

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСОБНЯК

МЕЗУЛА



ХЭЛЛОУИНСКИЙ СПЕШЛ

АВТОРСТВО

Текст

Benjamin Palmer — patreon.com/adventuresawait | adventuresawaitstudios.com
Humperdink's Wares — patreon.com/humpswares

Картография

Domille's Wondrous Works — patreon.com/dww
Venatus Maps — patreon.com/venatusmaps
Limithron — patreon.com/limithron
Oak+Resin — patreon.com/oakandresin
Miska's Maps — patreon.com/miskasmaps
Beneos Battlemaps — patreon.com/BeneosBattlemaps
GoAdventureMaps — patreon.com/GoAdventureMaps
Mik and Wewa — patreon.com/mikwewa
Zach Moeller — patreon.com/zachmoeller

Иллюстрации

Azzyfree — patreon.com/azzyfree
Zach Moeller — patreon.com/zachmoeller

Токены

Azzyfree — patreon.com/azzyfree
Domille's Wondrous Works — patreon.com/dww

Монстры

Amellwind — patreon.com/amellwind
Humperdink's Wares — patreon.com/humpswares

Волшебные предметы

The Griffon's Saddlebag — thegriffonssaddlebag.com | patreon.com/the_griffons_saddlebag
Benjamin Palmer — patreon.com/adventuresawait | adventuresawaitstudios.com

Музыка

Ela Morana — patreon.com/elamorana
Music d20 — patreon.com/musicd20
Boy King of Idaho — patreon.com/boykingofidaho
Adventure Music — patreon.com/adventuremusicjr
AudioGoblin.com — patreon.com/jinglechannel

Эмбиент

Michael Ghelfi — patreon.com/MichaelGhelfi

Оригинальная вёрстка

Domille's Wondrous Works — patreon.com/dww

Перевод и вёрстка

Арслан Атаназаров
Адам Вакулин
Евгений Вислоухов
для

[Long Story Short](https://www.longstoryshort.com)

ПРЕДЫСТОРИЯ

С незапамятных времён Фестиваль душ знаменовал для жителей северных земель конец лета и истинное начало осени. Каждый год дети наряжались монстрами, чтобы отпугнуть злых духов, и вознаграждались конфетами и сладостями за свою храбрость. Конечно, и взрослые праздновали с не меньшим удовольствием, и города наряжались в украшения. Всё вокруг утопало в торжестве и запахах изысканной еды. Это было ночью веселья и шутовства, увлекающих за собой всех, кто желал поучаствовать.

Однако ходит легенда, что эти празднества служили иной цели. Поговаривают, что фестивали и маскарады были нужны для убажания младшего божества, бога хитрости, который желал принести счастье и веселье всем, кто его искал. Со временем он был забыт, отправлен в анналы истории. Разъярённый этим, он задумал самую большую проделку из всех и построил волшебный особняк, наполненное сладостями и ловушками, а также монстрами, порождёнными его искаженной психикой. Каждый год в ночь Фестиваля душ он помещает этот проклятый дом где-то на материальном плане. Переступившие его порог рискуют погибнуть, но тем привлекательней великая награда, спрятанная там забытым богом.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение *Таинственный особняк Мезула* может происходить в любом достаточно большом городе в последний день лета. Персонажи оказываются в городе в начале празднеств и, принимая в них участие, оказываются у волшебного и мистического поместья Мезула, куда их затягивает неведомым образом.

Приключение рассчитано на группу из четырёх персонажей 5-го уровня. Оно состоит из следующих этапов:

Праздник начинается. Персонажи оказываются в городе во время Фестиваля душ. Их знакомят с праздником, и они даже могут выиграть немного Спиритических сладостей.

Раньше здесь этого не было. Персонажи находят особняк Мезула, и неведомым образом их тянет внутрь. Когда двери запечатываются за ними, хозяин дома встречает их и рассказывает, что им нужно сделать, чтобы выбраться живыми.

На гостиную больше. Персонажи должны пройти через шесть гостиных (и одну призрачную картину) в этом особняке, побеждая монстров, решая загадки и стараясь открыть последнюю дверь в покои Мезула.

Душа компании. В последней комнате особняка находится сам Мезул. Персонажи должны победить младшее божество и сбежать из поместья, пока оно плавится вокруг них.

