

Особняк Муншедоу

Настольно-ролевая система D&D 5e. Декорация для вашей истории.

Эксцентричная изобретательница, изгнанная из Конклава Сильверимуна, родила внебрачного ребёнка от любимого, не разделявшего её чувств. Обезумевшая мать 13 лет растила Экземпляр для своего триумфального эксперимента. Разослав загадочные приглашения на званый ужин в честь дня рождения дочери, учёная созвала эльфийскую аристократию для демонстрации своего лучшего творения. Станете ли Вы частью этого банкета или успеете разгадать загадку особняка до грядущих событий?

Ключевые слова: Знания как инструмент достижения запретного, тайна внебрачного ребёнка благородной дамы, дом полный механических недружелюбных существ.

Авторы: Земноводная Алиса и Евгений GreenFlight Сомов
Иллюстратор: Valeriankakota

Для конкурса «RPG-Кашевар 2022. Трона приключений»

Предыстория декорации.

Джалана была профессором-изобретателем в Конклаве Сильверимуна, пока судьба не свела её с любовью всей жизни, коллегой Таелевеном Муншедоу – звёздным эльфом, чья редкость и изысканность покорила её сердце.

Она обманом соблазнила профессора и забеременела от него. Когда Таелевен раскусил обман, он напрочь отказался от отцовства и затаил вечную обиду на неё, изгнав из состава профессоров.

Джалана покинула Сильверимун и отправилась в недостроенное поместье своих предков в Высокий лес. С помощью своих знаний и умений, ей удалось отстроить его и превратить в настоящее произведение искусства.

Она была очень разочарована поведением возлюбленного и до рождения ребёнка её сознание помутилось. Однажды, на выставке игрушек в Сильверимуне, Джалана увидела фарфоровых кукол и нашла в них нечто схожее с Таелевеном. Куклы стали её Одержимостью. Часть особняка превратилась в роскошную выставку кукол её авторства.

Родив дочь, Джалана сменила фамилию на Муншедоу (принадлежавшую несостоявшемуся мужу). Вместе с фамилией девочка была награждена и эльфийским именем – Нимара. Однако, создание, родившееся от звёздного эльфа, совершенно не было на него похоже. Ребёнок родился полуэльфом, но все внешние черты перенял от матери, кроме фиолетовых отцовских глаз с золотыми пятнами. Джалана растила дочь в строгости и предвзятости, т.к. та была её полнейшим разочарованием.

Безумие женщины росло с каждым днём и выливалось в её изделия. Куклы по велению тёмных сил начали оживать, что зародило в Джалане страстное желание породниться с лучшими представителями эльфийской расы, с помощью серебряных игл своих крошечных фарфоровых чудовищ.

13 лет Джалана воспитывала дочь, чтобы превратить в жертву эксперимента. Он заключался в переселении души Нимары в идеальное кукольное тело, которое будет полностью соответствовать высоким стандартам изобретательницы. Провернув затаенное, физическое тело девочки было убито, а душа ждала пробуждения в теле большой фарфоровой куклы. Сейчас Нимара полна ярости на свою мать и даже создания изобретательницы, по воле неведомых сил, становятся на её сторону. Прикованная к пыточному креслу девочка жаждет для матушки той же судьбы.

Все упомянутые заклинания и магические предметы выделены *курсивом*. Их описание можно найти в Книге игрока или Книге Мастера, если в тексте не указано иное. Характеристики всех существ из данной декорации можно найти в приложении А. Текст в рамке предназначен для перефразирования или зачитывания вслух. Текст на сером фоне описывает дополнительные детали. Чтобы взломать любой дверной замок в доме, нужны инструменты вора и проверка Ловкости со СЛ. 15. Обнаружить любой потайной проход возможно проверкой Мудрости (Внимательность) СЛ 18.



Джалана Муншедоу

A0 - Снаружи особняка.

Роскошный особняк из белого камня, окружает аккуратно выстриженный газон и изящно выкованный забор с золотыми воротами. Главный вход украшает башня, высотой 40 футов, на вершине которой под куполом установлена скульптура эльфийского танцора, исполняющего бальное па.

