

ВОЛШЕБНЫЙ ДОМИК НА ДЕРЕВЕ

Ни один уважающий себя отряд искателей приключений не устоит перед исследованием верёвочной лестницы, ведущей вверх под невидимый полог леса — особенно когда эта лестница появляется из ниоткуда прямо перед ними! На самом верху их ждёт заколдованный дом на дереве, в котором живёт волшебник-параноик. И хотя его страхи могут показаться надуманными, его ловушки — вполне реальны.

Спокойные звуки леса вокруг вас резко прерываются внезапным хлопком и порывом воздуха. Источник звука быстро становится очевиден: не далее чем в пятидесяти футах от вас словно из ниоткуда материализовалась верёвочная лестница. Она плавно покачивается на ветру и тянется куда-то в кроны деревьев.

Любой персонаж, который преуспеет в **проверке Интеллекта (Магия) с УС 13**, поймёт, что сама верёвочная лестница недостаточно велика, чтобы вызвать такой порыв воздуха. Подобное явление должно быть вызвано чем-то более крупным.

Персонаж, который осматривает верёвку, видит, что она закреплена где-то в кроне деревьев, но листья закрывают обзор. Подъём по верёвочной лестнице прост и не требует проверки.

Лестница ведёт всё выше, пока не достигает чего-то вроде квадратного отверстия в полотне реальности у верхушки дерева. На самом деле это нижняя часть люка, ведущего на первый этаж огромного, невидимого домика. Как только герои войдут внутрь, прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы оказываетесь в просторной, хорошо обставленной гостиной. У дальней стены стоит кожаный диван, напротив которого весело потрескивает камин. Правую сторону комнаты украшают богато отделанный барный шкаф и фонограф, а большую часть левой стены занимает огромная книжная полка с бесчисленными томами и свитками. На одной из полок разместились красиво сделанный парусник в бутылке. На полу за диваном раскинулся ковёр из шкуры медвесыча, а стены украшены несколькими картинами и изящными резными часами с кукушкой. В дальнем углу — винтовая лестница, ведущая на второй этаж.

В целом, это место кажется удивительно уютным и привлекательным. Мебель выглядит хорошо сделанной и удобной, украшения подобраны со вкусом, барный шкаф предлагает отличный выбор напитков, а камин разливает по гостиной уютное тепло и оранжевое свечение.

Исследование дома на дереве

Дом на дереве пропитан магией ограждения, воплощения и иллюзии. Его обитатель — параноидальный маг по имени Артур Андетарум — сделал всё возможное, чтобы его жилище было трудно обнаружить и невозможно покинуть. Первый этаж выглядит уютным, гостеприимным и, *определённо*, не скрывающим множество ловушек, призванных покаречить и вывести из строя любого, кто к чему-либо прикоснется. Второй этаж — это жилые помещения, где находятся спальня Артура, его личная библиотека и кабинет.

Дом волшебника — его крепость

Дом-крепость на дереве — это оплот Артура, его лучшая попытка скрыться от тех, кто, по его мнению, преследует его. Снаружи всё строение невидимо. Кроме того, в каркасе дома вырезаны сильные руны противодействия магии прорицания, защищающие от неё всех, кто находится внутри. Существа внутри дома на дереве не могут стать целью такой магии или волшебных предметов.

Будто этого недостаточно, дом на дереве телепортируется с места на место через случайные промежутки времени, никогда не оставаясь в одной точке дольше нескольких дней. Иногда он едва успевает побыть на месте в течение часа, прежде чем телепортироваться на другое произвольно выбранное большое дерево в радиусе нескольких миль.

Ловушки в гостиной

Если персонажи исследуют комнату, не приняв соответствующих мер предосторожности, бросьте к10, чтобы определить, какую ловушку они активируют, или выберите из приведенной ниже таблицы:

к10	Результат	к10	Результат
1	Книжная полка	6	Ковёр из шкуры
2	Диван	7	Фонограф
3	Часы с кукушкой	8	Корабль в бутылке
4	Камин	9	Лестница
5	Барный шкаф	10	Перебросьте дважды

Книжная полка

Массивная книжная полка тёмного дерева занимает большую часть стены. Полки ломаются от переплетённых свитков, подписанных названиями заклинаний от 1-го до 9-го уровня. Каждый свиток, по сути, содержит только глиф защиты, который срабатывает при его открытии. Заклинание глифа соответствует заклинанию, написанному на свитке.

Диван

Перед большим камином стоит роскошный диван красной кожи. Любое существо, садящееся на диване, должно преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет втянуто в магическое межпространство за подушками дивана. Дышащие существа, оказавшиеся в ловушке внутри дивана, смогут продержаться там без воздуха всего несколько минут: 5, поделённых на количество существ (минимум — 1 минуту), после чего начнут задыхаться.

Диван — это большой объект с 50 хитами и КЗ 10. Уничтожение дивана освобождает всех существ, попавших в ловушку в его карманном измерении.

