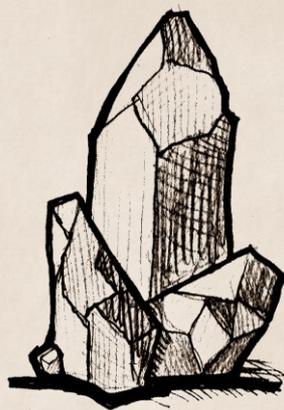


Соль, Туман и Зеркала

Постановка в семи действиях



ВСТУПЛЕНИЕ

Это приключение для D&D 5e.

Тема: Возрождение

Ключевые слова: Море, Театр, Утро

Дорогие читатели, до начала приключения я хотел бы пояснить как им пользоваться, и дать вам пару советов.

Прежде всего вам стоит обратить внимание на построение завязки и подведение героев к приключению. Постарайтесь упомянуть о городе и его правителе — графе-учёном, тратящим баснословные суммы на раскопки и исследование древностей.

Соблюдайте условности жанра героического фэнтези, **но не забывайте**, что каждый из персонажей - живая личность с сильными и слабыми сторонами, которая мыслит и чувствует.

Давайте игрокам свободу воображения и **не пресекайте необычные** и изобретательные подходы.

Сценарий — это скорее настоятельные рекомендации, чем точный свод законов и правил. Изменяйте его там, где этого требует ситуация. Строгие сцены — Пролог и Эпилог.

Приключение рассчитано на персонажей 5-6 уровня, и подразумевает интенсивные боевые сцены без длительного отдыха. Для персонажей высоких уровней вам, возможно, придется модифицировать боевые сцены.

Старайтесь вдохновляться основными тематическими словами каждой сцены при ее описании.

Если вы хотите создать свою партию или сыграть подготовленной для приключения, удостоверьтесь, что для всех найдется момент триумфа, а протагонисты и антагонисты будут иметь как сходства, так и различия.

В описании статблоков противников есть особая строка — **Свита**. Она позволит вам окружить злодеев тематически подходящими прихлебателями и прислужниками для приключенцев более высоких уровней.

Рядом с противниками будут расположены сокровища и магические предметы, сформированные из материи этого мира, так что этот **Реквизит** останется вам в качестве награды.

Все изображения в этой работе нарисованы специально для конкурса RPG-Кашевар 2019.

Референсы:

[SCP-701 - «Трагедия о повешенном короле»](#)

[Истории черного тумана: Страховин](#)

[Мор \(Pathologic 2\)](#)

Источники

Вы можете встретить названия существ, заклинаний и магических предметов из следующих источников.

Книга игрока;

Руководство мастера;

Бестиарий;

Путеводитель Воло по Монстрам;

Руководство Ксанатара обо всём.

Действие 0. Пролог

*Театр, Древность,
Предвкушение, Множество людей,
Дорогой парфюм, Спокойная Музыка*

ИП (Игровые персонажи, Персонажи игроков) наняты охранять представление в театре/при дворе.

Отреставрированную **коробку** с кукольным театром, найденным на дне моря, **выносят на сцену**, выходит Граф-Учёный, представляя постановку.

В конце вступления, когда кукловод начинает управлять куклами, все идет не по плану:

Взрыв. Со сцены видна яркая вспышка. Кукол и кукловода на месте не оказывается.

Многие из гостей в обмороке. Спасбросок Телосложения, Сл.15. При провале — ошеломлен и 1 урон излучением (или другое по вашему усмотрению).

Нитки на крестовинах упорно указывают в разные стороны.

Надпись на дне коробки нанесена Небесным (его может знать граф, не придававший ей значения по недосмотру или намерено). Она повествует о том, что это не просто кукольный театр, аместилище древних сущностей. Их нужно одолеть **до утра или заклятие этой коробки обратит всех существ в городе в кукол.** Обратите конечности пары гостей в деревянные кукольные конечности на шарнирах.

Граф-ученый просит помощи у группы. Он остается здесь, но **дает героям несколько говорильных камней, через которые планирует держать связь.**

Дайте зацепку на одного из противников на ваш выбор из действий 2, 3, 4.

Краткий срез истории и приключения

Этот кукольный театр в виде шкатулки, являющийся тюрьмой для четырех могущественных сущностей, был поднят со дна моря в глубокой древности. Если сущности

наберут полную силу, они могут быть угрозой для всего мира.

Тюрьма и проклятие, наложенное на нее, были повреждены, а Кукловод смог обмануть проклятье, упрятав в шкатулку часть своей силы и остальных пленников.

Веками Кукловод перерождался в своих потомках и нашел способ с помощью шкатулки вернуть себе силу.

Партия находится на ниточках кукловода, работая на него. Да, Кукловод это Граф-Учёный. С активации шкатулки и начала представления он начнет вытягивать из неё силу, надеясь обмануть театр жизнями половины проклятых.

Древнее проклятье

Проклятье кукольного театра воздействует на случайных существ, которые живы, мертвы или дышат (действует на нежить и всех живых существ, но не действует на элементалей, пока те не будут изгнаны или их хиты не будут понижены до 0).

Любое существо, у которого 3 или менее костей хитов, с началом действия проклятия постепенно превращается в деревянную куклу.

Если кукла будет уничтожена, то душа существа навсегда рассеивается в виде магической энергии, расползающейся по окружающему пространству.

Любое существо, хиты которого опустились до 0 или должны опуститься ниже, немедленно становится куклой и стабилизируется, хиты куклы равны 1.

Для снятия проклятья с существа вам потребуется использование заклинания “Малое восстановление”. Существо все еще находится в 1 хите после этого. Это один из немногих способов обратить пленников шкатулки в кукол.

Для сотворения заклинаний школы Прорицания на дальность свыше 100 фт следует совершить проверку (**к20+уровень заклинательного класса+Мод.Характеристики для заклинаний**) по сложности **10+уровень ячейки+1 за каждый час, прошедший в городе** при провале ячейка не тратится, но в этой сцене вы не можете пытаться опять.

Действие 1. Туманный город

*Плохая видимость, Влага,
Тишина, Прелый запах*

На город пало проклятье. Время не на всех участках идет одновременно, не сообщайте об этом игрокам напрямую, но можете давать намеки и показывать это через побочные эффекты. Для эффективного передвижения по городу вам стоит использовать схему поинт-кроула для ориентирования в городе. Составьте ее таким образом, чтоб каждая вершина имела число от 1/2 до 2 (скорость времени в локации), а ребра были подписаны 2-мя значениями (н.п. 10/25). Первое значение — время на путешествие при успешном нахождении пути, а второе — при провальном.

Драгоценное время

Рекомендуемое время до рассвета: 12 часов.

Как вы уже знаете, проклятье обратит всех в кукол с наступлением утра. Вы можете усилить напряжение, переводя стрелки часов, или дать игрокам небольшую передышку. Учтите, что вне зависимости от того, сколько реального времени будет идти ваша кампания, вам стоит помнить, что внутри игры на счету каждая минута. И каждая минута обращает кого-то в куклу.

Такое положение вещей делает длительный отдых непозволительно высокой роскошью.

В качестве варианта дополнительного правила для этого приключения вы можете предложить увеличить время любой проверки вдвое, чтобы получить преимущество на эту проверку, при условии, что на персонажа не давят обстоятельства.

