

ПОТЕРЯННЫЙ КЕНКУ



Автор и иллюстратор
Шон Вуд



Введение от автора

Будет некоторым преувеличением назвать это приключение песочницей. Однако, оно было создано для детей и не имеет чёткой структуры. Итак, приступим. Я использовал разные версии этого приключения, чтобы познакомить людей с D&D, поскольку в нём есть все элементы хорошей игры, а времени на подготовку почти не требуется. Сценарий допускает разное количество боёв. Столкновения можно изменить так, чтобы они подходили для персонажей 1-го уровня, а если приложить воображение, то можно весело провести время и в компании подростков. Изображения древних руин и драконов могут оказаться очень кстати.

Развлекайтесь. Изменяйте, добавляйте или удаляйте монстров, предметы и персонажей.

Отдельное спасибо меценатам из благотворительного фонда Extra Life и команде Dungeons and Dragons. Вместе нам удаётся поддерживать добро в мире, где правят свежаватели разума.



Волшебник из Морока

Алхун, Свежеватель разума

Замаскированный алхун, свежеватель разума, который использует образ человека-волшебника по имени Морок. Давным-давно он покинул улей в поисках бессмертия и магической силы. Чтобы не вызывать подозрений у жителей Фаэруна, алхун женился на человеческой женщине и усыновил её ребёнка.

Со временем, жена разоблачила алхуна и он был вынужден съесть её мозг. Теперь он управляет аванпостом Морок и в местных горах добывает полезные ископаемые, чтобы финансировать свои исследования. Волшебник использует жителей в качестве подопытных для своих экспериментов с разумом.

Волшебник Морок будет пытаться захватить искателей приключений и либо сожрать их мозг, либо провести над ними эксперименты. В случае конфликта, Волшебник Морок нападёт на отряд и использует контроль над разумом местных жителей, чтобы никто не смог сбежать.

Блок статистики **алхуна, свежевателя разума** [alhoon] можно найти в *Справочнике Воло по монстрам*.



Мез Кара

Солнечный эльф, Подмастерье

Мез Кара — эльфийская ученица волшебника Морока. На самом деле он контролирует её разум. Эльфийка не знает, что волшебник это алхун, но знает, что он наделил её силой.

Она верно служит ему и всегда ищет способы угодить. Мез найдёт искателей приключений, представляющих для неё большой интерес, убедит их остановиться в поместье и встретиться с волшебником Мороком.

Блок статистики **ученика волшебника** [apprentice] можно найти в *Справочнике Воло по монстрам*. Также Мез Кара может накладывать заклинания **очарования личности** [charm person] и **дружбы** [friendship] 1-ого уровня.

Грегор Форског

Головорез и букмекер

Грегор — шахтёр и букмекер. Он и его банда принимают ставки у местных жителей практически на всё. В данный момент он готовится намекнуть Гнатору Гнимкапу, что тому пора платить по долгам, скормив пальцы Гнатора своему ящеролюду-головорезу.

Банда Грегора состоит из него самого, ящеролюда по имени Зуб и женщины-варвара-голиафа по имени Хранительница кошек. Зуба можно отвлечь вкусным мясом. Женщина-голиаф питает слабость к кошкам. В остальном они жестокие и преданные прихвостни Грегора.

Грегор мечтает стать частью настоящей банды, такой как Жентарим.

Используйте для Грегора и его банды блок статистики **капитана разбойников [bandit captain]** и **разбойников [bandit]** из *Бестиария*.



Гнатор Гнимкап

Садовник

Гнатор Гнимкап — садовник в особняке волшебника. Чтобы избавиться от кошмаров, вызванных экспериментами волшебника Морока, он пристрастился к выпивке и азартным играм. Он влез в большие долги к Грегору Форскогу и просрочил выплаты.

Гнатор Гнимкап рассказал Каркину Джонсу за 30 золотых (которые уже проиграл в азартные игры), как попасть в особняк через подвал.

В обмен на помощь с его игорными долгами, Гнатор охотно поможет авантюристам (если это не будет для него опасно).



Тонк Молотопалый

Бармен

Тонк Молотопалый — хозяин таверны «На доньшке». Над Тонком слишком часто ставят эксперименты. Он скуп на слова и не отличается умом. Тонк охотно подаёт эль, однако добиться от него полезной информации сложно. Кенку он видел, но когда, где и кто именно это был — не помнит.



Селеста Морок

Дочь Волшебника Морока

Селеста не разговаривает с отцом и большую часть времени плачет в своей комнате. Она отчаянно пытается сбежать и готова пойти на сделку с игроками, если будет убеждена, что они ей помогут.

