



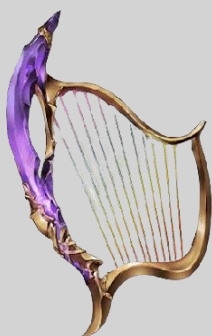
ПЕСНЬ ГАРМОНИИ

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для величайшей ролевой игры в мире
создано на конкурс для Пекарни Творцов
За авторством ill_lich и Nazgob

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	0
Перед игрой.....	0
Будучи мастером	0
Сводка по приключению	1
Предыстория приключения	1
Обзор приключения.....	1
Зацепки приключения.....	1
Часть 1. Прибытие	2
Деревня Стоунфолд	2
Дальнейшие действия.....	2
Часть 2. Дорога к замку.....	3
2А Призрачные волки	3
2Б Гоблинская стоянка.....	5
2В Мужчина под завалом.....	6
2Г Застрявшая фея	7
2Д Волшебный Алтарь	8
Часть 3. Замок Хорнсворд	9
Общий план	9
Главная башня	9
Отто, кузнец звука.....	9
Часть 4. Конец музыканта?	11
Конец музыканта.	11
Начало новой эры!	11



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение «Песнь гармонии» в системе Dungeons & Dragons 5-й редакции. Действие приключения происходит в авторском сеттинге «Ребрея: Тень прогресса», но вы легко сможете адаптировать его для проведения в любом удобном вам сеттинге.

Это приключение продолжительностью 4-5 часов, предназначено для 4 персонажей 6-го уровня

Приключение оптимизировано для персонажей, что имеют в своём распоряжении 1 необычный предмет и снаряжения на сумму в 700 зм, кроме этого, такие персонажи не должны иметь скорости полёта или магических предметов, что её предоставляют.

Этот документ предназначен только для Вас — Мастера подземелий. Мы рекомендуем вам прочитать всё приключение, прежде чем начать вести его. Предполагается, что у вас есть Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий для 5-й редакции

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

(Текст в скобках служит для уточнения, не нужно его зачитывать)

«Под покровом ночи от замка Хорнсворд, древней крепости, стоящей на вершине утёса, звучит неведомая мелодия. Песнь, пронизывающая тишину, пробуждает страх и восхищение в сердцах жителей прилегающей деревушки. Некогда Хорнсворд был центром музыки и искусства, но с тех пор, как последний наставник умер при странных обстоятельствах, он стал заброшенным. С тех пор ни один из учеников ещё не вернулся домой»

«Песнь гармонии» представляет из себя сюжетно-ориентированное приключение, что окупит игроков в прошлое замка Хорнсворд и позволит им ощутить на себе всю силу местной музыки, но прежде необходимо добраться до замка, миновав множество опасностей, скрытых в близлежащих лесах.

Перед игрой

Примите во внимание следующее:

Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого НИП, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.

Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие, как карточки для заметок, Ширму, миниатюры и карты сражений. Необходимые материалы вроде **упоминаемой музыки** или **карт** для игры вы сможете найти здесь: [Песнь гармонии](#), дополнительные материалы будут представлены в виде гиперссылок на источники.

Будучи мастером

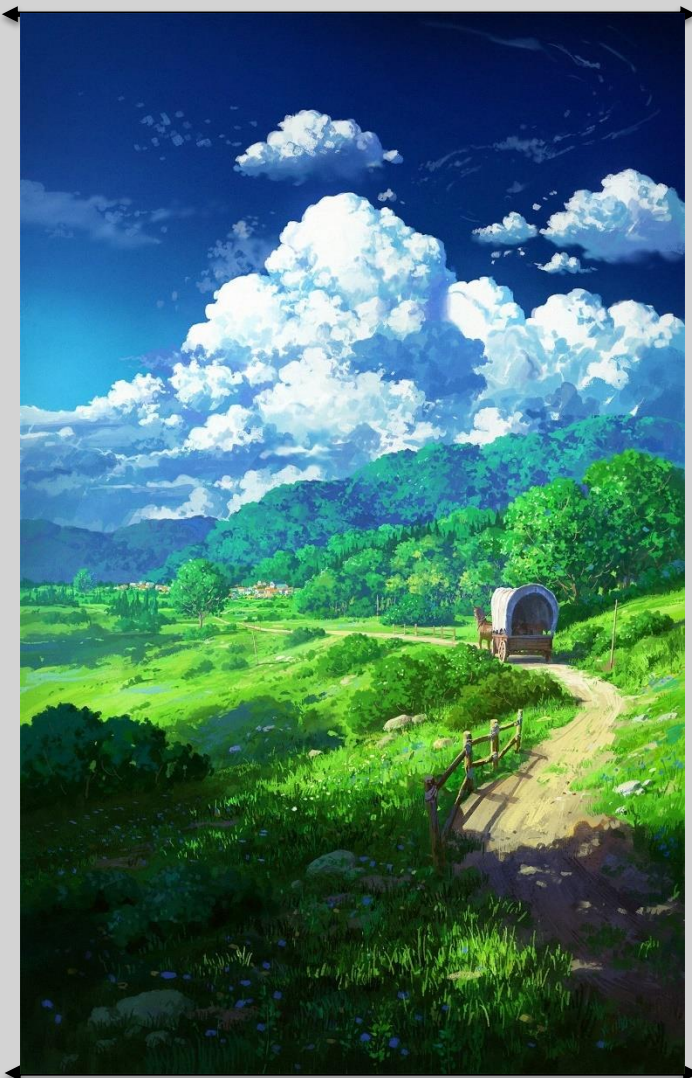
Ваша главная роль — обеспечить удовольствие игроков от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решайте, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы. Игроки должны с их помощью попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражения от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры



Сводка по приключению

В этом разделе представлена предыстория приключения, обзор приключения и зацепки, которые вы можете использовать, чтобы вовлечь персонажей ваших игроков в происходящее, а также рекомендации по генерации персонажей.

Предыстория приключения

В горах клана Лидес, в уединённом уголке, на горных склонах расположился старый замок Хорнсворд — пристанище искусства и музыки. История этой школы уходит далеко в прошлое и вряд ли когда-либо будет полностью восстановлена.

Когда главным учителем стал Фридрих Зонгенхельд, школа возвысилась. Этот действительно гениальный человек за время своей жизни взрастил множество молодых талантов. Даже под конец своей жизни, оставив пост главного учителя, он продолжал играть в поисках идеальной мелодии, не покидая стен замка.

Переживая старость, Фридрих создал удивительный музыкальный инструмент, который с помощью магической энергии воспроизводит музыку, бесполезное изобретение, в этом времени положила в будущем новое направление в музыке. Эта находка и осталась никому не нужным изобретением, если бы не несчастный случай: один из учеников погиб и инструмент поглотил его душу, словно голодный демон, воспроизведя мелодию невероятной силы, которая полностью захватила разум Фридриха.

Старик не сразу понял, что произошло, но его выручил лучший ученик, Отто, что был рядом в тот момент. «Души — идеальный материал для музыки» — заявил Отто. Это побудило очарованного красотой Фридриха совершить непоправимое. Он своими руками перерезал всю школу, всех учеников и своих близких, наслаждаясь прекрасной музыкой вместе со своим, теперь единственным, учеником. Тогда никто не смог сбежать или скрыться, все пали от его рук.