Часы с кукушкой

На стене на уровне глаз висят богато украшенные часы с кукушкой с золотыми стрелками и резным чешуйчатым узором. В начале часа вместо кукушки из-за дверцы выскакивает фигурка золотого дракона. Если любое существо находится в пределах 5 футов от часов, маленький дракон выдыхает на него 5-футовый конус огня. Цель должна совершить спасбросок Ловкости с УС 13, при провале получая 3к6 урона огнем, или половину этого урона при успехе.

Камин

У камина тепло и уютно. Однако если существо оказывается на расстоянии 5 футов от камина, из пламени вылетает рой злобных **магмовых мефитов**. Их количество равно 1 + количество существ, находящихся в данный момент на первом этаже дома на дереве. Если средний уровень персонажей равен 6 или выше, один мефит заменяется **элементалем**.

Барный шкаф

У дальней стены стоит внушительный барный шкаф со стеклянными дверьми и парой хрустальных стаканов. Бутылки рядом легко распознать — они содержат чрезвычайно редкие и ценные спиртные напитки.

Существо, прикоснувшееся к одной из бутылок, должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 13 иначе под действием внушения начнёт пить из бутылки, не обращая внимания на стаканы. Существо, которое пьёт непрерывно в течение 1 минуты, становится отравленным. Существо, которое пьёт непрерывно в течение 5 минут, поддаётся воздействию крепкого алкоголя и падает без сознания.

Ковёр из шкуры

На полу в центре комнаты лежит прекрасно сохранившийся ковер из шкуры медведьсыча с блестящим белым мехом и горящими желтыми мраморными глазами.

Если в любой момент на замаскированном ковре удушения оказывается хотя бы одно существо, он оживает и пытается задушить его. Толстая шкура медведьсыча, использованная для изготовления ковра, даёт бонус к защите — КЗ равен 14 вместо обычных 12.

Фонограф

На маленьком столике рядом с барным шкафом стоит бронзовый проигрыватель фонограмм. Проигрыватель, конечно же, волшебный и не требует пластинок для воспроизведения музыки. Если повернуть ручку фонографа, комнату наполняет колыбельная песня.

Любое существо, которое слышит колыбельную хотя бы 1 минуту, должно совершить спасбросок Телосложения с УС 15 иначе будет магически усыплено на 10 минут.

Корабль в бутылке

Крошечный детализированный парусник помещён в большую стеклянную бутылку. Если присмотреться, кажется, что ветерок колышет паруса этого судна.

Если существо коснется стеклянной бутылки, активируется ловушка. Каждый в радиусе 5 футов от горлышка бутылки должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 13 иначе уменьшится в размерах и будет втянут в бутылку, оказываясь на палубе корабля.

Бутылка представляет собой небольшой магический предмет с 15 хитами и КЗ 8. Уничтожение бутылки освобождает всех существ, попавших в ловушку.

Лестница

На второй этаж домика на дереве ведёт винтовая лестница. Любое существо, которое попытается подняться по ней, не произнеся предварительно обезвреживающего командного слова, запускает ловушку. При достижении десятой ступеньки лестница складывается, превращаясь в горку. Каждое существо на лестнице должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 13 иначе скатится вниз и попадёт прямо в люк в полу, упав с 20-футовой высоты на землю.

Артур Андертарум

Артур — создатель и единственный житель волшебного домика на дереве. Он живёт почти исключительно на втором этаже, но его привлекут вниз на первый этаж долгие разговоры, споры или другие громкие звуки (например, шум, вызванный разрушением дивана, разбитием стеклянной бутылки или сражением с роем элементалей). Артур — очень осторожный человек, он наложит на себя *невидимость*, чтобы подглядывать за незваными гостями с верхнего пролёта лестницы.

Он быстро попытается определить, представляют ли его новые гости угрозу (подробнее об этом ниже). Даже если Артур решит, что нарушители не собираются его убивать, он останется невидимым и посмотрит, не сработает ли на них какая-нибудь из его ловушек. В конце концов, он так ими гордится, а проверить их в действии никогда не помешает.

Военный

Прежде чем создать свой смертоносный эзотерический дом на дереве, Артур был боевым магом в армии крупного государства. Его магические навыки воплощения и ограждения были отточены во время его службы в армии, хотя он всегда был более склонен к ловушкам и партизанской войне. Пусть принадлежность к армии и давала свои плоды (финансовые), молодому магу очень не хватало творческой свободы. Начальство Артура было больше озабочено новыми способами создавать большие взрывы, чем хитроумным применением магии.

Задолго до окончания контракта Артур решил, что ему будет лучше в одиночестве. Украд компоненты и оборудование на значительную сумму, он покинул свой пост и скрылся. Его заклеямили как дезертира, и вот уже много лет его преследуют по всему континенту тайные оперативники военной полиции, которые стремятся вернуть украденные военные технологии и привлечь Артура к ответственности!

Преступник

По крайней мере, Артур считает, что за ним охотятся. На самом деле, он дезертировал со своего поста около 10 лет назад, и после нескольких недель расследования вышестоящее начальство объявило его дезертиром и быстро забыло о нём. Никто не охотится за Артуром или его украденными компонентами (краденое — капля в море для национальной армии).