Таблица случайных событий при перемещении

к10	Событие
1	Группа людей в черных одеяниях стоит вокруг огромного костра у городского крематория. Присмотревшись, можно узнать очертания лиц в дотлевающих угольках.
2	Молодой трактирщик, отрешенно сидящий на скамье возле своего заведения, держит в руке полную кружку эля, но его рот почти полностью одеревенел. Если зайти внутрь таверны, то можно увидеть за барной стойкой деревянную куклу девушки, будто целующуюся с кем-то.
3	Сын местного купца болен оукливанием и его отец готов озолотить партию, если они приведут одного алхимика, живущего на окраине города.
4	По городской площади, полной проклятых горожан, ходит хмурый дровосек, ищущий претендентов на дрова.
5	Официант автоматон, продолжающий обслуживать одеревенелых посетителей. Если указать на мертвую внешность его клиентов, он будет активно это отрицать.
6	По улицам разгуливает чревоуещатель, куклы которого пугающе точно копируют внешность живых детей.
7	Инквизитор в маске темного феникса очищает улицы города от скверны путем освящения пламенем.
8	Оголодавшие бродяги бросаются на вас, вооружившись заточенными деревянными конечностями.
9	На окраинах города можно заметить группку бедняков, одетых в самодельные наряды из кусков древесной коры. Если их об этом спросить, то они протянут вам табличку с надписью: «Проклятие не достигнет уже обратившихся».
10	На всю улицу слышится истошный крик ребёнка, застрявшего под упавшей куклой своей матери.

Действие 2. Музей Чудес Природы

Приторный резкий запах цветения, Картины, Статуи, Экспонаты, Трофеи

Ценности: экспонаты, древности, книги, оружие

Обстановка: столы, стойки, манекены, статуи

Ловушки: установленные графом от воров, установленные ловчим

Точки интереса: несколько скрытых иллюзиями (сл. 25) магических предметов в вестибюле, чучела совомедведя, мерцающего зверя, адской гончей.

Сад и пыльца: В центральной зоне первого этажа цветёт огромный цветок с дурманящим ароматом Любой, кто заканчивает или начинает свой ход в радиусе 25фт. от центра первого этажа должен совершить Сп. Телосложения по сл.13 или будет отравлен до конца своего следующего хода.

Стеклянный пол: Центральная зона второго этажа отличается полом из огромной стеклянной пластины, который днем и ночью пропускает свет во внутренний сад.

Королевский ловчий

Подготовка:

1. Используйте статблок *Лучника* (Путеводитель Воло по Монстрам, 217)
2. Замените тип на **Монстра**.
3. Замените способность *Глаз Лучника* на следующие:

Шкуродер Ловчий может обратиться в одну из форм, набросив на себя шкуры: *Ускользящего зверя*, *Медвесову* или *Адскую гончую*. Для всех разногласий, кроме уровня опасности существ, применяйте правила дикой формы друида.

Метка охотника Ловчий может неограниченно творить метку охотника в любом из своих обликов.

Усугубление: Охотничьи уголья

Добавьте на поле боя 1 ловушку охотника (Сп. Ловкости 15, 3к4 дробящего урона и

опутан (Атлетика Сл.15)) и по 1 з... две сцены перед боем с КГ но не больш... стеклянная ловушка является немагической ловушкой из собственной живой плоти Ловчего.

4. Показатель опасности поменяйте на **6 (2,300 опыта)**

Мотивация и Действия: Ловчий хочет продолжать охоту и установить главенство над всей пищевой цепочкой. Он будет хитро заманивать персонажей в расставленные ловушки и использовать особенности и преимущества окружающей среды.



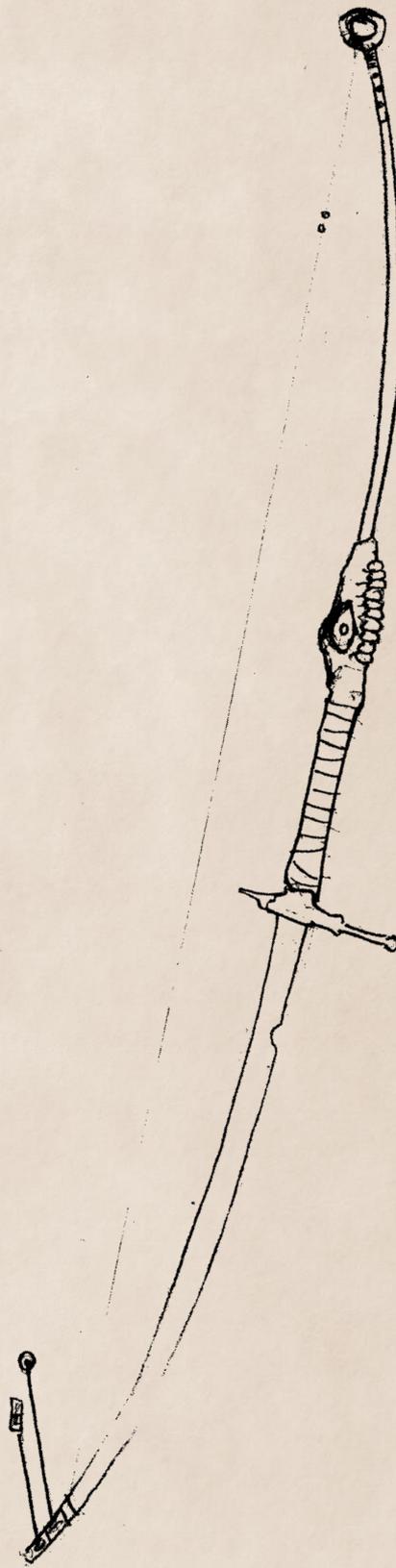
Реквизит: Адаптация

редкое оружие, требует настройки

Пока вы настроены на это оружие, вы получаете +1 на все броски атаки и урона им. Также является заклинательным фокусом.

Пока вы держите это оружие, вы можете командным словом заставить его превратиться в длинный меч или длинный лук. Если у вас нет стрел, лук может сформировать их из вашей жизненной силы (1 хитпойнт).

Вы можете решить доставить заклинание, требующее атаки через это оружие. Вы прибавляете бонусы атаки оружием вместо атаки заклинанием, не изменяя урон от заклинания и его максимальную дальность (если вы стреляете из лука). За каждый уровень заклинания вы получаете 1к4 урона (минимум 1к4).



Действие 3. Утёс Мантикоры

Утёсы, запах моря, сильный ветер

Обстановка: камни, кусты, каменистая почва

Круг грибов: рядом с маяком находится круг грибов внутри круга камней. Если вы заканчиваете в нем свой ход бросьте кб:

- 1 - вы восстанавливаете ячейку заклинания наивысшего доступного уровня.
- 2 - вы восстанавливаете 3кб хитов.
- 3 - вы отравлены до конца следующего хода.
- 4 - на вас накладывается *Малое Восстановление*.
- 5 - вы получаете урон 4к12 кислотой.
- 6 - вы получаете 5к8 урона силовым полем.

Персонаж, однажды подвергшийся воздействию круга грибов больше не подвергается ему в текущей сцене.

Зубы мантикоры: Скалы направляют свои острия на тех, кто захочет упасть с обрыва. Падение дополнительно наносит 6к12 колющего урона.



