



# ДВОРЕЦ ОГНЕННОГО ОРАКУЛА

3-й УРОВЕНЬ

**5E**

# Дворец огненного оракула

**П**риключение «Дворец огненного оракула» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После окончания этого приключения герои получают достаточный опыт, чтобы перейти на четвёртый уровень. Местный храм был наводнён элементариями, и кому-то придется отправиться туда, чтобы вернуть святую реликвию.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

## Предыстория

Долгие годы ремесленники и мастера воздавали дань уважения Вулкарру, стихийному богу созидания. Недавно в посвящённый ему храм вторгся культ фанатиков, поклоняющихся стихиям. Теперь храмовый комплекс захвачен четырьмя могущественными существами, которых призвали культисты, желая завладеть первозданной мощью элементов. Нескольким священникам удалось сбежать, и теперь они ищут смелых авантюристов, которые помогут бы очистить храм от захватчиков и вернуть святыню — Молот Вулкарра.

## СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

**Поспешное бегство.** Персонажи встречаются в пути измождённого мужчину в красных одеждах, называющего себя жрецом Вулкарра. Он рассказывает о том, что культисты захватили его храм и выпустили на волю монстров-элементариев. Мужчина умоляет персонажей отправиться в храм, очистить его от чудовищ и культистов, и вернуть святыню — Молот Вулкарра.

**Канун праздника.** Близится Празднество созидания — фестиваль, прославляющий мастеров, ремесленников и их творения. К несчастью, главную достопримечательность фестиваля — святыню под названием Молот Вулкарра, всё ещё не доставили из храма, расположенного неподалёку. Персонажам получают задание: отправиться к жрецам и доставить молот к началу большого праздника.

**Золото и бриллианты.** Местный храм Вулкарра — бога созидания — заброшен с тех пор, как культисты прогнали отсюда священнослужителей, чтобы практиковаться в призыве элементариев (с целью их порабощения). И теперь сокровища храма лежат в ожидании того, кто заберёт их себе. Несомненно, такие вещи могли бы стать подходящей наградой для героев, которые разберутся с культистами.

## Дворец огненного оракула

На территории храма царит жуткая тишина, а святилища пусты. Лестница в задней части храма ведёт вниз, куда по правилам допускается только духовенство. В проходе темно, отсюда разит помоями.

Храм обладает следующими особенностями, если не указано иное.

**Потолки.** Сделаны из камня. Высота — 10 футов.

**Пол и стены.** Полы сделаны из аккуратно вытесанного камня, а стены вымощены гранитом.

**Двери.** Сделаны из дубового массива, укрепленного металлом. Они не заперты, если не указано иное.

**Освещение.** Вдоль стен тянется ряд небольших светильников. В светильниках горит не обычное пламя, а вечный огонь — заклинание, которое выглядит, как огонь, но не обжигает.

**Вода.** Часть помещений храма затоплена. Вода в этих помещениях достигает колен.

**Необычные особенности.** Действующие здесь силы элементов усиливают магию. Творя любые заклинания, которые наносят элементарный урон (кислотный, огненный, холодом или звуком) заклинатель бросает кости урона дважды и выбирает лучший результат.

### 1. ВЕСТИБЮЛЬ

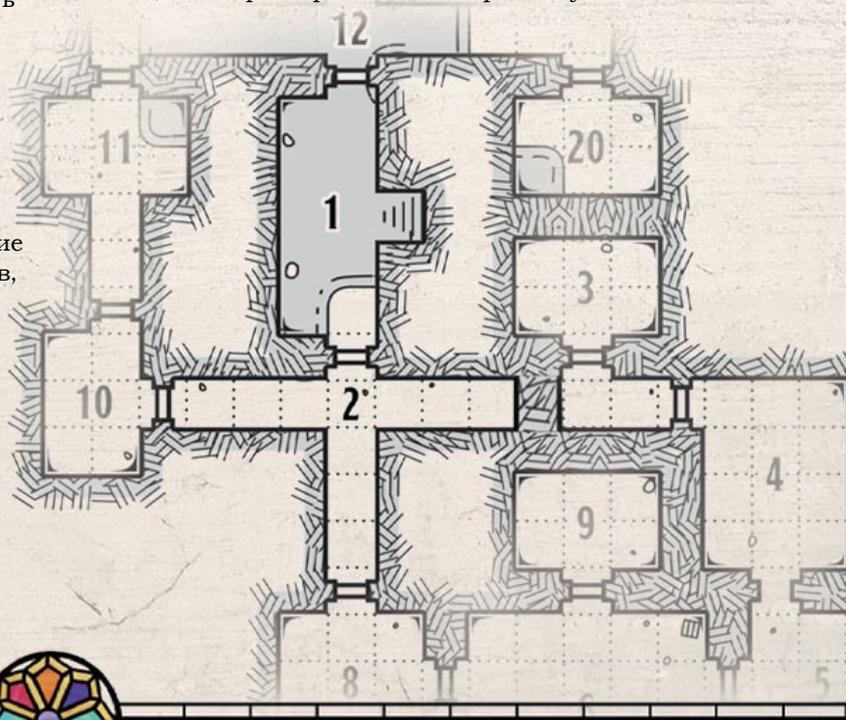
Эта комната затоплена. Вода доходит до колена. На севере и юге видны двери.