До встречи в следующем году. Сбежав из поместья, группа сталкивается с ещё одной насмешкой Мезула: он не может окончательно умереть, но повеселился достаточно, чтобы покинуть Материальный план. По крайней мере до следующего года.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выберите одну из причин, по которой группа оказывается в городе в день Фестиваля душ, или придумайте свою.

Время веселья!

Персонажи знают о Фестивале душ, но не имели возможности поучаствовать. И так как они наконец-то оказались в нужном месте в нужное время, то решают присоединиться к празднику.

Украденная побрякушка

Персонажи встречаются детей в костюмах на задворках города. После просьбы о сладостях один из сорванцов хватается какую-нибудь побрякушку кого-то из членов отряда и бежит в город. Когда герои догоняют его и возвращают вещь, они оказываются в самой гуще празднества.

Зов о помощи

К персонажам обращается мэр города. Он сообщает, что странное здание появилось на окраине города, и он переживает, что оно может принести неприятности и испортить праздник. Он поручает персонажам исследовать его.

ПРАЗДНИК НАЧИНАЕТСЯ

Последнее дуновение лета медленно течёт в воздухе, неся аромат корицы, тыквы и пряностей. Фестиваль душ пришёл в город, и разноцветные украшения нарядили каждый дом. Маленькие дети носятся повсюду, собирая сладости у взрослых и устраивая розыгрыши над теми, кому нечего предложить. Всё это, конечно, в шутку, так как абсолютно все принимают участие в празднике.

Персонажи оказываются в городе на Фестивале душ. Вокруг них дети, одетые как гоблины и кобольды, призраки и драконы, снуют туда-сюда. Если они задержатся, переодетые дети пристанут к ним, требуя сладости и вкусности. Если персонажи ничего не предложат, дети покривляются им, поделают неприличные звуки и убегут к ближайшему дому.

Центр города является основной площадкой фестиваля. Здесь есть игры на удачу, закуски, небольшие представления и достаточно тыквенного эля, чтобы спить dwarфийский город. Персонажи могут поучаствовать в этих играх на Силу, Ловкость и Мудрость, проходя соответствующие проверки с УС 15. При успехе они побеждают в игре и вознаграждаются 1к3 Спиритическими сладостями — волшебными конфетами, изготовленными исключительно для этого фестиваля.

Спиритическая сладость

Поглощаемое

Персонаж может потратить 30 секунд, поглощая Спиритическую сладость, чтобы получить одно из следующих преимуществ:

1к20 Эффект

- 1 3к4 + 3 временных хита на 1 час
- 2 +2 к проверкам характеристик на 1 час
- 3 +2 к броскам атаки на 1 час
- 4 +2 к броскам урона на 1 час
- 5 +2 к спасброскам на 1 час
- 6 +2 к Классу защиты на 1 час
- 7 Невидимость на 1 час (или до совершения атаки или получения урона)
- 8 Скорость полета 5 фт. и состояние Бестелесности на 1 час (сопротивление всем видам урона, кроме силового)
- 9 Повышение скорости в полтора раза (округляя вниз) на 1 час
- 10 Скорость лазания 20 фт. на 1 час
- 11 Скорость полета 20 фт. на 1 час
- 12 Скорость плавания 20 фт. и водное дыхание на 1 час
- 13 Слепое зрение 60 фт. на 1 час
- 14 Преимущество на все проверки Силы на 1 час
- 15 Преимущество на все проверки Ловкости на 1 час
- 16 Преимущество на все проверки Телосложения на 1 час
- 17 Преимущество на все проверки Интеллекта на 1 час
- 18 Преимущество на все проверки Мудрости на 1 час
- 19 Преимущество на все проверки Харизмы на 1 час
- 20 Преимущество на все броски к20 на 1 час

Если персонаж съедает больше одной Спиритической сладости, он должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 16, иначе его затошнит и будет рвать 1 раунд, он потеряет все предыдущие эффекты и не получит новых от этой сладости. Проваленный спасбросок Телосложения или длинный отдых позволяют персонажу съесть новую Спиритическую сладость без необходимости совершать спасбросок заново.

РАНЬШЕ ЗДЕСЬ ЭТОГО НЕ БЫЛО

Большой тёмный особняк возвышается на задворках города. Его форма, кажется, меняется, когда ваши взгляды скользят по нему, и вы замечаете что-то новое каждый раз, когда присматриваетесь к какой-то части. Внезапно, вы чувствуете, что вас тянет внутрь.