Соляная Хозяйка

Подготовка:

1. Используйте статблок *Очарователя* (Путеводитель Воло по Монстрам, 217)
2. Замените Тип на *Элементалю*.
3. Замените заклинания на следующие (по уровням):
 - 1-й: *Сотворение или уничтожение воды; Опутывание*
 - 2-й: *Дребезги*
 - 3-й: *Слияние с камнем; Хождение по воде; Замедление*
 - 4-й: *Власть над водами; Каменная кожа; Усыхание; Призыв малых элементалей*
 - 5-й: *Призыв элементалю; Каменная стена*
4. Замените способность *Инстинктивное очарование* на следующие:

Память Кристаллов Если СХ должна поддерживать эффект концентрации, она вместо этого она может поручить это одной из *Друз* (Средний оживленный предмет, не движется, см. заклинание “Оживление Вещей” для определения статистики).

Усугубление: Дробление Добавьте на поле боя 1 Друзу и по 1 за каждые три сцены перед боем с СХ, но не больше 3.

5. Показатель опасности поменяйте на **6 (2,300 опыта)**
6. **Свита:** Элементали.

Мотивация: Желает засолить море, так чтобы в нем никто не тонул, как утонул ее возлюбленный. Ее можно победить, надавив на этот факт, который можно узнать из легенд. Она убита горем и может не реагировать на фразы персонажей.

Реквизит: Соляной шпиль

Редкая, палочка, требует настройку заклинателем

Эта палочка имеет 5 зарядов. Когда вы держите ее в руках, вы можете сотворить заклинание из списка ниже, потратив равное его уровню количество зарядов. Вы можете использовать одно и то же заклинание только раз в день.

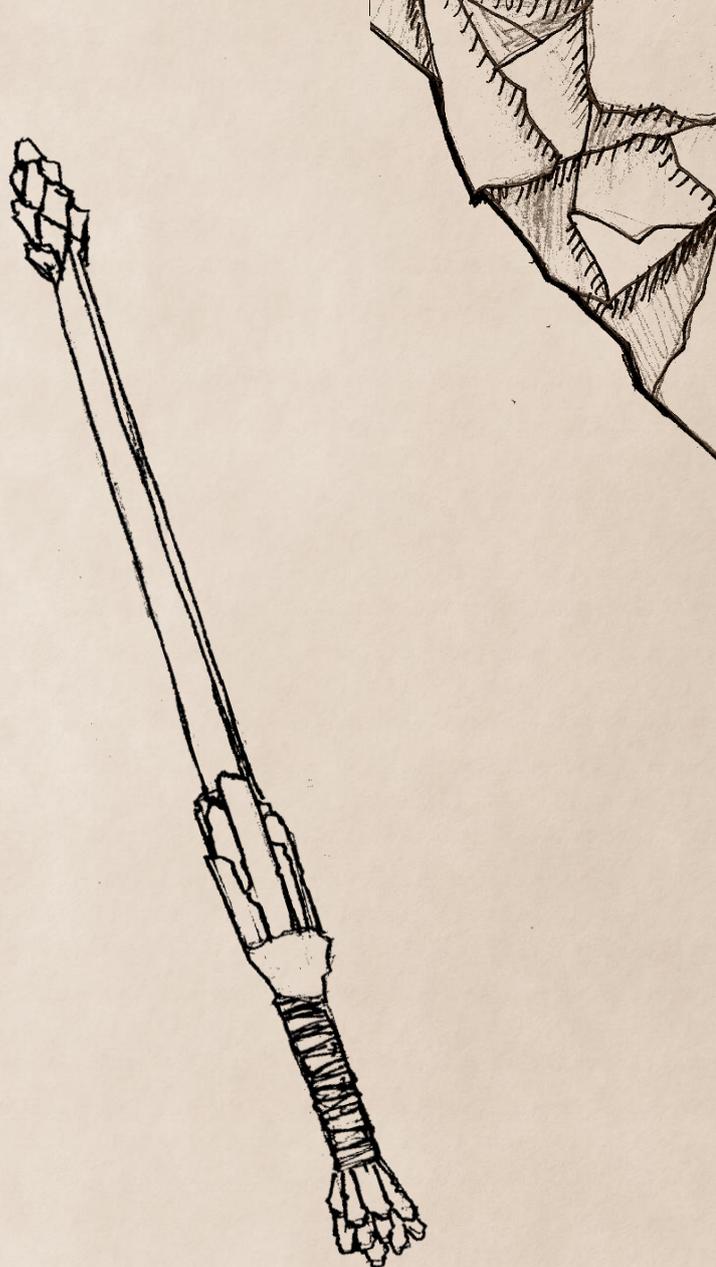
1 ур. - опутывание (обрастает солью), очищение еды и питья

3 ур. - замедление, магический круг

5 ур. - каменная стена, круг силы.

Полностью заряженную палочку можно использовать, чтобы возвести соляной дворец у моря, палочка при этом уничтожается. Дворец является либо большим храмом, либо дворянским особняком (для расчета затрат на его полное оснащение). Во дворце всегда есть безмолвный соляной слуга, подобный эффекту заклинания "незримый слуга". Все вещи во дворце сделаны из твердой соли, в т.ч. кровати. Слуга будет рад произвести для вас любые предметы быта, но при выходе из замка они рассыпятся горсткой соли.

Если вы теряете настройку на предмет и до полнолуния не восстанавливаете ее, дворец рассыпается солью, которая бесследно смывается волнами. Чтоб вновь настроиться на башню, достаточно к ней прикоснуться.



Действие 4. Цирк Уродов

*Старые, штопаные шатры,
Запах дешевых*

Ценности: сбережения, антураж цирка

Обстановка: сидения, зеркала, сундуки

Ловушки: зеркала и голодные животные в клетках

Точки интереса: несколько скрытых иллюзиями (сл. 25) магических предметов в вестибюле, чучела совомедведя, мерцающего зверя, адской гончей.

Сад и пыльца: В центральной зоне первого этажа цветёт огромный цветок с дурманящим ароматом. Любой, кто заканчивает или начинает свой ход в радиусе 25фт. от центра первого этажа должен совершить Сп. Телосложения по сл.13 или будет отравлен до конца своего следующего хода.

Стеклянный пол: Центральная зона второго этажа отличается полом из огромной стеклянной пластины, который днем и ночью пропускает свет во внутренний сад.



Шут

Подготовка:

1. Используйте статблок **Очарователя** (Путеводитель Воло по Монстрам, 217).
2. Замените заклинания на следующие (по уровням):

1-й: *Сотворение или уничтожение воды;*
Опутывание

2-й: *Дребезги*

3-й: *Полёт; Притворная смерть; Гипнотический Узор*

4-й: *Принуждение; Воображаемый Убийца*

5-й: *Изменение памяти; Обет*

3. Замените способность **Инстинктивное очарование** на следующие:

Зазеркалье Шут может частью движения впрыгнуть в поверхность зеркала. Он находится в зазеркалье. С этого демиплана он может выйти или сотворить заклинание через любое зеркало в радиусе 120 м от входного. Если последнее зеркало разбито, он получает 4к4 дробящего урона и вываливается из разбитого зеркала.

Усугубление: Зеркала Добавьте на поле боя Зеркало за каждую сцену перед боем с Шутом, но не больше 8.

4. Показатель опасности поменяйте на **6 (2,300 опыта)**
5. **Свита:** бесплотная нежить.

