



# The church of Fate Determinator

DUNGEONS & EREN'S

Безумие рождается когда обозримая глазами реальность не успевает быть осознана мозгом

# Содержание

## Предисловие.....1

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Проведение<br>приключения.....1    | 1 |
| Подсказки.....1                    | 1 |
| Краткое содержание<br>сюжета.....1 | 1 |

## Предыстория.....2

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Зацепки<br>приключения.....3 | 3 |
| Пролог.....4                 | 4 |
| Ночной<br>караван.....4      | 4 |

## Часть первая.....4

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Отыгрыш Авгура<br>Габриэля.....5 | 5 |
|----------------------------------|---|

## Часть вторая.....6

|                        |    |
|------------------------|----|
| Общие<br>спальни.....6 | 6  |
| Первые<br>шаги.....6   | 6  |
| Путь<br>наверх.....8   | 8  |
| Путь<br>вниз.....9     | 9  |
| Клетка 1.....9         | 9  |
| Клетка 2.....9         | 9  |
| Клетка 3.....10        | 10 |
| Клетка 4.....10        | 10 |

## Часть третья.....11

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Принцип "благого<br>неведения".....11 | 11 |
| Развитие<br>событий.....12            | 12 |

## Финал.....13

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Если партия захочет остаться.....13 | 13 |
| Если партия решила сбежать.....14   | 14 |

## Эпилог.....15

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Жертва.....15                     | 15 |
| Скорое<br>возвращение.....15      | 15 |
| Церковь вершителя<br>судеб.....16 | 16 |

## Послесловие.....17

## Приложение.....18

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Записка Ворна 1.....18                 | 18 |
| Записка Ворна 2.....18                 | 18 |
| Записка Ворна 3.....19                 | 19 |
| Боевые характеристики<br>Авгура.....20 | 20 |
| Церковь вершителя<br>судеб.....21      | 21 |

## Используемые изображения.....22

# Предисловие

**З**дравствуй. Меня зовут Эрен и это мой первый модуль для D&D 5e, но я не сильно расстроюсь если ты его используешь для иных ролевых. Я бы так и держал его в голове пользуясь памятками и редкими записями в тетради, но не так давно мои игроки рассказали мне о конкурсе создателей приключений в группе Таверна «Хмурый дракон».

И первое же что пришло нам в голову, это описать тот коротенький энкаунтер что внезапно перерос в довольно запоминающийся квест и тяжелым грузом осел в памяти. Я не могу ручаться что это лучшее что вы прочтете. Быть может вам это покажется скомканной и клишированной историей, но тогда, в ту ночь, мои игроки договорились никогда больше не произносить одно имя и вот уже 2 года они держат это в памяти.

## Проведение приключения

The church of Fate Determinator – Это короткое мрачное приключение для 2-4 игроков 6 -9 уровня. Подбор классов, как и общая сила группы не играет большой роли, так как игрокам, в большей степени, придется быть в роли наблюдателей. Приключение следует проводить ближе к вечеру и в идеале при свечах.

Эта история должна вплестаться в нарратив внезапно. Тогда, когда игроки ждут меньше всего. А потому сперва прочтите этот короткий модуль и только после понимания всей картины целиком подгадайте лучший момент.

## Подсказки мастеру

По ходу приключения вы можете столкнуться с трудностями. Что бы облегчить мастеру его труд и в целях удобства в тексте будут встречаться сноски, таблицы и иные вспомогательные средства

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения в слух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. Если персонажи что-либо читают в темном помещении или в ночное время суток, то предполагается, что они используют факел или другой источник света для чтения.

*\*Авгур - член почётной римской жреческой коллегии, выполнявший официальные государственные гадания для предсказания исхода тех или иных мероприятий по ряду природных признаков, поведению, полёту и крикам птиц и т.п.*

## Краткое содержание сюжета

### Часть первая

Авантюристы, в очередной раз путешествуя между населенными пунктами, оказываются под морозящим дождем, в гуще непроглядного тумана. Блуждая, они натываются на человека в лесу. Человек представляется как Авгур\* Габриэль и предлагает уставшим путникам остаться у него до тех пор пока не распогодится. За беседой время близится к ночи, а пастор выводит приключенцев к аккуратной церкви где и предлагает им заночевать.

### Часть вторая

Каждый просыпается и видит что церковь выглядит совсем иначе. Слои пыли и паутины подчеркивают ощущение тления и старости всего к чему здесь можно прикоснуться. Осмотрев помещение группа понимает что находится все в том же месте, но за время их сна все поменялось. В попытке выяснить что же здесь произошло партия натывается на усохшие, но все еще живые тела, появляющиеся из ниоткуда и исчезающие в никуда руки и иных стражников этого места. Прежде чем хоть кто-то разберется в произошедшем, авантюристы успеют понять что их положение не завидно и предвидя опасность и ощущая страх, те отправляются искать выход.

Медленно и боязливо, со всей осторожностью с которой можно бродить по заброшенному храму, приключенцы проберутся по церкви и, изучив ее достаточно хорошо, смогут добраться до первого этажа к выходу.

### Часть третья

Спустившись по ступеням до главной залы церкви игроки встретят открытые настежь огромные соборные ворота и самого настоятеля. Тогда пастор начнет с ними беседу.

Их взору откроется истинный облик этого места и правда которую скрывает от целого мира Авгур Габриэль.



# Предыстория

В коло трехста лет назад на месте где нынче расположен храм стоял небольшое поселение. Как и положено в маленьких деревушках, его центром была площадь у колодца где и стояли все главные постройки. Ратуша, храм и сам колодец, в отличии от всего остального города, были исполнены из камня, а потому это все что сейчас от него осталось.

Сама деревня была построена как перевалочный пункт, срединной тропой меж крупными городами и каждый мимо проезжающий мог здесь передохнуть, сменить лошадей и пополнить припасы. Не важно кто был тогда главой деревни, как и не важно чем жили в ней люди. Это история о служителях церкви что была сердцем поселения.

Храм не был предназначен какому-либо богу, так как вера прихожан была не единой, то и алтари были усеяны символами самых разных богов, позволяя народу всех рас возносить почести или обращаться за советом. В храме пастором был настоятель иерей\* Туран, человек мягкий, но невероятно увлеченный коллекционированием знаний и книг. В моменты свободные от помощи людям и наставлений неопитам, тот проводил часы в библиотеке расположенной близ ледника храма. У почтенного настоятеля всегда при себе был личный писарь обученный многим языкам и письменностям и вместе с ним иерею удавалось переводить и переписывать тома и древние трактаты.

Кроме Настоятеля и его писаря при храме было еще порядка дюжины человек, но самыми выдающимися среди них были Габриэль и Аврелий. Сами по себе, те были близкими друзьями. Габриэль, был связующим между храмом и деревней, а потому они были в неразрывной связи. Аврелий же был наделен даром предвидения и от того его авторитет был довольно высок. Всякий раз, когда видения были сумбурны и изводили неопита, Габриэль был поддержкой Аврелию. Помимо периодических изменений погоды, событий вроде паводка или длительной зимы, среди неоднозначных знаков было что-то, что не давало ему покоя и иногда отзывалось болью в голове.

Тени стали сгущаться когда среди завалов книг настоятель Туран нашел книгу перевести которую не удавалось как бы тот не старался. Тогда он начал искать способ и нашел его в трактате *"О влиянии нематериального на материю"*. Тогда ему или хотя бы писарю стоило бы задуматься о происходящем, но то было влияние стороннего создания и подход его был настолько тонким и таким точным, будто оно являлось проявлением слова неотвратимостью.

Пастор храма обрел глаза хранителя рун и был способен постигнуть куда больше чем ранее. Его увлечение становилось одержимостью и вскоре ему открылось знание о забытых богах.