Пусть персонажи совершат спасбросок Мудрости. Тот, у кого выпадет наименьший результат, чувствует непреодолимую тягу войти внутрь, что он и делает. Если кто-то попытается его остановить, пусть совершит состязание Силы.

Если персонажи входят в парадные двери, прочитайте:

Вы оказываетесь в большом круглом фойе. Слева и справа лестницы ведут на этаж вниз. На дальнем конце этой комнаты находится огромная дверь, инкрустированная семью изображениями тыквенного фонаря. По обеим сторонам от этих дверей находятся по три деревянные двери. В центре комнаты находится пьедестал с большой стеклянной чашей, полной чего-то, похожего на сладости.

В чаше находится 1к4 + 1 Спиритических сладостей для каждого персонажа. Все двери сейчас заперты. Как только персонажи разберут сладости, откуда-то сверху раздастся грохочущий голос:

Добро пожаловать в мой дом! Муа-ха-ха-ха-ха-ха!
Это сезон проделок и сладостей. Смотрю, с последними вы уже справились. Если хотите покинуть это место, вам нужно отправиться в мои многочисленные гостиные, отыскать золотые ключи и отпереть двери в мой кабинет. Там мы схлестнемся в эпической битве, которую мир не дерзнёт забыть! Удачи! Она вам понадобится! Муа-ха-ха-ха-ха-ха!

Во рту каждого тыквенного фонаря находится замочная скважина. Когда соответствующий ключ вставлен и повернут, глаза тыквы загораются и слышится щелчок. Когда все семь ключей будут повернуты, дверь отперётся, открывая доступ к кабинету Мезула.



Когда персонажи открывают одну из дверей, за ней оказывается соответствующая комната. Если они трогают картину, то все перемещаются внутрь неё. Двери, ведущие наружу, заперты и не могут быть открыты.

По завершении каждой комнаты пусть каждый из персонажей совершит спасбросок с УС 11. Обычно это будет Мудрость — в попытке сохранить рассудок, но может быть и Интеллект, если они пытаются разобраться в природе странностей, что происходят в этом особняке.

При провале персонаж получает причуду, которая остаётся с ним, пока персонаж находится внутри поместья. Бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей, чтобы определить результат.

1к20 Эффект

- 1 Вы верите, что на самом деле один из членов группы — божество под прикрытием.
- 2 У вас появляется неожиданный интерес к поэзии, и вы говорите только стихами. Каждый раз, когда вы не рифмуете, вы получаете 1 психического урона.
- 3 Вы восхищаетесь собой, и не упускаете шанса попозировать перед каждым зеркалом, мимо которого проходите, одаривая себя тихими комплиментами.
- 4 Неожиданно вы начинаете считать себя существом противоположного пола, и очень удивитесь, когда узнаете, что это не так.
- 5 Вы впадаете в замешательство, говоря о прошлом так, словно это будущее, и о будущем — будто бы это прошлое.
- 6 Вы становитесь невероятно честным. Каждый раз, когда вы врётё, даже частично (на усмотрение мастера), вы получаете 1 психического урона.
- 7 Вы постоянно врётё обо всём. Если вы говорите правду, то получаете 1 психического урона.
- 8 Вы верите, что вы на самом деле другой член вашей группы.
- 9 Вы становитесь собирателем сокровищ, прямо как дракон.
- 10 У вас появляется гидрофобия. Каждый раз, когда вы видите источник воды размером больше кружки, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 11, иначе будете Напуганы водой. Вы можете повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- 11 Вы озвучиваете все свои мысли.
- 12 Вы уверены, что можете летать.
- 13 У вас появляется трискайдекафобия — иррациональная боязнь числа 13.
- 14 Вы боитесь темноты. Каждый раз, когда вы перемещаетесь через пространство, которое не освещено хотя бы тусклым светом, то должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 11, иначе будете Напуганы тьмой. Вы можете повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- 15 Вы говорите о себе в третьем лице.
- 16 Вы основываете все свои решения на броске монетки.
- 17 Вы верите, что кто-то из членов группы — иллюзия, и совершаете постоянные попытки проверить, кто именно.
- 18 Вы верите, что у вас ликантропия, и время до превращения на исходе!
- 19 Вы верите, что всё это — просто сон.
- 20 Вы уверены, что вы находитесь в игре, и всё, что определяет вас как личность — лишь набор цифр и фраз на листке бумаги.

