

Сны Фарендиса: история о кошмарах и грезях безумного волшебника

Рoguelike-приключение для второй редакции системы Cairn

Для игры потребуется только руководство игрока Cairn 2ed.
Модуль может быть легко адаптирован для других систем на базе Mark of the Odd.
В оформлении использованы шрифты Brahms Gotisch Cyrillic и Georgia
Автор текста и визуала — 42

Предыстория, предназначенная только для глаз Сказителя:

Фарендис Вечнозвезд — младший сын великого мага Зендария Вечнозвезда, одного из творцов магии, какой ее сейчас знают в мире.

При всех своих талантах Зендарий не был хорошим отцом и уделял мало внимания детям. Старшие брат и сестра оскорбляли и унижали Фарендиса. В том числе однажды, когда он был еще мал, они шутки ради заполнили его спальню иллюзорным пламенем — это вызвало у него боязнь огня.

Из-за обстановки в семье Фарендис поспешил покинуть родной дом, чтобы самостоятельно проложить путь к успеху. Он направился в северные земли. Ему было далеко до величия отца, но он и в юности был весьма одарен. Поэтому, когда он явился ко двору герцога Райнхарда, тот охотно пригласил его в свою свиту.

Герцог страдал от бесплодия и просил Фарендиса об излечении, хотя тот не занимался целительной магией. Герцогиня Селена нашла более простой способ: соблазнив юного Фарендиса, она забеременела от него. После этого она распространила дурные слухи о нем, и герцог изгнал его из своих земель. Фарендис так и не узнал ничего о судьбе своего ребенка. С тех пор прошло больше полувека.

Фарендис продолжил странствия, уже не пытаясь добиться признания от власть имущих. Он исследовал древние магические учения с целью накопить как можно больше магии в своем теле и выйти на новый уровень существования. Но могущество не принесло ему ни покоя, ни наслаждения. Изоляция, вкупе с дурным влиянием магии в высокой концентрации, завистью к отцу и старыми травмами, подтолкнула его к безумию. Чем больше магии накапливается в его теле, тем сильнее он отравляет мир вокруг.

Безумный волшебник Фарендис поселился в руинах древнего замка и распространяет оттуда свое дурное влияние на окрестности: отравленные магией звери становятся агрессивными, люди сходят с ума, мертвецы поднимаются из могил. Магия Фарендиса слишком сильна и сразить его в честном бою невозможно.

Однако волшебница из северных земель, Эдделия, нашла возможное решение проблемы. Она наняла нескольких героев, согласившихся погрузиться в магический сон и проникнуть в разум спящего Фарендиса, чтобы заставить его уйти из руин или же избавиться от него иным способом.

Герои засыпают в лаборатории Эдделии, выпив сваренное ей зелье, и попадают в сон Фарендиса. Во сне герои сохраняют свои навыки, характеристики и имеющиеся при себе предметы.



Игра начинается уже после того, как герои погрузились в сон, но игроки могут заявить, что до того как уснуть задавали Эдделии какие-то вопросы. Ей известно не так много о самом Фарендисе, но судя по всему, он — сын знаменитого волшебника Зендария.

Эдделия может также рассказать немного и о себе: она — дочь герцога из северных земель, оставившая фамильное гнездо, чтобы отправиться на поиски знаний. Помочь страдающим от присутствия Фарендиса она хочет в том числе и из желания получить его лабораторные журналы и дневники.

Сон Фарендиса состоит из 9 комнат. Центральная из них, где находится его разум, заперта, просто попасть внутрь не удастся.

