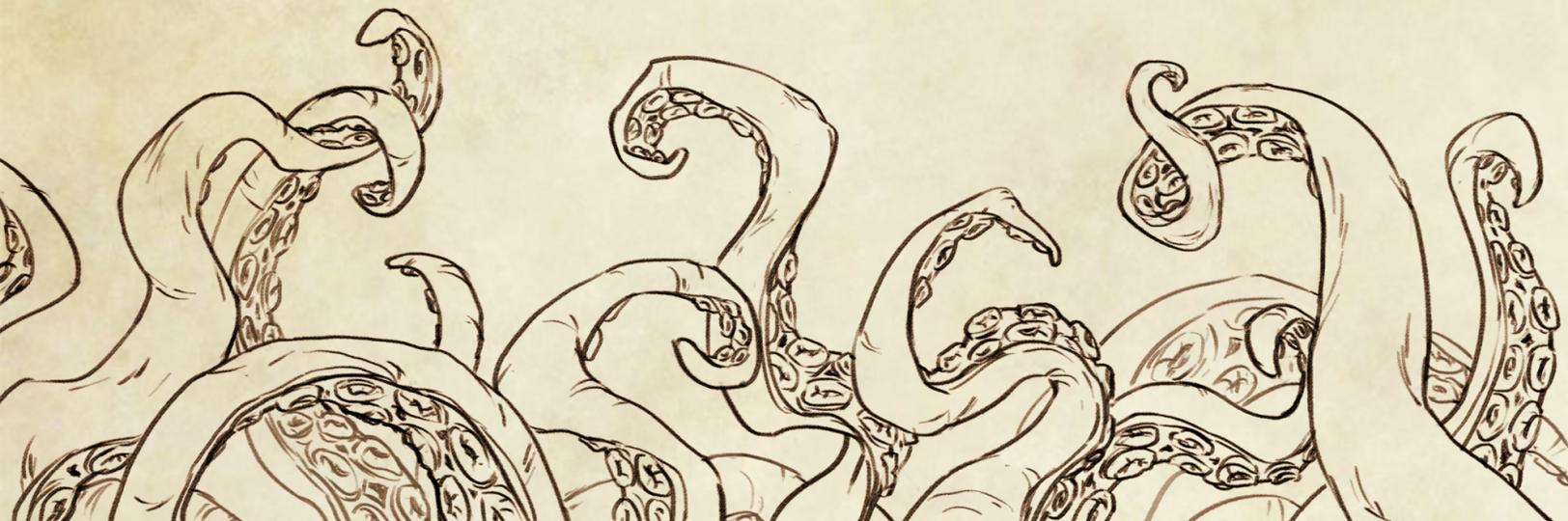
Игроки вполне могут пообщаться с разумным монстром, но его насмешки и слишком малое количество информации не дадут никакого прогресса в расследовании игроков. Вы можете использовать зацепки или завязки из таблички ниже.

- Наблюдатель прибыл сюда вскоре после разрушения маяка. Ему стало интересно, что здесь происходит;
- Он не знает, кто и зачем разрушил маяк, но знал, что сюда придут некие герои;
- Он ни за что не скажет игрокам, в чем его истинная цель нахождения здесь;

Чудовище замолкает. Его отростки с глазами мерзко смотрят на каждого одновременно, постепенно наливаясь кровью. Пасть чудовища приоткрывается, и вы видите множество кривых зубов. Монстр скалится в отвратительной улыбке, словно ждет чего-то. Земля у вас под ногами встает дыбом, как закусивший удила скакун, и вы падаете оземь. Чудовище, разинув пасть, летит в вашу сторону с явно недобрými намерениями.

В зависимости от количества игроков к наблюдателю могут присоединиться как **кровопийцы (stirge)**, так и **стражи маяка**.

Вздыбленные куски земли и камня подступили к маяку. Вы взбираетесь по скалам вверх (проверка Ловкости СЛ 15) и оказываетесь у маленькой дверцы, ведущей внутрь маяка. Вы пробуете её открыть, но она поддается не сразу. Как только дверь открывается, вас затягивает внутрь мощным потоком воздуха.



Глава 5. Последний путь.

Маяк Душ — место, изначально не предназначенное для смертных. То, что видят и воспринимают персонажи, является всего лишь проекцией истинной природы принципиально непознаваемого межпланарного устройства на ограниченные и ненадежные органы чувств смертного. Тем не менее, существа с достаточно мощной силой воли способны менять небольшие участки пространства внутри маяка, приспособливая их к своим желаниям.

Подъем по Маяку представляет собой серию загадок/пазлов, намеренно не имеющих явно правильного решения (для простоты ведения игр даны примеры решений). Этажи Маяка — серия почти несвязанных демипланов или карманных измерений.