Заклинание *Снятие проклятья* убирает все причуды.

НА ГОСТИНУЮ БОЛЬШЕ

Бонусная комната. Лаборатория Мезула

Эта тёмная комната полна деревянных ящиков и мешков. На севере находится слегка притворённая дверь. Из-за неё доносится звук трескучей энергии.

Эта комната скрыта под фойе поместья. В неё можно проникнуть, только если кто-то преуспеет в проверке Интеллекта (Анализ) с УС 15, обследуя пьедестал со стеклянной чашей. При успехе обнаружится переключатель, с помощью которого можно сдвинуть пьедестал и открыть проход вниз, во тьму.

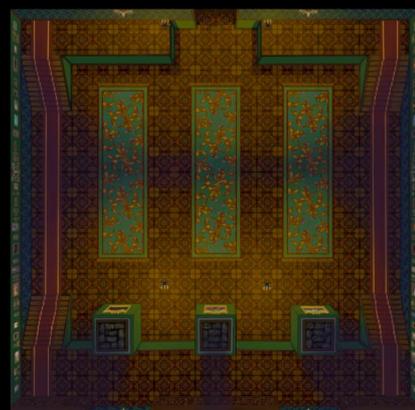
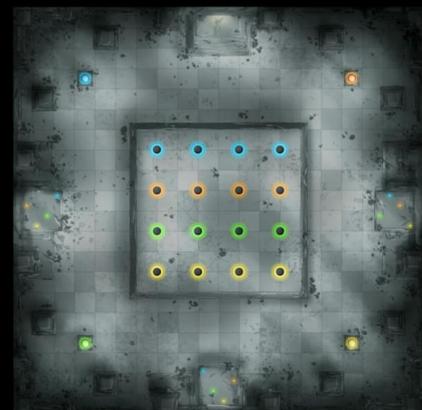
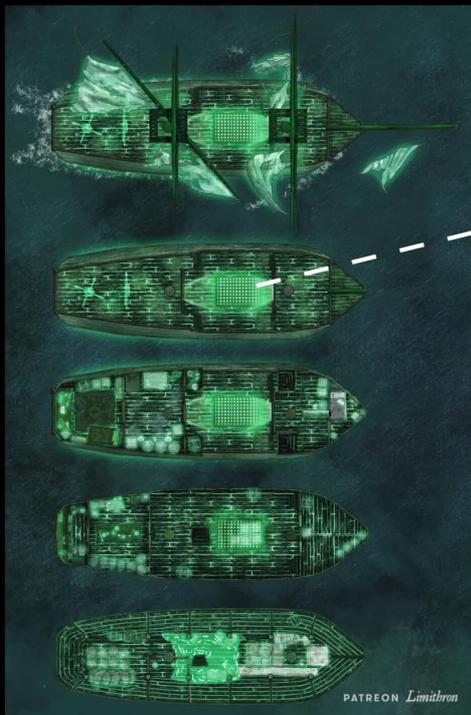
В складской комнате, в которой оказывается группа, полно частей тел, конфетных монстров и разных припасов. При обыске коробок можно найти бк4 Спиритических сладостей.

Когда группа проходит в следующую комнату, два **умервтия** поднимаются со столов и атакуют. У них нет мечей и луков, но есть иммунитет к урону электричеством.

В следующей комнате находятся **вурдалаки** — по одному в каждом маленьком помещении и один в дальнем конце комнаты.

Если войти в последнюю комнату, пробуждается **порождение вампира**. При обыске ближайшего стола можно найти *Булаву распада*.





Комната 1. Гостиная мёртвых

В эту комнату ведёт мощёная дорожка. Слева и справа лежат потрескавшиеся надгробия. В центре помещения виднеются три дыры в земле в форме лица, застывшего в крике.

Когда персонажи входят, дверь за ними запирается. Семь могильных плит по углам комнаты трескаются и открываются, из них вылезает по **скелету**. При уничтожении их кости взмывают в воздух в вихре и летят в дыры в центре. Когда все семь скелетов будут уничтожены, **рой костей** вылетает из отверстий и атакует группу. Когда он будет побежден, дверь отпирается. Если партия обыскивает могилы, из которых вылезли скелеты, они находят *маленький золотой ключ* и *Ужасающий шлем*.



Комната 2. Гостиная природы

Стеклянный потолок покрывает эту комнату-сад. В центре растёт большое зловещее дерево. На его ветвях висит множество тыквенных фонарей.