*Иерей (греч.) – священник, духовное лицо, посвященное во вторую степень священства. Может совершать все таинства, кроме таинства рукоположения во иереи*

С этих самых пор все поселение стало меняться. Туманы стали все чаще окружать деревню не желая уходить в лес. Людям стали являться неестественные и чуждые образы во снах и каждый напуганный этим дурным знамением отправлялся в храм. Настоятель иерей Туран не видел в этом ничего странного и более того, старался объяснить что это естественно. "Просто наступило время перемен и вы должны стоически принять это. Увы, мы просто люди и мир не спрашивает нашего разрешения стремясь в будущее"

Влияние непостоянного бога знаний и перемен укоренилось в голове настоятеля и он, не взирая на все странности этих перемен, просто продолжал жить убеждая всех будто все происходящее естественно.

За прошедший год деревня обрела дурную славу. Люди были в ней странны и апатичны. Никто из приезжих не мог сказать что именно с ней не так. Чувство необъяснимой тревоги заставило торговые пути сместиться и единственная тропа к мрачному поселению поросла лесом.

Медленно, но верно, шаг за шагом слабые волей склонялись к вере в эти перемены называя их Судьбой. Самым восприимчивым к влиянию божества оказался вовсе не пастор Туран. Однажды, среди ночи Аврелию явилось ведение. Оно было самым четким и ясным, но в то же время неопределимым. К нему обратилось существо что назвало себя Вершителем Судеб и даровало ему Озарение. Аврелий единомоментно осознал важность изменений и постиг не сами знания, а то насколько мудр Вершитель.

Но разум слабого человека не в силах принять такое знание, а потому Аврелий впал в безумие. Габриэль хотел помочь своему другу и пытался в обрывках фраз уловить суть тревожных слов. И тогда ему открылась вся правда.

Когда то давно в мире существовали сущности разных аспектов и чем больше вера в них, тем шире их влияние и больше сила. Теперь Аврелий знал про каждого из них и рассказывал об этом Габриэлю. Сам же Габриэль сохранил здравомыслие ведь на него не было оказано прямого влияния. Но быть может именно это и привело к дальнейшему развитию событий...



Габриэль был добр по своей природе, обладал сочувствием и пониманием к каждому, но главным его качеством была незыблемость в убеждениях. Когда ему приоткрыли завесу на природу вещей от которых простой человек был огражден, его старый взгляд на мир был уничтожен, и он решил принять единственное, как ему показалось, правильное решение.

Слабые волей люди уже отдавали свою веру, а с ней и жизненные силы новому покровителю, а Габриэль этому не мешал. Узнав про тех, иных Древних чьими аспектами были Война, Боль, Страх, Запреты и подобные, он долго размышлял как же следует поступить. Вершитель Судеб не требовал страданий как другие, а лишь питался верой в него. Потому то Габриэль и выбрал наименьшее из зол решив всех последователей Вершителя погрузить в сон.

Благое Неведение - так Габриэль назвал избавление. Так как приход Древних неотвратим, гораздо проще всех собрать под эгидой лучшего из покровителей. Он взвалил на свои плечи судьбу каждого питая сострадание. Сон и явь поменялись местами и теперь каждый человек погруженный в сон видел то что желал увидеть.

Ни Туран, ни Аврелий, ни кто бы то ни было еще, больше не не могли следть за Храмом. Тогда Габриэль стал новым пастором. Теперь его обязанностью стало следить за спящими не давая им понять сколь страшна явь и питать то существо что именуется Вершителем Судеб.



## Зацепки приключения

Если же вы не нашли способа ввести это приключение в повествование, то вот вам несколько вариантов которые могут привести ваших игроков к предполагаемому лесу в котором и будет расположена церковь

**Пропавший караван:** Ходят слухи что где-то в этих землях декаду назад пропал торговый караван на 6 обозов. Лошадей и товары нашли, а вот хозяин, равно как и кучера, без вести пропали.

**Старая утрата:** У одного из персонажей когда-то давно был старый добрый друг с которым тот не виделся бог весть сколько лет. До не которых пор тот считался пропавшим, но месяц назад на пороге местного трактира оказался его шлем. И клеймо, и кривизна забрала, и даже те самые засечки со внутренней стороны горжета говорят о его подленности

**Божественное проведение:** Божественное чувство никогда не подводило воина бога. Жрец или Паладин смогут почувствовать божественное присутствие, но не смогут распознать зло или добро так как неизведанное и загадочное не имеет какого-то конкретного определения.

**Странный сон:** Одному из игроков не столь давно приснился сон в котором он из раза в раз просыпался. Теряясь между сном и явью он застрял в состоянии безсознательного, но появился некто и отвел его до кровати. Уснув, персонаж вырвался из цикла, но все что ему удалось запомнить о спасителе это папская тиара.

**Искаженная природа:** Друид проходящий по лесу в котором расположена церковь почувствует что-то не ладное, но не сможет объяснить. Природа будет говорить ему одно, но его людское существо станет рассказывать о другом. Каждое встреченное животное не узнает лес в котором живет, но не смотря на это, такая жизнь для них вошла в привычку. Если игрок попробует заговорить со зверем, то каждый ему скажет "Глаза будут только путать, почувствуй тропу"

# Пролог

Персонажи начинают приключение ясным днем в любом из некрупных населенных пунктов. Не важно впервые ли здесь игроки или в очередной раз они посещают это поселение, важно заставить игроков отвлечься от чувства героического преодоления невзгод. Проведите их по улицам, опишите как дети гладят кошку и как старики собираются на рыбалку. Отведите их к трактиру и пускай в этот раз на них смотрят без отвращения и подозрения, а с любопытством. Накормите их не за деньга, а в обмен на истории и как бы плохо её не рассказали одобрительно похвалите. Тогда переходите к сельским заданиям.

*Было бы хорошо если бы самый сильный из отряда достал бревно из колодца, а связанный с магией персонаж выступил на лугу за пару медных и даже серебряных монет, но что главное за авторитет и почтение. Даже плут пригодиться дабы аккуратно вскрыть замок с сундучка трактирщика со старой и дешевой, но бесценной для него, музыкальной шкатулкой.*

## Часть первая: Спаситель

**Т**ак или иначе персонажи отправятся по дороге и вот они уже в пути. Вы, как мастер, должны задать тон моменту. Спокойная фоновая музыка и размеренное повествование в котором изредка будет место легкой доброй шутке помогут вам заставить игроков почувствовать комфорт. В таких условиях их чувство опасности притупится и вам будет проще, а им, в последствии, интереснее. Выберите удобное время суток когда захотите начать погружать игроков в события. Плохая видимость из-за ночной тьмы, морящего дождя или плотного густого тумана поможет игрокам заплутать. После двух-трех легких прыжков на кочках мимо сонного и расслабленного держащего поводья приключенца начнут медленно протекать стволы деревьев говоря о том что он упустил момент когда сбился с дороги в кювет.

*Приключение начинается тогда, как только авантюристы оказываются потерянными в лесу.*

При коротком анализе ситуации игрок поймет что съехал с дороги и проехал приличное расстояние по лесу, тем временем дождь усилится ставя путников в тяжелое положение. Из-за погоды и местности появится много трудностей. Телегу трудно разворачивать из-за деревьев, а след от колес, который должен привести к дороге, размыло. Лошади начнут уставать и нервничать.

**Что бы заставить их слушаться совершите проверку Мудрость(Уход за животными) СЛ 16.**

Если у игроков есть чем задобрить лошадей, то снизьте сложность до 14, а если лошади давно принадлежат игроку то пускай он совершает бросок с преимуществом.

## Ночной караван

За пару часов до вечера предложите авантюристам еще разок помочь этому селению, но уже за сумму посерьезнее. Нужно отвезти товары, но доверить это пока что не кому, а товар нужно везти срочно и как удачно что персонажи оказались здесь в такой момент. Игрокам соберут крытую телегу на две тягловые лошади, вручат еды на 3 дня и отправят на пару часов раньше заката. Если же игроки захотят остаться, то не принуждайте их ехать. Пускай они останутся, но в постоялом дворе нет свободных комнат, а приглашать кого-либо к себе домой никто не решится. Пускай встают с палатками на бивак у луга. Тогда, как солнце подберется к закату опишите им его. Солнце красно и немного вытянулось. Быть дождю.