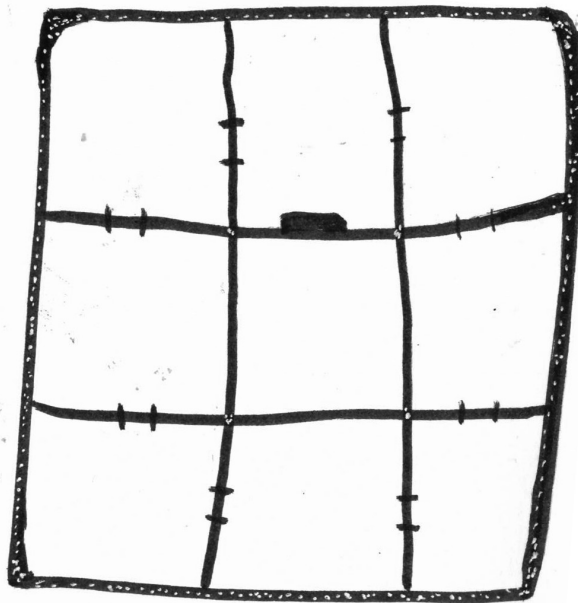
Поскольку действие разворачивается не в реальности, а во сне, персонажей игроков не может убить никто, кроме самого Фарендиса. При этом у них не будет возможности передохнуть и восстановить **Очки Защиты** (далее **ОЗ**).

Магия волшебного сна соединила жизненные силы всех персонажей игроков: их **ОЗ** суммируются в общий пул. Пока у группы есть хотя бы 1 **ОЗ** на всех, вся группа может действовать. Однако если один из персонажей одномоментно лишается более чем $\frac{1}{4}$ общего количества **ОЗ**, он получает **контузию** и до конца цикла при проверках и спасбросках должен добавлять к значению **к20 +1к6**.

После того как **ОЗ** группы падают до 0 или ниже, персонажи умирают во сне и начинается новый цикл.

Каждый цикл:

- 1) меняется положение всех комнат, кроме центральной (Сказителю рекомендуется использовать для генерации игральные карты со значениями от туза до 8);
- 2) содержимое комнат, включая обитателей и ловушки, возвращается к первоначальному состоянию — за исключением найденных самоцветов;
- 3) пул **ОЗ** группы персонажей восстанавливается, характеристики восстанавливаются, весь инвентарь приходит к первоначальному состоянию (кроме добавляющихся в него найденных самоцветов).



Каждый цикл, включая первый, группа начинает в центральной северной комнате, из которой можно попасть в Комнату Фарендиса (при этом сама комната меняется, как указано выше).

Дверь в Комнату Фарендиса закрыта магической печатью. На ней вырезано лицо разлагающегося мертвеца. Ниже лица расположен ключ к печати: пятиконечная звезда, на острях и в центре которой есть выемки. Если подойти к двери, лицо вежливо поприветствует героев и расскажет, что для открытия двери нужно поместить в ключ 6 **самоцветов**, спрятанных где-то здесь, во сне. Лицо также намекнет, что **самоцветов** в комнатах даже больше, чем необходимо. При помещении **самоцвета** в выемку ключа лицо на двери сообщит, что именно этот **самоцвет** символизирует. Оно также может подсказать, что порядок и место размещения роли не играют — подойдут любые 6 **самоцветов**.

Во сне не используется стандартная таблица бросков для событий в подземелье.

Комнаты:

1. Детская

Большая светлая комната с окном, выходящим на нарисованное небо. В комнате есть письменный стол, над которым висит портрет седобородого мужчины в лиловой мантии, расшитой золотом. Его лицо полностью закрашено черным. Под портретом тускло поблескивает золотая табличка, на которой можно прочитать имя: «Зендарий Вечнозвезд».

Вместо кровати в середине комнаты стоит массивный сундук — он не настоящий, это иллюзия. При попытке к нему прикоснуться рука не встретит никакого сопротивления, как если бы это был воздух. У стены рядом с сундуком лежат несколько оловянных солдатиков и игрушечная лошадиная голова на палке. Если к ней прикоснуться, голова оживет: будет ржать и фыркать, как настоящая лошадь.