Когда персонажи входят, дверь за ними запирается. Дерево использует характеристики **пробуждённого дерева**. В начале боя, 1кб + 2 **Джека-фонаря** падает вниз.

Каждый ход, если в пределах досягаемости размашистого удара пробужденного дерева никого нет, бросьте 1кб. На 5-6 появляется ещё два **Джека-фонаря**. Когда с деревом и фонарями будет покончено, дверь отпирается. Если группа обыскивает ствол дерева, она найдёт *маленький золотой ключ* и *Тыквенный посох*.

Комната 3. Картина с кораблём-призраком

На картине нарисован корабль-призрак, идущий по морю, чёрному как ночь. От его корпуса исходит призрачное зелёное свечение. Когда он качается на волнах, слышится плеск волн.



Персонажи перемещаются в картину, как только кто-то до неё дотронется. Внутри они оказываются на борту корабля-призрака. 1кб + 2 **пиратов-призраков** управляют со снастями и парусами. Когда они замечают группу, то атакуют. Когда герои с ними покончат, появляется **капитан пиратов-призраков** вместе с двумя **адскими гончими**. Когда капитан будет побеждён, за ним открывается дверь с порталом назад в фойе поместья. Если группа обыскивает тело капитана, они находят *маленький золотой ключ* и *Пиратскую абордажную саблю*.

Комната 4. Гостиная света

В центре этой комнаты находится большой постамент с источниками света разных цветов и углублениями, расположенными по сетке 4 на 4. У трёх стен находятся пьедесталы с пятнами света, расположенными определённым образом. По углам имеются пьедесталы с цветными сферами. За каждым из них находится каменная статуя демонической собаки.

Когда персонажи входят, дверь запирается. Чтобы открыть дверь и выбраться, необходимо разгадать загадку.

Игрокам нужно изучить три пьедестала с 4 световыми пятнами на них. Они должны догадаться, что эти цвета также ложатся на сетку 4 на 4, соответствуя цветам углублений на постаменте в центре комнаты.

Также, они должны понять, что по одному из углублений каждого цвета не отображены на пьедесталах, и именно туда следует поместить сферы соответствующих цветов. Оранжевая сфера — в оранжевый слот, жёлтая — в жёлтый и так далее. Каждый раз, когда кто-то берёт сферу, у каменной статуи демонической собаки загораются красным глаза.



Если сферу поместить в неправильное углубление на постаменте, статуя оживёт, и персонажам придётся победить её. Демоническую собаку можно остановить только убив её, то есть если поместить сферу в правильный слот после совершения ошибки, это не уничтожит статую. Если с первой попытки поместить сферу правильно, глаза соответствующей статуи гаснут.

Когда все 4 сферы будут расположены правильным образом, появится сундук, в котором находится *маленький золотой ключ* и *Сфера магии*. Когда всё это заберут, дверь отпёрётся.



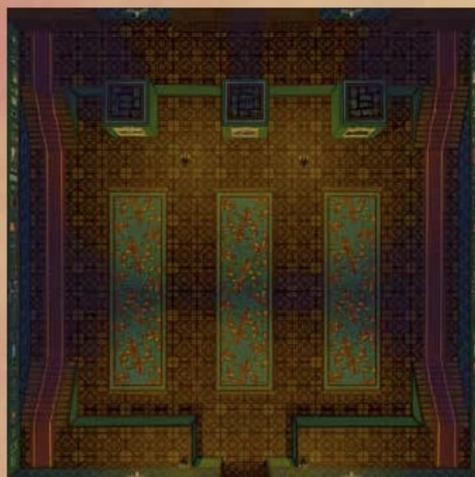
Комната 5. Гостиная портретов

В этой комнате находится три больших портрета во весь рост: один мага, один плута и один воина. В остальном комната пуста.

Когда персонажи входят в комнату, двери запираются. Если они подходят к портретам, см. ниже, чтобы определить, что происходит:



Гладиатор: женщина-гладиатор выходит из портрета, салютует и встает в боевую стойку. Персонажей, за исключением того, кто первым посмотрел на портрет, отбрасывает к стене, и они становятся парализованными. Она сражается с персонажем, который взглянул на портрет до тех пор, пока не будет побеждена, либо не отправит персонажа в бессознательное состояние. Если она побеждает, то смотрит на других персонажей и ожидает жеста большого пальца вверх или вниз, чтобы определить судьбу павшего героя. Если персонаж сдаётся или пощаждён, бой будет окончен и гладиаторша возвращается в портрет. Чтобы очистить портрет, бой должен быть завершён чьей-то смертью.