Музыка без остановки играла несколько недель, а затем тишина, абсолютная тишина на протяжении месяца. И однажды, Отто просыпается, слыша ангельскую мелодию на пару с безумным смехом своего наставника. В центре главной башни, в окружении сгнивших трупов, лежал Фридрих с ножом в сердце и большой улыбкой на лице. «А ты сможешь превзойти это, Отто?» — последние слова, которые услышал Отто от великого учителя прежде, чем его душа окончательно была поглощена инструментом.

Отто был шокирован поступком учителя, но решил раз и навсегда закончить его дело. Школа Хорнсворд прекратила своё существование, и лишь одинокий музыкант ночами играет пронзительную музыку в попытке воплотить последнее желание своего учителя, пугая и одновременно восхищая жителей

деревни Стоунфолд, которая раньше связывала замок с остальным миром.

Теперь же по прошествии нескольких месяцев в деревушке Стоунфолд случилась беда! Исчезли детишки, что ушли играть в лес. Как хорошо, что в этот момент рядом была группа авантюристов, что держала путь в замок Хорнсворд!

Обзор приключения

Приключение разбито на четыре части:

Часть 1. Вступление. Группа вместе с проводником выходит из деревни Стоунфолд, и довольно быстро доходят до входа в лес. (30 минут).

Часть 2. Дорога к замку. В этой части Игроки смогут пройти до пяти столкновений различной сложности, совмещая между собой сражение и исследование с социальными элементами. (2 часа 30 минут).

Часть 3. Замок Хорнсворд. Группа добирается до замка и встречается с Отто. (1 час).

Часть 4. Конец музыканта? В зависимости от того, как группа справится, приключение может завершиться по-разному. Пожалуйста, внимательно прочтите этот раздел перед проведением модуля. (20 минут).

Приключение построено в пределах *Дня приключения*. Игроки могут совершить два коротких отдыха в рамках второй части. Мы рекомендуем выдавать короткий отдых не сразу после боевого столкновения, но до начала следующего.

Зацепки приключения

По Азадранской империи прошла волна слухов о том, что школа Хорнсворд была закрыта при странных обстоятельствах. По государству начинают проходить волнения и чем дольше времени проходит, тем сильнее они становятся.


Вы можете предоставить игрокам сюжетные зацепки ниже, чтобы помочь им создать подходящего персонажа:

Прошлое в Школе Хорнсворд. Ваш персонаж — бывший ученик или преподаватель в школе Хорнсворд. Ранее вы покинули школу, но волна слухов или может быть даже последнее сообщение от другого ученика добрались и до вас.

Посланник Церкви. Ваш персонаж — посланник одной из церквей Азадранской империи. Жрецы почувствовали сильное зло, исходящее из этих краёв. Ваша миссия — разузнать, какие силы стоят за этими событиями и принести информацию обратно в церковь, если не удастся решить всё на месте.

Слухи и Деньги. Слухи о закрытии школы Хорнсворд и неизвестная судьба её основателя привлекли ваше внимание. Это шанс проявить себя и, возможно, даже обрести славу и богатство.

Родом из Стоунфолда. Стоунфолд ваш родной дом, то ли по стечению обстоятельств, то ли просто случайно, но именно когда вы вернулись домой развернулась ситуация вокруг старой школы.



«Музыка — это не просто звуки, она — язык души. И только избранные могут понять её истинную суть, даже если это потребует жертв»
— Фридрих Зонгенхельд

Часть 1. Прибытие

Ориентировочное время: 30 минут

Деревня Стоунфолд

Группа приключенцев, что общей целью исследовать замок Хорнсворд прибывает в деревушку Стоунфолд.

Основные особенности деревни Стоунфолд

Деревушка Стоунфолд обладает следующими особенностями:

Ландшафт. Стоунфолд находится в 10-ти минутах пешком от леса с одной стороны и чистыми полями с другой.

Погода. Ясное небо уже несколько дней.

Свет. Персонажи прибывают к вечеру, солнце садится, и облаков не видно.

Атмосфера. Домашний уют и спокойствие

Солнце медленно начинает опускаться за горизонт, искорки света играют на листве редких деревьев вокруг. Воздух наполнен ароматом свежескошенной травы, и звуки приглушены вечерней тишиной. Местные на полях вдали приветствуют вас жестами, а вы плавно подходите к первым домам деревни Стоунфолд. Небольшие каменные здания, пасущийся скот и ни одной живой души кроме одной фигуры, что, уткнувшись лицом в землю медленно идёт по центральной дороге прямо в вашу сторону

К персонажам движется Гарвин по кличке «Старый Ворон», что возвращается из леса с хмурым лицом. Он отправился искать потерянных детишек, но проведя день в лесу не смог никого отыскать.

Гарвин — человек **Обыватель [Commoner]**. Высокий мужчина средних лет с седыми волосами и густой бородой. Его глаза — необычного серо-голубого оттенка, будто отражая в себе цвет мрачного неба. Он одет в старую, потертую кожаную куртку, под которой виднеется жилет с множеством карманов. На голове у него шляпа с пером, а на бедре — короткий меч и кожан с арбалетными болтами. Гарвин любит рассказывать истории о местном лесу и о легендах связанных с школой Хорнсворд, частенько придумывая их.

Отыгрыш Гарвина. Гарвин весь день провёл на ногах в поисках, он устал, что морально, что физически, это сказывается на его поведении и темпе речи. Также он довольно обеспокоен мыслями о том помогут ли Игроки ему или нет, он всячески пытается скрыть это беспокойство, но навряд ли ему это удастся

Мотивация Гарвина. При первой встрече, как только он узнает, что перед ним авантюристы, то сразу же воспыхает духом и попросит тех помочь найти детей, что утром убежали в лес и всё ещё не вернулись. Уже скоро ночь, опасность близко.

Дальнейшие действия

После разговора с Гарвином наиболее вероятны два исхода:

1) Согласиться помочь. Переходите ко второй части. Гарвин сопроводит группу до входа в лес и покажет, где именно в последний раз видели ребят и также добавит, что в лесу сейчас развелось монстров, стоит быть осторожней. Гарвин не подозревая о том, говорит о призрачных волках (*смотрите 2А*) и о гоблинах (*смотрите 2Б*).

Варианта, где группа отказалась принять эту просьбу и отправилась в лес мы не рассматриваем так как они всё равно пересекутся.

2) Отказаться и подождать. Гарвин с большой досадой отправится к себе домой. Все местные начнут осуждающе смотреть на группу и разводить дурные сплетни и даже если это не побудит их изменить своё решение, то переночевать группа сможет в здании старейшины деревни - старике Джиме, что даже предложит дополнительные 300 зм в пользу поисков. В случае последнего отказа Группа всё же ночует, но почти сразу после полуночи все слышат ужасную и извращённую музыку, что похожа на неправильную игру на скрипке. Позже они смогут узнать, что это был Отто, который решил ещё раз сыграть свою песнь перед финальным выступлением.