Скульптура танцора зачарована заклинанием *Сигнал тревоги*. Если персонажи пытаются незаконно проникнуть на территорию, то оно срабатывает, и скульптура эльфа на башне начнёт кружиться, имитируя балерину из музыкальной шкатулки. Это будет сопровождаться мелодией “Лунная соната” – в интерпретации музыкальной шкатулки, которую слышно по всему особняку.

Тактика. 3 **Механические горничные** (Приложение А), служащие **Джалане** (Приложение А), возьмутся патрулировать здание и местность вокруг. Одна направится в

эту зону, для перехвата сбегающих злоумышленников, вторая сопровождает Джалану, последняя выйдет из подзарядки для патрулирования коридоров. Когда Джалана узнает, что в особняк пробрались, она первым делом использует все ресурсы, чтобы скрытно добраться до витрины с инфузиями и надеть их, после этого её КО возрастает до 9.

Горничные могут объединяться в одно защитное устройство. Если Вы хотите ещё большего вызова для персонажей, то оставьте четвёртую горничную работоспособной.

При приближении персонажей к главному входу, прочитайте следующий текст:

Поднимаясь по ступеням и проходя под аркой изящной башни, вы попадаете на широкую площадку с двустворчатой стеклянной входной дверью в золотистой раме. За ней виднеется великолепное убранство прихожей внутри. В окне, справа от входа, вы замечаете безволосую статую девушки, с переливающимися драгоценными камнями в глазницах, смотрящую на входную террасу.

Статуя девушки имеет два лица, спереди и сзади. Они украшены драгоценными камнями, которые зачарованы заклинанием *Волишебный глаз* и позволяют Джалане видеть, что происходит за окном и внутри коридора.

A1 – Прихожая.

Прихожая выполнена в светлом мраморе. По двум сторонам вдоль стен расположено несколько дверей, а в промежутках между ними расставлены вырезанные в виде водопадов фонтаны, по которым с приятным журчанием стекает вода, внешним видом напоминающая об отражающихся звёздах в ночном океане. Ковёр с золотой вышивкой ведёт на север к мраморной винтовой лестнице с колонной, ведущей на второй этаж.

Вода в фонтанах зачарована иллюзией и выглядит как ночной океан с отражающимися в нём звёздами.

В поддерживающей лестницу колонне, имеется проход, скрытый иллюзией. Он ведёт к двери в тайный подвал.

A2.1 – Выставочный коридор.

Узкий коридор пролегает с юга на север. Стены драпированы багровой тканью, а все двери занавешены шторами такого же цвета. В витринах, стоящих вдоль стен, за толстым стеклом располагается множество фарфоровых кукол, изображающих эльфов всевозможных подрас и культур. Они смотрят на вас маленькими стеклянными глазками.

Если разбить витринное стекло (проверка Силы (Атлетика) СЛ 15), то куклы угрожающе разинут рты и атакуют как **Рой Кукол** (Приложение А). Всего в коридоре их 6. Если опустить ПЗ роя до 0, то все они превращаются в осколки, не представляющие никакой ценности.

Витрины зачарованы фокусом *Починка*. Если куклы справятся с нападающими, они возвращаются на место и витрины магическим образом чинятся, собирая осколки по комнате.

A2.2 - Выставочный коридор.

Узкий коридор пролегает с юга на север. Вдоль светлых стен расставлены фарфоровые манекены на шарнирах, в танцевальных позах. На них надеты роскошные наряды и драгоценности. У окна расположена безволосая статуя девушки, которую видно с террасы. Взгляд её драгоценных камней направлен вдоль коридора.

Если попытаться снять что-либо с любого из экспонатов, то он использует действие захвата (проверка Силы +5, СЛ освобождения 18) против вора, а остальные куклы, препятствуют побегу, создавая в коридоре труднопроходимую местность своими телами. Все двери запираются. Через 2 раунда в коридор приходит одна из **Механических горничных** для расправы.

Сокровище. Вся одежда и украшения на экспонатах стоят 1500 ЗМ. Магические

драгоценные камни можно извлечь, используя инструменты вора или подходящий тонкий предмет. Пара камней наделена 1 зарядом заклинания *Вошебный глаз*, и восстанавливает его через час после использования.

A3 – Столовая.