Маг: маг выходит, призывает тренировочную куклу и стойку с 6 жезлами. Он использует характеристики **мага**, за исключением того, что имеет доступ ко всем заговорам, указанным ниже. Он сотворяет следующие заклинания на тренировочную куклу в порядке, как указано ниже:

Брызги кислоты, Лассо молнии, Огненный снаряд, Луч холода, Погребальный звон, Починка.

Каждый жезл содержит одно из этих заклинаний. Проверка Интеллекта (Магия) с УС 12 позволяет определить, какое заклинание находится в каком жезле. Если персонаж хочет использовать жезл для сотворения заклинания, и он не может обычным образом его сотворить, то должен пройти проверку Интеллекта (Магия) с УС 10. При провале ничего не происходит. При провале на 5 и больше, он становится целью заклинания.

Персонажам нужно сотворить те же заклинания в том же порядке на тренировочную куклу. Если они это делают, маг кланяется и исчезает вместе с куклой, стойкой и жезлами. Если они не понимают, что делать, он повторяет свои действия, а затем жестом показывает персонажам на жезлы.

Плут: Плут ждёт, пока персонаж, который взглянул на него, не отвернётся. Затем он совершает атаку с +5 к броску атаки и наносит 4к6 + 3 колющего урона, когда ударяет беднягу в спину. Если у атакуемого персонажа есть Спиритические сладости, плут забирает их и исчезает в картине.

Когда персонажи очистят все три портрета, центральный отходит в сторону и открывает доступ к сундуку за ним. Внутри находится *маленький золотой ключ* и *Свиток памяти*. Как только всё это заберут, дверь отпёрётся.

Комната 6. Гостиная трюков

Эта комната выглядит как гостиная викторианской эпохи с двумя бархатными диванами, кофейным столиком и большим камином. На столике заметно выделяется записка, на которой написано: «Устраивайтесь поудобнее и выпейте чего-нибудь, я скоро к вам присоединюсь. — М.»



Когда персонажи входят в эту комнату, двери запираются. На столике стоит декантер с 2к4 + 4 порциями *Зелья уменьшения*. Диваны и стол — **Смеющиеся мимики**. Они ждут, пока как минимум два члена группы сядут или выпьют зелье, прежде чем атаковать. Если кто-то расскажет шутку, не важно: хорошую или нет, они сразу же начинают смеяться и раскрывают себя. Если персонажи не выпьют зелье до того, как стол-мимик раскрывается, декантер упадёт на пол и разобьётся. Когда с мимиками будет покончено, в центре комнаты появится сундук. В нём находится *маленький золотой ключ* и *Приворотное зелье смеха*. Когда всё это заберут, дверь отперётся.



Комната 7. Гостиная камня и крови

Большой каменный фонтан находится в центре этого помещения. С каждой стороны от него — в углах комнаты — находится по большому каменному черепу. Эфирные щупальца энергии тянутся из их ртов в фонтан. Всё здесь озарено кроваво-красным светом.



Когда персонажи входят, двери запираются. В центре находится фонтан, полный крови. Когда кто-то дотрагивается до крови, **кровавый голем** поднимается из неё и атакует группу.



Если голем заканчивает ход рядом или внутри одного из эфирных щупалец, он восстанавливает 10 хитов. Щупальца можно атаковать. У них КЗ 10, 20 хитов и сопротивление дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак. Если они будут уничтожены, то больше не смогут лечить голема.

Когда голем будет побеждён, он превратится в лужу крови, оставляя после себя сундук. Внутри находится *маленький золотой ключ* и *Кровавая воронка*. Когда всё это заберут, дверь отперётся.

ДУША КОМПАНИИ

Огромный коридор змеится через эту комнату с потолка 30 футов. Стены выложены шоколадными монетками, сладостями и небольшими гробами. Стены коридора 10 футов в высоту, и что-то, похожее на черенок огромной тыквы, виднеется в конце комнаты за ними.

Гробы сделаны из шоколада. Если кто-то проходит мимо него, он распаивается, и оттуда вылезает шоколадная версия одного из членов группы (определяется случайным образом) и атакует. У неё те же характеристики, что и у оригинала, но есть уязвимость к урону огнём.