Если у игроков начнется паранойя, то постарайтесь их успокоить. Все погодные условия являются немагическими, а дождь к утру закончится. Когда начнет светать, персонажи начнут разведывать обстановку и **вот два варианта развития событий:**

- **Первый:** Если игроки решат оставить телегу и найти путь, то им ничего не удастся. Судьба уже распорядилась так, что бы они оказались здесь и теперь им не удастся найти дорогу, так как на местность распространяется эффект заклинания «Таинственный мираж» и узнать это не поможет ни одна проверка характеристик, только истинное зрение или высокоуровневые заклинания школы прорицания. Поняв что выбраться из тумана не удаётся им остается только его переждать и удобней всего будет в телеге.

*Авгур Габриэль будет ждать игроков у повозки.*

**Второй:** Если игроки решат пойти вместе с телегой, то обязательно застрянут в грязи и лишь проверка Сила(Атлетика) со СЛ 22 поможет им вытащить телегу из грязи.

*Авгур Габриэль будет ждать игроков сидя на бревне неподалеку или же сам выйдет им на встречу.*

В обоих случаях персонажи будут испытывать сложности, так как погода и отсутствие сна сделали свое дело **наградив их первой степенью истощения.**



*Здесь начинается самый сложный для мастера этап всего модуля. Нужно сделать так, что бы игроки поверили что им желают помочь. Будьте обходительны и найдите свой подход исходя из предпочтений партии, станьте им другом и находите общие темы так, что бы с вами хотелось дискутировать, а диалог после хорошо отзывался в памяти.*

## Отыгрыш Авгура Габриэля

Габриэль молодой мужчина на вид не старше 35 лет. Одетый в длинную темную рясу взгляды к нему привлекает невероятно высокая тиара в два, а то и в два с половиной раза выше обычной (Уточните это). Бледная кожа, черные волосы, острые черты лица и серый цвет глаз. Его взгляд полон грусти и усталости, но всякий раз когда к нему обращаются стараясь заговорить, то взгляд оживает, а его узкие губы складываются в улыбку. В разговоре вежлив, всегда за собой оставляет загадку, но тут же её рушит. Искренне хочет помочь, но знает что его не поймут, а от того умело уходит от тем.

Он всегда рад поговорить на отвлеченную тему и всегда будет поддерживать диалог.

**Когда персонажи первый раз встретят пастора, прочтите это:**

-Какое сегодня ужасное утро, не правда? Меня зовут Габриэль и, думаю, я могу вам помочь.

В зависимости от событий он предложит переждать непогоду у него в храме. Если ему скажут о застрявших в грязи лошадях, то он вытащит их использовав заклинание «Телекинез».

**Тогда продолжите:**

-Мне будет проще если вы будете называть меня Отец или Пастор, но я не сильно расстроюсь если вы предпочтете называть меня Габриэль. Здесь, не столь далеко, находится моя церковь и я был бы рад если вы останетесь у меня переждать все невзгоды\*.

В случае, если игроки захотят узнать что он тут делал и как их нашел, а главное не боится ли он вот так просто бродить по чаще леса, то он расскажет что «Почувствовал вас в этом лесу, ведь я здесь слишком долго живу», а так же уточнит что на самом деле его здесь нет, а это тело лишь действие заклинания «Проекция» и весь этот диалог лишь проверка, достойные ли вы люди и следует ли вообще вам помогать. Настоящий же прямо сейчас готовит кровати что бы там вы могли отдохнуть

На самом деле говоря «невзгоды», авгур имеет в виду грядущее страшное будущее, но в контексте игроки будут думать о погоде. Он сожалеет по каждому и потому при проверке на **Мудрости(Проницательность)** или в зоне действия заклинания «*область истины*» персонажи лишь убедятся в его светлых намерениях.

За диалогами включите снова спокойную фоновую музыку и не забывайте напоминать игрокам об усталости их персонажей. Единица истощения никуда не делась.

По прохождению полутора часов в пути перед игроками откроется лесная просека покрытая туманом. Из тумана иногда виднеются старые дома, но света ни в одном нет

-Люди покинули это место давным давно, лишь изредка мне удастся встретить таких как вы. Уставших и потерянных... Я так скучал по хорошему диалогу, спасибо за это.- За тем он на секунду умолкает.  
-Пойдемте, кровати уже готовы, а сухая одежда будет вас ждать на верху. Я же, пока вы спите, подумаю чем вас питать.  
Когда он договаривает эту фразу вы уже добираетесь до храма. Это большое трехэтажное здание.

Внутри мало света, но перед входом есть две масляные лампы. Подходя, пастор берет одну из них и ведет через темные залы к проходу по правую руку, за колоннами, на верхние этажи.

Своды храма темны, но здесь тепло и сухо, отец с масляной лампой в руках ведет вас куда то на верх по каменным ступеням, вот вы проходите мимо крупной комнаты заставленной мешками и ящиками, кажется в темноте вы разглядели камин, но это уже не важно, ведь вас ведут снова вверх по винтовой лестнице и вот вы проходите через створчатые двери к спальням. Здесь много кроватей, но вы не помните на какую приземлились, она так мягка и тепла что все что вам сейчас нужно это уснуть. Вы пытаетесь подняться чуть выше на подушку, а от того чувствуете как мягкий матрас проминается под вами. Вы наконец засыпаете. В тепле и уюте

Заранее пробросьте 23к8 на заклинание «усыпление» ячейкой 9 уровня.



# Часть вторая: Пробуждение

В этот момент следует сменить музыку и перейти к освещению свечами.

Ваш сон внезапно обрывается мрачными видениями. Последнее за что вы зацепились в своей памяти это теплый свет будто от камина или свечей и странные воспоминания о железе, цепях и ... Клетках. В обрывках вашего сна не было страха или боли, вам даже казалось что чьи-то руки вас ласково оберегают. Но вот вы проснулись и беспокойство нахлынуло на вас. Вокруг все те же стены, а за окном близ которого вы легли, виднеется полная луна.

При скорейшем анализе помещения выяснится что персонажи лежат все там же, но помещение выглядит значительно хуже. Всюду пыль, а в воздухе витает запах затхлости. Древесина комодов рассохлась, а занавески истлели от времени. Первым же делом игрок проснувшийся первым постарается найти своих сопатийцев. Оглядев спальные места рядом, станет ясно что на каждой из двух дюжин кроватей кто-то спит, однако каждая из них застелена одеялом так, что бы не было видно кто на них спит. Раскрыв ближайшее одеяло персонаж увидит истлевшее за время тело.

Как только персонаж раскроет одеяло, прочтите:

Серая кожа и стянутый ей же череп, тонкие руки и белые волосы... Все это, даже в таком виде, давно вам знакомо. Это (*Имя сопатийца*) и его боевое облачение (Одежда) лишь доказывает это. Внезапно, вашего плеча кто-то касается. Сильно цепляясь и трясая, вы пытаетесь понять кто это. Лишь только вас посещает мысль отреагировать, как вы понимаете что вас будят.

- -Эй, тебя не добудисься. Вставай, тут что то твориться. Это (*Имя сопатийца*) . Когда вы встаете в очередной раз перед вами все та же картина. Старость, тление, тела под одеялами. Благо сейчас вы не одни.



## Общие спальни

Персонажи находятся в спальнях на третьем этаже. Они помнят как попали сюда и знают кто их сюда привел. Кроме кроватей и комодов в комнате не так много предметов. У стены перед двойными крепкими наглухо запертыми дверями находится книжный шкаф. Книги в нем давно истлели, буквы поплыли, а страницы склеились. У южной и северной стены находятся окна. Персонажу с наибольшим значением Пассивной мудрости будет казаться будто он слышит звон цепей.

Если кто-то решит поднять одеяло, то под ним не окажется никого и оно медленно осядет на кровати. Однако в первую же секунду тому кто срывал одеяло покажется будто на него кто-то из под него смотрел. Нанесите этому игроку 1к10 психического урона.