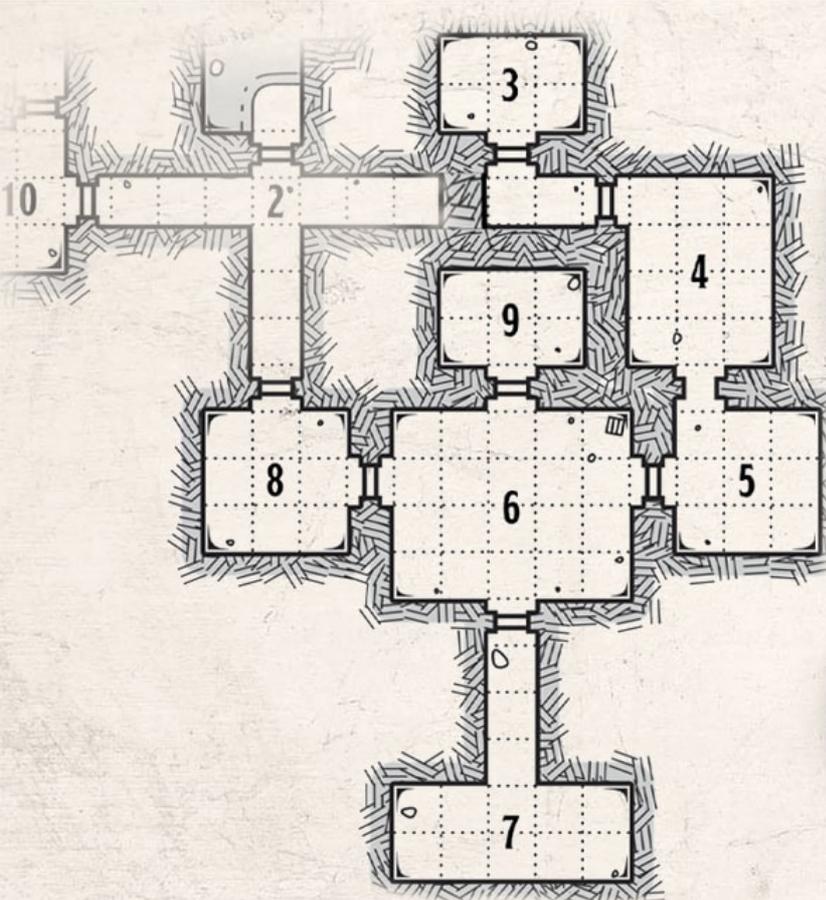
**Опасность: скользкий пол.** Пол здесь неровный и очень скользкий. Любой, кто перемещается на расстояние больше половины своей максимальной скорости должен преуспеть в **проверке Ловкости (Акробатика) с УС 12** или будет сбит с ног.

### 2. ЮЖНЫЙ КОРИДОР

Этот длинный Т-образный коридор во всех направлениях заканчивается дверьми.

**Препятствие: обвал.** Потолок обвалился между входами в комнату 1 и комнату 3. Потребуется восемь часов, чтобы разобрать завал и продвинуться дальше.





### 3. ПУСТАЯ КОМНАТА

Похоже, что раньше эта комната использовалась в качестве жилого помещения, но сейчас она пришла в упадок.

В этой комнате нет ничего ценного.

### 4. ПУСТАЯ КОМНАТА

Похоже, что раньше здесь было что-то вроде столовой, но теперь все столы сломаны, а их обгоревшие останки сложены в центре комнаты.

В этой комнате нет ничего ценного.

### 5. КАБИНЕТ

В этой комнате много различных книжных полок и маленький письменный стол, заваленный свитками.

В свитках подробно рассказано об истории храма, главных подвигах Вулкарра в Войне элементов, а также о богатых подношениях, сделанных прихожанами. Если персонажи прочтут свитки, то они узнают, что большая часть пожертвований хранится в комнате 7, а Молот Вулкарра — в комнате 17.