Будучи побеждённым, клон плавится в шоколадную массу. Если персонаж атакует гроб, он взрывается дождём горячей шоколадной массы.

В конце этой комнаты, где коридор заканчивается, находится большое пространство с двумя массивными столами, усыпанными сладостями, а также несколько больших тыкв. Когда герои приближаются, они видят центральный и самый большой тыквенный фонарь. Яркий свет исходит из него. Когда группа подходит ближе, источником света оказывается **Мезул, Повелитель проделок и сладостей** — младшее божество. Он атакует группу конфетными палочками. И каждая атака сопровождается плохой шуткой и маниакальным смехом.

Когда он будет побежден, Мезул разлетается дождём тыквенных конфет и бк4 Спиритических сладостей. Внутри его фонаря находится сундук со следующим:

Том снов

Сумка сахарных бомб для проказ

Мешок фокусов

Помело полёта

Колода иллюзий

Шапка маскировки

3000 зм

ДО ВСТРЕЧИ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

Когда группа осматривает сундук Мезула, весь особняк начнёт трястись и шататься. Всё внутри начинает плавиться как шоколад в жару. Парадная дверь распахивается, позволяя героям сбежать. У них есть 10 раундов, чтобы успеть выбраться. Любой, кто окажется внутри спустя это время, должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, получая 8кб урона огнём при провале или половину этого урона при успехе, так как плавящиеся конфеты обволакивают его.

Когда персонажи выбегают из поместья (или оказываются в ловушке плавящейся массы), они видят, как остатки дома просачиваются в землю, не оставляя ничего кроме деревянной таблички с надписью: «До встречи в следующем году... — М».

ЭПИЛОГ

Когда с Мезулом будет покончено (по крайней мере на данный момент), фестиваль может продолжаться без происшествий. Мэр благодарен за помощь (не важно, просил он о ней или нет) и предлагает в награду бесплатный постой, и по 100 золотых и мешку бк4 Спиритических сладостей каждому.



ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Ужасающий шлем

Обычный, Чудесный предмет (Шлем)

Этот шлем не даёт бонусов к КЗ. Но когда вы носите его, остальные видят череп вместо вашей головы. Если нежить выбирает вас целью атаки, она должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 5. При провале она считает вас союзником и не атакует, если вы не атакуете первым.

Тыквенный посох

Обычный, Чудесный предмет (Посох)

Этот посох функционирует как обычный боевой посох. Если вы совершаете критическое попадание по существу, голова этого существа превращается в тыквенный фонарь на 1 минуту, ослепляя его. Также у посоха есть три заряда, и он восстанавливает все заряды на закате. Вы можете коснуться посохом любой пищи и превратить её в тыкву, потратив один заряд.

Пиратская абордажная сабля

Обычный, Оружие

Этот скимитар удивительно хорошо сбалансирован. Когда вы держите в руках это оружие, вы получаете преимущество ко всем спасброскам от сбивания с ног.

Сфера магии

Обычный, Чудесный предмет (Сфера)

Туман внутри этой сферы завихряется и трещит магической энергией. Эта сфера позволяет любому сотворить любой заговор, даже если он его не знает и не является заклинателем. Чтобы сотворить заговор, нужно преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) с УС 10. При успехе заклинание сотворяется как обычно. При провале ничего не происходит. Сфера не может быть использована подобным образом вновь до окончания длительного отдыха.

Свиток памяти

Обычный, Чудесный предмет

Этот лист пергамента пропитан мощной магией памяти. Когда вы его держите, вы можете представить что-то, что вы видели раньше, и оно появится на пергаменте, словно фотография. Изображение держится 1 час, после чего исчезает. Свиток не может быть использован снова до окончания длительного отдыха.

Приворотное зелье смеха

Обычный, Зелье

Любой, кто выпьет это зелье, должен преуспеть в спасброске Мудрости с УС 12 иначе упадёт и будет парализован приступом смеха на 1 минуту. Урон оканчивает эффект.