## Первые шаги

Если партия подойдет к дверям и начнет ее осматривать, позади их раздастся громкий шорох и обернувшись они увидят как все одеяла подлетели. На кроватях никого нет, однако тонкие одеяла медленно опадают на пол будто их подбросили. Тут же дверь от которой приключенцы отвернулись начнет со скрипом открываться указывая им дальнейший путь.

Открывшаяся комната представляет собой широкий коридор ведущий к винтовой лестнице. Сам коридор устелен таким же старым ковром от дверей до лестницы, а ближе к выходу из коридора на стене висят плащи героев. Трое из них, в зависимости от количества игроков, Плащевики(см. Бестиарий). Как только игроки начнут проходить мимо них, они все разом нападут желая оплести их и сожрать

Как только у того кто не попался появится смелость подбежать, дабы высвободить своих друзей, из ниоткуда появится десяток рук. **Что бы освободиться из захвата совершите проверку Сила(Атлетика) 8+2 за каждую руку что держит игрока.** Их цель заставить впасть в отчаяние и смотреть как беспомощен не только он, но и его друзья. Когда из под всех свертков на земле натечет достаточно крови что бы дать понять что спасать больше нечего, прикажите рукам убить последнего.

Отнимите у каждого из игроков четверть от максимального значения здоровья.

**Будьте жестоки с игроками и не щадите никого**  
*Опишите как единственный кто не попался смотрит на то, как его товарищи погибают без возможности выбраться.*

## Опциональная механика - Кошмар

Всякий раз когда Персонажи будут умирать, **отнимайте 25% от их максимального значения хитов** округляя в меньшую сторону. Когда значение максимальных хитов приблизится к четверти, то после смерти отнимите лишь 15% оставляя 10%. **Пример:** У дворфа война **75 хитов**. После смерти он оказывается в кровати, а игрок узнает что он потерял 18 хитов (25%). Теперь его максимальные **хиты равны 57**. Это его максимальное значение. После второй смерти он потеряет еще 25% от изначального числа и теперь его **хиты будут равны 39**. Третья смерть оставит его с **21 хитом**, а вот четвертая с 10. После пятой персонаж умрет окончательно, так как его максимальные хиты будут равны нулю.-----

*Когда персонажи игроков умирают, все вещи остаются при них. Либо лежа на комодке рядом, либо там куда они их положили.*

*Что бы не сделали в дальнейшем игроки им нужно дать понять что у них осталось мало попыток для экспериментов. Они должны пойти единственным путем, тем же что и пришли сюда. **Разыграйте еще раз сцену смерти если они попробуют выйти через окна.** Выглянув из них они увидят как плотный туман плывет по уровню крыши главного помещения храма. **Южное окно ведет на крышу основного зала, а северное лишь в море тумана.** Вербки легко перерезаются руками, а в тумане у подножия легко заблудиться и встретить неопиcуемый ужас. Если партия разделится таким образом, попробуйте вновь заставить игроков почувствовать беспомощность но уже не в игре, а в метагейме. Пусть те, что спустились по веревке не смогут прийти на выручку тем, кто остался на верху. На этот раз к ним поднимется существо со второго этажа. И в ходе неравного боя одного из игроков вздернет на цепи перед глазами смотрящих с крыши. Выберите персональный кошмар для того кто решит сбежать через окно пешком по земле.*

Когда авантюристы выйдут в коридор во второй, раз на стене уже не будет висеть плащей и дорога к ступеням будет открыта. Чем ближе они будут подходить к лестнице, тем отчетливее станет звон цепей. Пройдя к лестнице у них будет дорога либо вниз, либо вверх.



## Путь наверх

Пройдя на верх они окажутся перед дверью которую можно открыть проверкой **Ловкость(Воровские инструменты)** со Сл **21** или же каким-то чудом украв ключ у **Хранителя Спящих** (на нем будут висеть десятки ключей и каждый из них будет подходящим). Выломать ее невозможно. За дверью будет колокольня.



*В случае открытия двери, прочтите:*

После щелчка, дверь тихо открывается перед вами. Вас обдаёт холодный ветер и спертый воздух развеивается прочь. Перед вами башня колокольни. Огромный колокол цел, а рядом с ним, опершись на стену каменной бойницы и поджав под себя ноги, облокотилось иссохшее, но хорошо сохранившееся тело в кольчуге. Его руки мертвой хваткой вцепились в побелевшие волосы, а лицо застыло в гримасе ужаса. У его ног арбалет. Тетива арбалета давно лопнула слишком долго пролежав во взведенном положении. Кажется он не сильно помог этому человеку.

Тело может принадлежать как неизвестному авантюристу, так и старому знакомому героя или всего отряда. В отличии от всех других тел, которые встретят персонажи на своем пути, этот человек мертв. Его убило прозрение. Он не смог пережить тот шок, который испытал когда обратил на себя внимание. Удар в колокол приведет партию к скорой гибели. Звон колокола резонирует во всех мирах, а потому его звон привлечет к себе внимание сущности Вершителя Судеб. После того как раздастся первый удар, начнется буря. Облака в небе будут завиваться спиралью, открывая в центре вихря портал над башней. На полу перед телом лежит маленький колокольчик, это **Колокольчик Озарения** (см. Приложение)



*Если кто-то ударит в колокол, прочтите:*

Вихрь заставляет густые тучи сворачиваться в спираль, а невероятной силы ветер вынуждает даже самого крепкого из вас пошатнуться. В серых темно-фиолетовых тонах небес внезапно появляются красные краски и центр вихря начинает расширяться. Будто бы изнутри портала сотни рук пытаются растянуть его дабы он стал шире, и растянувшись до огромного размера, способного поглотить все здание целиком, вы наблюдаете как огромное создание, лишь крупными своего существа похожее на человека, обращает на вас свой безликий взор. Каждого из вас посещают видения в которых все живое утопает в крови и боли, а сотни самых разных существ вихрем проносятся по незащищенным людям. Вы видите знакомые места искаженные до неузнаваемости и понимание грядущего начинает сводить вас с ума.

Безумие рождается когда обозримая глазами реальность не успевает быть осознана мозгом. **Каждый получает 100 единиц психического урона.**

(Если кто-то выживает, то его уничтожит Хранитель Спящих поднявшийся на звон со второго этажа.)

*Всякий раз когда кто-то бьет в колокол, эхо этого звона раздается на многие мили и отзвук его слышен во всех мирах.*



## Путь вниз

Ступая шаг за шагом вниз по ступеням персонажи оказываются у приоткрытой внутрь деревянной двери. За ней отчетливо слышен стальной звон. Что бы быть незамеченными нужно **совершить командную проверку**

**Ловкость(Скрытность) со СЛ 13.** Взглянув за дверь игроки увидят Хранителя Спящих. Когда-то он был писарем настоятеля Турана, но сейчас о его прежней должности мало что говорит. Прямо сейчас он занят тем, что проверяет сон спящих.

*Если персонажи захотят посмотреть за дверь, то прочтите:*

Посреди не крупной каменной комнаты наглухо занавешенной подвесными клетками бродит крупное четырехрукое существо. Оно одето в длинную старую рясу, а его лицо скрыто изящной маской. По его сторбленным опущенным плечам стекает воск из-за сотни свечей находящихся у него на спине и шее. Укрывая и глядя изможденное серое тело первой парой рук, второй оно окуливает подвесную клетку. Тогда оно берет большой сверток ткани находящийся на столе рядом с камином и направляется к вам. В этом свертке оказывается тело. Уже не разобрать мужчина это или женщина, но оно определенно живо. *Вблизи это существо кажется значительно больше вас.*

Когда хранитель помещает в клетку тело у персонажей появляется возможность стянуть один из ключей с его пояса **совершив проверку Ловкости(Ловкость рук) со СЛ13.** Ключ универсален для всех замков церкви.