Мотивация: Шут желает прорвать завесу, что отделяет его демиплан и зеркала, и начать поглощать облики и души тех, кто будет смотреть в зеркальную гладь, когда заклятие спадет.

Шуту абсолютно наплевать на остальных пленников, но попадать в шкатулку он не захочет. Он будет готов предложить персонажам награды или наврать с три короба, лишь бы заменить свою куклу любой другой.

Шуту также известно, что под обликом графа-учёного скрывается кукловод (См. Ниже).

Изыян: Шут нетерпелив он попыбует заманить приключенцев к себе, чтоб в последствии поработить их души и жизненную силу еще до того, как проклятие перестанет действовать.

Реквизит: Колода украденных отражений

Редкий, чудесный предмет

Работает как колода иллюзий [Книга Мастера], используя ее таблицу, но изменяет облик использующего как заклинание *Маскировка* на 1 час или пока вы не посмотрите на свое отражение в любой отражающей поверхности. Вы восстанавливаете 1 карту каждые сутки, которые вы не видите своего отражения.

В случае крайней необходимости вы можете действием бросить колоду в лицо существу. Карты плотной завесой заполняют пространство и все существа в радиусе 120 фт меняют облик и меняются местами, после чего колода исчезает.



Действие 5. И вот опять!

*Театр, Старина, Запах смерти
Мотивы фортепиано и
музыкальной шкатулки*

Ценности: Вещи театра, наборы грима

Обстановка: стулья, сценический антураж,
музыкальные инструменты

Точки интереса: Кукловод — это главная точка *М* интереса. Пускай он обращается к игрокам напрямую или разговаривайте с персонажами, упоминая то, что их действиями кто-то руководит. Он не будет этого делать, пока его не раскроют.

Сценарное освещение: Всякий, кто находится в свете софитов, получает преимущество на броски атаки. Все, кто захочет атаковать его, также получают преимущество на броски атаки.



Кукловод

Подготовка:

1. Используйте статблок **Мага** (Бестиарий, 345).
2. Измените тип на Абберацию
3. Замените заклинания на заклинания школы Преобразования.
4. Добавьте следующие способности :

Марионеточник (Перезарядка 5-6) Кукловод может использовать заклинание *Оживление вещей*.

Усугубление: *Тонкие нити* на любого, кто без разрешения кукловода(графа) взял принадлежащий ему предмет, он может неограниченно накладывать заклинание *Приказ* бонусным действием.

5. Показатель опасности поменяйте на **6 (2,300 опыта)**
6. **Свита:** Оживленные марионетки (Используйте Пугало, Ползающую руку и Оживленные доспехи)

Мотивация: Желает войти в полную силу. Перерождаясь в своих потомках из поколения в поколение, спланировал активацию шкатулки и убийство духа тумана, чтоб поглотить его, и силу всех, кого зацепит проклятье.

Кукловод постарается не допустить раскрытия своего истинного облика и желаний, так что добыв три куклы, он может провести нечестивый ритуал и снять проклятие с города, поглотив силу туманника.

Так, как Кукловоду, хоть и ослабленному ранее, в прошлый раз, когда шкатулку поднимали со дна моря, удалось сбежать, то до остальных пленников ему дела нету. Он будет даже в виигрыше, если приключенцы принесут ему куклы пленников и он сможет провести ритуал, закончив начатую постановку.

Дилемма: Даже если вы убьете Кукловода, у него остается ребенок, в котором эта сущность может переродиться и получить второй шанс. **Убьют ли искатели приключений ребенка или попытаются помочь ему справиться с его наследием? Будет ли ребенок рад убийцам своего отца?**

Реквизит: Перекресток управления

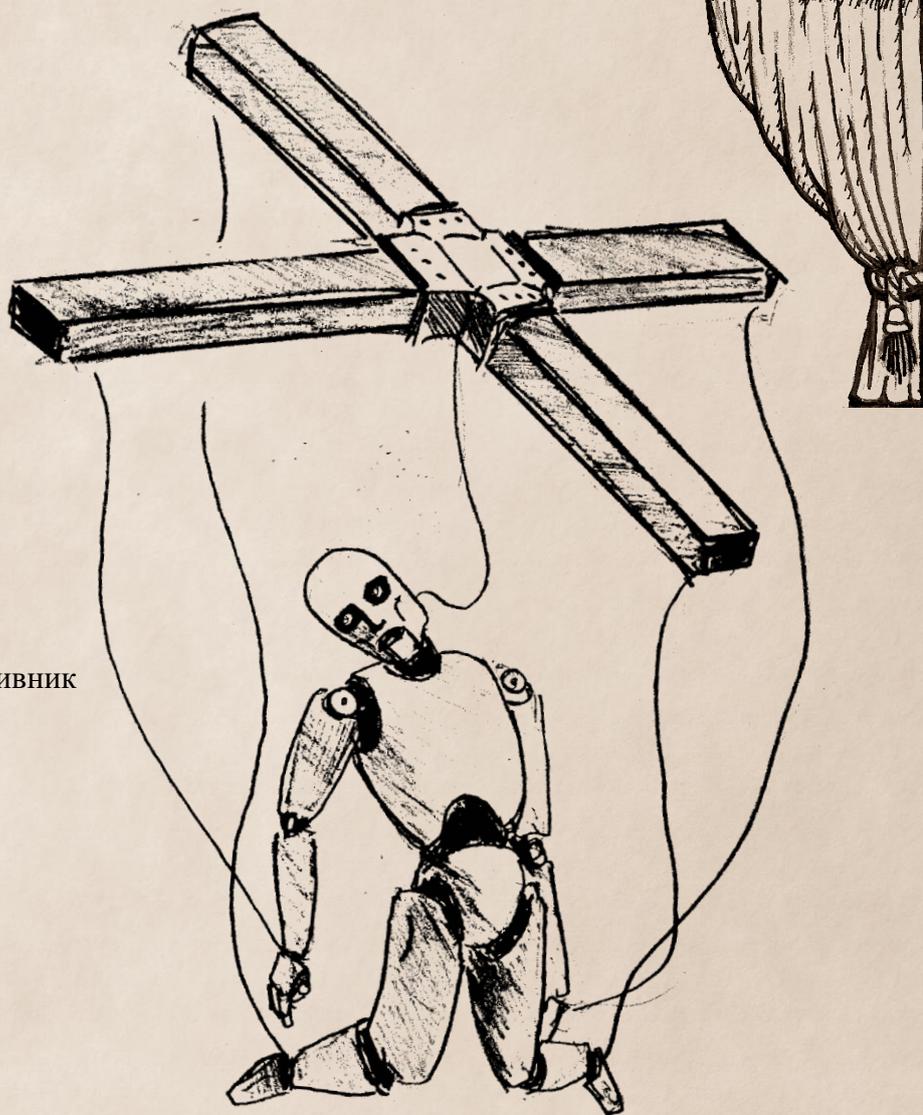
Чудесный предмет, требует настройку

Эти ваги (инструмент управления куклой) являются магической фокусировкой.

Раз в день вы можете сотворить заклинание **Оживление вещей** без материального компонента, не тратя ячейку заклинаний.

Любые заклинания, сотворенные с использованием Перекрестка, которые принуждают или манипулируют другими существами, получают +2 к сложности спасброска.

Раз в день, когда вы видите, что противник движется, вы можете реакцией изменить направление его движения.