В комнате также есть массивный закрытый шкаф, из которого раздается звук, похожий на потрескивание пламени свечи. При попытке открыть шкаф из него вываливается масса мерцающей оранжевой слизи, внутри которой плавают человеческие кости, почерневшие от жара. Внутри черепа можно разглядеть **самоцвет**. Слизь попытается прыгнуть на открывшего дверь, чтобы сбить его с ног. После этого она будет преследовать героев и пытаться атаковать каждый раз, когда те оказываются в досягаемости.

Слизь можно победить в бою или растворить в воде **Купальни**, заманив туда. После того как слизь будет побеждена в первый раз, из находившегося в ней человеческого черепа можно достать **самоцвет Страха**.

2. Погреб

Темная комната с низким потолком — здесь едва ли получится стоять в полный рост. Стены сложены из грубых массивных камней.

Один из камней порос серым лишайником. Безопасно пройти через комнату можно, только прикоснувшись к нему. Если кто-то из присутствующих в комнате не сделает этого, спустя 20 секунд после закрытия двери, ведущей в комнату, потолок начнет опускаться. Полностью прижимая героя к полу, потолок наносит **зкб+2 урона**.

Чтобы успеть выбежать из комнаты, необходимо совершить **спасбросок ЛОВ**. В центре комнаты в полу находится ниша, в которой также можно спрятаться от опускающегося потолка. Пол ниши усыпан пеплом и мелкими угольками, под которыми скрыты небольшие металлические шипы, наносящие **1к4-1 урона**.

Потолок снова поднимается спустя минуту после соприкосновения с полом.

3. Купальня

Как только герои открывают дверь в **Купальню**, из нее выливается поток воды.

Внутри **Купальня** облицована закаленной изразцовой плиткой. Пол в ней на три ладони ниже, чем в других комнатах, и скрыт под прозрачной водой, медленно плещущейся от стены до стены. В центре стоит каменная статуя обнаженной женщины. Статуя не отражается в воде — вместо этого по волнам путешествует отражение очень похожей на нее настоящей женщины, которая танцует и смеется. Приглядевшись к статуе и отражению женщины, можно заметить ее сходство с Эдделией.

Осматривая статую, можно заметить легкое мерцание в районе груди. Если у вас есть подходящие инструменты, вы можете раздробить статую прямо в Купальне. Также можно отнести ее в **Погреб**, чтобы сокрушить с помощью потолка, или сделать камень более хрупким, используя выделения огненной слизи или лесной сколопендры.

Герой или несколько героев, чья суммарная Сила равна или больше 18, могут поднять и нести статую без проблем. При меньшем значении понадобится **проверка СИЛ**. Статуя занимает **3 слота** инвентаря — несущие могут распределять их между собой.

Внутри статуи находится **самоцвет Памяти**.

4. Лес

Комната заполнена лесными деревьями, кроны которых смыкаются наверху. Под ногами пружинит подлесок.

У комнаты нет стен — ее пространство искажается: прошедший **70 футов** в любом направлении снова оказывается у порога двери, ведущей из комнаты. Выходящие в соседние комнаты двери находятся напротив друг друга, обе вделаны в толстые стволы старых деревьев. От дверей идет легкое свечение.

Между ними стоит деревянный пюпитр, на нем лежит записная книжка. В ней можно прочитать о сером лишайнике, растущем на подвижных поверхностях и предпочитающем те, к которым часто прикасаются, о хищном растении, способном маскировать свои ловчие аппараты под любые вместилища и сосуды, включая рукотворные (ящики и сундуки) и, наконец, о гигантской лесной сколопендре с ядовитым жалом: она покрыта обжигающей слизью, перемещается быстрее любого человека и абсолютно слепа — она охотится, выслеживая жертв на слух и любой громкий звук привлечет ее внимание.

Пройдя глубже в лес, можно увидеть сколопендру, которая спит, свернувшись кольцами вокруг дерева, к стволу которого прикреплен **самоцвет Поиска**. Можно попытаться как прокрасться мимо сколопендры, так и отвлечь ее каким-либо источником шума.