Ещё через примерно 10 минут на деревню нападают призрачные волки, разыграйте [столкновение 2А](#), но используйте [карту деревни Стоунфолд](#). При таком сценарии Элизабет и Роза умирают в лесу и у волков игроки смогут найти плюшевую игрушку Розы. Во время второй части не пропускайте столкновение 2А и зачитайте игрокам следующее описание, вместо представленного там:

Резко вы чувствуете резкий запах крови. Сломанные ветки вокруг и шерсть. Шерсть, которую вы видели не так давно от волков, что напали на деревню. Продолжая направление взгляда, вы видите бездыханное тело взрослой женщины и маленькой девочки, что стали жертвами этих тварей.

Если группа до нападения волков меняет свое решение, то переходите к пункту 1.



Часть 2. Дорога к замку

Ориентировочное время: 2 часа, 30 минут
На пути приключенцев полный опасностей лес Лидесов, и чтобы преодолеть его и добраться до конечной точки путешествия. Эта часть истории наиболее реальная, она необходима для того, чтобы Игроки могли изучить интересные столкновения, погружаясь в историю этих мест.

Каждое из представленных ниже столкновений взаимосвязано с школой Хорнсворд и между собой. Мы рекомендуем следующую последовательность столкновений:

2А > 2Г > 2В > КО > 2Б и 2Д > КО

Вы можете придумать свою более захватывающую версию, добавляя детали и комбинируя столкновения как вам угодно.

Наконец, если вы видите, что не успеете доиграть приключение за отведённый временной промежуток, то можете пропустить некоторые столкновения в этой части и сразу перейти к [третьей части](#).

Основные особенности леса Лидесов

лес Лидесов обладает следующими особенностями:

Ландшафт. Лес стоит на равнине, но спустя 2 часа пути начинает плавно подниматься к горам

Погода. На небе всё ещё ясно, но несмотря на позднее лето становится довольно прохладно.

Свет. Вокруг крошечная тьма, лишь редкий лунный свет пробивается сквозь кроны деревьев.

Атмосфера. Воздух наполнен тяжёлым запахом мха и гнили, а тишина нарушается лишь далекими криками неизвестных птиц и шепотом ветра, пробирающегося через ветви. Страх и неопределенность подстерегает на каждом шагу.

Вы подходите к порогу леса Лидесов. Высокие вековые деревья отсюда кажутся ещё больше, скрывая под собой восходящий лунный свет, что с трудом пробивается сквозь кроны деревьев.

Переходя границу леса, вы ощущаете на себе стойкий запах мха и гнили, а стоящую здесь тишину прерывают лишь редкие, едва уловимые крики птиц вместе с шепотом ветра, спускающимся с гор

Персонажи идут по лесу без тропинки, она полностью заросла. Группа знает расположение школы и поиск пути не вызовет у них проблемы. Дорога до школы займёт в среднем 6 часов. Считайте, что между столкновениями проходит 2ч4 * 10 минут. Если в группе есть следопыт с избранной местностью Лес, то уменьшите время между столкновениями вдвое. После 8-ми часов дороги необходимо будет переходить на форсированный марш, помните об этом, мы учитываем, что путешествие началось, когда группа зашла в лес. Это может сыграть роль для 3-й части приключения.

В этой части Игроки смогут встретить довольно много жителей деревни, которым нужна помощь и если кто-то захочет сопроводить слабых и незащищённых обратно в деревню, то старайтесь отговаривать их ведь они ещё не нашли других ребят из деревни и им тоже нужна помощь. Если отговорить не удалось, то считайте время до деревни возможностью сделать короткий отдых, это займёт примерно один час, но учитывайте это время в процессе путешествия.

2А Призрачные волки

Элизабет и Роза Мерроу днём отправились из Стоунфолда в лес, занимаясь поисками полезных трав. Они нашли следы гоблинов и попытались скрыться, забредя ещё глубже в лес.

Элизабет — **Ученик волшебника [Apprentice Wizard]**. Она сама постигает основы магии, пытается обучиться этому из старых книг. Кроме этого, она обладает отличными навыками целительницы. Дочь Элизабет — Роза — **Обыватель [Commoner]**, 10-ти летняя девочка, что пытается идти по стопам матери.

В поисках дома они блуждают по лесу и натываются на странных существ, похожих на волков, что начинают яростную погоню за своей добычей. Но как хорошо, что совсем рядом оказалась группа приключенцев!

Вашу дорогу резко прерывает волчий вой, что оказался рядом. Не проходит и секунды, как из кустов впереди выбегают две фигуры: женщина с полной корзиной трав и маленькая девочка, что рукой держится за складки на платье старшей. Тяжёлое дыхание и резких запах крови вновь прерываются воем.

Из-за деревьев показываются несколько волков, но не обычных. Вокруг них витает дымка, а сами они словно ветер с невероятной скоростью подбираются всё ближе и ближе



Песнь гармонии

Начало битвы. Элизабет с дочерью ввязались в погоню от 4-х [Призрачных волков \[Ghost Wolf\]](#), которых создал Отто для охоты за чистыми душами. Для этого столкновению используйте карту [2А Лес](#), волки появляются севернее, Элизабет с Розой, прячась за деревьями, ближе к центральной части карты, а персонажей игроков разместите так, чтобы они не могли с помощью своей обычной скорости добраться до Элизабет с розой. Основной целью группы в этом столкновении должна стать их защита.

Цель волков. Самой сутью призрачных волков является сбор душ, и эта схватка не стала исключением, они довольно умные и проницательные существа, что будут охотиться за теми, до кого могут добраться, но всё же проявите милосердие, не старайтесь убить девушек любой ценой, если персонажи проявляют все силы для защиты, но если они специально их подставляют или проявляют безразличие, то тянуть не стоит.

Тактика Волков. Волки стремятся группой испугать цель своим воем, а в дальнейшем использовать свою особенность Тактика стаи, чтобы получить лёгкое преимущество. Лесная карта также позволяет им эффективно использовать особенность Нематериальность, чтобы избавиться от препятствий на своём пути и эффективно занять позицию.

Тактика Элизабет. В этом столкновении Элизабет старается убежать южнее вместе с дочерью. Элизабет не использует магию, которая у неё есть для атаки, лишь для защиты - заклинание [Щит \[Shield\]](#).

Использование окружения. Активно используйте окружение, пусть деревья дают половину укрытия. Сами они высотой 30 футов, если существо забирается на высоту выше 20 футов на дерево, то считайте эту местность сильно заслонённой. Кроме этого, на карте находится волчья яма, об этом ниже. Она также сможет послужить инструментом, который игроки смогут использовать, чтобы победить волков.