Действие 6. Сражение с бесплотным

*Город, туманная улица,
влага, неопределенность*

свободе, а все жители города обращены в
кукол. Не пошатнет ли это ваш рассудок?

Дух Проклятья (Туманник)

Подготовка:

1. Используйте статблок *Коатля* (Бестиарий, 174)
2. Добавьте в список заклинаний 3/день следующие: Туманный шаг, Облако тумана
3. Добавьте способности:

Формирование Туманник может формировать любые полезные немагические предметы из тумана, аналогично заклинанию **Создание**. Они существуют столько, сколько туманник пожелает. Выглядят они как магически уплотненный туман, заключенный в силовые поля.

Мантия тумана Все атаки по туманнику проводятся с помехой, кроме как для существ с истинным зрением.

Безмолвие дерева Пока шкатулка не будет починена, например заклинанием **Починка**, Туманник не может общаться с другими существами. Любые способы передать послания другим или понять их, обречены на провал, он может лишь оценивать поступки.

4. Показатель опасности поменяйте на 6 (2,300 опыта).

5. Свита -

Мотивация: Желает схватить всех пленников шкатулки. Поскольку шкатулка сломана — не может немедленно схватить их, а вынужден ждать, пока их победят. Кукловод оградил всех пленников шкатулки ограждающими чарами, чтоб Туманник не собрал куклы до него.

Дилемма: Убийство туманника немедленно вытолкнет вас за купол, окружающий город, где вы окажетесь наедине с его трубкой. И только позже вы поймете, что пленники шкатулки на



Реквизит: Трубка тумана

Чудесный предмет, редкий, требует настройки, проклятый

Тот, кто первый прикоснется к трубке, будет настроен на нее, пока его душа не будет рассеяна силой божества или заклинанием *Исполнение желаний*.

Существо, настроенное на предмет, находится под постоянным действием заклинания *Эфирность*, имея возможность появляться на материальном плане в виде плотного тумана на 1к4 часов. Вне зависимости от целостности шкатулки вы теряете любые способы коммуникации с кем угодно, кроме того, кто держит трубку.

Зоны антимагии работают подобно силовому полю для материального объекта.

Зоны дикой магии или эффекты дикой магии, которые действуют на настроенного персонажа наносят 4к4 урона силовым полем вместо своего нормального эффекта.

Заклоченный трубки может творить заклинания как раньше, кроме того, любое его заклинание не требует никаких, даже дорогостоящих, материальных компонентов.



Эпилог

Эпилог следует начать с фразы:
“Над городом разливался свет солнца.
Наступало утро...”

Вариант 1. Марионетки

Партия побеждает троих пленников шкатулки, Кукловод остается на свободе и впитывает силы через ритуал. Группа не догадается об этом, если не поняла, что граф и есть кукловод. Он набрал силы и, возможно, ещё напомним о себе. Город свободен от проклятья, но к жизни вернется только половина кукол.

Вариант 2. Истинное представление

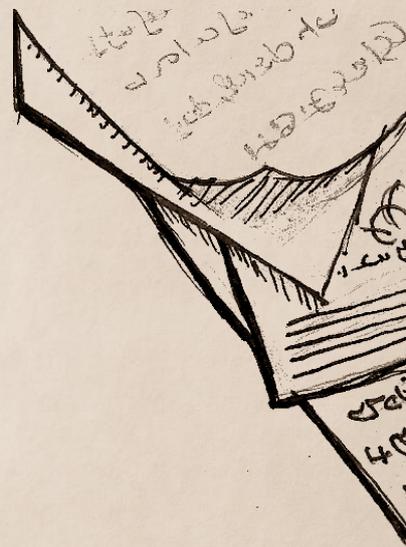
Кукловод и все пленники шкатулки заключены внутри, спектакль-ритуал проведен по истинному сценарию, а шкатулку-театр требуется доставить в безопасное место. Проклятье спадает со всех существ.

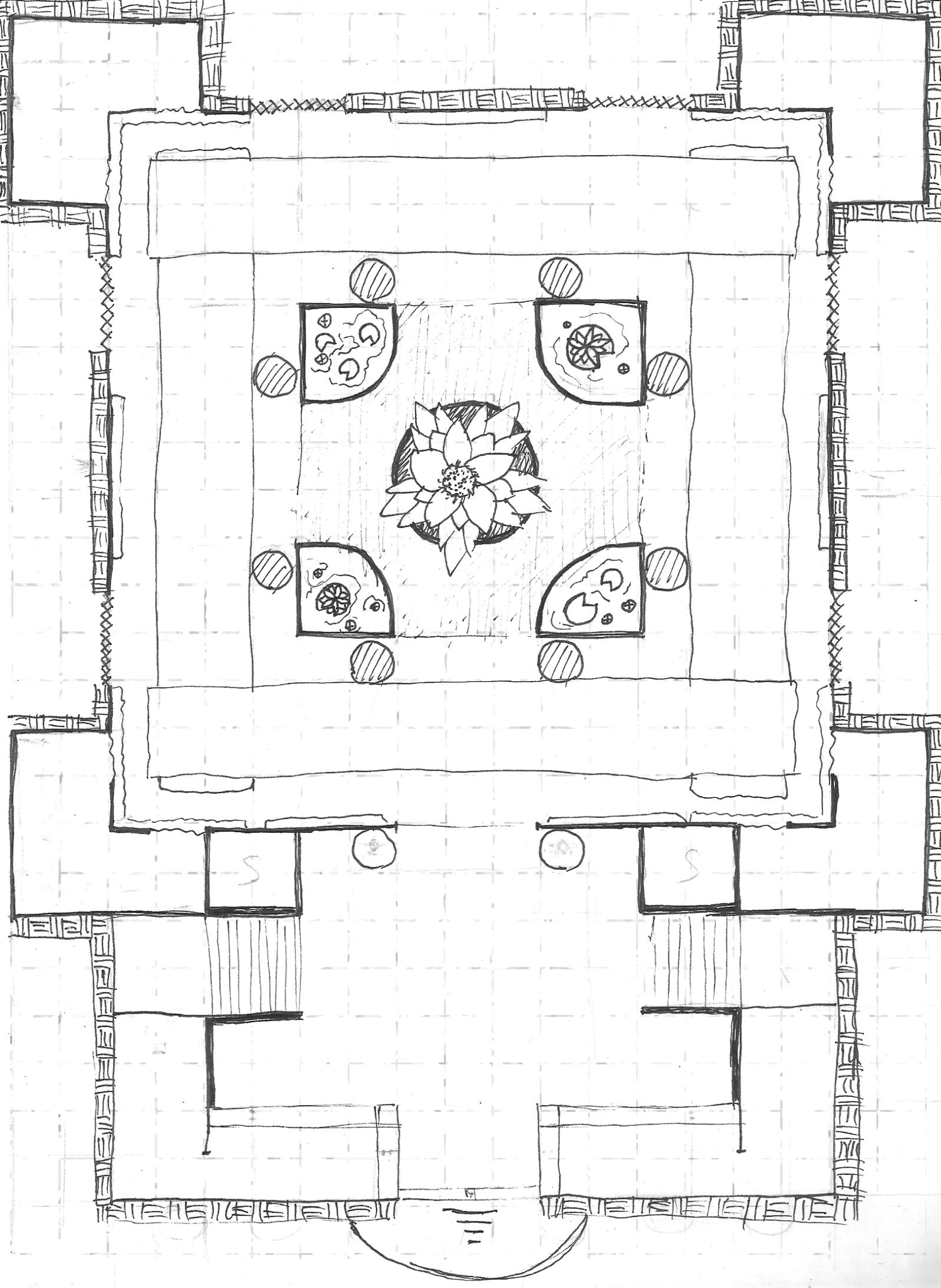
Вариант 3. Как жить дальше?

