

Опустевший берег

RPG-Кашевар 2019

Тема: **возрождение**

Ключевые слова: **море, ученый, утро**

Система: **dungeons and dragons 5e**

Сеттинг: **Забывшие королевства**

Приключение, адптируемое для героев от 1 до 10 уровней

Ссылки на лор для полноценного понимания сюжета:

Магическая чума - <https://dungeonsanddragons.ru/wp-content/uploads/2013/12/Realms-Magic.pdf>

Турмиш - <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Turmish>

Истишия - <https://rpg.fandom.com/ru/wiki/%D0%98%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%88%D0%B8%D1%8F>

Война богов - [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BC%D1%83%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BC%D1%8F_\(Forgotten_Realm\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BC%D1%83%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%B2%D1%80%D0%B5%D0%BC%D1%8F_(Forgotten_Realm))

План воды - https://rpg.fandom.com/ru/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD_%D0%92%D0%BE%D0%B4%D1%8B

Ссылки на статьи существ

Водные элементали - http://dungeon.su/bestiary/144-water_elemental/

Сахуагины - <http://dungeon.su/bestiary/276-sahuagin/>

Колдун с покровителем «создание из глубин» - https://vk.com/doc184524527_515582498?hash=c2e894eec6d5bdd2fd&dl=6bbc820cfa81b42a8d

Жрецы Истишии принадлежат домену бури, а их уровень, как и уровень колдунов генерируется мастером в зависимости от общего уровня партии

Кратко о приключении.

События приключения развиваются в 1389г. в небольшом портовом городе в стране Турмиш на берегу моря Падающих звезд, высохшего из-за событий Магической чумы. Героям предстоит помочь городу разобраться с отступившим морем, с помощью артефакта местной церкви Истишии открыв портал на план воды. Однако, вместе с заполняющимся морем, в толщах воды возрождается и некая сущность, у которой есть свои планы на героев и храм Истишии, что приводит к конфликту между жрецами и колдунами, желающими возродить своего покровителя в море.

Персонажей можно мотивировать стандартными наградами в виде денег и артефактов. К тому же выполнение задания ведет к хорошему отношению к героям в Турмише, за счет чего можно выдать героям что-то необходимое им, в зависимости от их предыстории и цели путешествия в целом.

Часть 1.

Конец весны. Дождь с порывами ветра. Приключенцы прибывают в небольшой город **Брейт**, находящийся в паре дней пути от **Алагона** для исследования событий Магической чумы в этой местности. Это бывший портовый городок, зарабатывавший на продаже пойманной рыбы до того, как море Падающих звезд частично ушло под землю, оставив здесь только грязную землю с засохшими водорослями. Сейчас город в полу-опустевшем состоянии, кто мог - уехал на заработки в другие места. Из-за обстановки в городе и частых фанатиков, пытающихся стать исеченными магией, проходящими через город, местные жители недоверчиво относятся к героям. Однако тут все же можно получить еду и ночлег. На берегу, в западной части города стоит действующий храм Истишии, тоже сильно обедневший после отступления моря. До магической чумы большая часть жителей Брейта поклонялись богине воды, моля ее о хорошей погоде на море и удачном улове. Сейчас же люди молятся о возвращении моря обратно к берегам Турмиша. Некоторые верят то, что иссушенное море - наказание, посланное Истишией за грехи.

По городу ходит легенда про сильную заклинательницу Шандри Рейн, жившую в этом городе век назад, и ставшую любовницей Истишии во время войны богов, когда Истишия ходил по Фаэруну в человеческом облики. Шандри предала его, за что бог в порыве гнева утопил ее в море, а спустя время наказал и родной город Шандри.

Немного отдохнув, герои встречают ученого **Зарка Лэнси**, как и они занимающегося исследованием магической чумы. В Брейт живет семья Зарка, поэтому ученый пытается помочь городу решить проблему с морем.

Зарк - это еще довольно молодой, но уже хорошо подготовленный в знании магии человек. Очевидно, до событий чумы, он занимался изучением плетения и был неплохим волшебником. Но, как и другие волшебники, до воскрешения Мистры, он не может использовать плетение. Пообщавшись с жителями, герои могут также узнать, что в последнее время в город прибыло несколько новых людей с неясными целями. Непохоже, чтобы они шли в Чумные земли, но их часто видят около ученого. Сам Зарк про них ничего не упоминает и уводит тему, если заговорить об этом.

Зарк рассказывает персонажам про артефакт из храма Истишии, способный открывать стабильные порталы, ведущие на план воды. Он смог договориться со жрецами храма, чтобы они позволили ему воспользоваться артефактом их бога для восстановления уровня моря. Его план состоит в открытии нескольких крупных порталов над морем, чтобы снова заполнить его. Но проблема в водных элементах и других неприятных существах, обитающих на чужом плане, которые могут пройти сюда через открытые порталы. В городе недостаточно сил для сражения с элементами, поэтому требуется помощь приключенцев.

Часть 2.

Если приключенцы соглашаются, Зарк отводит их в храм Истишии, чтобы показать артефакт. Артефакт представляет из себя довольно крупную морскую раковину, полностью покрытую перламутровыми молитвами на акване.

Жрецы не очень доверяют и персонажам и Зарку, но ради города готовы работать вместе, но лишь с условием, что ритуал будут проводить они сами и артефакт больше никто не тронет.