Селеста — приёмная дочь волшебника Морока. Её мечта покинуть поместье и деревню, чтобы самостоятельно исследовать мир. Она хочет посетить великий город Глубоководье вместе со своим парнем, Дики Уитом. Три ночи назад он помог ей сбежать через окно, но их поймал отец. С тех пор она не видела Дики и беспокоится, что отец запугал его.

Она не может сбежать самостоятельно из-за бродящих по округе камаданов. Селеста страдает от постоянной головной боли из-за экспериментов её отца. Она не знает о проводимых экспериментах, но при проверке Восприятия со Сл 15 можно увидеть, что Селеста носит парик. Под ним магические узоры, нарисованные шрамами по всей голове.

В отличие от многих других экспериментов, волшебник Морок пытался изменить мозг своей дочери, чтобы она стала могущественным псиоником.

Селеста может наложить заклинание *взрыв разума* [mind flayer] один раз в день.



Каркин Джонс

Потерянный Кенку

Каркин заточён в зачарованной картине в кабинете волшебника. Когда он прикоснулся к одной из стеклянных витрин, то волшебным образом перенёсся в неё. Каркин — кенку и вор. Если его освободить, он поможет партии всем, чем сможет. Он не знает секрета Морока.

Используйте блок статистики **мастера-вора** [master thief] из *Справочника Воло по монстрам* для Каркина.



Аванпост Морок

Морок — маленькая деревенская застава, защищённая высокими 12-футовыми каменными стенами. Она состоит из поместья, шахтёрского района и двух небольших: жилого и торгового районов. Большинство жителей подвергались экспериментам волшебника и по мысленному приказу станут его рабами. Следы экспериментов иногда можно увидеть (Восприятие Сл 17) в виде небольших шрамов на висках и коже головы.

Жилой район

Горстка односемейных домов, небольшие сады, мелкий и средний скот.

Шахтёрский район

Здесь расположены бараки шахтёров, сарай с оборудованием, кузницы и большой склад, где хранятся полезные ископаемые.

Игроки столкнутся с шахтёрами, которые работают здесь круглые сутки, сменяя друг друга.

Что знают шахтёры

В Мороке хорошо оплачивают шестимесячные контракты, после чего они возвращаются на родину.

- Гора за деревней богата драгоценными камнями и золотом.
- Изредка здесь бывают искатели приключений или торговцы.
- Они не видели кенку.
- Большинство рекомендует посетить таверну, если партия хочет узнать местные слухи.

В сараях можно найти такое оборудование, как верёвки, лопаты, кирки и факелы.

Торговый район

Местные заключают сделки в торговом районе. Самое большое здание здесь — таверна «**На доньшке**». Кроме того, здесь находятся: лавка мелочей, универмаг и мясная лавка.

Дальнейшее исследование

Лавка мелочей: Товары Балика, которой управляет гном Балик. Балик продаёт различные мелочи и товары общего назначения. Гном может сообщить, что пять дней тому назад кенку пришёл и скупил весь запас семян подсолнуха. Партия узнает, что Каркин Джонс питает слабость к семечкам.

Лавка мясника: Мясная лавка Нарды, управляемая Нардой, женщиной-человеком. В основном продаёт мясо различных динозавров. Пять дней назад сюда заходил кенку и купил три сырых диностейка. (Позже Каркин отвлёт ими камаданов, охраняющих поместье).

В таверне «На доньшке» не протолкнуться в любое время суток. Заведение заполнено местными жителями, отдыхающими и выпускающими пар после долгого дня (или ночи) на шахте. В таверне есть небольшой ринг для бокса и рестлинга, где местные жители дела-

ют ставки между боями. В таверне много посетителей, но несколько из них особенно бросаются в глаза:

Мез Кара тихо пьёт вино за столиком в углу, молча наблюдая за посетителями таверны.

Гнатор Гнимкап выглядит очень тревожным, так как бой, на который он поставил, идёт не по плану.

Грегор Форског и его головорезы принимают ставки и собирают долги с толпы вокруг ринга. Очень скоро он потребует Гнатора вернуть занятые деньги.

Тонк Молотопалый, отстраненный и чудаковатый, спокойно обслуживает бар.

Поместье Морока

Поместье Морока — это большая трёхэтажная каменная усадьба на холме за границей деревни. Его окружает каменная стена высотой 10 футов. Большие железные ворота — единственный проход через стену. Их охраняют четыре стражника-человека. Стена покрыта лианами с ярко-жёлтыми цветами, которые светятся в темноте.

Лианы

Лианы имеют ядовитые шипы. Если уколется об них, игрок получит 1к4 урона ядом. Персонаж может взобраться на стену и не задеть лианы, если сделает проверку Ловкости со Сл 15.