Вы не уложились в отведенное время. Туманник выбросил вас наружу, и одна из частей вашего тела навсегда одеревенела в напоминание об этом происшествии.

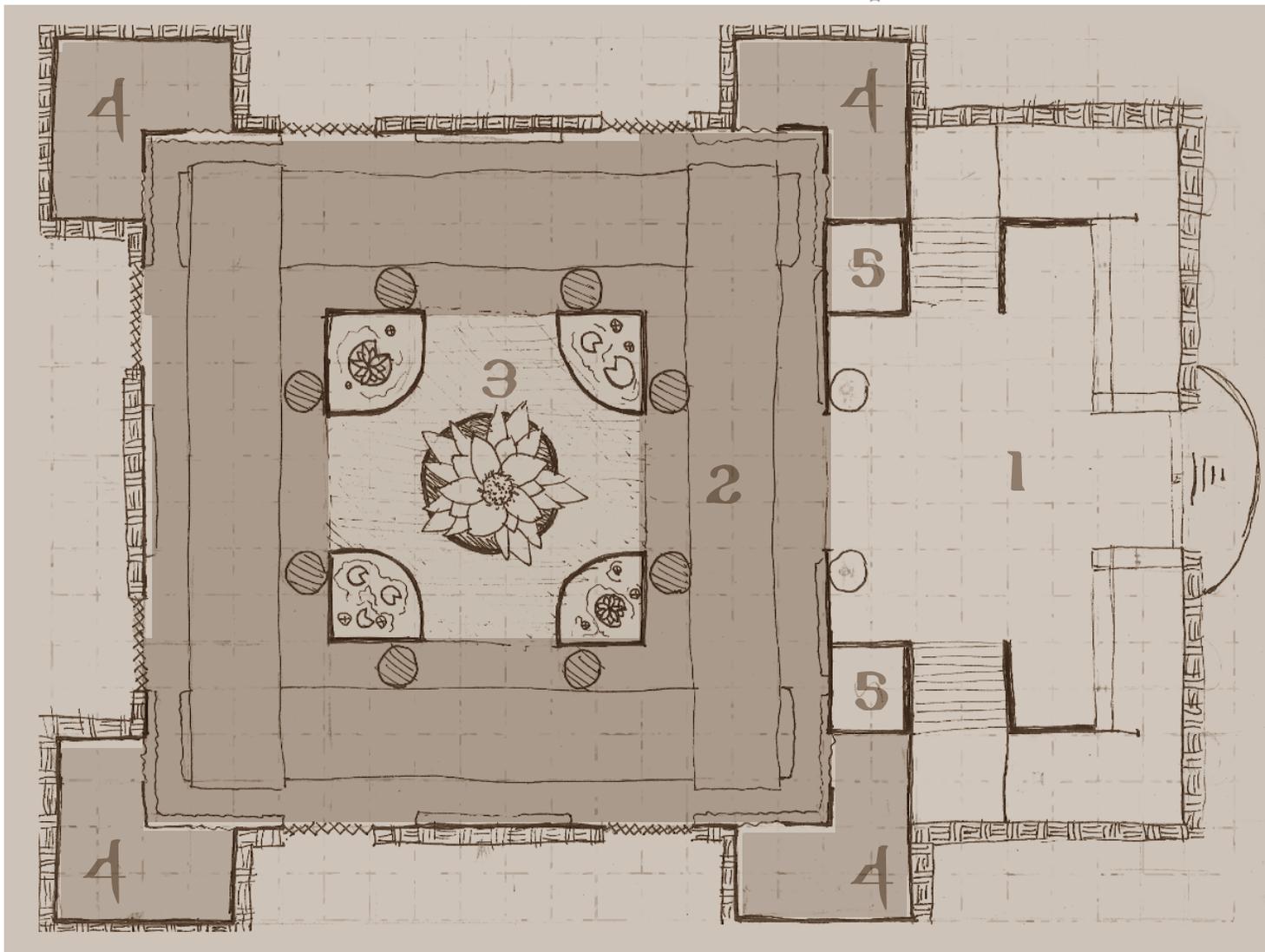
Вариант 4. Теперь это твоя головная боль

Вы убили туманника. Один из вас — вечный раб трубки. Все чудовища на свободе и продолжают набирать силу.