*Продолжите:*

Держа сверток с телом, оно снимает один из сотни ключей с пояса и открывая клетку помещает его туда. Оно заботливо поправляет одеяло и в вашей памяти возникает легкий отголосок какого странно гнетущего чувства. Ваш сон оно оберегало так же. Повернув ключ в замке клетки оно начинает удаляться.

Уложив последнее тело Хранитель Спящих покинет комнату и отправится в свою. Туда где когда-то он помогал переводить книги настоятелю Турану. В комнате находится множество подвесных клеток не больше 4 футов в ширину и 6 в высоту. В каждой из них кто-то находится. Женщины, мужчины, люди, эльфы, дворфы, гномы... Здесь множество тел и трудно разобрать кто сколько здесь находится, но очевидно все они были заточены в разное время. Когда игроки попробуют найти в комнате что-то примечательное, укажите им на тела в клетках.

## Клетка 1

Внутри находится очень старая женщина. Она спит, но спит беспокойно. Осмотрев ее серое хрупкое тело и тонкие руки вам кажется что она не сможет ходить или даже двигаться, на столько она отохла.

*Если игрок попробует ее разбудить, прочтите следующее:*

Вы касаетесь тела женщины и та мгновенно открывает глаза.

- -Боже, только не снова этот сон, НЕТ!!! Я должна проснуться, там моя семья... Мои дети... Нет, не снова... Я вернусь... Я.... Я должна... К вам...- с каждой секундой ее голос становится все тише. Она замолкла, но глаза ее все еще открыты. Она смотрит в никуда и больше вас не слышит.

Она просидит в таком положении три минуты. Ее дыхание плавно из тяжелого обратится в нормальное, но спустя 5 минут глаза она так и не закроет. **Проверка Мудрости(Медицина) со СЛ10** позволит вам констатировать смерть. Если проверка преуспела на 5, то уточните что роль сыграла старость и сердечный приступ.

## Клетка 2

В этой клетке находится тело и его череп стянула темно-бурая кожа сквозь которую пробиваются крупная роговая пластина на лбу. Его руки прижаты к груди, а из сжатого кулака свисает золотая цепочка. Скорее всего это был тифлинг, но его пол опознать уже невозможно.

В руках он сжимает старый золотой кулон, что бы его открыть придется **совершить проверку Мудрость/ Сила(Инструменты ювелира)со СЛ 14.** Если использоваться будет Мудрость, то кулон не сломается и его можно будет продать за 50 зм. Если же использоваться будет Сила, то персонаж в случае успеха сломает его раздавив на несколько частей. Внутри будет уже стершийся от времени рисунок но гравировка на металле будет датирована 67 годами от актуального времени. Сам тифлинг одет в старую одежду путешественника. Больше в клетке нет ничего ценного.



## Клетка 3

В этой отдаленной от всех клетке находится скелет. Одежда давно истлела без остатка, а одна его кистей лежит на полу. Видно когда то он был не последней личностью, ведь в его нижней челюсти на стальных итифтах крепится десяток золотых зубов и не меньше на верхней.

Кроме золотых зубов (5 зм за каждый) на его руке находится серебряный перстень с драгоценным камнем (100 зм). Если для вашего повествования так будет лучше, то пускай кольцо будет с символикой древнего рода.

## Клетка 4

В клетке у камина находится крепкое тело дворфа. Он выглядит значительно свежее остальных тел. Его руки покрывают ирамированные татуировки дворфийских рун, а все остальное тело покрывает наборный доспех высшего качества. Перевернув его руку вы увидите 3 прямые засечки на венах 2 из которых давно заросли, а вот последняя сделана недавно. На его поясе, среди множества крошечных кармашков находится открытый футляр для книги за который который она поспешно спрятана. На корешке виднеется надпись на общем «Читать только нашему брату»

Если игроки захотят достать книгу, то знайте что ней лежат охранные руны (заклинательная руна) и только дворф может ее касаться. Как только кто-то не подходящий под описания дворфа коснется ее, сработает заклинание «Раскаленный металл». Металлическая оковка книги разогреется до красна и **будет наносить 2к8 урона огнем 1 минуту** или пока кто-то намеренно ее не стукнет (удар об пол не в счет). На удивление к концу заклинания книга не сгорит. Открыв ее надписи будут на дворфийском и если кто-то им не владеет то понадобится **1 час и проверка Интеллект(Анализ) со СЛ18 для прочтения**. Уменьшите сложность для тех, кто почитает дворфийскую культуру.



При прочтении, зачитайте:

Книга является дневником некого дворфа по имени Ворн. В нем описаны эпизоды его охоты на множества чудовищ и его мысли, но ваше внимание привлекает пара вырванных записок. Кажется на них его диалог с самим собой.

Раздайте «Раздаточный материал: Записки Ворна»

### «Записка 1»

Опять я вижу этот сон. Он так реален что я начинаю сомневаться в действительности. В который раз я вижу это место. Это не просто сон. Я чувствую будто что-то не так. Поднять тролля было легче чем уголь в этом сне. Оставляю засечку на своей руке и проверим будет ли она со мной когда я проснусь

### «Записка 2»

Почерк на прошлой странице точно мой и засечка на руке тоже моя. Я не могу разобраться, но что то не так. Это не сон и тебе нужно разобраться, пустая ты голова. Перед тем как вернешься оставь еще одну засечку на себе. Вспоминай что произошло

### «Записка 3»

Я снова здесь и я все вспомнил. Нужно поскорее выбираться отсюда. Закончу писать себе послание и порву к чертям эту клетку. Как жаль тех парней,хорошо хоть тот в плаще убежал. И малыш Фарвис спасся. Ничего его ждет большое будущее и я его увижу. Клянусь бородой Грунгни. Как и ворота Хаз`Гаррота. О,Морадин,снова он иде...

Кроме в комнате нет ничего интересного, а потому приключенцам остается один только путь, на первый этаж в главный зал церкви.



# Часть Третья: Исход

Эта заключительная часть всего приключения. В ней авгур Габриэль открывает правду перед игроками и ищет понимания, объясняя все свои действия благодетелью. В зависимости от действий игроков, будет несколько исходов и к каждому они должны прийти сами. Самое важное в этой части приключения понять главную мотивацию Габриэля. Он видел множество исходов мира и каждый из них был ужасен, каждый без исключения. Но среди всех раскладов будущего он увидел тот, в котором все живые не знают о своих страданиях. И он взвалил на свои плечи ответственность за каждую живую душу. Множество древних сущностей злы по своей природе, а от того все что они могут дать своим последователям это временное могущество в обмен на безвременные страдания. Однако среди них был и существа нейтрального порядка. Из всех зол он выбрал наименьшее, но сомнения все еще терзают его душу. Он не может знать как лучше каждому, но на размышления у него нет времени.

## Принцип «Благого неведения»

Авгур Габриэль пользуясь силой своего бога погружает всех в длительный сон в котором он показывает спящему то, что тот сам бы пожелал. Всю оставшуюся жизнь заключенные в клетках отдают свою жизненную энергию настоятелю храма. Сила перетекает по сплетениям цепей. От каждой подвесной клетки к потолку тянется цепь. Проходя по разным ответвлениям церкви все цепи сходятся у трона авгура отдавая ему силу, а сам он ретранслирует ее Вершителю Судеб.

*Пока персонажи ступают по лестнице на первый этаж, прочтите:*

Вы медленно преодолеваете ступень за ступенью под редкие раскаты грома вне стен храма. Преодолев большую часть лестницы, вы видите арочный проход. Спустившись вы чувствуете что здесь значительно холоднее, а виной тому распахнутые настежь огромные деревянные ворота ведущие прочь из этого места. Внезапный раскат грома освещает часть залы и вы видите десяток высоких храмовых колонн. Бегите. Если не сейчас, то никогда.