Просторная светлая комната занимает пространство обеих этажей. На западной стене, красуется панорамное окно, в котором каждый из вас видит свой идеальный пейзаж. Стеклянная сводчатая крыша ночью даёт полюбоваться звёздным небом, пока днём можно рассматривать облака. Мраморный обеденный стол, украшенный растениями и хрустальными шарами, занимает большую часть столовой. Фуршетные столики в южном конце комнаты готовы предложить закуски. Над столовой, на уровне второго этажа, возвышается балкон из светлого камня с золотыми периллами.

Западное окно зачаровано иллюзией, показывая, для каждого смотрящего, свой идеальный вид из окна. Днём комната освещается естественным светом, а ночью используются *Парящие сферы*, которые лежат на столе в качестве украшений.

Сокровище. На столе можно найти 4 *Парящие сферы*.

A4 – Кухня.

Эта комната оснащена громоздкой печью, обеспечивающей особняк свежими блюдами. Кухонный гарнитур завален продуктами, над которыми сейчас трудится механическая служанка. Множество полочек и шкафчиков развешено на стенах.

Печь соединена одним дымоходом с мастерской в подвале. На столах разложены овощи и свежая оленья туша, а на полках расставлены различные специи. В комнате трудится **Механическая горничная**.

A5 – Комната отдыха.

Просторная комната с полированным каменным полом чёрного цвета с

блестящими вкраплениями. На нём красуется ковёр в форме полярной звезды с золотой вышивкой. По гостинной расставлены диваны из белой кожи. Один из них смотрит на панорамное окно, в котором каждый из вас видит свой идеальный пейзаж. В южно-восточном углу комнаты стоят музыкальные инструменты, за которые вот-вот готовы взяться механические музыканты и сыграть для желанных гостей лёгкую музыку на арфе, мандолине или клавесине.

Панорамное окно такое же, как в столовой. Трое механических музыкантов могут стать ловушкой для персонажей. Арфистка использует заклинание *Сон*, для выведения противников из строя или *Терновую стену*, если они подобралась слишком близко. Если персонажи используют магию, то музыкант с мандолиной использует *Рассеивание магии* (заклинательная характеристика Интеллект +5). Уснувших персонажей связывает **Механическая горничная** и оставляет в зоне А10 для последующей *Дезинтеграции* в мусорном баке зоны А13.

Сокровище. Арфа и Мандолина являются инструментами бардов (**Арфа Анструга** и **Мандолина Канейга** соответственно. За исключением того, что Арфа наделена заклинанием *Сон* 8 круга вместо *Управления погодой*.)

А6.1 – Уборная.

Эта небольшая уборная выложена белой плиткой. Пространство занимает отхожее место и ванная из полированного камня с раковиной для умывания напротив.

А6.2 – Уборная.

Описание полностью соответствует А7.1.

А7 – Комната для прислуги.

Мрачное помещение драпировано тёмной тканью. Северное окно в комнате закрыто чёрной шторой, не пропускающей солнечный свет. Единственным источником света является кристалл, установленный в механическую конструкцию, от которой

расходятся четыре провода к металлическим саркофагам, два из которых пусты.

Дверь в комнату заперта. Это саркофаги для подзарядки **Механических горничных**. Один из саркофагов занят неисправной горничной. Всего в особняке их четыре. Рабочий цикл каждой состоит из 8 часов работы и 4 часов подзарядки. Таким образом, в любое время суток в особняке активны 2 горничные и 1 на подзарядке. В случае срабатывания *Сигнала тревоги* подзарядка прерывается, и горничная активизируется.

В дальнем конце комнаты находится заряжающее устройство, с кристаллом в наверхии – источником магической энергии. Его можно извлечь, пройдя проверку Силы (Атлетика) СЛ 12.

Сокровище. Магический кристалл
(Приложение В).

А8 – Коридор.

Этот коридор драпирован чёрной тканью и освещается звездообразными хрустальными светильниками. Золотистый узкий ковёр ведёт Вас вдоль извилистой комнаты.

Светильники зачарованы фокусом *Свет*. Персонажи смогут определить природу источника освещения проверкой Интеллекта (Магия) СЛ. 15.

А9 – Холодильник.