МУЗЕЙ, ЭТАЖ 1



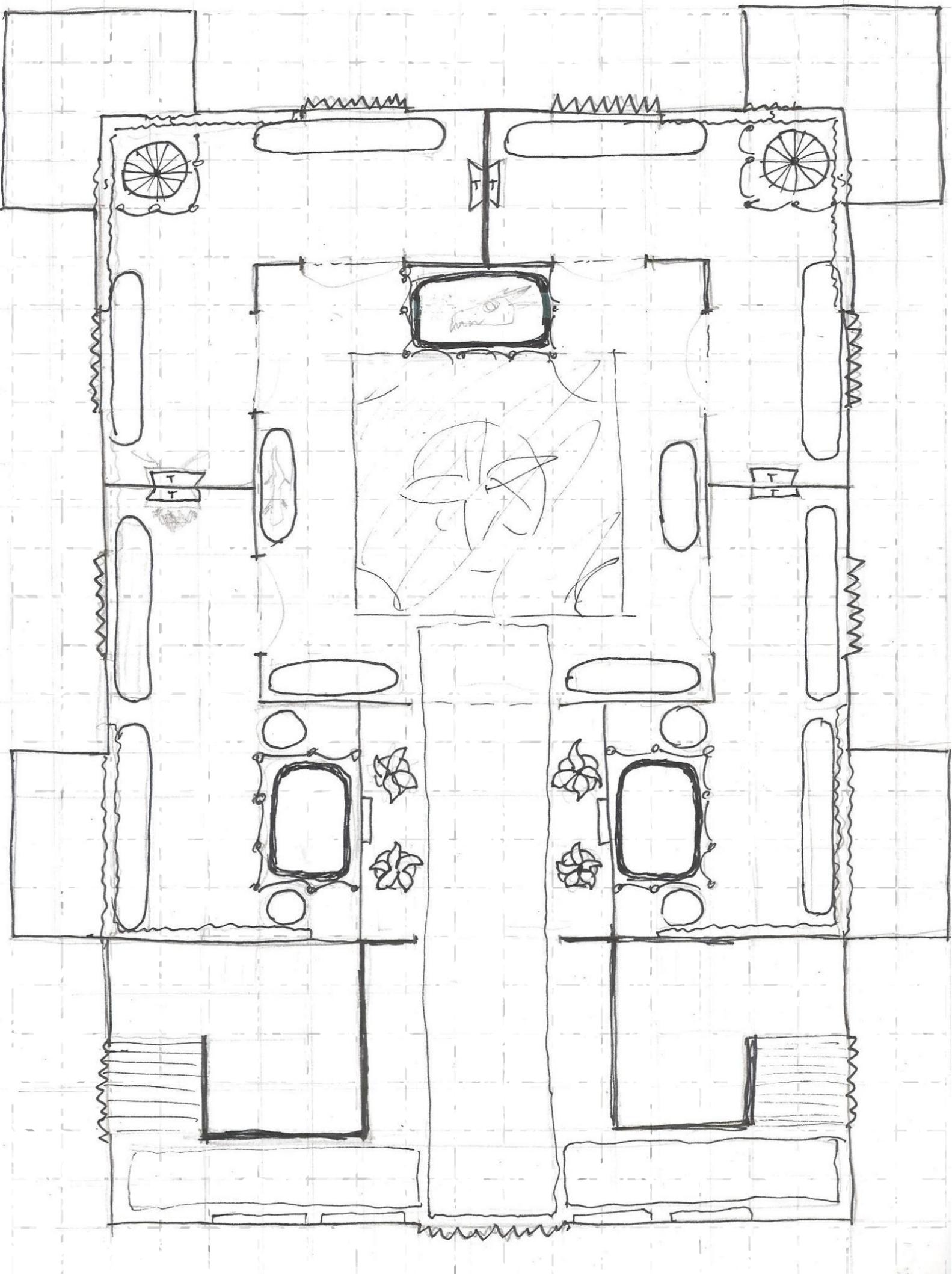
1 - ВЕСТИБЮЛЬ, ЛЕСНИЦЫ НА 2 ЭТАЖ

2 - КРУГОВОЙ КАРТИННЫЙ ЗАЛ

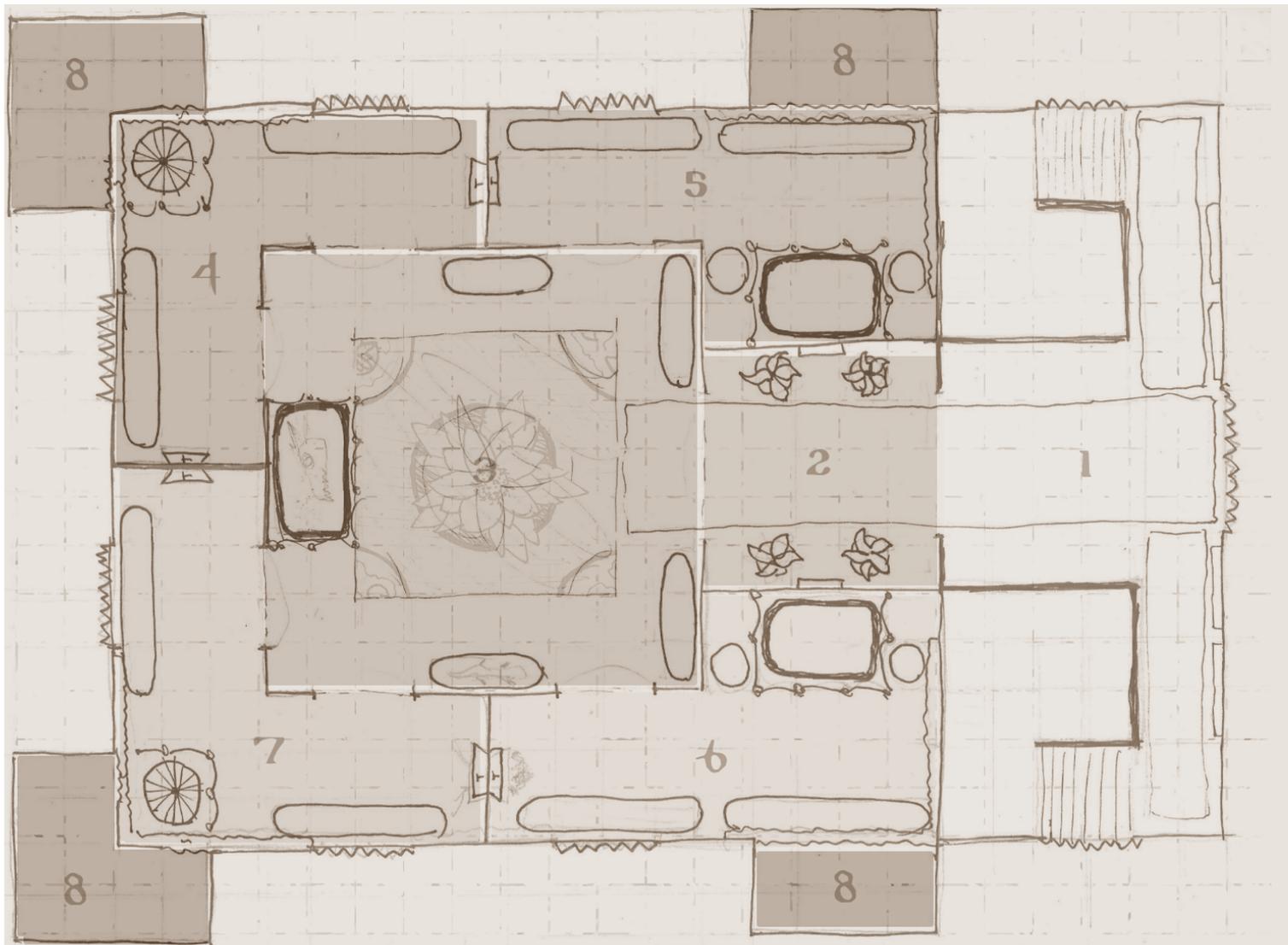
3 - ВНУТРЕННИЙ САД

4 - ТРАЙНИКИ ЗА ЭКРАНАМИ

5 - ТРАЙНИКИ ПОД ИЛЛЮЗИЯМИ



МУЗЕЙ, ЭТАЖ 2



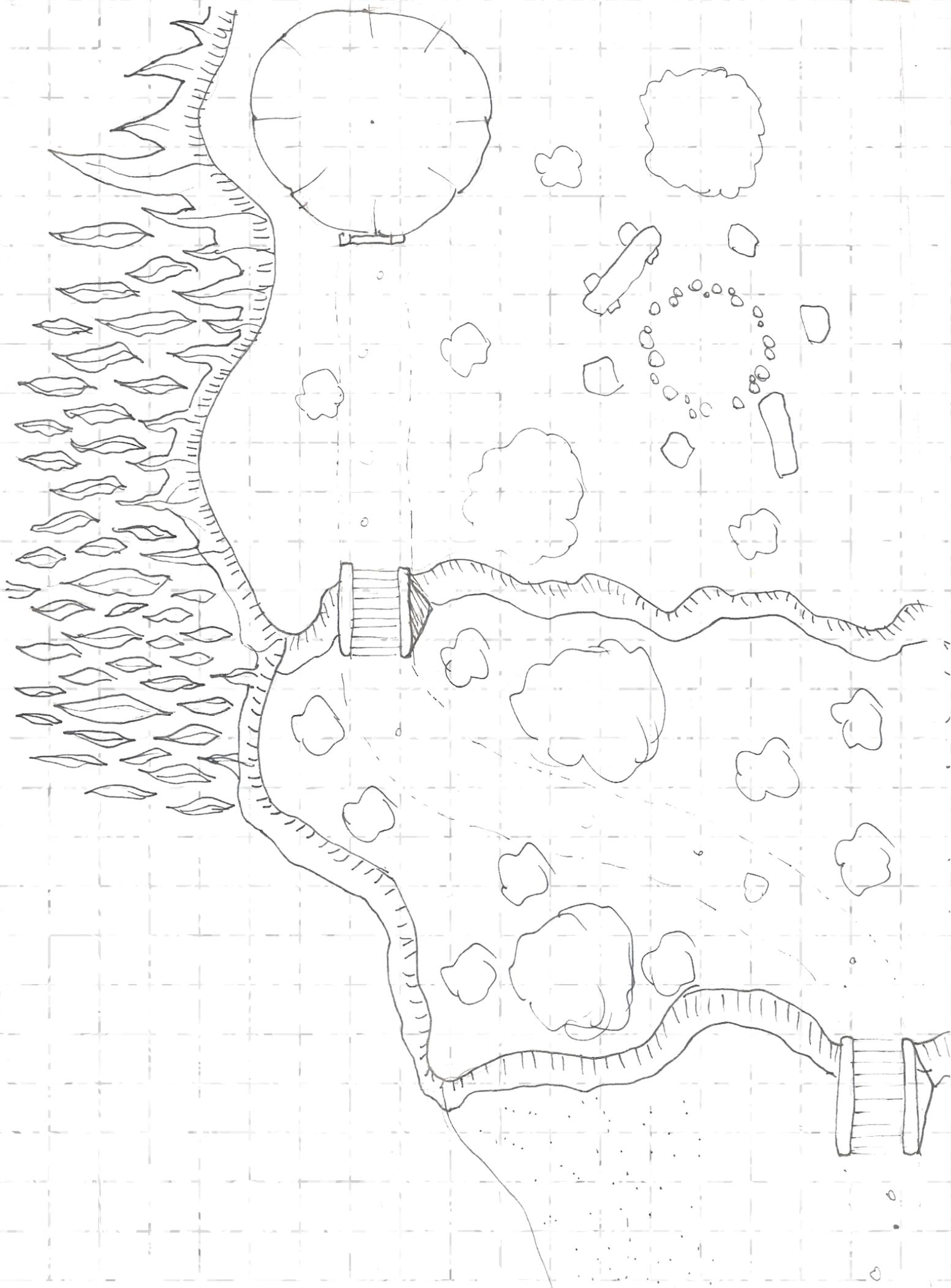
1 - ЛЕСТНИЧНЫЙ ПРОЛЕТ НА 1-Й ЭТАЖ

2 - КОРРИДОР С КАРТИНАМИ