**Встреча: культисты.** Фанатик культа и культист перебирают документы на столе напротив южной стены. Если персонажи зайдут в комнату скрытно, то они смогут застать культистов врасплох.

### 6. ВНЕШНЯЯ БИБЛИОТЕКА

В центре этой большой комнаты сложены обгоревшие обломки столов. В каждой из четырёх стен есть дверь. Вдоль стен тянутся ряды книжных полок.

**Ловушка: руны смятения.** На полу написаны магические руны. Если кто-нибудь потратит время на их прочтение, каждый, находящийся в комнате, должен будет преуспеть в **спасброске Мудрости с УС 13** иначе будет поражён заклинанием *Смятение*.

### 7. ВНУТРЕННЯЯ БИБЛИОТЕКА

Эта комната от пола до потолка заставлена книжными полками.

**Встреча: гигантский огненный скорпион.** Культисты вызвали **гигантского огненного скорпиона**, но не смогли с ним совладать, поэтому просто заперли его здесь. Скорпион может передвигаться по узкому коридору, но в два раза медленнее обычного. Скорпион погонится за всяким, кто приблизится к нему, но он не может открывать запертые двери. Огненный скорпион использует блок характеристик гигантского скорпиона, но его жало наносит урон не ядом, а огнём.

**Сокровище: пожертвования.** В дальнем углу комнаты есть маленький сундучок. В нем лежит 800 см и 100 зм.

### 8. ФОЙЕ

В центре комнаты стоит статуя, по бокам от неё расположены два кресла, между ними — маленький столик.

Когда-то это была комната отдыха священников.

**Встреча: горгулья.** Статуя — это **горгулья**. Она ждёт, пока персонажи пройдут мимо, и атакует того, кто идёт последним.

### 9. КЛАДОВАЯ

В этой комнате составлены различные ящики и бочки, а также мешки с мусором.

Здесь священники хранили еду и прочие припасы.

**Ловушка: яма.** Коврик у двери скрывает яму-ловушку. Любой, кто наступит на него, должен преуспеть в **спасброске Ловкости с УС 14** иначе упадёт в наспех вырытую яму глубиной 10 футов, получая 1кб дробящего урона.



## 10. ЮЖНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В западной стене этой маленькой комнаты вырезан алтарь местного божества.

**Встреча: культисты.** У западной стены два **фанатика культа** исследуют алтарь. Если персонажи будут действовать скрытно, то они смогут проскользнуть мимо или устроить культистам засаду.

## 11. ЦЕНТРАЛЬНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В западной стене этой маленькой комнаты вырезан алтарь местного божества. Здесь царит невероятная жара.

Жара в этой комнате невыносима. Каждый, кто носит тяжёлую броню, должен преуспеть в **спасброске Телосложения с УС 13** или получит один уровень истощения.

**Встреча: магмовые мефиты.** В этой комнате **три магмовых мефита**. Они нападают на любого, кто пытается пересечь комнату. Если персонажи убегут в холодный коридор на севере, мефиты не станут их преследовать, потому что им не нравится холод.

## 12. СЕВЕРНЫЙ КОРИДОР

Этот длинный Т-образный коридор во всех направлениях заканчивается дверьми. Воздух здесь холодный, а вода, затопившая коридор, покрыта тонкой корочкой льда.

Пол здесь очень скользкий. Любой, кто перемещается на расстояние больше половины своей максимальной скорости должен преуспеть в **проверке Ловкости (Акробатика) с УС 13** или будет сбит с ног.

**Встреча: ледяные мефиты.** Под водой прячутся **три ледяных мефита**. Они атакуют любого, кто зайдёт в воду. Если персонажи убегут в комнату 11 или 20, мефиты не станут их преследовать, потому что они ненавидят жару.

## 13. СЕВЕРНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В центре этой маленькой комнаты расположен небольшой бассейн. На его дне можно разглядеть монеты.

**Ловушка: бассейн с кислотой.** Раньше в этом зале паомники бросали в бассейн монетки на удачу. Теперь же влияние сил элементов исказило водоём, и вода превратилась в кислоту. Любой, кто дотронется до жидкости, должен будет преуспеть в **спасброске Телосложения с УС 13**, получая 2к10 урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.