Вход в помещение оснащён массивной металлической дверью. Внутри комната покрыта серебристым металлом и тут значительно холоднее, чем снаружи. Продукты питания разложены по металлическим контейнерам и всё выглядит свежим. Комнату освещает стеклянный шар, подвешенный на крюк за авоську.

Снаружи комнаты в коридоре (зона А9) у металлической двери есть магическая панель, отвечающая за изменение температуры в этом помещении. Джалана использовала магию школы Эвокации для изобретения устройства по контролю температуры.

Сокровище. Треснувшая парящая сфера (Приложение В) освещает комнату.

A10 – Выставочный зал.

Комната, с ярко освещёнными экспонатами в витринах, драпирована багровой тканью. Витрина, что расположена по центру, демонстрирует лучшие механические творения хозяйки дома, тогда как кукольный театр у восточной стены, с двумя танцующими марионетками, раскрывает её творческий подход. Громоздкий кукольный домик на всю северную стену полон детально проработанных фарфоровых кукол в искусно сшитых платьях. У противоположной стены куклы в человеческий рост изображают сцену светской беседы и одеты в роскошные наряды и украшения.

В кукольном театре марионетки - **Живые куклы** (Приложение А) двигаются не под действием механизма, а сами по себе и нападут, если персонажи попытаются что-то украсть. Они используют Хихиканье и стараются схватить персонажей Хваткими руками, пока 5-ро их собратьев – **Мертвионетки** (Приложение А) лезут из кукольного домика, пытаясь захватить контроль над телами персонажей.

В центральной витрине выставлены инфузии Джаланы, выполненные в одном стиле, которые возможно использовать, пока хозяйка жива. Стекло крышка заперта и её невозможно разбить. Любой, кто попытается это сделать, спровоцирует магическую ловушку, наносящую 5d8 урона электричеством. Открыть крышку возможно только с помощью заводного ключа, хранящегося в кабинете Джаланы.

Сокровище. Инфузии: Покрытый золотом женский нагрудник в амазонском стиле с механическими перчатками - *Движимый магией доспех* (Приложение В), *Пояс силы холмового великана*, механические батильоны на каблуке, при надевании превращающиеся в ботфорты с характеристиками *Сапог скорости* и *Амулет Здоровья*.

Ювелирные украшения и наряды всех кукол стоят 2500 зм.

A11 – Задний двор.

Задний двор, с небольшой вымощенной булыжником территорией, укрыт сенью деревьев. Кроме пары лавочек и деревянного бака для отходов здесь ничего нет.

Мусорный бак зачарован заклинанием *Дезинтеграция* для уничтожения всего, что в него попадает. Таким образом Джалана избавляется от жертв экспериментов и бытовых отходов.

B1 – Фойе.

Винтовая лестница приводит вас в светлое фойе с расставленными вокруг скульптурами из гипса, растениями и огромным портретом женщины тёрами и эльфийским мужчиной на восточной стене. Двустворчатая стеклянная дверь на южной стене ведёт в кабинет. Узкий коридор уводит на север.

На раме портрета табличка “Джалана и Таелевен Муншэдоу”. Эта картина была фанатично создана по желанию Джаланы без присутствия эльфа. За портретом находится тайный проход в Зону Б4, который можно открыть, используя командную фразу «Эксперимент по воспитанию».

B2 – Кабинет Джаланы.

Кабинет полностью выполнен в белом камне с прожилками. Вся мебель в нём сделана из того же материала и обрамлена золотой фурнитурой. Рабочий стол в форме трапеции расположен почти в центре комнаты спиной к стеклянной двери с выходом на башню.

В кабинете Джаланы хранится информация о её заказчиках, большая часть которых является представителями эльфийской аристократии, что можно будет выяснить проверкой Интеллекта (История или Расследование) СЛ. 15. Каменные полки полны рабочей документации и не представляют никакой ценности. Четыре ящичка в рабочем столе

запечатаны заклинанием *Волшебный замок*, командная фраза «Пора поработать».

Сокровище. В ящиках стола хранится: связка ключей от всех дверей особняка и отдельно лежащий заводной ключ от витрины в Зоне А12; документы, устанавливающие рождение Нимары Муншэдоу, кошель из белой кожи с 300 пм; дневник с описанием экспериментов написанный на Сильване. Чтобы найти в дневнике главные зацепки (см. Раздаточный материал) необходимо пройти проверку Интеллекта (Расследование) СЛ 15;

Б3 – Спальня Джаланы.