Само здание храма представляет из себя сложное архитектурное сооружение, раннее на половину погруженное под воду моря, сейчас же оно полностью на суше. Жрецы бога воды по традиции возносят свои молитвы Истишии по утрам. Ритуал решено было также исполнять ближайшим днем после молитвы, когда влияние Истишии наиболее сильное.

Ночью перед днем ритуала персонажей посещают тревожные, но неясные сновидения, полные воды и неразборчивого шепота, уговаривающего на что-то.

Собственно героям, как Зарк и просил, нет нужды участвовать в самом ритуале, но нужно будет защищать город и жрецов от существ с плана воды.

К полудню все действующие лица выходят на берег.

Кроме них сюда постепенно подтягиваются и упомянутые выше знакомые Зарка, недавно прибывшие в город. Сам Зарк выглядит сильно взволнованным.

Берег представляет из себя печальное зрелище. Земля, раньше омываемая морем, сильно высохла и завалена сухими водорослями и скелетами рыб, а сама крошка воды виднеется лишь где-то вдальке. Около доков валяются уже никому не нужные старые лодки. Недалеко стоит неработающий маяк.

Жрецы принимают за ритуал. Спустя какое-то время в небе над морем действительно открываются огромные порталы, из которых сначала по каплям, а потом водопадами в море начинает литься вода.

В зависимости от общего уровня партии, мастер может выпустить из порталов достаточное количество элементалей и сахуагинов для боевки. Персонажам может помочь городская стража. Нужны примерно сутки, чтобы вода в море достигла своего прежнего уровня. Если во время боя кто-то из персонажей полностью погружается под воду, то в зависимости от того, насколько успела подняться вода, он может слышать в голове либо неясный шепот, как в предшествующем сне, либо четкий настойчивый женский голос, предлагающий возможность использовать магию без плетения в обмен на небольшую услугу.

Часть 3.

Если кто-то из персонажей соглашается, то сразу мультиклассирует в колдуна с покровителем «сущность из глубин», связывая свою душу с утопленной здесь заклинательницей Шандри, которая не могла умереть, но и выбраться из моря из-за магии Истишии тоже не могла. Ее магия теперь напрямую связана с морем Падающих звезд, поэтому чем выше уровень воды, тем она становится сильнее.

После осушения моря и разрыва плетения, Шандри оставалось только взывать ко всем, кто мог бы откликнуться, в обмен на службу даруя им остатки своих сил. Учитывая то, сколько волшебников со смертью Мистры потеряли возможность колдовать, предложение использовать магию без плетения для некоторых могло оказаться очень заманчивым. В том числе и для Зарка и его новых знакомых, которые затеяли весь этот ритуал с поднятием уровня моря в прежнее состояние ради увеличения количества союзственных сил и возрождения своего покровителя.

Жрецам в это время не нужно поддерживать ритуал, поэтому они могут просто оставаться на берегу и наблюдать,

либо помогать персонажам.

В любом случае, к утру (спустя примерно 18 часов от открытия порталов) следующего дня ритуал еще не окончен, но Шандри набирает уже достаточно сил, а ее колдуны в виде Зарка и его товарищей, все еще находящихся на берегу, теперь способны полноценно использовать магию. На рассвете Шандри поднимается из воды в виде большого гуманоидного существа, покрытого чешуей и кожей, сгнившей за годы пребывания в воде. Очевидно, никто, кроме колдунов, не понимает, что происходит, жреца начинают паниковать, пока колдуны приветствуют своего покровителя. Недалеко от берега мог быть кто-то из горожан, которым интересно было взглянуть на порталы, заполняющее море водой. Они тут же начинают убегать домой. Шандри хочет отомстить Истишии, но сделать это напрямую сейчас не может, поэтому она будет пытаться лишить его сил, убивая его жрецов. Большая часть ее сил сейчас у колдунов, поэтому они нападают на жрецов. Персонажи игроков могут принять ту или иную сторону конфликта или вовсе не участвовать в нем. Так или иначе на берегу начинается бойня. Пока вода прибывает в море, колдуны Шандри становятся сильнее, это можно остановить, только разрушив Раковину Истишии, чему жрецу не будут рады, как и жители города, поскольку если море не вернется обратно к берегу, город вскоре совсем вымрет. Но если этого не делать, колдуны вырежут всех местных послушников Истишии, поэтому придется делать выбор. Победить колдунов и Шандри по окончании подъема воды герои вряд ли смогут, лучше решать сейчас. Если герои все же решают сражаться против Шандри и колдунов, то им стоит любой ценой разбить артефакт, а затем вместе с жрецами и стражей сразить колдунов. Убить непосредственно Шандри довольно проблематично, поскольку она предпочтет прятаться в воде в случае опасности.

При присоединении к колдунам, придется сражаться против жрецов и стражи, это не менее простая задача. Но каждый из них сможет мультиклассировать в колдуна и использовать магию. В то время как магия жрецов сильно органичена, поскольку она тоже использовалась с помощью плетения.

Во время боя так же могут вмешиваться прибывающие существа с плана воды, которые настроены агрессивно против всех сторон конфликта.

Если персонажи просто уходят, то они не получают ничего из обещанной Зарком награды. Море постепенно наполняется, всех жрецов, которые не сбежали, убивают. Спустя пару дней из Алагона за колдунами и Шандри приходит отряд паладинов Истишии.