На третьем этаже игрокам встретятся немёртвые версии их близких (см. раздел «[Сюжетные зацепки](#)»).

Первый этаж

Какое-то время вы летите в полной темноте, невесомые, подталкиваемые мощным ветром. Ваши глаза едва успевают приспособиться к темноте, как вы оказываетесь в ярко освещенном гигантском помещении цилиндрической формы, по-прежнему невесомые.

Трудно судить о размерах этого помещения, поскольку оно практически лишено каких-либо примет, кроме некоего темного отверстия — кажется, где-то наверху. Вы парите в центре этого пространства, лишённые всякой опоры. Компанию вам составляют только каменные осколки.

Отверстие, через которое вы попали сюда, с мягким шумом закрывается за вами.

Игрокам предстоит изобрести способ передвижения в невесомости, чтобы добраться до люка в потолке. Они могут бросать камни или другие предметы, использовать магию, отталкиваться от стен и от друг друга. Позвольте им проявить изобретательность. Чтобы добраться до отверстия в потолке, необходимо пройти 3 успешные проверки на Ловкость (Акробатику) СЛ 12 (или любую другую проверку в зависимости от того, что придумает данный игрок).

Второй этаж

Прочитайте это, адресуя первому игроку, который доберется до люка и просунет в него голову.

Вашим глазам предстает странный пейзаж. На черном небе болтается огромная, необычайно яркая луна, в компании незнакомых вам созвездий. Болезненный свет луны льется на бесконечное ржаное поле. Вызванная невесомостью тошнота постепенно проходит.

Где-то вдали виднеется тощая высокая фигура в темном плаще, которая неумоимо машет косой. Косарь стоит спиной к вам, так что его лица не видно.

Как бы игроки не старались, они не могут приблизиться к загадочному жнецу, и он либо не слышит, либо игнорирует их крики. Никаких других ориентиров нет. Люк, через который они попали сюда, исчезает, как только все участники партии проходят через него.

Чтобы попасть на следующий этаж, игроки должны идти от жнеца. Если они застрянут, прочитайте следующее:

Ваши тени слегка сдвигаются, и вы поднимаете глаза к небу. Луна вроде бы осталась на прежнем месте, а вот звезды двигаются — ползут по небу, сначала медленно, потом все быстрее и быстрее. Постепенно они складываются в надпись:

БЕСПОЛЕЗНО ИСКАТЬ ЖНЕЦА, ОН ПРИХОДИТ В НАЗНАЧЕННЫЙ ЧАС

Выберите для надписи самый экзотический язык из числа известных персонажам.

Игроки так же могут попробовать подняться над полем — в этом случае надпись будет образована примятыми стеблями. Если игроки решат копать, то руны сложатся из выползших червей.

Переход на следующий этаж открывается персонажам в виде небольшого медленного ручейка с темной водой. Достаточно его перешагнуть, чтобы оказаться на третьем этаже.

Третий этаж

В этом отрывке замените «четыре» на настоящее количество персонажей.

Вы оказываетесь в более привычном, хотя не менее мрачном окружении. Вокруг вас — явно подземное помещение, выдолбленное в сплошном камне. Грубо вырубленная центральная колонна, кажется, с трудом удерживает тяжелый свод, закопченный укреплёнными на ней факелами. Каменные стены испещрены нишами, в некоторых из которых стоят гробы — впрочем, все они пусты.

Из помещения ведет только один проход, из которого внезапно появляются четыре фигуры...

Существа, выходящие им на встречу — некромантические конструкты, созданные некроротовиком, чтобы смутить персонажей. Используйте стат-блоки [зомби \(zombie\)](#) со следующими изменениями:

- Выдайте им оружие, броню и снаряжение, подходящее для их прижизненной профессии (простолюдины могут использовать дубинки, кинжалы (ножи), серпы, и т.д.) Бышие при жизни магами могут использовать подходящие заговоры.
- Добавьте расовые особенности (размер, внешние приметы, подходящие способности).
- Увеличьте показатель Интеллекта до 7 (-2).
- Опишите их внешность так, чтобы персонажи могли узнать, кто это.

Данная сцена не должна быть сложным боем, её предназначение — напомнить персонажам, за что они сражаются и какова их конечная цель. Некроконструкты будут преграждать персонажам путь и вяло уговаривать куда-то не ходить. Некроротовик снабдил их почти полной копией личности соответствующих людей, что может быть использовано против него — немертвых можно уговорить, вызвав какие-то общие, дорогие воспоминания.

Последний этаж

Преодолев призраков умерших близких, партия отправляется по единственному проходу.

Проход, вырубленный в камне, постепенно, почти неуловимо поднимается вверх. В стенах встречаются окошки, в которых видны только какие-то незнакомые созвездия, да время от времени мелькает какая-то исполинская тень. Грубые стены и пол постепенно становятся все ровней и в какой-то момент переходят в гладкий, почти полированный камень. В проходе становится все светлей, и вскоре вы выходите к винтовой лестнице, ведущей вверх.