*Как только игроки окажутся у дверей они картинно закроются. Пускай это и было предсказуемо, но если вы все сделали правильно, то после нескольких пережитых смертей и испытанного кошмара, крохотный шанс на побег должен рассматриваться как единственный логичный и правильный курс действий*

*Когда двери закроются, прочтите:*

Вокруг вас воцарилась гробовая тишина и кажется даже буря застыла в ужасе. Во оборачиваетесь дабы взглянуть на нечто позади вас. В темноте, футах в семидесяти, горят два крошечных синих огонька по правую и левую руку от силуэта на троне. Света слишком мало что бы разглядеть лицо, но вам очевидно кто перед вами. Тень огромной тиары слишком узнаваема.

- -Почему? – Голос его тих, но на фоне общей тишины слышен отчетливо - Почему вы хотите покинуть эту обитель? Поочередно синие огни начинают загораться на колоннах, тускло освещая главный зал. То что во тьме казалось вам тиарой, ныне высокая клетка покрывающая голову Авгура Габриэля. \_\_\_\_ -Я живу в этом кошмаре, лишь бы утешить вас... - тут же его голос становится громче – Так почему вы не хотите этого блага!





## Развитие событий

Дальше все будет зависеть от поведения игроков. Скорее всего оно будет сдержанным, так как к этому времени у них должно остаться не больше четверти от изначального объема здоровья.

**Вот вам несколько возможных вариантов:**

**Вопросы.** Если партия начнет беседу с ним, то Габриэль начнет объяснять почему он так поступает. Он расскажет что грядут перемены и никто не в силах им противостоять. То что он делает, есть единственное спасение, а все иные варианты будут лишь плодить муки.

**Убеждение.** Персонаж принявший это все всерьез может попытаться объяснить что Габриэль истязает людей и это участь ничем не лучше. Тогда он поднимется с трона и начнет рьяно объяснять что участь которую он приготовил для всех «прихожан» его церкви лучшая на фоне других. Эта тема болезненна для него, так как человечность еще не покинула Габриэля и он сам периодически ставит под сомнения верность принятого решения. Но он уже зашел слишком далеко что бы разворачиваться, однако об этом он даже себе никогда не признается

**Мольба.** Самый маловероятный исход среди прочих. Если кто-то решит принять догматы нового порядка и посчитает что это действительно достойная участь, то авгур Габриэль с радостью примет его.

Из-за мрака колон выйдет Хранитель Спящих с красивой подвесной клетью. Она изящно окованная плавно перетекающими в узор прутьями. Она скорее напоминает огромный помандер или курильницу нежели клеть. Игроку остается лишь самому войти в неё. Габриэль говорит что они обязательно встретятся и поговорят.

*Как только персонаж зайдет в клеть, игрок потеряет власть над ним и впредь сможет за него поиграть на любом уровне и в любом приключении, но с одной лишь ремаркой. Все это будет сном и знания об этом крайне редко будут навещать персонажа. Когда тот будет стар, на смертном одре в кругу друзей, семьи, других героев, будучи на поле сражения или в кровати... Перед самой смертью он откроет глаза и увидит лишь прутья решетки и каменные стены за ней. Он все вспомнит и глядя на собственные тонкие руки погибнет.*

Как бы то ни было, игроки умеют удивлять. Если здесь нет ни одного варианта по которому пошли ваши герои, то импровизируйте. Вы не в первый раз это делаете.

- **Агрессия.** Партия зла на авгура и от того решает после словесной перепалки напасть на него. Но бой не продлится долго. Его силы значительно больше нежели у персонажей, а после пережитого сил у игроков и того меньше. Используйте карту храма для проведения боя (см. Приложение Зал церкви Вершителя Судеб)

### 1 раунд

Колонны начинают оплетать полупрозрачные черные щупальца отделяя центр зала под арену. Габриэль в любом случае будет ходить последним. Он встанет с трона и первым своим действием использует заклинание «Силовая Стена» В виде синей светящейся клетки на самого дальнего от него персонажа.

### 2 раунд

Если кто то пробил его класс брони то следующим действием он использует действие «Авгур Вершителя», но только в одного. Если класс брони никто не пробил, то он заточает в клетку следующего игрока.

### 3 раунд

Если «Авгур Вершителя» перманентно убил одного из игроков, то Габриэль использует на него заклинание «Возрождение». Пришедший с того света персонаж получает 3 единицы истощения и может начинать действовать в следующем раунде заново бросив инициативу.

### 4 и последующие раунды

Далее вы можете действовать на свое усмотрение не забывая что Габриэль хочет наглядно показать разницу в силе, а не убить. Бой закончится когда персонажи поймут что любые действия против него бесполезны.

**Когда диалог с Габриэлем подойдет к концу переходите к финалу.**



# Финал

**К**арты раскрыты, а мотивации становятся понятны. Такое сильное желание сбежать рождает смуту в уме Габриэля и потому он переходит на крик:

-Разве вы не понимаете?! Никто не дал нам выбора! Все это случится хотим мы этого или нет. Остается лишь стойчески принять перемены.

*Когда персонажи попробуют хоть что-то сказать, авгур перебьет их:*

-Вы непомерно слабы в сравнении со мной, насколько я непомерно слаб перед ними! Вы лишь пыль в мире древних, как я такой же узник этого места. – В этот момент он выходит на свет и стальная клеть на его голове начинает отражать пламя синего огня на колоннах.

- -Неужели вы думаете что справитесь сами?! Вы не вольны даже над своей судьбой что бы брать на себя чужую.

*Авгур Габриэль садится на трон, а вы замечаете что за пространством колон, отгороженные от центра зала едва видимыми темными щупальцами, стоят изможденные люди. Их множество и каждый из них остатками сил пытается пробиться к центру зала. К вам.*

Среди людей могут быть старые знакомые партии. Там могут находиться дети или старики из деревни которых вы видели. Трактирщики и торговцы. Все они когда-то пропали без вести до и даже после ухода приключенцев, ведь они здесь спят почти год (вы можете уменьшить время до нескольких месяцев или хотя бы недель если это вредит вашему повествованию).

-Вы мните себя спасителями... Так спасайте! Я готов отпустить эти заблудшие души, но в обмен на ваши, более сильные. Однако, я не стану прикладывать усилия ради ваших иллюзий. Вы будете жить среди нематериальных кошмаров будущего и волнений ткани реальности, а все кого вы здесь видите забудут об этом месте и вернуться домой!

Перед игроками встает выбор либо отдаться во власть Вершителя Судеб и освободить тех кто находится в зале, либо развернуться и уйти. В сделке нет никакого подвоха, однако даже если они выберут остаться, то он освободит лишь тех, кто в зале, оставив при себе остальных. Многие из них не в состоянии добраться до дома, а от того некоторые не смогут выбраться из леса.

*В зависимости от выбора зачитайте подходящий текст.*

## Если партия решила остаться:

Я... Я не думал что вы решитесь на это... - Голос авгура немного растерян, но в нем не чувствуется злобы -Что ж.... Щупальца с колон исчезают, а ворота начинают медленно распахиваться. За ними моросит дождь и иногда сверкают молнии.

*Люди начинают ломиться к выходу и лишь от единиц вы слышите слова благодарности. Их стремление, безумие и усталость так велики что кажется что они ползут по головам друг друга и вот уже последние выбегают наружу.*

Двери начинают закрываться и последняя надежда на спасение покидает ваши сердца. Вы стоите в пустом зале а перед вами на троне сидит Габриэль. Он с грустной улыбкой смотрит на вас.

- -Извините, мне придется отказаться от своих слов – медленно из-за двери по левую сторону начинает выбираться Хранитель Спящих. Размеры заставляют его согнуться выходя из арки. На его спине достаточно клетей что бы разместить внутри всех вас.
- -Я не подпущу к вам кошмары, вы это заслужили...

*Роскошной поковки клетки распахиваются приглашая вас внутрь. Пусть ничто не тревожит вас сон.*

На этом путешествие игроков заканчивается и они могут начинать создавать новых персонажей.

## Если партия решила сбежать:

-Ожидаемо... - на его лице появляется улыбка, но в ней нет места смеху. Он смотрит в пустоту перед собой будто размышляя о чем-то. Улыбка сходит с его лица. Хмуря брови он опускает взгляд в пол так что клетка на его голове накренилась - Я уж было поверил...