Кровавая воронка

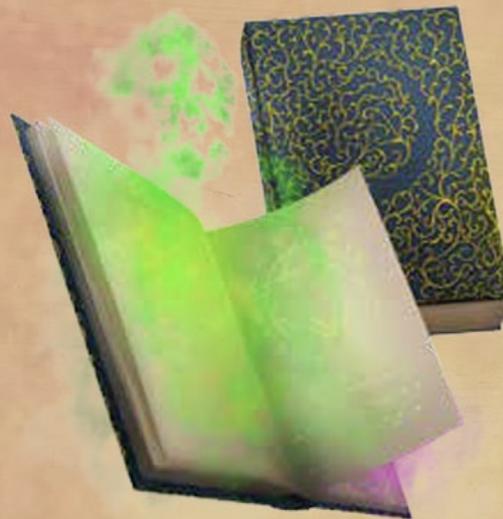
Обычный, Чудесный предмет

Эта обычного вида воронка покрыта кровавыми пятнами. Вы можете перелить кровь существа, которое умерло не более минуты назад, во флакон для зелья, используя эту воронку. Сделав это, вы создаете *Зелье Лечения*. Одновременно может существовать лишь одно зелье, созданное таким образом.. Воронка не может быть использована повторно до окончания длительного отдыха.

Том снов

Необычный, Чудесный предмет

Эта красивая тиснённая книга полна захватывающих рассказов. Вы можете прочитать рассказ из этой книги в течение 10 минут. Истинный смысл каждой истории неизвестен, оставляя ваше подсознание постепенно обрабатывать прочитанное в течение вашего следующего долгого отдыха. Когда вы завершаете долгий отдых после чтения истории из этой книги, бросьте к20. При результате 10 или меньше, вы получаете 2к4 психического урона, так как ваш разум охвачен ужасом от истории, которую вы прочли. При 11 и выше, вы получаете 2к4 временных хитов, так как ваш разум наполнен радостью и мужеством. Если вы начнёте чтение, но прервётесь, не дочитав рассказ до конца, то по завершении долгого отдыха ничего не произойдет.



Сумка сахарных бомб для проказ

Обычный, Чудесный предмет

Эта тканевая сумка содержит 5к8 + 10 гвоздично-тыквенных конфет. Небольшое иллюзорное лицо появляется ночью поверх вышитой тыквы. Каждая конфета имеет малый магический эффект, который длится 1 минуту, если не сказано иное. Некоторые эффекты полезны, другие вредны. Вы можете съесть конфету действием. Когда вы это делаете, бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить эффект.



1к20 Эффект

- 1 Конфета, похоже, испорчена, из-за чего вам нужно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 13, иначе вы потратите действие в порыве тошноты.
- 2 Кажется, что ваше лицо плавится, и становится виден череп. Эффект иллюзорен и безвреден.
- 3 Любая еда, которую вы едите, или вода, которую вы пьёте, по вкусу становятся похожи на пепел и кровь соответственно.
- 4 Глазницы других существ кажутся пустыми и черными.
- 5 Ваши уши становятся разного яркого цвета в начале каждого вашего хода.
- 6 Ваши волосы выпадают и отрастают в течение следующей минуты.
- 7 Ваш смех становится маниакальным, и вам сложно остановиться, если вы засмеялись.
- 8 Ваши зрачки становятся змеиными.
- 9 Вы постоянно слышите муху у своего уха, но не можете ни увидеть, ни отмахнуться от неё.
- 10 Ваша кожа становится оранжевой, а из ваших глаз и рта начинает литься свет: яркий на 10 футов и тусклый еще на 10.
- 11 Из вашей головы вылетают конфетти, и слышен детский смех.
- 12 У вас отрастают маленькие крылья летучей мыши. Не позволяют летать.
- 13 Вы знаете местоположение ближайшей тыквы в пределах 1 мили.
- 14 Ближайшие вороны садятся на ваши плечи или вытянутые руки.
- 15 Дружественная шляпа волшебника появляется на вашей голове. Спустя минуту она исчезает в облаке звезд.
- 16 Любой алкогольный напиток, который вы выпили или выпьете, становится неалкогольным.
- 17 Ваш голос становится мягким и бархатистым, позволяя добавить бонус владения к проверкам Харизмы (Выступление) во время пения. Если вы владеете этим навыком, бонус удваивается.
- 18 Любая еда, которую вы едите, или вода, которую вы пьете, становятся невероятно вкусными и напоминают о ваших любимых событиях из прошлого.
- 19 Вы получаете тёмное зрение в радиусе 30 фт. Если у вас уже есть тёмное зрение, его радиус увеличивается на 30 фт.
- 20 Волшебным образом вы можете почувствовать невидимых и вселившихся в кого-то существ.