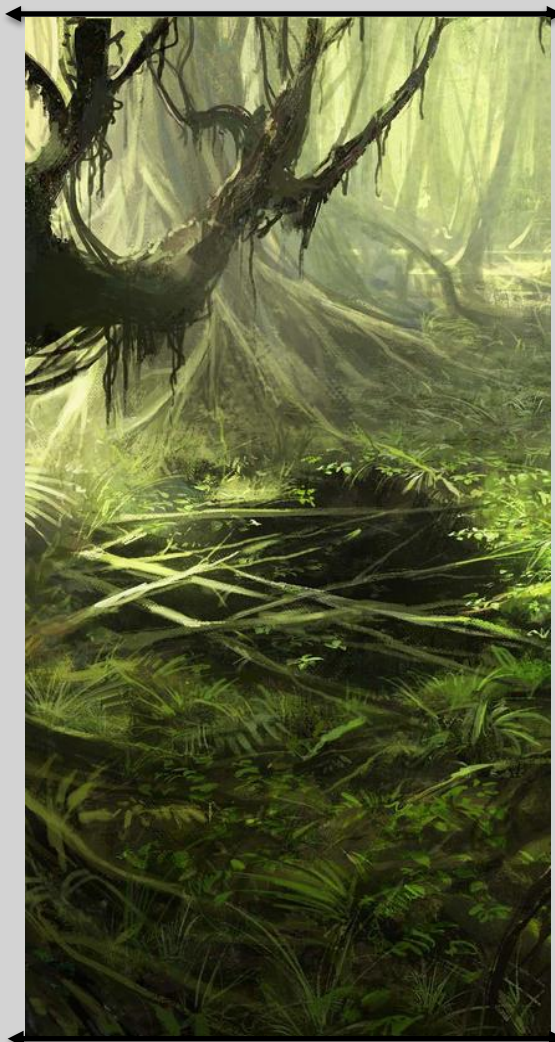
Расположите на карте ближе к центрально-западе квадратную волчью яму с ребром 10 футов, которую сможет заметить любой персонаж с пассивным восприятием 13 и более (Помним, что темнота является слабо заслонённой местностью для персонажей с тёмным зрением и накладывает штраф -5, Волки эту яму НЕ замечают) в пределах 30 футов от ямы. Ловушка сработает, если хотя бы четверть пространства будет занята существом. Яма глубиной 30 футов и при падении призрачный волк умирает мгновенно, а персонажу необходимо совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 3кб дробящего урона за падение и 4к8 колющего урона при провале и половину при успехе. Волки могут пытаться столкнуть персонажей в эту яму.

Итоги битвы. Если бой прошёл неудачно и Элизабет, и Роза погибли, то игроки могут лишь упокоить их дух, а если погиб лишь кто-то один, то вы можете обыграть это не как смерть, а как тяжёлые травмы и предсмертное состояние. Персонажи могут использовать травы Элизабет, на которые укажет соответственно либо она сама, либо Роза, чтобы спасти члена семьи.

Чтобы помочь персонажу необходимо совершить проверку Мудрости или Интеллекта (Медицина) Сл 15. Медлить здесь нельзя, персонажи понимают риск таких операций и решают необходимо быстро. При успехе, спасение удаётся, а при провале — нет. Если персонаж спасает Розу, то Элизабет помогает ему и эта проверка происходит с преимуществом. Отыграйте потерю члена семьи сполна, пусть этот фрагмент вырежется в памяти игроков как нечто ужасное.

На 6-м уровне персонажи могут попробовать возродить погибших магией либо используя посох шамана (*смотрите 2Б*), в таком случае горя можно избежать.

Отойдём от мрачных исходов и рассмотрим вариант, если все благополучно остались живы, то в знак благодарности Элизабет поможет персонажам перевязать раны. Она может использовать травы 2 раза, применяя эффект магического предмет [Мазь Кеогтома \[Keoghtom's ointment\]](#) либо же непосредственно передать их группе. Персонаж, что владеет инструментами травника может использовать их как обычную мазь Кеогтома (Действием), а если же владения нет, то использование заряда занимает 1 минуту. После, попрощавшись Элизабет с дочерью отправится в деревню.



2Б ГОБЛИНСКАЯ СТОЯНКА

Небольшая полянка, над ней возвышается алтарь. Вокруг бродят гоблины, а рядом с алтарём связанные дети из деревни. Гоблины взяли заложников и теперь готовы убивать детей, чтобы слышать, как из замка Хорнсворд будет играть музыка, благодаря алтарю. Это столкновение, вероятно займёт больше всего времени в этом разделе, учитывайте это.

Совершите скрытно проверку Мудрости (Восприятие) за одного гоблина-сторожевого, чтобы определить заметят ли персонажей на подходе или нет. Если персонажей не заметили, то используйте первый текст и переходите ко второму, когда ситуация станет подходящей.

Лесной шум резко прерывается знакомым лязганьем доспехов. В 60 футов стоит фигура гоблина. Он оперся на дерево и, устало зевая, оскаляет свои клыки. Судя по всему, он вас не заметил. За ним, сквозь деревья открывается ужасная картина. На лужайке окропленной кровью возвышается алтарь, а вокруг него лежат связанные дети. Гоблины кружат в танце вокруг них, зажжены костры. И из огня выделяется несколько зелёных свечей, что исходят из посоха гоблина, что одет в старое тряпье с кучей побрякушек. Он в одном темпе что-то повторяет (на языке гоблинов): «GrukLar! GrukLar! GrukLar!» (Музыка!)

Один из гоблинов подходит к ребёнку и своим слюнявым ртом что-то тихо проговаривает и достаёт кинжал из-за спины...

Гоблины приходят в движение! Лагерь начинает пылать другим цветом. Жажда бойни резко пронизывает воздух, когда гоблины медленно прерывают свои безумные танцы, а старшие поднимаются ото сна, а главарь с горящими глазами всматриваясь сквозь деревья, будто выискивая добычу. Дети... по крайней мере те, что в сознании, заметив поведение своих пленителей ещё больше наращивают панику своими действиями.

Перед вами довольно сложная сцена, в которой участвуют три стороны: Персонажи игроков, Гоблины и заложники. Гоблины в этом столкновении представлены будто это Кобольды Такера. Старайтесь использовать их сильные стороны и пусть они воспользуются своим положением и местностью сполна. Игроки же должны верно взвешивать свои решения, чтобы точно определить кого именно выбрать целью, куда двигаться и что делать.

Для этой сцены используйте карту 2Б, расположите в ней в центре холма квадратный Волшебный алтарь с длинной ребра 10 футов, рядом с ним в пределах 10 футов около 10-ти детей и 1 взрослый человек. Персонажи игроков — северо-запад, на выходе из леса.

Из противников в сцене будет участвовать:

- 6 **Гоблинов [Goblin]**, без коротких луков. Половина рядом с детьми, а половина снизу от холма, рядом с кострами.
- 4 **Гоблина [Goblin]**, с короткими луками, без щитов. Они находятся вблизи с шамана.
- 2 **Босса гоблинов [Goblin boss]**, они возглавляют две группы гоблинов без луков, описанных выше.
- **Гоблин-шаман Грук-Лар**, расположите его южно-восточней так, чтобы он был как можно дальше от персонажей игроков.

Кроме этого, отметим на этой сцене следующие элементы:

Волшебный алтарь. В центре лужайки стоит алтарь. Он поглощает, убитые гоблинами, души и направляет их в замок Отто, создавая мелодию. Игроки прямо в бою могут исследовать алтарь, чтобы использовать его себе на пользу. Алтарь обладает аурой в пределах 30 футов. Все дружественные алтарю существа (*Гоблины*) получают эффект заклинания Благословение [Bless].