Хотя его крепость на вершине дерева прекрасно справляется с задачей изоляции Артура от остального мира, время от времени к нему приходят посетители, которые натываются на его домик на дереве. С Артуром трудно общаться. Он живёт в атмосфере паранойи уже десять лет и отказывается внять голосу разума — он убеждён, что любой полукомпетентный искатель приключений — это тайный член секретной военной полиции, который хочет добраться до него. Ничто, кроме успешной проверки Харизмы (Убеждение) с УС 19, не переубедит его.

Если персонажам удастся его уговорить, Артур расскажет, что находится в розыске, и сообщит им о большом и страшном риске, которому они подвергаются, связавшись с ним. Он уверен, что убийцы скрываются в каждой тени. Артур скажет группе, что друзья зовут его «Арт». Затем он настоит на том, чтобы герои называли его Артуром. Единственный друг Арта — его заводная сова Коперник.

Коперник

Если у персонажей возникнут проблемы с урезониванием Артура, у них может быть больше шансов, если они обратятся к Копернику. Заводная сова всегда поблизости от Артура и обычно садится ему на голову или плечо. Коперник совершенно уверен, что никто не хочет схватить Артура. Однако пернатый продолжает подпитывает иллюзии Артура и подталкивает его к созданию всё более изощрённых ловушек. Этому существу доставляет удовольствие наблюдать, как глупые злоумышленники попадают в различные ловушки и борются за свою жизнь. На самом деле именно Коперник убедил Артура в том, что было бы неплохо сделать верёвочную лестницу видимой в надежде заманить больше жертв.

Если персонажам не удастся убедить Артура в том, что они не желают ему зла, Коперник может вмешаться. В обмен на услугу со стороны персонажей хитрая сова может убедить Артура, что герои, которые наверняка являются тайными убийцами, посланными военными, больше пригодятся ему живыми в качестве двойных агентов. Коперник точно знает, как сыграть на маниях Артура.

Зацепки

Когда паранойя Артура будет утихомирена, он успокоится и сможет стать полезным источником информации по тайной магии. Если герои готовы помочь ему с небольшими заданиями, Артур заявит, что они могут начать процесс завоевания его доверия. По правде говоря, Артур рад человеческой компании впервые за долгое время.

Об изучении обитаемости луны

Артур устал от жизни в бегах. Он хочет осесть где-нибудь, но не желает пускать корни там, где его могут найти преследователи. К счастью, недавно Артур пережил откровение. Ответ всё это время был прямо в ночном небе — никто не сможет отыскать мага на луне.

Чтобы произнести заклинание телепортации, которое отправит его домик на луну, Артуру нужно совершить несколько серьёзных приготовлений. Чтобы увеличить дальность действия заклинания телепортации до такой степени, ему понадобятся очень мощные магические усилители. Артур знает только один такой материал, способный справиться с задачей: сырая кристаллизованная мана, которую он называет «янтарное плетение».

Конечно, он не может рисковать, покидая своё убежище на вершине дерева в поисках этого чрезвычайно редкого реагента, но у него есть хорошая идея. За янтарным плетением обычно охотятся культы, стремящиеся призвать своих покровителей из других миров. Он советует героям выдать себя за культистов в ближайшем городе, чтобы выйти на продавца. Или же они могут просто раздобыть информацию о крупном культе, вторгнуться в его обитель, убить всех и забрать янтарь. Любые средства хороши.

Услуга для Коперника

Если персонажам пришлось прибегнуть к помощи Коперника в противостоянии с Артуром, они могут оказаться в долгу перед совой. К счастью, требования Коперника просты: он хочет, чтобы больше людей попало в ловушки, расставленные в домике на дереве. В соответствии со своим нейтральным мировоззрением, бессердечному конструктору всё равно, кого приведёт группа.

Целью могут быть другие авантюристы, бандиты, монстры, даже жители ближайшей деревни — для Коперника нет разницы. Он просто хочет больше развлечений и больше данных для улучшения защиты дома на дереве. К тому же — напомнит Коперник персонажам — это поможет ещё больше завоевать доверие Арта. Они будут выполнять свою роль двойных агентов, заманивая новых «шпионов» и «наёмников» в логово Коперника — в смысле, Артура — для поимки.

Аварийная посадка

Магия телепортации домика на дереве весьма впечатляет, но не лишена недостатков. Вместо того чтобы появиться на вершине большого дерева, как и предполагалось, домик появляется в гораздо менее удачном месте — например, в гнезде **рух** или логове **химеры** на вершине старой башни. Персонажи могут стать свидетелями появления домика, когда они уже заняты этим существом. Либо Коперник разыщет группу в поисках помощи и попросит их защитить башню от нападающих на неё монстров.

Автор: [Glass Pelican Games](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a 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. Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: The Open content in this book includes the goblin monster, spells, and mechanics. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

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 form 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 graphic, 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" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 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.
3. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive 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.
4. 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 co-adaptability 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.
5. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
6. 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.
7. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Chesterfield Investigative Services., Copyright 2022, John Olsen. Edited by Kaity Olsen. Template design by Laura Hirsbrunner
https://www.dmsguild.com/product/311458/Simple-5E-Microsoft-Word-Template-Beginners-Guide?affiliate_id=1650578
END OF LICENSE