5. Обсерватория

Темная полусферическая комната с высоким потолком, обитым холстом, на котором изображены созвездия. Некоторые звезды обозначены поблескивающими камнями, но дотянуться до них невозможно: незримая сила отталкивает любого, кто попытается дотянуться до созвездий.

На низком столе в центре комнаты лежит забальзамированное тело мужчины с седой бородой, одетое в лиловую мантию, расшитую золотом. Руки мужчины подняты — он держит телескоп. Несмотря на то что остальное тело окоченело, руки достаточно подвижны, чтобы можно было направить телескоп на любое созвездие на потолке. В передней части телескопа видна небольшая рамка.

В тених у дальней двери слышна возня. Если подойти ближе, можно увидеть двух бесов. Один из них одет в рубашку и короткие штаны на подтяжках, другой — в голубое девичье платье. Они вместе выдирают из какой-то книги страницы и едят их. Бесы разумны — их можно уговорить отдать книгу, особенно если предложить взамен другое развлечение.

Книга сильно пострадала от зубов и когтей бесов, но на уцелевших страницах можно найти описания созвездий. Возле двух — созвездия Кинжала, символизирующего месть, и созвездия Отца, символизирующего зависть, — сохранились трафареты. Их можно вырезать из страницы и вложить в закрепленную на телескопе рамку. На странице, посвященной созвездию Реторты, рассказано о том, что оно символизирует перерождение и новое начало, но трафарет оттуда уже вырезан.

Вставив трафарет в рамку телескопа, можно найти совпадающее с заданными очертаниями созвездие. Тогда с потолка упадет одна из его звезд — самоцвет: созвездие Кинжала даст **самоцвет Мести**, созвездие Отца — **самоцвет Зависти**, созвездие Реторты — **самоцвет Нового начала**.

6. Чулан

Захламленная комната со стенами, частично обшитыми деревянными панелями, частично — скрытыми за свисающими со стен потрепанными полотнами.

У стены стоят три больших сундука: на крышке первого изображен мальчик лет семи, на крышке второго — мужчина средних лет, третьего — старик. Прислушавшись, можно понять, что из первого сундука доносятся звуки дыхания. Первый сундук заперт на замок, но его можно сбить или растворить, используя выделения огненной слизи или лесной сколопендры.

В первом сундуке сидит мальчик. Он скажет, что прячется здесь от тех, кто может причинить ему вред. В руках он вертит трафарет созвездия Реторты. Если спросить, он ответит, что ему понравилась картинка. Можно уговорить его отдать трафарет — особенно если взамен предложить игрушку или книгу.

Внимательно приглядевшись к другим сундукам, можно понять, что они ненастоящие и, похоже, растут из толстых стеблей. Позади них едва различимы огромные листья, почти сливающиеся со свисающими со стены полотнами. Это — ловчие аппараты хищного растения. Оно не будет атаковать, если к нему не прикасаться, и не способно передвигаться. Однако прикоснувшегося к нему растение попытается укусить и при успехе нанесет **1кб урона**. Если не отойти от него немедленно, растение попытается выпустить лианы и подтянуть ближе героев, находящихся на расстоянии **20 футов или меньше**. В случае успеха оно снова попытается укусить притянутых персонажей.

7. Алхимическая лаборатория

Большая лаборатория, залитая магическим светом. Вдоль стены тянутся книжные шкафы. Приглядевшись, можно понять, что большая часть книг — муляжи из раскрашенного дерева, но среди них нетрудно разглядеть настоящие.

Одна из книг — мемуары Фарендиса, в которых он рассказывает о своем отце, Зендариин, о встрече с герцогиней Селеной, работе на ее мужа и своих романтических чувствах к ней; между страницами вложен ее карандашный портрет — это женщина, статуя которой стоит в Купальне. В мемуарах нет дат, но по косвенным признакам можно понять, что связь между Фарендисом и Селеной была около полувека назад. Еще одна книга посвящена трансформационной магии, созданию искусственной жизни и изменению человеческой природы.