Дополнительные заявки игроков по исследованию вы вольны интерпретировать, учитывая контекст:

Проверка Интеллект (Магия) Сл 15. Персонаж понимает, что алтарь поглощает души убитых рядом существ и направляет их куда-то в даль. Эта же проверка подскажет, что алтарь можно на некоторое время взять под свой контроль, чтобы он этого не делал, для этого необходимо преуспеть ещё раз в этой проверке. В таком случае, алтарь на протяжении минуты нельзя повторно захватить, он не направляет мёртвые души в замок и вдобавок он предоставляет свои позитивные свойства захватившим его.

Проверка Мудрость (Восприятие) Сл 15. Персонаж замечает на алтаре выгравированные ноты и музыкальные символы

Проверка Интеллект (Расследование) Сл 15. Становится ясно, что когда кто-то умирает, то почти сразу же из замка Хорнсворд звучит мелодия.

Гоблинские костры. Вокруг холма расположите 3 гоблинских костра. Существо, будучи в пределах 5 футов от костра может бонусным действием поджечь свой боеприпас для дальнбойной атаки. Следующая атака таким боеприпасом до конца текущего хода нанесёт дополнительно 1к6 урона огнём.

Центральный холм. Холм высотой 10 футов, на холме есть камни высотой 5 футов, гоблины будут иметь укрытие за этими камнями, используйте это.

Деревья. Используйте вариант из столкновения 2А.

Гоблинское подкрепление. В начале 3-го раунда битвы, добавьте в инициативу ещё один отряд гоблинов, состоящий из 1 **босса гоблина** и 4 **гоблинов**, они приходят из запада и должны совершить ход уже в этот раунд

Заложники. Дети заложники — это непростая тема в настольно-ролевых играх, если вам или вашим игрокам неприятна эта тема, то лучше замените её. Используйте детей не просто как инструменты, но как живых персонажей, покажите, что им страшно, что они кричат, пытаются вырваться, цепляются в персонажей игроков, в поисках помощи. Вам не нужно бросать инициативу за них, пусть они эмоционально действуют там, где это необходимо. Наконец, если персонажи хотят помешать гоблину атаковать ребёнка, то поощряйте такие заявки, пусть лучник реакцией поразит гоблина и тот выронит свой меч, потеряв атаку и тд.

Итоги битвы. Гоблины уничтожены, а персонажи считаются с потерями. Если хоть кто-то из заложников остался жив, то он обязательно расскажет группе, что это ещё не всё! Часть детей забрали призрачные волки и потащили их в замок, нужно спешить. Советуем намеренно оставить в живых одного взрослого заложника, он поможет отвести детей в деревню и не давать Игрокам повод возвращаться. Исследовав поле битвы из полезного персонажи могут найти [посох шамана](#), и другие материальные награды, которые не играют роль в такой истории.

Если некоторые персонажи игроков намеренно издевались над заложниками, возможно, что добровольно убили нескольких или подставили их, то вы можете решить, что персонаж получает кратковременное безумие.

2В Мужчина под завалом

Джонатан Мерроу, **Обыватель [Commoner]** с длинным луком, житель Стоунфолда заметил, что его жена вместе с дочкой не вернулись из леса и сам отправился на их поиски, ещё до того как узнал о пропаже детей. Но его поиски не увенчались успехом. Джонатан спешил и упал в овраг, сломав руку и ногу, упав почти на 20 футов. Без возможности выбраться он так и просидел до самой ночи. Он пытался выбраться, но безуспешно.

Пробираясь через лес, вы наткнетесь на овраг. В лунном свете на его дне вы видите мужчину. Он сидит на холодной земле, сцепив зубы, его одежда разодрана, от него по оврагу вдаль теряется след крови. Его рука и нога видимо сломаны. В другой руке он сжимает медальон и будто бы, потеряв надежду, дожидается своей участи.

Вместе с вашими шагами несколько песчинок покатились вниз. Мужчин медленно смотрит по направлению вверх и, замечая ваши фигуры вы слышите его тихий хриплый голос: «Господь, вот и настал мой конец?»

Персонажи никуда не спешат и без проблем могут спуститься в овраг и подняться с другой стороны. Угол в овраге достигает семидесяти градусов поэтому Джонатан не сумел в таком состоянии выбраться.

Отыгрыш Джонатана. Джонатан провёл несколько часов в овраге, пытаясь выбраться и сохраняя надежду на спасение. Физическая боль от сломанной ноги и руки сочетается с мучительной неизвестностью о судьбе его семьи. Его голос хриплый и слабый, выдавая его истощение и дискомфорт. Он пытается сохранять спокойствие и достоинство в этой безвыходной ситуации, но очевидно, что он на грани отчаяния

Физическое состояние мужчины желает лучшего, просит помочь. Чтобы хоть как-то справиться с этим персонажи могут использовать магию, подойдёт как [Лечение ран \[Cure Wounds\]](#) так и [Малое восстановление \[Lesser Restoration\]](#) и их аналоги. Так и попытаться перевязать мужчину. Персонаж, что будет заниматься перевязкой, должен потратить 1 использование комплекта целителя или преуспеть в проверке Мудрости (Медицина) Сл 13, при провале проверки Джонатан теряет 2 хита, крича от боли и больше не даст себя перевязывать таким образом.

Фактически перевязка не несёт никакой механической ценности, но нарративно Джонатан находит в себе силы, чтобы продолжить разговор. Он сразу же начнёт спрашивать группу о своей семье - Элизабет и Роза ([смотрите 2А](#)). Здесь возможны три очевидных сценария, которые зависят от того, как группа встретила Джонатана до [столкновения 2А](#) или после и остались живы Элизабет с Розой или нет. Рассматривать по отдельности имеет смысл лишь первичную реакцию. Когда посчитаете нужным, переходите к знаниям Джонатана.

Ещё не встретили: раскрывает свой медальон, где запечатлена его семья. Он рассказывает о произошедшем и просит помочь, готов отдать всё что у него есть. Просит, чтобы сначала спасли семью, а уже потом про него думали, он и сам сможет добраться до деревни. Он не сменит эту риторику ни при каких обстоятельствах, только магия может изменить его мнение. В процессе своих слов он поделится частью знаний, где, по его мнению, может быть жена с дочерью.

Встретили, Спасли: со слезами на глазах благодарит группу и в знак благодарности без проблем рассказывает группе всё, что знает об этом лес, чтобы хоть как-то отблагодарить

Встретили, не спасли: В зависимости от тона разговора Джонатан готов либо молча плакать, либо попытаться кому-то врезать. При такой реакции Джонатан добровольно не будет вести хоть какой-то диалог и делится знаниями пока его мысли не приведут к мести!

Знания Джонатана. Мужчина довольно много успел прошерстить перед тем, как попал в столь неловкую ситуацию. Он готов поделится с группой следующими знаниями:

- В лесу находятся два странных алтаря, что появились после того, как из Хорнсворда перестали приходиться письма;
- Один из алтарей захватили гоблины, у них есть довольно умный вождь;
- Об этом ещё не говорили другие, но когда в лесу пропадают люди, то ночью начинает играть отвратительная музыка;
- Ветер становится сильнее, а влажность выше. Скорее всего скоро пойдёт дождь.