Ворота

Большие железные ворота закрыты. Их охраняют четыре стражника, которые пускают только Мез Кару или садовника Гнатора Гнимкапа, а также их спутников. См. Блок статистики **стражника [guard]** из *Бестиария*.

Двор

Небольшой грязный двор, покрытый травой и редкими цветами, отделяет главный дом поместья от стены. По двору бродят три обученных камадана, охраняющих его от незваных гостей. Используйте блок статистики **камадана [kamadan]** из *Гробницы Аннигиляции*.

Входы в поместье

Главный вход в поместье — это большие двойные двери из цельного дерева. Вечером и ночью они заперты на замок. Дверь можно открыть с помощью проверки Силы со Сл 18. Замок можно взломать с помощью проверки Ловкости рук со Сл 17. Вход через парадные двери ведет в фойе.

Двери в задней части здания ведут в подвал под поместьем. Их можно открыть с помощью проверки Силы со Сл 16. Проверка Ловкости рук со Сл 13 позволит вам взломать дверной замок. За дверями скрывается спуск в подвал.

В особняке расположены окна в различные комнаты. Большинство из них закрыты железными решётками, которые крепятся напрямую к железной оконной раме, их не получится открыть или снять без применения силы (или ножовки). Чтобы снять железные оконные решётки, требуется проверка Силы со Сл 24. Решётки окна ведущего в комнату Селесты Морок отогнуты.

Комнаты в поместье

1-й этаж

Фойе

Фойе богато украшено, здесь находится большой портрет волшебника Морока. На холсте он смотрит в сторону с поднятой рукой и произносит заклинание. Вокруг — белые маргаритки и кролики. Пол выложен абстрактной мозаикой из серых и оранжевых камней. За дверью стоит небольшая скамейка, на которую можно присесть и снять обувь, что является обязательным для всех посетителей. Коридоры ведут налево (запад) и направо (восток), а парадная лестница позволит подняться на второй этаж.

Западный коридор

В западном коридоре всего одна дверь, ведущая в уборную, а заканчивается коридор входом в столовую.

Западный коридор - Уборная

Небольшая комната, отделанная плиткой. Поддон с водой. Зеркало. Зачарованное фарфоровое биде. Всё, что упадёт в него, переместится на случайный план.

Западный коридор - Столовая

Длинная комната с огромным обеденным столом способным вместить по шесть человек с каждой стороны. Над столом висит большая хрустальная люстра. Помимо выхода в западный коридор, здесь есть дверь, ведущая на кухню и в комнату для слуг.

Комната для слуг

За столовой находится большая дверь, которая ведёт в маленькую комнату, соединённую с кухней, лестницей в подвал и лестницей для слуг на второй этаж.

Кухня

Большая, хорошо оснащённая кухня. Дровяные печи и духовки. Полная кладовая.

Восточный коридор

Дверь в восточном коридоре ведёт в библиотеку, а заканчивается он входом в гостиную.

Восточный коридор - Библиотека

Большая комната, заполненная книгами. Удобные кресла для чтения и красивый камин. При внимательном осмотре оказывается, что библиотека заполнена самыми заурядными книгами. Например, «Властелин овец», «Меч Сахары», «Имя вебря», «Тёмная пашня», «Колесо семени».

Восточный коридор - Гостиная

Уютная комната с видом на палисадник из панорамных витражных окон. На стеллажах стоят свечи и маленькие фигурки животных. Пять мягких кресел окружают большой камин. В углу стоит большая арфа.

2-ой этаж

Восточный коридор - Гостевые комнаты

Через восточный коридор можно попасть в четыре гостевые комнаты. В каждой кровать, комод и туалет.

Восточный коридор - Уборная

Отделана плиткой. Небольшой резервуар с водой. Зеркало. Зачарованная медная ванна, нагревающая воду. Зачарованное фарфоровое биде. Всё, что упадёт в него, переместится на случайный план.

Западный коридор - Покои слуг

Через западный коридор можно попасть в четыре комнаты, где живут повар, горничная и садовник. Западный коридор ведёт к лестнице для слуг.

Западный коридор - Лестница для слуг

В конце западного коридора находится комната с лестницей для слуг. По ней можно спуститься на первый этаж.

Площадка на втором этаже

В середине второго этажа находится площадка с лестницей, ведущей в фойе первого этажа, и лестницей, ведущей на третий этаж.

3-ий этаж

Галерея

Большие, будто живые, картины заполняют весь зал. На них изображены чудовища: цеповая улитка, гираллон, чууль, пылающий череп и минотавр.

Картины магические и служат последним средством защиты. Волшебник Морок может активировать картины и выпустить монстров. Если рама будет разбита или магия картины развеется, её содержимое вырвется на свободу. В галерее есть двери в лабораторию волшебника, комнату Селесты, комнату Морока и библиотеку волшебника.