*Внезапно огни вспыхивают столбами пламени и залы полностью освещаются. Люди за колоннами в панике начинают тянуть к вам руки, а голос Авгура Габриэля заполняет все пространство.*

-Проваливайте!!! Бегите, жалкие трусы! Спасайте свои драгоценные шкуры и прячте их столь далеко, что око древних никогда туда заглянет. — из-за колон раздаются крики о помощи.

*Все это... Попытки воззвать к благородству и спасти их, но вряд ли они до конца своих дней будут помнить вашу доброту. Вы разворачиваетесь и створки ворот распахиваются*

Путь перед вами свободен, а люди давят друг друга что бы дотянуться до вас. От них вас отделяют буквально 20 фут и посмотрев в сторону вы узнаете лицо которое обрекает остаться здесь.

-Вы ничтожества и ваш удел смерть по воле старых богов! Не смейте мне больше попадаться, иначе вы возмолите сущее о скорейшей смерти. Второй раз я на дам вам выбраться. Убирайтесь!

Телега в которой авантюристы приехали будет ждать их у выхода, а между деревьями появится дорога. Лошади живы хоть и отощали, но все припасы безнадежно испорчены.

*Гоните игроков прочь из леса и когда они наконец выберутся прочтите:*

Мир таит множество секретов и загадок и вот вы прикоснулись к одной из них. Груз обретенного знания останется с вами навек, ведь как сказал гений древности «Мы живём на тихом острове невежества посреди тёмного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далёкие расстояния. Науки, каждая из которых тянет в своём направлении, до сих пор причиняли нам мало вреда; однако настанет день, и объединение разрозненных доселе обрывков знания откроет перед нами такие ужасающие виды реальной действительности, что мы либо потеряем рассудок от увиденного, либо постараемся скрыться от этого губительного просветления в покое и безопасности нового средневековья



# Эпилог

## Что было дальше...

Эта часть написана на тот случай если вы захотите дальнейших развития событий.

### Жертва

За сим вы можете просто забыть про эту церковь и все случившиеся, но в противном случае вы можете придерживаться следующего курса.

Если персонажи выбрали остаться, то пропажи людей прекратятся на 3 года. После же, сборы для Вершителя Судеб<sup>™</sup> продолжатся и история повторится, но уже с кем-либо другим.

### Скорое возвращение

Сбежавшие приключенцы впредь всегда смогут найти это место. Если они захотят, то тропы сами их приведут к цели. За ближайший год, в храме мало что изменится и придя дабы спасти людей или по личным причинам, Авгур Габриэль уже не станет церемониться. Битва будет на смерть и в ней, на этот раз, примет участие Хранитель спящих.

#### Прочтите:

Двери распахиваются перед вами и призраки прошлого посещают вашу голову. В этот раз погода благоволит и от сюда в свете видно чуть отошавшего, но все еще могущественного пастора. В голосе его смешана грусть с безразличием.

- -Я не забыл вашу трусость... Как и свое обещание. – на этих словах начнется битва, но теперь залы будут пустовать и никто не помешает вашей битве.

Исход битвы не принесет каких-либо эпических результатов. В одном случае просто умрут игроки, в другом авгур Габриэль. Тело молодого пастора упадет на землю, а с его плечей оглушительно рухнет клетка. Вокруг будет лишь тишина. Если персонажи не изуродовали его тело, то смотрящим будет казаться будто он уснул. Половина людей погибнет, так как он поддерживал в них жизнь, а другая обезумет. Лишь единицы смогут прийти в себя. История с храмом закончится, но только вам решать сколько правды было в его словах и действительно ли грядут перемены.

#### Сокровища:

Наградой для приключенцев послужат два черепа что лежали на постаменте - реликварии подле трона авгура Габриэля. Когда-то они принадлежали настоятелю церкви Турану и лучшему другу Габриэля, Аврелию.

Каждый кто решит прикоснуться к любому из черепов получит знание безумца. Познав ошеломляющие тайны лишь на мгновение, персонаж должен будет **пройти спасбросок Мудрости сл 21 и при провале получить 100 единиц психического урона. В случае успеха лишь половину.**

Выживший навсегда увеличит на 2 любую из трех своих ментальных характеристик: Интеллект, Мудрость или Харизму

Это все актуально лишь в том случае, если персонажи вернулись не позже чем через год.

В противном случае воспользуйтесь вариантом «Церковь Вершителя Судеб<sup>™</sup>»



## Церковь Вершителя Судеб

Персонажи, решившие вернуться через годы после событий, начнут замечать странности. Люди станут все чаще пропадать, а вокруг поползут слухи о некой секте. Однажды ночью персонажи увидят огни у дороги, а подойдя ближе выяснят что это люди в масках. Масках, равно таких же какая была у Хранителя Спящих. Они не агрессивны и всем желают лишь добра, но теперь в открытую заявляют о спасении и Вершителе Судеб. Никто из них не покажет своего лица ведь *«У того кто нас оберегает единый лик»*. Если же заставить силой кого-то снять маску, то под ним окажется обыкновенное лицо. Из диалога станет ясно что *«Десятки священных ходов паломников церкви Вершителя Судеб, уже несут догматы спасения»* и если игроки решат напасть на них, то это будет лишь проявлением жестокости к служителям церкви. В конце диалога пускай тот что вел диалог с партией вручит письмо игрокам (см. **Раздаточный материал. Церковь Вершителя Судеб**). Бросив это все на самотек, однажды церковь наберет достаточную силу и скроется в лесах поддерживая численность в 3 тысячи душ. До наступления тех самых перемен церковь будет зазывать к себе новых людей

Если партия решит отправиться к храму то за 15 часов блужданий выйдет на пустырь в глубине леса. Это та самая поляна к которой они выходили ранее, но теперь из-за магии она стала больше, а руины старых деревянных домов превратились в каменные глыбы, будто когда-то здесь стоял целый город. Бытие здесь искажается, а на его место встают чужие представления этого места. Обилие каменных построек и громада руин, это результат коллективной мысли, реализованной магией.

Среди руин ходит титанических размеров гигант. В руках его меч, а на голове клетка. Игроки тут же узнают в нем Габриэля, но в этом теле мало что осталось от того человека. Зацикленный на своих размышлениях после побега героев, он слишком часто ставил под сомнения верность своих решений. И это сыграло с ним злую шутку. Он скопил в себе слишком много силы и его тело разрушилось. Осталась лишь душа вперемешку с силой сотен душ.

Гигантский аватар Габриэля до конца времен будет бродит по этим руинам и лишь смерть ждет того, кто отвлечет его от своих раздумий.

Избегая взора титана игроки тайком могут пробраться в церковь. В самой же церкви теперь еще большее количество подвесных клеток и каждый принимает за честь проход внутрь. Главным образом Вершителя теперь стал писарь. Он меньше всех был причастен к этой истории, но по злой иронии его теперь боготворят как главного настоятеля церкви. Он стал значительно больше, но внешность его не изменилась. Персонажи сколько угодно могут ходить по новому, более монументальному храму. Смотреть можно бесконечно, но проявив хоть каплю неучтивости, на них обрушится гнев всей Церкви.



# Послесловие

Спасибо, что прочел мою первую работу. На удивление, написание модуля отняло значительно больше времени чем я думал, чего уж говорить о верстке и оформлении.

Я и сам знаю сколь много ошибок допустил, но прогнав по десятку раз эти листы через разные бесплатные приложения (без умения с ними обращаться, конечно же), я понял что уже не доберусь до исправления текста дабы показать этот модуль в срок.

Да простят мне мою холатность понимающие мастера.

Местами неказисто, да и программа всячески пыталась меня ограничить, но все таки я закончил. Надеюсь тем самым я заработаю себя хоть пару сетов дайсов, хотя, закончив, я уже рад что у меня есть свой личный ваншот.

Я буду рад если вы решите поддержать меня добрым словом, советами или комментарием с ремарками.