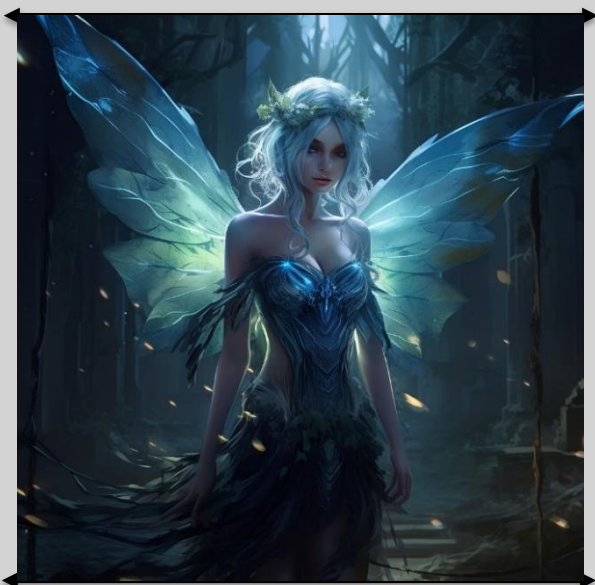
2Г ЗАСТРЯВШАЯ ФЕЯ

Отто некоторое время назад самолично организoвал ловушку в лесу у хижины лесника, чтобы поймать существо, что сможет переплюнуть музыку своего учителя. Принцип работы ловушки будет описан ниже.

По прошествии нескольких дней, молодая фея Элиринда, хранительница леса исследуя странные следы этой магии угождает в ловушку.

Элиринда — **Дриада [Dryad]**. Она — дух природы, воплощение нежности и любопытства. Она испытывает искреннюю радость, заботясь о лесных созданиях и растениях, и не может устоять перед тайнами природы. Однако, её доброта и любопытство сдерживаются её пугливым характером и неуверенностью в себе. Элиринда всегда настороже, особенно в неизвестных ситуациях, и предпочитает избегать конфликтов. Она восприимчива к эмоциям и настроениям окружающих, что делает её очень чутким собеседником.

С персонажами игроков Элиринда будет общаться на эльфийском языке.



Из густого леса вы выходите к полянке в центре которого стоит небольшая хижина, вернее то, что от неё осталось. Лунный свет прекрасно освещает почти до основания разрушенное здание. Лишь невысокие подobia стен и одна неуклюжая опора возвышаются над густой растительностью.

Если Элиринда не замечает персонажей (ПВ Дриады из-за сумерек равно 9), то используйте первую часть описания ниже и позвольте игрокам действовать и продолжайте второй, когда их обнаружат или если они не скрывались.

1) Одинокaя фигура стоит внутри руин. Девушка, молча смотрящая в небеса. Её ярко-голубые волосы развеваются на ветру, будто струны арфы они словно играют свою песню, обнажая молодые плечи. Бархатистая и светлая, почти перламутровая, окутана мягким светом луны кожа. И под ними совсем ели заметные, полупрозрачные, сложенные вместе крылья. Одетa она довольно необычно. Платье, сотканное будто из листьев, а обуви на ней вовсе и нет.

2) Она поворачивает голову в вашу сторону, и вы слышите тихий, слабый, но такой пронзительный голос (*На эльфийском*): «Кто здесь? Помогите, молю». Слёзы медленно выступают из её глубоких голубых глаз, что в темноте начинают бежать из стороны в сторону. Она неуверенно протягивает руку, но ударяясь о невидимый барьер, быстро её прячет

Приближаясь ближе, Персонажи смогут разглядеть на земле начертанный прямо на деревянном полу 10-ти футовый магический круг, внутри которого и стоит дриада. Но круг этот необычный и не похож на что-то, что могли видеть партийные волшебники или жрецы.

Прежде чем переходить к исследованию, скорее всего завяжется разговор. В разговоре Элиринда старается объяснить следующее:

- Она попала в магическую ловушку несколько дней назад
- Ловушка была создана с помощью музыкальных инструментов
- Скорее всего ловушку создал злой волшебник из школы на горе
- Если группа поможет ей выбраться, то она сполна отплатит им

Магический круг представляет из себя игру на память, с которой персонажи должны справиться, чтобы спасти Элиринду. Она расскажет группе, что когда её заключили, то появились духи, что играли несколько мелодий и непосредственно попытается их напеть. Сам круг нематериален, через него могут проходить другие существа или предметы.

Кроме этого, на магическом круге с 4-х сторон вычерчены музыкальные инструменты: Скрипка, Флейта, Арфа и Тромбон. После того как духи сотворили ловушку, то инструменты разлетелись вокруг хижины, найти их не составит проблем, но займёт пару минут.

Персонажи могут исследовать Ловушку различными способами. Дополнительные заявки игроков вы вольны интерпретировать учитывае контекст: **Проверка Мудрости (Выживание или Восприятие) Сл 15**, рядом с хижиной в сторону замка Хорнсворд совсем незаметные следы, которым уже несколько дней. Они сохранились только из-за хорошей погоды; **Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15**. Поможет определить, что круг был начерчен около 4-х дней назад. Дерево на полу уже порядком высохло; **Заклинание обнаружение магии [Detect Magic] или проверка Интеллекта (Магия) Сл 15**, точно можно сказать, что это магический эффект. Его можно уничтожить заклинанием рассеивание магии [Dispel Magic].

Начало игры. Процесс «Повторения» мелодии выглядит следующим образом: вы как Мастер показываете игрокам хотя бы 5-10 секунд выстроенные в ряд токены или другие цветные фишки инструментов по одному, то есть сначала покажите Скрипку, потом Арфу, потом Флейту и Тромбон, и тд. Игроки вместе должны повторить такую же последовательность. Всего, чтобы освободить дриаду необходимо сыграть 4 мелодии, каждая сложнее предыдущей. При успехе на магическом круге загорается один из инструментов, а при провале Элиринда получает 10 урона психической энергией и кричит от боли, и фея снова пытается напеть мелодию — покажите игрокам токены инструментов ещё раз. *(Если игроки сыграли 1-ю мелодию, но провалились на 2-й, то прогресс не сбрасывается).*

Если хоть кто-то из персонажей владеет музыкальным инструментом, то он может вместо провала попытаться исправить ситуацию. Персонаж должен совершить проверку Ловкости (Музыкальный инструмент) Сл 15. При успехе Элиринда не получит урон. Персонаж может совершить эту проверку только один раз.

Для упрощения записи ниже указаны лишь первые буквы инструментов: **С** для Скрипки, **Ф** для Флейты, **А** для Арфы и **Т** для Тромбона

1-я Мелодия: С, А, Ф, Т
2-я Мелодия: Т, Ф, А, С, Т
3-я Мелодия: А, С, Ф, Т, С, А
4-я Мелодия: Ф, Т, С, А, Ф, С, Т

Успех

Последняя печать трескается, вокруг начинается раздаваться мелодия, которую вы играли всё это время. Она быстро затихает и, освободившаяся Элиринда падает на колени, в её глазах читается радость и сожаления

Молодая фея благодарит спасителей и готова наградить поделится своей мудростью со всеми персонажами. У каждого персонажа в группе значение Ловкости или Мудрости (На выбор персонажа) увеличивается на 2 (На 1 неделю).