Лаборатория волшебника

Полностью каменная комната со сливом в центре. На стенах висят различные тела. Их кожа содрана, обнажая слои мышц, органов и костей. Каждый из них аккуратно промаркирован. В голове каждого есть небольшое круглое отверстие, расположенное в верхней части черепа. Среди трупов: багбир, гоблин, человек-мужчина, свежатель разума. С человека всё ещё капает кровь. Полки заставлены органами в банках. На одной из полок находится глаз фомора, который прокликает всех, кого видит (описание **дурного глаза [eye monger]** можно найти в записи о **фоморе [fomorian]** в *Бестиарии*).

Комната Селесты

Селеста Морок плачет в комнате, расстроенная тем, что отец не позволяет ей уехать и держит в ловушке. Железные прутья на окне в её комнате отогнуты после прошлой попытки побега.

Комната Морока

В комнате есть кровать и шкаф с мантиями. Среди них висит *мантия звёзд* [robe of stars]. На полке у кровати лежит *кольцо невидимости* [ring of invisibility].

Описания Мантии звёзд и Кольца невидимости можно найти в *Руководстве мастера*.

Библиотека волшебника

Небольшая комната с кафедрой в центре. Вдоль стены три закрытые стеклянные витрины, заполненные книгами и другими предметами. За ними висит картина с изображением библиотеки, где всё идентично тому, что видят игроки, за исключением того, что Кенку, Каркин Джонс, находится у одной из стеклянных витрин. Вход в комнату зачарован. Любой пересекающий его предмет, вызовет заклинание *сигнал тревоги* [alarm].

Стеклянные витрины можно открыть, взломав замки (Сл 15) или разбив стекло. Если взлом замка не удался или к стеклу прикоснулся кто-либо, кроме волшебника Морока, игрок, пытающийся открыть витрину, будет телепортирован на картину и окажется рядом с Кенку, Каркином Джонсом.

Предметы, представляющие интерес

- Картина — это магическая тюрьма, которую активирует любой, кто пытается проникнуть в стеклянные витрины. Её можно расколдовать или уничтожить, сломав раму картины. Это освободит обитателей картины. Проверка на Расследование со Сл 14 укажет на магические руны, выгравированные в раме.
- Книгу "Мёртвый мозг, руководство по Некромантии для псиоников" можно найти в одной из витрин.
- *Колоду многих вещей* [deck of many things] можно найти в одной из витрин (см. «Колода многих вещей», стр. 169 *Руководства мастера*).
- *Свиток Огненного шара* [fireball] можно найти в одной из запертых стеклянных витрин.
- *Зелье большого лечения* [potion of healing] можно найти в одной из запертых стеклянных витрин.

Погреб

Большой каменный погреб располагается под всем поместьем. Внутри стоят ряды винных стеллажей. В задней части стоят железные клетки, все пустые, кроме одной, в которой сидит кобольд **Квин Квин**.

Стены в подвале выглядят иначе, чем в поместье. На них до сих пор сохранились старые иероглифы, изображающие дварфов Чульты. Проверка Истории со Сл 14 покажет, что поместье было построено на древнем фундаменте. Вдоль одной из стен стоит винный стеллаж, который не похож на остальные. Сдвинув его в сторону, вы обнаружите потайной ход, ведущий наружу за таверну «На доньшке».

Мез Кара также может находиться в подвале, готовясь вывести Квин Квина для экспериментов.

Столкновения в поместье

Партия может столкнуться с одним из слуг поместья Морока. Все слуги страдают той или иной формой инвалидности из-за слишком усердных экспериментов волшебника. Например, они постоянно пускают слюни, кажутся полусонными, ведут себя как зомби, страдают паранойей и не могут контролировать громкость своего голоса.

Селесту можно встретить только в её комнате, но она может пойти с игроками, чтобы сбежать отсюда.

Волшебник Морок не спит и не ест (ничего, кроме мозгов) и часто бродит по особняку. Если игроки увидят его, а Волшебник не будет знать об их присутствии, то он будет не ходить, а левитировать, как свежеватель разума. Если будет поднята тревога, Волшебник материализуется.



Орехокол Квин Квин

Кобольд [kobold], специализирующийся на том, чтобы бить людей по яйцам. Он весь вымазан в драконьих экскрементах. Если выпустить его из железной клетки, Квин Квин попытается ударить любого мужчину по яйцам с криком: «Я орехокол Квин Квин!», а затем убежит.

От Автора

Помните, это благотворительная игра. Я сделал её для детей.

Над переводом работали: Никита Горинев, Евгений Кудряцев
Вёрстка: Евгений Кудряцев



ПОТЕРЯННЫЙ КЕНКУ