3 - ЗАЛ СО СТЕКЛЯННЫМ ПОЛОМ

4, 5, 6, 7 - ЗАЛЫ С ТРОФЕЯМИ И
ЧУЧЕЛАМИ

8 - ТЯЖЕЛЫЕ КОМНАТЫ ЗА ЗАВЕСАМИ



ҮТЭС МАНТИКОРЫ



1 - МАЯК

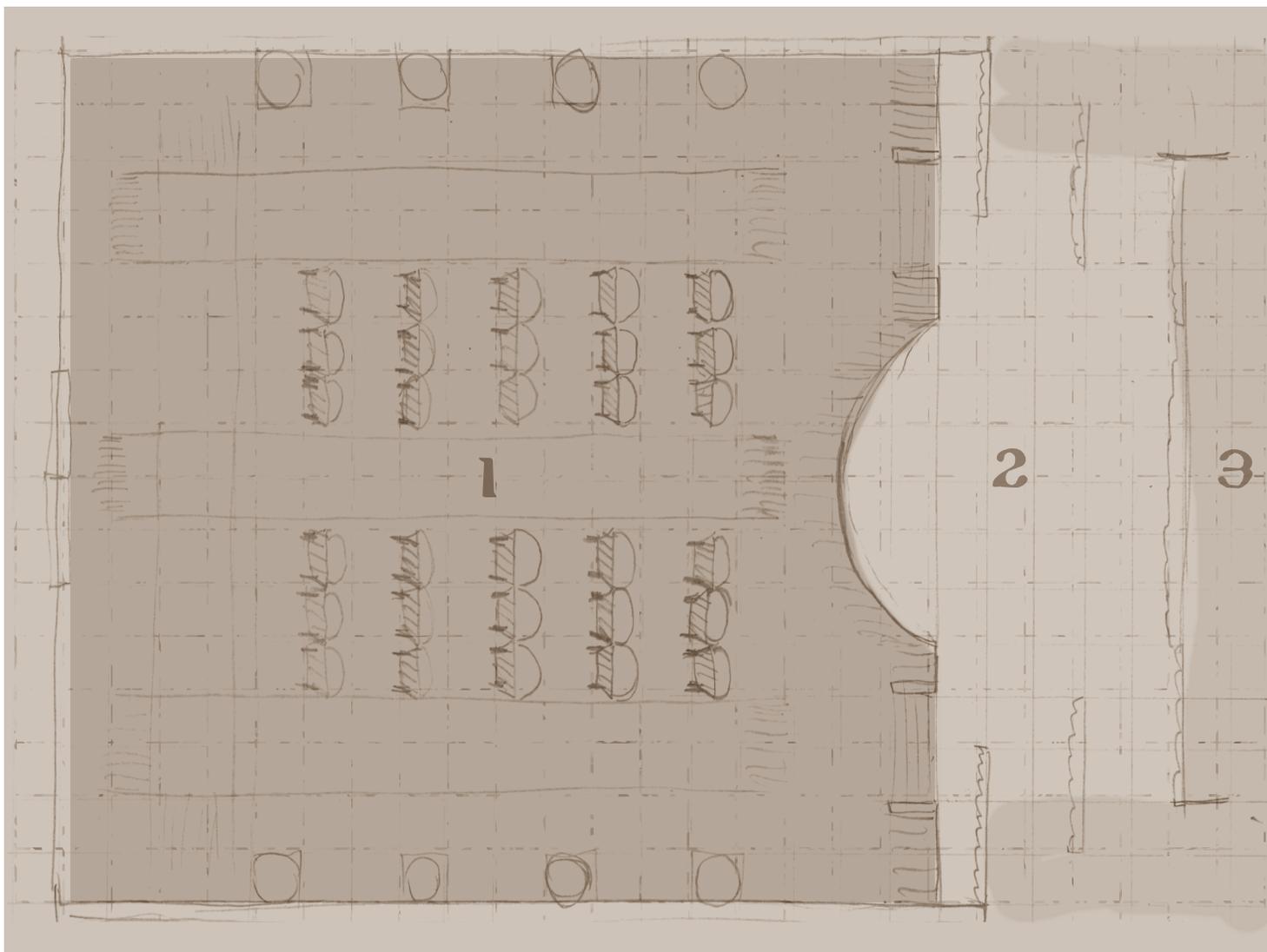
2 - КРУГ КАМНЕЙ И КОЛЬЦО ГРИБОВ

3 - СКАЛЫ "ЗУБЫ МАНТИКОРЫ"

4 - СРЕДНИЙ ЯРУС

5 - НИЖНИЙ ЯРУС

ТЕАТРАЛЬНЫЙ ЗАЛ



1 - ЗРИТЕЛЬСКИЙ ЗАЛ С КОВРАМИ,
СТУЛЬЯМИ И ДОСПЕХАМИ

2 - СЦЕНА

3 - ЗАКУЛИСЬЕ И ЗАСЦЕНОК