Отдельная благодарность СанСанычу за все работы связанные с оформлением, а так же всем моим игрокам, коим довелось со мной играть.

Ариман, Талан, Камалла, вы навсегда в моем мире. Знайте, его я держу у сердца. По всем вопросам пишите -

<https://vk.com/erenero>

И вот я в последний раз его перечитал.

Думаю мне удалось передать эту атмосферу и подарить яркие эмоции игрокам. Тебе же, мастер, я очень надеюсь что было удобно.

Пожалуй... Я распечатаю себе этот ваншот.

Всем хороших игр.

Надеюсь, до скорого.

## Раздаточный материал

### Записки Ворна: Записка 1 - 2

ОПАТЬ Я ВПЖУ ШТОТ ЭОН:  
ОН ТАК ПЛАЛЕН, ШТО Я НАЧИНАЮ КОММЕНТАТЬСЯ В  
РЕАКТИВНОСТИ: В КОТОРЫХ РАЗ Я ВПЖУ ШТО  
МЕСТО: ШТО НЕ ПРОСТО ЭОН: Я УВЕРЕН БУДУ,  
ШТО-ТО НЕ ТАК:  
ПОПАСТЬ ТРОПКА БЫЛО НЕЧЕ МЕМ ШОП В ШТОМ  
ЭН:  
ОСТАВЛЮ ЗАКЛЮЧ НА ЭВОЛЮ РУКЕ И ПРОБЕРИМ  
БУДЕТ АН ОНА ЭО МНОЖ КОРА Я ПРОСНУСЬ:

...

ПОЧЕРК НА ПРОШЛОМ СТРАНИЦЕ ТОЧНО МОИ И  
ЗАКЛЮЧ НА РУКЕ ТОЖЕ МОЯ: Я НЕ МОГУ  
ПАЗОБРАТЬСЯ, НО ШТО-ТО НЕ ТАК:  
ШТО НЕ ЭОН И ТЕБЕ НУЖНО ПАЗОБРАТЬСЯ, АКТУА  
ТЫ ПОЛОВА:  
ПЕРЕД ТЕМ КАК ВЕРНУТЬСЯ ОСТАВЬ ЕЩЕ ОДНУ  
ЗАКЛЮЧ НА СЕБЕ: ВСПОМИНАЮ ШТО ПРОШЛО:

# Раздаточный материал

## Записки Ворна: Записка 3

Я СНОВА ЗДЕСЬ И Я ВСЕ ВСПОМНИЛ: НУЖНО  
ДОКТОРЕ ВЫБРАТЬСЯ ОТ СНА: ЗАКОНЫ ОКАТ  
ЗЕДЕ ДОСЛАНИЕ И ДОРВУ В МЕРТАМ ЭТУ КЛЕТКУ:  
КАК ЖАЛЬ ТЕХ МАРНЕИ, ХОРОШО ХОТЬ ТОТ В  
МАШЕ УБЕЖАЛ: И МАЛЫШ ПАРВНК ЗНАК: НИЧЕГО  
ЕГО ЖИЕТ БОЛЬШОЕ БЫТУШЕ И Я ЕГО УВИЖУ:  
КЛЯНУСЬ БОРОБОИ ПРУНИН: КАК И БОРОТА  
ХАЗ ПАРРОТА:  
О МОРАЛИН СНОВА ОН МНЕ.

# Авгур Габриэль

Средний гуманоид, хаотично-добрый

Класс Доспеха 25 (или 15 вне храма)

Хиты 165 (30d12 – 30)

Скорость 30 фт.

| СИЛ    | ЛОВ     | ТЕЛ    | ИНТ     | МДР     | ХАР     |
|--------|---------|--------|---------|---------|---------|
| 8 (-1) | 15 (+2) | 8 (-1) | 24 (+7) | 24 (+7) | 24 (+7) |

Спасброски инт +13, мдр +13, хар +13

Навыки магия +13, история +13, внимательность +13, религия +13

Сопротивление урону холод, электричество, некротическая энергия

Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства Истинное зрение, Пассивная внимательность 23

Языки Общий, Телепатия 120 ф.

Опасность 16 (15000 XP)

**Мудрость древних.** Пока рядом с Авгуром Габриэлем находятся черепа настоятеля Турана и Аврелия, он может держать до трех концентраций. При проверке Телосложения на концентрацию он совершает лишь один бросок. В случае успеха все эффекты сохраняются, провал - все эффекты прекращаются..



**Использование заклинаний.** Габриэль является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 21, +13 к попаданию атаками заклинаниями). Авгур Габриэль может раз в день использовать заклинание "Проекция" и "Таинственный мираж", неограниченно накладывать заклинание "Маскировка", "Доспех Агатиса" и "Доспехи мага", и у него подготовлены следующие заклинания: Заговоры (неограниченно): Мистический заряд, малая иллюзия чудотворство, фокусы. 1 уровень (4 ячейки): волшебная стрела, усыпление, сглаз 2 уровень (3 ячейки): обнаружение мыслей, отражения, туманный шаг 3 уровень (3 ячейки): передача жизни, возрождение, ужас 4 уровень (3 ячейки): облачение тени, усыхание 5 уровень (3 ячейки): вещий сон наблюдение, силовая стена, телекинез 6 уровень (1 ячейка): сфера неуязвимости 7 уровень (1 ячейка): телепортация 8 уровень (1 ячейка): сокрытие разума 9 уровень (1 ячейка): остановка времени

## Действия

**Авгур Вершителя** Габриэль взывает к Вершителю Судеб на мгновение проявляя его. Жуткие щупальца хлестывают 30-футовую линию шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Силы со Сл 21. При провале существо получает силовой урон 16 (3d10) и сбивается с ног, отлетая на 15 футов, а так же не может использовать реакции до конца своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает половину урона и не испытывает никаких других эффектов.

**Озарение (перезарядка 5–6).** Габриэль насыпает ужасные видения одного из множества вариантов будущего. Все существа в области 40 фут должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе получают урон психической энергией 16 (2k8+7) и станут ошеломлёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

## Раздаточный материал Церковь Вершителя Судеб



*Для религии нет ничего губительнее безразличия*

## Используемые изображения

Обложка - DARK SOULS 3 BY CHEN LI ON ARTSTATION.

Символ над обложкой - Персональное клеймо автора

Свеча на первой странице ANNA TERSKOVA ON ARTSTATION

Свиток на второй странице - SAGE'S SCROLL | DARK SOULS WIKI | FANDOM  
DARKSOULS.FANDOM.COM

Телега с третьей страницы - TRAVELLER'S CART, SONNO FREELANCE CONCEPT ARTIST

Бочки и колесо - FREELANCE CONCEPT ARTIST / LOGARIUS WHEEL - ALBUM ON IMGUR

Курильница - DUNGEONMASTER.RU

Порванная занавеска - POTENTIALTHINGS.BLOGSPOT.COM

Вид клеток - BLOODBORNE OLD YHARNAM CONCEPT ART

Колокола - ARTSTATION - BELL-RING, IGOR BURLAKOV (DARTGARRY) | SCARY ART, FANTASY ART,  
CREATURE ART

Клетка - ARTSTATION - SIMPLE BARREL, ZARIN VANDYK"

Дворф и дневник - DWARF PORTRAIT BY MURATGUL ON DEVIANTART /GALE'S JOURNAL BY  
GREEKCELTIC ON DEVIANTART

Авгур - MICOLASH : CHARACTER IN FROM SOFTWARE'S GAME BLOODBORNE. - ANAK INSTRISTANS BLOG

Череп и Авгур - BRANDBILDA.COM/ BLOODBORNE-RUS• AMINO

Образ авгура - DARKEST DUNGEON ON TWITTER: "SHAMBLER ALTAR BY @HYUNG7754

Множество клеток - THE ART OF ANIMATION | BLOODBORNE, BLOODBORNE ART, DARK SOULS ART

Все образы Хранителя спящих - FATHER OF THE SUN, RENDERU.COM