После, Элиринда подходит к ближайшему дереву и сливается с ним, чтобы восстановить силы.

Провал

Ваша мелодия вновь прозвучала не так. Тихий крик феи на этот раз кажется слабее, слабее. Она падает на бок, и он окончательно затихает. Тишина. Несколько секунд тишины и её тело обращается в прах, но не её дух.

Фигура бледной девушки формируется в центре круга. Её заполненные кровью глаза начинают хищным взглядом искать жертв. Это больше не знакомая вам Элиринда.

Элиринда погибает. Она со слезами на глазах как цветок начинает вянуть, обретая всё более серый и мрачный вид, но на этом её судьба не заканчивается. Она обращается в **Баньши [Banshee]** и в свой ход использует действие *вопл*, после чего исчезает окончательно. Если чудом это привело к смерти всей группы, то позвольте игрокам увидеть часть представления Отто, переходите [соответствующей конювке](#), предварительно описав сцену

Примечание: если у персонажа есть Черта «Идеальная память» или аналогичное умение, то он может пройти последовательность сразу.

2Д Волшебный Алтарь

В лесу Отто оборудовал несколько особых волшебный алтарь, что поглощают души существ, что умирают рядом с ним. Энергия их душ перенаправляется напрямую к нему, позволяя тому играть свою музыку.

Резко лес сменяется небольшой лужайкой, в центре которой возвышается зловещий алтарь из чёрного камня со светящимися символами, покрытый лишайниками. Тяжёлый запах мха и надвигающейся ночи исходит от него. Далекий шёпот ветра и неуловимая мелодия, проходящая мимо вас будто, завлекают к нему

Этот алтарь почти аналогичный алтарю, описанном в [столкновении 2Б](#). Используйте описанные в 2Б свойства алтаря. Кроме этого, он обладает и одним уникальным свойством. Если персонаж проверкой Интеллекта (Магия) смог взять контроль над алтарём, он инстинктивно понимает, что бонусным действием он может перерезать связь между алтарём и замком, чтобы навредить хозяину.

Когда персонаж перерезает связь, то Отто получает 4к8 урона психической энергией. Если связь была перерезана до начала битвы с Отто, то имейте в виду, что Отто может совершить короткий отдых.



Часть 3. ЗАМОК ХОРНСВОРД

Ориентировочное время: 1 час

ОБЩИЙ ПЛАН

Группа стойких авантюристов пережила множество испытаний, уготованных лесом и теперь готова подняться по склону к замку Хорнсворд. Определите как много времени прошло пока персонажи пробирались сквозь лес. В среднем, учитывая короткие отдыхи, прошло 6 часов, рассвет наступит примерно через 2 часа. Путь по горной тропе к замку как раз занимает чуть меньше двух часов.

Если группа задержалась из-за неудачных кубов и восход уже должен наступить, то редактируйте ваши описания соответственно.

При выходе к подножью горы тропинка становится более явной, она множеством серпантинных проноситься на несколько сотен метров в горы, открывая перед собой почерневшие стены гранитного замка.

Поднявшись, персонажи могут лицезреть огромные ворота, что теперь свисают с петьель, скрипя, под силой ветра. Группе предстоит исследовать школу Хорнсворд. И исследование заброшенного замка — это безусловно интересный процесс, но насладиться им в полной мере в рамках одной встречи будет проблематично так что постарайтесь сократить его и сделайте акцент на следующих деталях, когда игроки будут исследовать помещения замка:

- Замок не большой, построен в утёсе, между двумя скалами, его множество помещений скрыто именно в горах;
- В замке, помимо боковых учебных и спальных помещений есть центральный двор и главная башня, пройти к которым можно почти сразу, поднявшись из низины со входа. Отто играет свою мелодию внутри главной башни. Когда персонажи поднимаются, то они слышат прекрасную музыку, что исходит именно оттуда;
- Вокруг разбросано множество скелетов, одетых в одежды школы, у некоторых в руках музыкальные инструменты, у некоторых оружие, множественные следы крови и бойни на площади;
- Время это место не щадит, где-то уже скалывается плитка, где-то проросла трава сквозь щели;
- Наконец, дождь окончательно формируется и начинает капать. Пусть он служит лишь эффектом, что сможет подкрепить предстоящую сцену;
- Свежие следы ведут прямо в главную башню.

ГЛАВНАЯ БАШНЯ

Высокая одинокая башня стоит в вокруг лежащих тел. Могильный ветер разрывает мелодия, что жадно выступает из стен. Несомненно, он внутри, тот, что устроил это всё.

Большие деревянные врата, скрипя будто приглашают вас войти и узреть это выступление

Битва с Отто станет финальной точкой в этом приключении, перед концовкой, конечно. Этот бой должен стать для игроков финальной нотой в их путешествии, и мы постараемся сделать его как можно интересней. Внимательно изучите боевую карту, блок статистики Отто и ваших персонажей. Старайтесь сделать бой сложным, но не смертельным, если нужно, то корректируйте сложность прямо на ходу ведь цель этой сцены показать драму в трёх актах. Не забывайте о дожде, что начинает бушевать в момент, когда битва начинается.

Сражение состоит из трёх фаз. Первая фаза начинается с началом боя, а следующие, когда хиты Отто опускаются до нуля, как описано в его блоке статистики.

Для каждой фазы используйте соответствующую мелодию, представленную в дополнительных материалах. Фаза — это часть представления Отто, что буквально играет эти песни во время сражения с персонажами, это его мелодия и пусть игроки смогут понять это. Делайте её тише, когда Отто, что-то говорит и наоборот громче, когда он *создаёт аккорд*. Не использовать музыку для этой сцены равносильно сыграть концерт без гитары.

Используйте карту главной башни. Расположите Отто на сцене в верхней части карты. Связанных детей, будто слушателей посадите на стулья, а персонажи игроков пусть появляются из ступеней снизу.

ОТТО, КУЗНЕЦ ЗВУКА

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ОТТО

Идеал. «Музыка - мое единственное призвание, и я готов идти на любые жертвы, чтобы создать симфонию, что потрясет мир и возвысит мое искусство над всеми».

Привязанность. «Моя скрипка - не просто инструмент, она стала частью моей души. В ней звучит сила и тьма, и я стремлюсь пожертвовать всеми, кто встанет на мой путь, чтобы достичь музыкального совершенства. Их души - моя пища».

Слабость. «Музыка - моя сила, но и моя слабость. Я могу быть слишком заморожен хорошей мелодией так и прийти в ярость от того, что сам сыграл плохо».

Вы уже знакомы с историей Отто, что была описана в предыстории приключения. За прошедшие несколько месяцев он довольно сильно изменился. Этот молодой, 20-ти летний парень считает целью своей жизни переключить учителя. Он ставит это во главу всего, даже выше своей собственной жизни. Ему не интересны материальные проблемы, только музыка и её природная красота.