На столе стоит множество алхимических приборов: вделанная в стол работающая горелка, реторты, кальцинаторы, пробирки и так далее. Почти все пусты и их можно взять с собой.

Одна из реторт заполнена темной жидкостью, внутри которой что-то движется. Осмотрев эту реторту, можно заметить внутри **самоцвет Трансформации**. Он слишком большой, чтобы пройти через горлышко. Если разбить реторту или как-то иначе позволить жидкости вытечь, она превратится в шипастого беса, который будет агрессивен и с руганью нападет на героев при попытке забрать самоцвет. Если предварительно выпарить жидкость, используя горелку, бес воплотится в виде пара — будет нематериален и не сможет причинить героям вред. Беса в газообразной форме можно поймать в большую колбу и заткнуть ее, чтобы он не сбежал (для этого нужно пройти **проверку ЛОВ**). В таком случае он все еще будет враждебно настроен и продолжит ругаться.

8. Бальный зал

Большая светлая комната с высоким расписным потолком. На стенах изображена анфилада таких же комнат.

В центре стоит трон, на котором сидит механическая фигура, держащая в руке **самоцвет**. В грудь фигуры встроена большая музыкальная шкатулка, медленно играющая танцевальную мелодию. Остальную часть комнаты занимают уродливые человекоподобные гомункулы — их полторы дюжины. Их бледные асимметричные тела прошиты металлическими нитями. Гомункулы танцуют под музыку, сохраняя равное расстояние друг от друга.

Между гомункулами можно пройти, совершив **спасбросок ЛОВ**. Если задеть хотя бы одного, все гомункулы немедленно станут агрессивными и нападут на героев.

У фигуры на троне можно забрать **самоцвет Одиночества**. После этого музыка прекратится, и уже спустя несколько секунд гомункулы также станут агрессивными. Музыкальную шкатулку тоже можно забрать — она занимает **1 слот** инвентаря.

9. Комната Фарендиса

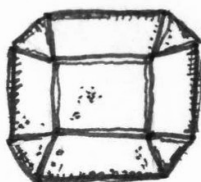
За закрытой магической печатью дверью находится пещера, каменные своды которой напоминают извилины мозга. В центре пещеры сидит на каменном троне Фарендис — одетый в роскошную мантию пожилой бледный мужчина, чье тело иссушено магией.

Если при открытии двери не использовались **самоцветы** ни **Трансформации**, ни **Нового начала** или если герои были агрессивны по отношению к мальчику в сундуке, Фарендис будет враждебен. Смерть в бою с Фарендисом не начинает новый цикл: его магическая сила так велика, что убивает не только проекцию, но и самого героя.

Если при открытии использовался либо **самоцвет Трансформации**, либо **Нового начала** — Фарендис будет осторожным, но не станет нападать на героев, если они его не спровоцируют.

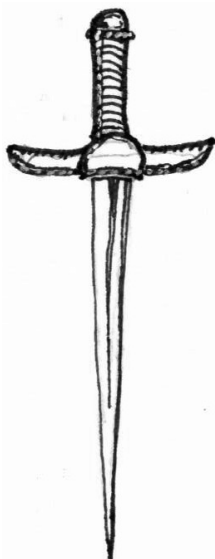
Если при открытии использовались **самоцветы** и **Трансформации**, и **Нового начала** — Фарендис будет настроен нейтрально и даже с любопытством, вполне расположен к разговору.

В последнем случае он расскажет о том, что, хотя с помощью алхимии и древних ритуалов ему удалось впитать невероятное количество магии и изменить свою природу, это не принесло ему покоя. Фарендис по-прежнему сравнивает себя со своим отцом, великим волшебником Зендарием. Он страдает от одиночества в изоляции, но не хочет возвращаться к людям. Он думает о том, чтобы покинуть мир и попытаться выйти на другой уровень существования, растворившись в чистой магии. Также Фарендис будет рад узнать, что его внучка также стала талантливой волшебницей. Его можно уговорить покинуть руины, которые он занял, и даже совершить ритуал растворения в магии.



После того как герои победили в бою или уговорили Фарендиса уйти, они просыпаются в магической лаборатории Эдделии, где и засыпали. Эдделия не знает о своем родстве с Фарендисом, и эта информация будет ей очень интересна.

В качестве награды герои могут получить не только собранное жителями окрестных поселений золото, но, при желании, и книги заклинаний от Эдделии — по одной для каждого героя.



Бестиарий:

Огненная слизь: Полупрозрачная масса золотисто-оранжевой слизи, внутри которой видны почерневшие человеческие кости. Передвигается рывками: **два хода по 30 футов, один ход — 60 футов**. Оставляет за собой постепенно исчезающий обжигающий слизневый след. Может открывать двери, будет преследовать героев, пока не умрет. Агрессивна к другим монстрам, включая Фарендиса.

ОЗ: 15; **СИЛ:** 10, **ЛОВ:** 5; **ВОЛ:** 4

Атаки: агрессивный прыжок (**к12-1**) или всплеск слизи (**к6, взрыв**)

Лесная сколопендра: Темно-зеленое гигантское членистоногое длиной 12 футов и обхватом 2 фута, без видимых органов зрения, но со множеством слуховых антенн. На хвосте — острое ядовитое жало. Тело покрыто обжигающей кислотной слизью, такую же можно нацедить из хвостового жала, в том числе и у мертвой сколопендры. Передвигается со скоростью **80 футов**. Может открывать двери, будет преследовать героев, пока не умрет. Агрессивна к другим монстрам, кроме Фарендиса.

ОЗ: 20; **СИЛ:** 7; **ЛОВ:** 7; **ВОЛ:** 7

Атаки: двойной укус (**к10** за каждый укус) или удар жалом (**к6**, уничтожает броню)

Бес: Разумный гуманоид с темно-синей кожей и красными или оранжевыми глазами. Ростом 2-3 фута. Может пахнуть углем или серой. При разговоре изо рта у беса вылетают неопасные мелкие искры. Передвигается со скоростью **40 футов**. Может преследовать героев, если пожелает, и способен открывать двери. Не агрессивен к другим монстрам.

ОЗ: 10; **СИЛ:** 7; **ЛОВ:** 8; **ВОЛ:** 8

Атаки: безоружный удар (**к6**) или плевок огненной слюной (**к4, взрыв**)

Гомункул: Невысокий (около 2 футов ростом) большеголовый гуманоид с асимметричным лицом и телом: руки разной длины, слишком короткие или слишком длинные конечности, одно плечо, как правило, заметно выше другого, на разных частях тела кожа может быть разного цвета. Передвигается со скоростью **40 футов**. Не может преследовать героев или открывать двери. Не агрессивен к другим монстрам.

ОЗ: 4; **СИЛ:** 5; **ЛОВ:** 5; **ВОЛ:** 5; **броня:** 1

Атака: безоружный удар (**к4-1**).

Фарендис: Одетый в темную мантию седовласый старик с густой бородой и запавшими черными глазами. Бледная кожа мерцает от скопившейся под ней магии. Передвигается со скоростью **40 футов**. Может открывать двери, будет преследовать героев, пока не умрет.

ОЗ: 16; **СИЛ:** 6; **ЛОВ:** 8; **ВОЛ:** 20; **броня:** 2

Атаки: магический хлыст (**к6**, атакует на расстоянии до **10 футов**, сбивает с ног), волна магии (**к4, взрыв**); после потери **7 и более ОЗ** призывает **1к6** бесов.