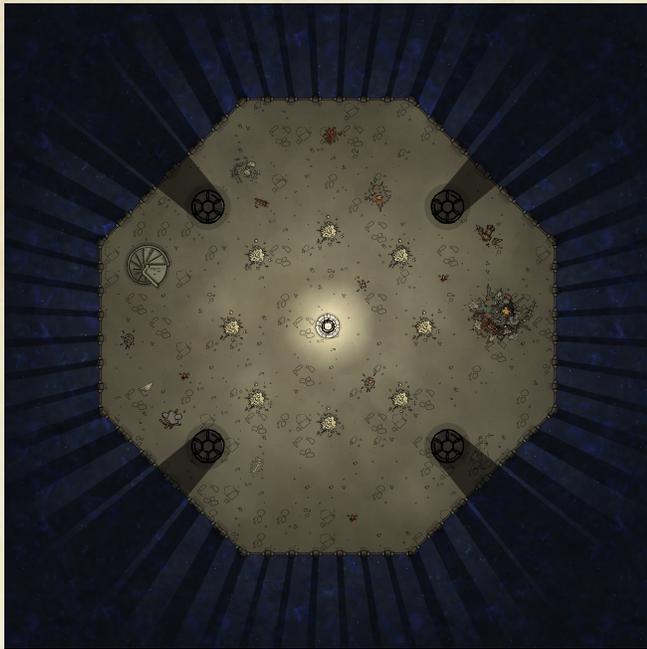
Вы поднимаетесь в восьмиугольное помещение, посередине которого на постаменте располагается нечто светящееся. Невозможно разглядеть ни форму предмета, ни из чего он сделан — однако несмотря на исключительную яркость, глазам не больно на него смотреть. Свет этот, однако, время от времени болезненно, нездорово мигает, приобретая почти мертвецкий оттенок. В эти моменты становятся видны некие растянутые призрачные фигуры, бешеным вихрем струящиеся куда-то чуть ниже светоча.

За постаментом на полу расплзлась гора полупротухшего мяса, усеянная пастями, щупальцами и белесыми, мертвыми глазами. Туша отвратительно пульсирует в такт миганию маяка, почти сладострастно чавкая гниющими ртами.

— Жрать! Смерть! Еда! — Одновременно разными голосами бормочет тварь, и с неожиданной прытью выбрасывает в вашу сторону свои отвратительные отростки.

Тактика и особенности боя

- На полу находятся заранее заготовленные кучки костей. Некроротовик может использовать такую кучку один раз, чтобы призвать либо [тьнь \(shadow\)](#), либо [ползающую руку \(crawling claw\)](#). Он так же не будет уклоняться и от прямого боя.
- В гнезде некроротовика персонажи могут заметить обломки посоха некроманта. Если показать некроротовику набалдашник от посоха, найденный в [старой крепости](#), он будет тратить свои ходы на то, чтобы отнять его и утащить в свое гнездо.



[Скачать карту](#)

После победы над чудовищем, зачитайте игрокам следующее:

Обиженно бормоча на разные голоса, туша оседает на пол. Последний раз всплывает лицо некроманта, и на нём написан покой. Плоть чудовища будто бы тает и испаряется. Через полминуты о его существовании напоминает только грязное гнездо.

В помещении возникает Харон.

— Чудовище мертво, и снова души могут уходить должным порядком! Слава героям!

Эпилог

Харон горячо и высокопарно будет хвалить персонажей. В качестве награды они могут получить любую тематически подходящую черту (feat).

К сожалению, вернуть их в мир живых он не в состоянии. Харон может либо препроводить их в посмертие, где они получают то, что заслуживают согласно их верованиям и убеждениям, либо отправить их в любой другой план на их выбор — «как знать, может найдется кто-то сильнее меня».

Приложение 1. Бестиарий

Для экономии места и времени здесь приводятся только ссылки на стат-блоки, размещенные на critterdb.com.

Харон

Харон – небесное существо, невраждебное персонажам. Если они на него нападут, он будет наносить нелетальный урон.

Некроротовик

Бормочущий ротовик, поглотивший некрманта, частица личности которого сохранилась в получившемся чудовище. Умен, но абсолютно безумен, питается душами.

Страж маяка

Скелет со щупальцами; жертва и порождение нарушения некротических потоков вокруг маяка.

Приложение 2. Карты

Карты (исходники Dungeondraft, для печати и для VTT) можно скачать на [странице приключения](#).

Copyright 2022 HogArt Studio

Идея и иллюстрации: [Дарья Савчук](#)

Текст: [Владимир Карташов](#)

Текст, редактура, карты и стат-блоки: [Константин Китманов](#)

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