Он довольно подлый, но тем не менее честный человек, что готов ответить за свои слова. Эмоции контролируют его сейчас более чем полностью. Отброшенная человечность — это результат погони за красотой звука.

Его волшебные способности — это результат извращённых экспериментов над скрипкой учителя. Отто мало одного лишь её звучания, он теперь поддерживает целый оркестр, чтобы создать настоящее королевское представление.

На момент приключения гоблины Грук-Лара притащили детей из деревни прямо к нему в виде жертвы, но Отто не стал их убивать ведь всё и так было почти готово. Он сделает их своими зрителями, что сумеют созерцать его искусство прямо из первых рядов разрушенной главной башни.

Наконец, персонажи игроков скорее всего захотят поговорить с Отто, узнать его мотивацию и цели, но помните, что для Отто убить персонажей это первоочередная задача так как он захочет использовать их души для своей игры. Отто невозможно переубедить в плане окончательных действий, но он не против пустых разговоров, следуя своему нарциссизму. В моменты разговоров сделайте основную музыкальную тему тише.

Отто использует три блока статистики, что будут меняться в течении сражения, как описано в блоке статистики:

- [Первая форма](#) - [музыка](#)
- [Вторая форма](#) - [музыка](#)
- [Третья форма](#) - [музыка](#)

Это не механическое ограничение, а лишь совет, но используйте создание по очереди. В первой фазе это аккорд из одного инструмента, во второй из двух и в третьей наконец из троих.

Когда инициатива будет брошена включите композицию первой фазы именно в момент начала хода Отто, когда он оживляет свой оркестр, используя свою особенность *Волшебный оркестр* и когда Отто переходит к следующей фазе, то тогда и переключайте композицию. Не забудьте поставить композицию на повтор.

Уже внутри башни зачитайте следующий текст, когда группа поднимется к Отто:

Большое просторное помещение с высокими потолками. Капли дождя ударяются о стены снаружи, создавая характерные шумы (*Именно здесь включите Requiem for a Dream*), что вместе с мелодией, исходящей от молодого парня за пианино, что начинает плавно нарастать, заполняя зал, отдаваясь эхом по помещению. Это продолжается пока парень резко не закроет пианино (*Здесь же выключите песню, резко и сразу*).

«Рано! Я, Отто, ученик Фридриха, не могу сдаться так просто, тем более, когда вы здесь»

Парень резким, ещё таким молодым, но сильным голосом прокричал это в воздух. Он оборачивается, и вы видите действительно юное лицо, старая, окроплённая кровью форма школы. Он начинает смеяться и плавно направляется к детям, что всё это время невольными слушателями смотрели за его представлением.

Ваша задача как мастера обыграть данную сцену и встречу с Отто как стычку с тем, из-за кого вокруг распространилось зло, чтобы их дорога имела ценность, чтобы его убийство стало для них окончанием пути. Это действительно важно и без этого история не будет ощущаться значимой для персонажей, будто они лишь прошлись по декорациям без чёткой цели и плана действий.

Часть 4. КОНЕЦ МУЗЫКАНТА?

Ориентировочное время: 20 минут

Конец выступления Отто, что же именно произошло и, что случится дальше?

КОНЕЦ МУЗЫКАНТА.

Игроки преуспели.

Отто повержен, его тело начинает окончательно растворяться в реальности, предаваясь забвению.

Последние остатки души Отто начинают медленно подниматься в воздух. Вокруг продолжает литься дождь, а фигура молодого парня сливается с окружением. Лишь на последнем издыхании Отто ели слышно произносит:

«Учитель, я не сумел превзойти вас, я не заслуживаю быть увековеченным в памяти»

Сильный порыв ветра и одна лишь скрипка падает с характерным треском. Волшебный инструмент, что контролировала оркестр, что поглощал души разрушен

История школы Хорнсворд на этом подходит к концу. Определите судьбу участвовавших в приключении персонажей и коротко опишите их судьбу после того, как была разрешена вся правда. Уделите достаточно времени эпилогу.

НАЧАЛО НОВОЙ ЭРЫ!

Игроки погибают.

Так или иначе, но все погибают будь это сражение с гоблинами или битва с Отто... Авантюристы проиграли, песенка спета, или нет? Отто наконец-то готовится исполнить то, что заставляло его жить всё это время, мелодия, что сможет превзойти учителя.

Последний вздох был издан. Ваши души не покидают материальных план, а будто становятся прикованными к месту смерти, а вы как немые наблюдатели лишь можете узреть как Отто с безумной страстью и любовью начинает играть. Музыка, исходящая из его инструментов, сияет всё ярче и ярче. Это действительно невероятная мелодия, что не сравнится ни с чем, что вы слышали при жизни.

Гроза снаружи продолжает шуметь, но словно немой музыкант, закрыв глаза, он продолжает играть, слёзы текут по его глазам. Улыбка на его лице и лёгкая дрожь в руках.

«Учитель, это то, что вы хотели увидеть? Этого ведь недостаточно!»

Отто срывает Кинжал из-под плаща и одним движением вонзает его себе прямо в сердце! Проходит секунда, две, Отто продолжает играть, тонкая зелёная нить проходит из его тела, выходит из рта и направляется прямиком в скрипку. Медленно, но так плавно звуки начинают меняться и становятся более извращённой, ужасней и противней, словно всю ту красоту, что была здесь несколько секунд назад, вырезали и оставили лишь неисправный инструмент.

«Это она! Это моя лучшая музыка»

Уже ели различным голосом, оставляя инструмент, говорит умирающий Отто. Зал затихает и пока дождь продолжает лишь усиливаться инструмент падает на пол, ломаясь. Вместе с тем душа молодого музыканта исчезает внутри него...

Персонажи игроков обретают покой. Спустя несколько часов в школу придут жители, чтобы спасти детей и если кому-то повезло выжить, то он обязательно расскажет историю о том, как храбрые герои сражались с безумным музыкантом, что победил их. В Стоунфорде храбрые авантюристы навсегда останутся запечатлёнными в памяти спасённых.

Последователи Отто не оставят свои попытки восстановить безумную идею своего учителя и в будущем это перерастёт уже в совсем другие приключения

Все дополнительные материалы вы сможете найти здесь:

[Песнь гармонии](#)

Материалы по сеттингу:

[Ребрея: Тень прогресса](#)

Изображения, использованные в этом приключении, не принадлежат автору приключения, если у вас есть вопросы по их размещению и использованию прошу обратиться напрямую к автору:

Discord ill_lich

Дополнительные благодарности

silian, batkonaparazike – Идеи в создании

lina_in_ttrpg – Генерация потрясающих артов

[DnD.su](#) и jekijl за предоставления места под блоки статистик для приключения и помощь в их оформлении

Palant (Киборги и Чародеи) – вычитка и советы по оформлению

Если вам понравилось приключение, то можете отблагодарить авторов материально:

Карта банковская, Украина - 5375414128683629

Счёт Юмани (Яндекс деньги) - 4100117289155681

© 2023, Илья Цикал.

Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам.