

Модуль: Подарки из глубин

Сеттинг: Мир Стержня Макса Фрая

Система: Fate Accelerated Edition

Краткое содержание: Простая подработка на вечер: войти и выйти. Разобрать вещи в доме учёного, погибшего в конце Смутных Вреён- что может пойти не так? Вот и группа студентов Новой Рассветной Школы Магии тоже так подумала. Разумеется, зря.

Ключевые слова: учёный, война, море

Про соответствие теме: Партия должна предотвратить Возрождение древнего мага (или быть сожраной)

## **Введение. Магия, механика и Сердце Мира**

В мире Стержня, магия, основанная на использовании силы Сердца Мира доступна каждому, кто находится вблизи Ехо (она называется Очевидной магией). В Ехо существует множество традиций Очевидной магии, развивавшихся тысячелетиями за время Эпохи Орденов, хотя часть этих знаний была утеряна в Смутные времена, когда Король и Орден Семилистика уничтожили другие ордена под предлогом спасения Сердца Мира от истощения. В данный момент использование силы Сердца Мира разрешено по лицензиям, ограничивающим максимально мощные применяемые заклинания.

В традициях Очевидной магии Чёрная магия- воздействующая на материальные объекты, а Белая- на абстрактные концепции (мысли, чувства, жизненную силу и т.д.). Известно 234 ступени, к которым принадлежат заклинания, которых за три тысячи лет было создано невероятное количество. Фактически, для чего угодно в Ехо найдётся заклинание, вопрос в том, хватит ли искуности магу, чтобы им воспользоваться.

В рамках игр это значит, что прописывать каждое известное магу заклинание - дело бесполезное. В этой игре прописаны Любимые заклинания - наиболее удобные приёмы, наработанные учениками до автоматизма, но ими способности персонажей не ограничиваются. Персонаж может попытаться добиться любого эффекта, которого пожелает, но сработает ли это- зависит от подхода, наличия подходящего аспекта и броска кубов.

Простые заклинания (починить или высушить одежду, разогреть еду, заполнить самопишущую табличку) в Ехо удаются автоматически. Если им не противостоят, то они не требуют проверки подхода. Магические действия, которым можно противостоят, как и любые другие такие действия, требуют проверки подхода. Сложные (вылечить серьёзное ранение, дышать под водой), или используемые в стрессовой ситуации (ударить магией, использовать защитный оберег) заклинания требуют проверки для успеха. Очень сложные действия (быстро изучить новое заклинание, расширить защиту или лечение на нескольких человек) и активные трюки требуют использования Жетона судьбы для активации и успешной проверки для правильного использования.

Эти рекомендации актуальны для данной игры, персонажи которой Ученики и находятся непосредственно в Ехо. Для использования в других местах (в Угуланде Очевидная магия слабеет, за его пределами - почти недоступна) и другими персонажами (уровень ученика в Ехо эквивалентен уровню Послушника в Угуланде или Младшего Магистра за его пределами) уровни сложности проверок можно поправить сложность сопротивления ловушкам и прочность противников.

## Подарки из глубин

В Смутные времена Джибак Урзуни был учёным, исследовавшим затонувшие поселения эльфов, а его брат Инбак- младшим магистром Ордена Спящей бабочки. Джибак владел домом в Новом городе Ехо, в котором и был убит грабителем. Инбак отправился в изгнание после принятия Кодекса Хрембера, но теперь, после принятия поправок и амнистии, он планирует вернуться. Он хочет продать дом брата, но желает сохранить его личные вещи, так что нанимает управляющего, который в свою очередь нанимает студентов школы магии, чтобы они разобрали и вынесли из дома личные вещи (по паре корон на каждого- весьма щедрое предложение за вечер работы)

Дом Джибака выглядит небольшим по меркам Ехо: всего два жилых этажа и полдюжины комнат, не считая подвала. Он выглядит построенным во времена вурдалаков Клакков, не слишком древний (и трёх тысяч лет нет- почти новострой). Сад вокруг него изрядно разросся, но его недавно расчистили магией, просто испепелив мешающие растения. На долю секунды кажется, что дома смотрит на партию, но потом это чувство исчезает, и всё в порядке.

Поверенный, Аджар Хамзи, говорит партии:

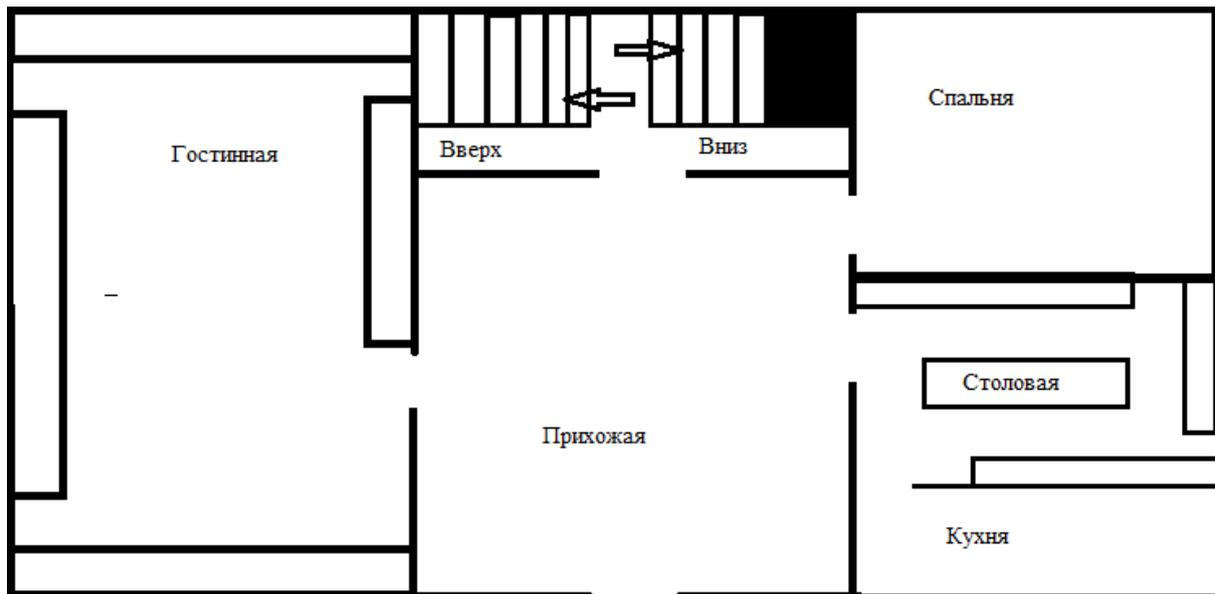
-Это простая работа, войти и выйти. Внешняя защита вся снята, внутренней не осталось после нападения грабителя. В доме есть какое-то количество древних амулетов, но они- бесполезные игрушки, от которых нет толку. Вам нужно собрать книги из кабинета, одежду из спальни, украшения со стен в гостиной и фамильное серебро из столовой. Не советую пытаться что-то украсть: наследник этих вещей маг, способный узнать о вашем проступке, даже не появляясь в Ехо. Если вы что-то разобьёте, это будет вычтено из вашей зарплаты. Уяснили?

Внутри: В этом доме очень высокие потолки, и становится ясно, что на деле тут лишь два этажа, но зато огромное количество шкафов с книгами. Первый этаж состоит из прихожей, лестниц (вверх и вниз), кухни, столовой, спальни и гостиной. Кабинет находится наверху.

Примечание для мастера

Задача ловушек внизу - заставить партию потратить свои ресурсы (жетоны судьбы) и силы (накопить стресс и последствия). Антагонист пытается максимально ослабить партию, но оставить их в живых для последней схватки, когда он сможет их поглотить, что может влиять на выбор целей.





**Весь дом:** Едва партия заходит в дом, его двери закрываются. Сломать их не получится, даже магией. Безмолвная речь в пределах дома работает, но послать зов за его пределы невозможно (он находится в карманном измерении). Магия здесь доступна как в Сердце мира

### Прихожая

Аспекты: Много хрупких предметов, Газовое освещение

Стены прихожей окрашены в светло-жёлтый цвет, потолки высотой в два человеческих роста, комната освещена газовыми шарами. На стенах висят различные трофеи: ракушки, остатки керамики, позеленевшие от времени осколки металлических предметов. Всё развешено по стенам в коробочках с прозрачной стенкой. Отдельно у входа на лестницу висит амулет в виде треугольника на цепочке, в который вписаны три других треугольника, в центре- белый круг. Если амулет снимается со стены происходит Стекланный ад. Умный подход 3 со знаниями магии подсказывает, что это амулет защиты от призрачного телекинеза.

*Стекланный ад:* Все стеклянные и хрупкие предметы вокруг взрываются, ударяя находящихся в комнате потоком острых осколков, наносящим 3 стресса по базе (из них 1 легко лечится, излечение 3 требует стильного успеха).

Защита: Надеть амулет, Хитрый 3 (укрыться в соседней комнате), Проворный 3 (упасть на пол и прикрыть голову лоохи).

### Ванная

Аспекты: Никто не услышит твой крик, Много источников воды

Ванная этого дома выглядит довольно бедно: полдюжины бассейнов для омовения, пара огороженных уборных. Стены также украшены различным хламом с раскопок, в основном ракушками. На стене в дальнем конце комнаты висит ещё один амулет, треугольник на цепочке, но из синего кристалла (Умный 3- Амулет защиты от воды).

*Морская пучина:* Когда кто-то достигает середины помещения, комната внезапно наполняется водой до потолка. Находящиеся внутри начинают захлёбываться, теряя единицу стресса за раунд (на то, чтобы покинуть помещение требуется два).

Защита: Надеть амулет, Сильный 3 (задержать дыхание и выплыть), Умный 3 (суметь использовать заклинание подводного дыхания без слова)

## **Гостиная**

Аспекты: Храм знаний, Крепкая мебель

Гостиная уставлена книжными шкафами. Слева от входа находится столик и несколько кресел; на стене рядом амулет в виде треугольника из двух половин, чёрной и белой (амулет ослабления духов). Книги в шкафах- крайне нудные справочники, но умный подход 4 позволяет найти книги Древние амулеты и Хлыст духа. Первая рассказывает о составных амулетах, которые имели свои функции отдельно, но вместе имели дополнительный эффект (этим пользовались древние эльфы для создания союзов). Вторая книга позволяет изучить заклятие, наносящее 3 базового стресса духовным сущностям (требует использования жетона). Снятие амулета со стены создаёт книжного голема (требует 1 раунд, во время которого книги летят во все стороны).

*Книжный голем*

Знания- сила, бумага всё стерпит

Хорошо умеет (+2): Бить “руками” (база 2), Поток страниц (база 1 по площади)

Плохо умеет (-2): Сопrotивляться огню, Различать иллюзии

Стресс: 8

Дополнительное решение: Удар амулетом ослабления духов наносит 2 стресса

## **Спальня**

Спальня имеет также высокий потолок и выкрашенные в синий цвет стены. Окна закрыты тяжёлыми шторами, в комнате царит глубокий полумрак. В левом дальнем углу комнаты находится платяной шкаф. Пол мягкий, на нём лежит дюжина подушек и несколько одеял, среди которых скрыта довольно увесистая книга, на обложке которой закреплён треугольник из зелёного кристалла, в который вписан белый круг (амулет защиты разума). Амулет можно снять, не касаясь книги (Аккуратный 3). Книга с амулетом- зашифрованный рукописный (точнее, магописный) текст, который ускользает от понимания читающего (Хитрый 3, чтобы понять, что это магическая защита, а не скучный текст). Прикосновение к книге после снятия амулета переносит коснувшегося в иллюзию: он видит, черноволосого мужчину неопределённого возраста, сидящего в кресле в незнакомой комнате (кабинет) и читающего книгу. Внезапно из темноты возникает фигура в плаще и наносит ему удар в спину через кресло: магическое лезвие пробивает его насквозь. Однако после этого мебель превращается в лес кольев, пронзающих нападающего со всех сторон, после чего тот обмякает; в видении появляется чувство чужого присутствия, и оба тела начинают стремительно разлагаться, а в комнате появляется туманная худощавая фигура. Смена кадра- в комнату входит Аджар Хамзи. Он деловито осматривает стол, прикарманивает кошелёк из одного из ящиков стола, затем начинает осматривать тела; его взгляд замирает, он застывает в неестественной позе, после чего его рука вцепляется в его горло и душит его. Он падает на пол, после чего вскоре поднимается, он его движения немного другие, более плавные и мощные. Он морщится и покидает комнату. Конец видения. Смотрящий получает 2 стресса от ментального перенапряжения (легко лечится 1, излечение 2 требует стильного успеха)

## Столовая/Кухня

Аспекты: Столовое серебро, Дубовая мебель

Едва кто-то входит в столовую, в него начинают лететь столовые приборы и посуда (по 1 базового стресса за попадание, +2 к атаке). Полтергейст может одновременно атаковать лишь двоих. Атаки на носящего амулет защиты от призрачного телекинеза не наносят урона. Амулет целостности находится в дальнем конце кухни (Хитрый 3, чтобы заметить; Проворный 3, чтобы добежать за 1 раунд, Умный 3, чтобы опознать). Полтергейст прекращает действовать, только когда у него нет новых целей.

## Кабинет

Аспекты: Место смерти, Зачарованное кресло, Волшебный хлам

Последний амулет украшает тяжёлую дубовую дверь единственной комнаты на втором этаже. Он выполнен в виде жёлтого треугольника, в который вписан перевёрнутый треугольник, в который вписан перевёрнутый треугольник... и так далее (Умный подход 3- Амулет Ловушки Душ). Открыть дверь без амулета защиты от призрачного телекинеза нельзя.

Кабинет представляет собой просторную комнату с кеттарийским ковром, тяжёлым столом и явно очень комфортным креслом. В комнате находится несколько книжных шкафов, несколько шкафов с находками экспедиций (ценности не представляют). Скелеты погибших ещё лежат у стола.

*Мирное разрешение:* Объединить амулеты. Если в гостиной была найдена книга Древние амулеты и собраны все 6 амулетов, партия может объединить амулеты, сложив их в шестиугольник. Объединённый амулет затянет душу древнего мага, едва он окажется рядом.

*Боевое разрешение:*

Недостаточно мёртвый эльф

Хорошо умеет (+2): Одержимость, Использовать магию смерти (Белую)

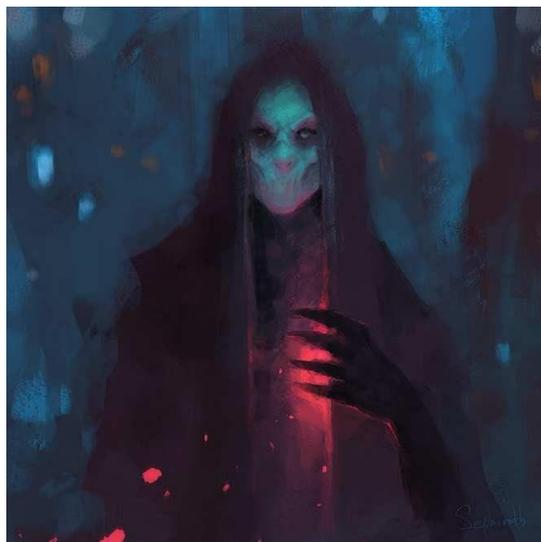
Плохо умеет (-2): Биться в ближнем бою, Использовать чёрную магию

Стресс: 10

Особенности: Бестелесность (физические атаки не действуют), Нежить (не действуют эмоциональные эффекты, амулет ослабления духов наносит 2 стресса по базе).

Одержимость: Заставляет одного из игроков атаковать союзника, принимать за него физический урон. Духовный урон получают оба.

Не действует на носителей Ловушки душ и амулета защиты разума. Может восстановить стресс если носитель получает физический урон, полностью если носитель умрёт. Может быть изгнан из тела соответствующим заклинанием.



## **Заключение**

Триста лет назад Джибак Урзуни нашёл на раскопках затонувшего эльфийского поселения расколотый амулет. Его умений хватило на то, чтобы определить свойства каждого осколка, но не их единого свойства- заключения души древнего эльфийского мага (увы, в Орден его не взяли из-за отсутствия способностей и ума, так что он был скорее бешеным коллекционером с дипломом учёного). Он погиб от рук грабителя, но успел воспользоваться защитой, добившей преступника. Их смерти придали сил возрождающемуся рядом с Сердцем Мира духу. В наши дни Аджар Хамзи пришёл в дом по поручению Инбака Урзуни, но не будучи магом, был быстро убит, выпит и реанимирован в виде умертвия. Он заманил юных и неопытных магов в дом с ловушками, которые должны были их ослабить, чтобы потом их выпил его хозяин и смог возродиться полностью. Они спешили, поскольку опасались Тайного сыска, так что привели всех сразу. Тело Аджара будет найдено в саду, вместе с кошельком (там накопилось 30 корон, которые ему больше не понадобятся). Тайный сыск прибудет после всех событий и возьмёт на себя заботу об утилизации заточённого духа. Амулеты позже им вернёт Нуминорих Кута, поскольку Тайный Сыск не хочет отдавать их бывшему мятежному магу, а студентам они могут принадлежать по праву завоевания.

## **Крюки для дальнейших приключений:**

Остатки библиотеки в кабинете могут содержать интересные книги о магии или кладах, которые студенты могут тихонько взять, на свой страх и риск.

Инбак Урзуни может связаться с ними и в качестве извинения подарить часть “археологических находок” его брата - лишь бы короне не сдавать. Они могут содержать осколки древних знаний или намёки на тайны или клады тех времён.

## **Приложение: Листы персонажей (5+бланк)**

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция Книжное дитя из школы магии	Аккуратный	+2
Проблема Люди такие сложные	Умный	+3
Ученик Белой магии	Эффектный	+1
Оперативная ретирада	Сильный	+1
Отрицание иллюзий	Проворный	+2
Жетоны судьбы/Обновление 3	Хитрый	+0

<b>Трюк</b>	Это было в книге!- Вспомнить и применить мощное заклинание- 1 раз в день
Любимые заклинания <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бич разума</li> <li>• Разрушение магии</li> <li>• Прыжок</li> </ul>	

Стресс				Последствия
			2	
			4	
1	2	3	6	

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция Первый парень на деревне	Аккуратный	+0
Проблема Кроме мордобития- никаких чудес	Умный	+1
Ученик самоусиления магией	Эффектный	+2
Опытный драчун	Сильный	+3
Глаз-алмаз	Проворный	+2
Жетоны судьбы/Обновление 3	Хитрый	+1

<b>Трюк</b>	Волшебный кулак- Удары руками считаются заклинаниями, +1 к урону
Любимые заклинания <ul style="list-style-type: none"> <li>● Силён как вол</li> <li>● Быстрее ветра</li> <li>● Личный оберег</li> </ul>	

Стресс			Последствия	
			2	
			4	
1	2	3	6	

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция Аристократ древней крови	Аккуратный	+1
Проблема Я выше по праву рождения	Умный	+2
Ученик защитной магии	Эффектный	+3
Фехтовальщик-фанат	Сильный	+0
Я знаю лучше!	Проворный	+2
Жетоны судьбы/Обновление 3	Хитрый	+1

<b>Трюк</b>	У меня есть хитрый план!- Переставить окружающих на поле по своему желанию- 1 раз в день
Любимые заклинания <ul style="list-style-type: none"> <li>● Доспех мага</li> <li>● Сиятельная аура</li> <li>● Усиление оружия</li> </ul>	

Стресс			Последствия	
			2	
			4	
1	2	3	6	

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция Прирождённый целитель (ученик)	Аккуратный	+3
Проблема Может, решим всё мирно?	Умный	+2
Всё своё ношу с собой	Эффектный	+2
Голос разума	Сильный	+1
Обереги предков	Проворный	+0
Жетоны судьбы/Обновление 3	Хитрый	+1

<b>Трюк</b>	Триумф целителя- убрать последствие или весь стресс в 1 цели- 1 раз в день
Любимые заклинания <ul style="list-style-type: none"> <li>● Малое исцеление</li> <li>● Оберег</li> <li>● Сон</li> </ul>	

Стресс			Последствия	
			2	
			4	
1	2	3	6	

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция Талантливый ловкач	Аккуратный	+2
Проблема Оно само в карман упало	Умный	+1
Одарённый иллюзионист	Эффектный	+1
Нашкодил и смылся	Сильный	+2
Кидать всё, всех, вся	Проворный	+3
Жетоны судьбы/Обновление 3	Хитрый	+1

<b>Трюк</b>	Быстрее молнии - Два действия за раунд- 1 раз в день
Любимые заклинания <ul style="list-style-type: none"> <li>● Отвести глаза</li> <li>● Двойник</li> <li>● Головокружение</li> </ul>	

Стресс			Последствия	
			2	
			4	
1	2	3	6	

Персонаж		
Имя		
Описание		

Аспекты	Подходы	
Концепция	Аккуратный	
Проблема	Умный	
	Эффектный	
	Сильный	
	Проворный	
Жетоны судьбы/Обновление	Хитрый	

Трюк	
Любимые заклинания	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	

Стресс				Последствия
			2	
			4	
1	2	3	6	