**Сокровища: монеты.** На дне бассейна можно найти 32 мм, 21 см и 15 зм.

## 14. КОМНАТА ПАЛОМНИКОВ

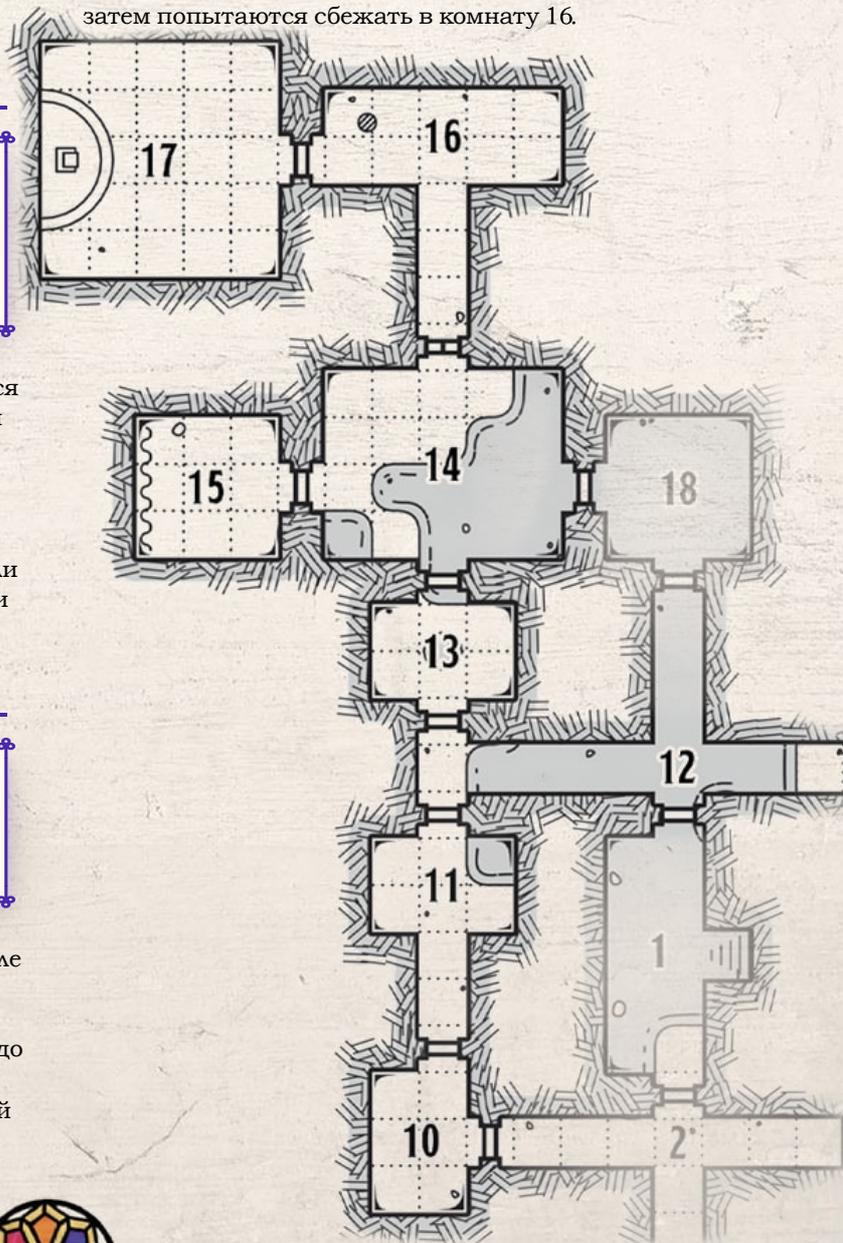
Эта комната частично затоплена. В воде плавают обломки скамей.

**Ловушка: ненадежная кладка.** Каменная кладка над дверью обветшала и вот-вот рухнет. Любой, кто открывает дверь должен преуспеть в **спасброске Ловкости с УС 13**, получая 2к10 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

## 15. ЗАЛ ИСТОРИИ

Огромный гобелен у западной стены — главная достопримечательность этой комнаты. Клубящийся пар заполняет помещение. На стенах видны капли конденсата.

**Встреча: паровые мефиты.** Три **паровых мефита** захватили эту комнату. Они прячутся за гобеленом и атакуют всякого, кто их потревожит, а затем попытаются сбежать в комнату 16.



## 16. ВНЕШНЕЕ СВЯТИЛИЩЕ

Эта Т-образная комната наполнена облаками густого пара, который обжигает кожу.

Видимость в комнате крайне ограничена. Каждый, кто сюда войдёт, должен преуспеть **в спасброске Телосложения с УС 13** иначе получит уровень истощения и 1к4 огненного урона. Тяжёлая броня даёт помеху. Успех даёт существу иммунитет к эффектам данной комнаты на 24 часа.

## 17. ВНУТРЕННЕЕ СВЯТИЛИЩЕ

Это большой зал с сорокафутовым сводчатым потолком. На помосте у западной стены стоит маленький каменный сундучок.

В сундучке вместе с Молотом Вулкарра хранятся храмовые драгоценности.

**Встреча: огненная слизь.** На потолке затаилась **огненная слизь**. Её можно заметить, если пройти **проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14**. Слизь прыгивает на первое проходящее под ней существо. Огненная слизь использует блок характеристик чёрной слизи со следующими изменениями:

- Тип существа — элементаль
- Иммунитет к урону огнём, холодом, электричеством, а также к рубящему урону.
- Едкое тело и ложноножка наносят урон огнём, а не кислотой.

Огненная слизь проскользнула через один из порталов призыва и поселилась в этом зале. С тех пор культисты сюда не заходят.

**Сокровища: пожертвования.** В сундучке лежат пять драгоценных камней стоимостью 10 зм каждый и *Молот Вулкарра*.

## 18. ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

Эта комната полностью затоплена, и невозможно определить, для чего она раньше использовалась. Стены покрыты инеем, а на поверхности воды плавают льдинки.

Пол здесь очень скользкий. Любой, кто перемещается на расстояние больше половины своей максимальной скорости должен преуспеть **в проверке Ловкости (Акробатика) с УС 13** иначе будет сбит с ног.

**Встреча: ледяные мифты.** Под водой прячутся **три ледяных мифта**. Они не агрессивны.

## 19. КОМНАТА ПРИЗЫВА

В центре этой маленькой комнаты стоит фонтан, испещренный магическими рунами.

Здесь культисты совершают ритуалы призыва. Магические символы можно прочесть, если пройти **проверку Интеллекта (Магия) с УС 14**. В них содержатся названия различных элементарных планов, а также названия типов различных элементалей.

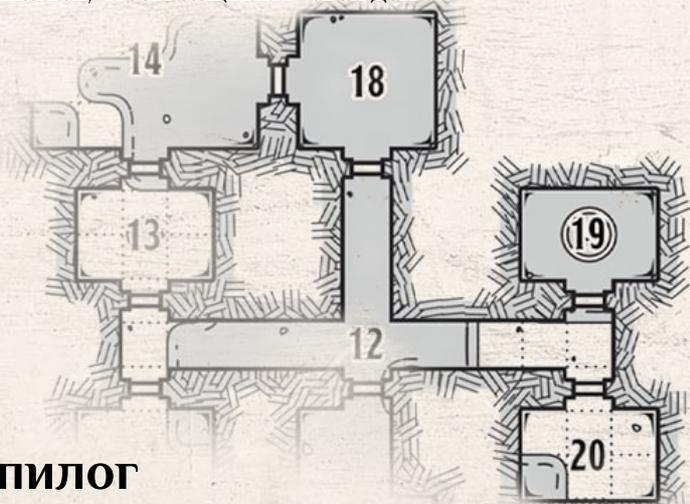
**Встреча: культисты.** В комнате находятся **два культиста** и **два фанатика культа**. Они заняты подготовкой к призыву очередного элементаля, но нападают, как только персонажи открывают дверь.

## 20. ХРАМОВАЯ КУЗНЯ

Комната заполнена густым дымом, и здесь стоит невероятная жара. Небольшое существо с пылающими волосами куёт металл на наковальне в углу комнаты. Оно периодически окунает раскалённую заготовку в чан с водой, стоящий рядом.

Существо – это **эйзер**. После того как его призвали, он сразу же объявил храмовую кузницу своим новым домом. Он не враждебен и представляется персонажам как Игнан. Он интересуется: нет ли у персонажей каких-нибудь драгоценных камней на продажу. Если игроки согласятся поторговать, то Игнан предложит им перемазанную сажей сумку хранения в обмен на драгоценные камни общей стоимостью в 30 зм.

Если персонажи решат напасть — Игнан будет сражаться, чтобы защитить «свой дом».



## Эпилог

Теперь, когда культисты мертвы, с элементальями покончено, а Молот Вулкарра возвращён его владельцам, храм снова безопасен и священники могут спокойно вернуться в свою обитель.

Фестиваль в городе пройдет без сучка и задоринки, и персонажам будет позволено оставить себе найденные сокровища в качестве платы за их тяжёлый труд.

**Если игроки оставили эйзера в живых,** священники позволяют ему остаться в храме и работать в кузне. У них сложатся успешные взаимовыгодные отношения, и через некоторое время храм станет широко известен благодаря невероятному мастерству Игнана.

**Если игроки убили эйзера,** священники будут глубоко опечалены, поскольку хотели бы встретиться и пообщаться с существом чистого созидания, таким как Игнан.

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](http://LongStoryShort.com)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](http://WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM)

Open Gaming 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. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