Спальня освещена широким окном в золотистой раме на востоке. Большая полукруглая кровать с балдахином прикрывает свет от южного окна. Перед ней невысокий кожаный пуф повторяющий форму кровати. На северной стене висит панорамное зеркало с половиной ковра в форме полярной звезды у его подножия.

Зеркало – это секретная дверь, ведущая в комнату Нимары. Открыть её можно, достав стек из хрустального стакана, стоящего на прикроватном столике. В этом случае, зеркало раздвинется на две части, образуя проход в Зону Б4.

Внутри пуфа хранится домашняя одежда и обувь Джаланы.

Сокровище. Одежда из дорогих лёгких тканей, а некоторая обувь инкрустирована драгоценностями и драгоценными металлами. Содержимое пуфа, общей стоимостью 350 зм.

Б4 – Спальня Нимары.

Комната чиста и опрятна. Размер кровати и внутреннее убранство намекает на то, что это детская. Перед кроватью невысокий кожаный пуф повторяющий её форму. В южной стене расположено панорамное зеркало с половиной ковра в форме полярной звезды у его подножия.

В этой комнате жила дочь Джаланы, которая сейчас упрятана в подвале как жертва эксперимента по переселению душ.

Внутри пуфа хранится домашняя детская одежда из дорогостоящих тканей и три фарфоровые куклы ручной работы. При контакте с искусственным телом Нимары, куклы оживают и используют характеристики **Живых кукол** для защиты девочки.

Сокровище. Содержимое пуфа, общей стоимостью 200 зм.

Б5 – Учебный класс.

Квадратное помещение драпировано тёмной тканью и освещено солнечным светом. В комнате есть две парты, одну из которых занимает автоматон, выглядящий как эльфийский мальчик. Напротив парт, на восточной стене висит доска, исписанная правилами эльфийского языка.

Автоматон имитировал одноклассника для Нимары. Без её присутствия он не активен.

За доской находится секретный проход в библиотеку. Скрытую дверь можно открыть, написав командную фразу на доске, используя эльфийский алфавит “Звёзды прольют свет”, которую может назвать автоматон.

Б6 – Тайная библиотека.

Эта комната, чьи стены полностью заставлены резными каменными книжными полками. Они устланы книгами по эльфийской культуре, языку и магии. Единственное окно на севере является источником освещения днём, а искусный торшер вечером.

В этой комнате Нимара занималась «внеклассным» обучением под строгим присмотром матери.

Сокровище. При тщательном обыске библиотеки, проверкой Интеллекта (Внимательность) СЛ 20 можно найти *Том ясного мышления*, который будет готов к использованию через пару дней. Джалана

приберегла эти знания для себя, чтобы добиться ещё больших успехов в ремесле.

Б7 – Купальня.

Выложенная белой плиткой ванная, обустроена большой купальней со ступенями на севере.

Б8 – Гардеробная.

Данная комната выглядит как самая настоящая гримёрка в театре. Стены драпированы тёмной тканью, а повсюду расставлены манекены в роскошных нарядах, украшениях и обуви. Туалетный столик завален косметикой и швейными принадлежностями.

В гардеробной хранится большая часть изысканной одежды и украшений Джаланы. 3 платья (среднего размера) и 2 пары обуви (маленького размера) зачарованы заклинанием *Оживление предметов* для защиты от воровства.

Сокровище. Все роскошные вещи и украшения Джаланы на общую сумму в 2500 зм. На туалетном столике также можно найти маскировочный набор и инструменты ткача.

Б8.1 – Балкон над столовой.

С этого мраморного балкона открывается хороший вид на столовую в 15 футах внизу. Отличное место для эффектного появления или наблюдения за гостями. Балкон ограждён золотыми перилами, и две завитые лестницы уходят вниз, расходясь на запад и восток.

Б9 – Башня с танзором.

Башня из светлого камня, возвышается на 40 футов от земли. Небольшой помост от кабинета подводит к статуе эльфийского танзора, накрытого куполом. Она сделана из гипса и очень детализирована.

Описание предназначения скульптуры описано в Зоне А1.

В1 – Секретный подвал.

Самое мрачное и большое помещение в доме полностью выделано каменной кладкой. Вдоль западной стены, с двумя ответвлениями на южном и северном конце, установлен замысловатый механизм, который автоматически выполняет различную ремесленную работу металлическими клешнями: от литья форм для шестерней, до лепки кукольных конечностей. По центру этого производственного цеха, стоит громоздкий каменный рабочий стол, заваленный недоделанными экземплярами.

Рабочий стол оснащён механическими клешнями, помогающими Джалане в работе. Они выполняют множество различных функций. Несколько недоделанных кукол заполняет рабочее пространство. “Конвейерная” фабрика у западной стены изготавливает фарфоровые части тел, как миниатюрные, так и большие; делает выкройки для одежды; выплавляет металлическую фурнитуру и тп.

Эта зона предоставляет Джалане Действия логова.

В южной стене скрыт проход в Зону С3, где Джалана прячет дочь.

В2 – Склад.

Помещение визуально разделено на две части, северную часть заполняют уже готовые изделия, а южная заставлена материалами и рабочими инструментами.

Сокровище. Среди готовых изделий можно найти 3дб ценных предметов стоимостью 50 зм: куклы, одежда и украшения ручной работы. Среди материалов можно найти следующие инструменты ремесленника: гончара, кожевенника, кузнеца, механика, сапожника, ткача, ювелира.

В3 – Лаборатория.

Сырая комната, освещённая тусклым зелёным светом, встречает трупным

смардом. По центру расположен каменный пыточный стол с прикованным к нему безжизненным девичьим телом. Пространство на западе занимает огромный пузатый агрегат – он выключен. Восточную стену обрамляет металлический стол с разложенными на нём неизвестными вам вещами. Под потолком закреплён большой стеклянный шар, со сверкающими внутри молниями и энергетическими сгустками. В центре южной стены к деревянному стулу прикована фарфоровая кукла в человеческий рост, окружённая игрушками, которые жутко поворачивают головы в вашу сторону.



Нимара
и её новое тело

В этой зоне спрятана **Нимара** (Приложение А) в облике фарфоровой куклы, она сразу же посылает **Рой кукол** напасть на персонажей, если они не пытаются убедить её, что пришли помочь (проверка Харизмы (Убеждение) СЛ 12).

Биологическое тело девочки уже не спасти, душа была высосана Жнецом душ –

устройством, используемым Джаланой в экспериментах. После извлечения душа переселяется в Хранитель душ (стеклянный шар), затем заполняет фарфоровую оболочку. Нимару можно вытащить из оков кресла успешной проверкой Силы (Атлетика) СЛ 15, за что она будет благодарна персонажам, прося их о помощи.

Тактика. Девочка мечтает проучить мать. Она попросит встречи с любимыми игрушками в особняке, чтобы взять над ними контроль. Нимара использует **обмен душ Мертвионеток**, чтобы заточить сущность матери в кукле.

Нимара ещё ребёнок и не знает, что такое “убить”, потому несомая ею **карма** менее кровожадная, но абсолютно жестокая.

Нимара – это слабое место Джаланы. Ни при каких обстоятельствах она или механические горничные не тронут её фарфоровое тело. Джалана и её подчиненные полностью игнорируют присутствие Нимары в сражении, чтобы та не делала.

Приложение А: Существа.

Джалана Муншедоу, Изобретатель

Средний гуманоид (человек тёрами), хаотично-нейтральная

Класс брони: 12 (13 с кольцом защиты).

ПЗ: 113 (15d8+45).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	13 (+1)

Испытания: Вын +8, Инт +10.

Навыки: Ловкость рук +7, Магия +10.

Устойчивость к урону: немагический дробящий, колющий, режущий урон (с каменной кожей).

Восприятие: пассивное Внимание 10.

Языки: Всеобщий, Эльфийский, Сильван, Гномий.

Опасность: 8 (3 900 ПО).

Боевая готовность: Когда Джалана атакует магическим оружием, то может использовать свой модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.

Проблеск гениальности: +5 к испытаниям или проверкам характеристик для себя или союзников, видимых в пределах 30 футов, 5/день.

Хранящий заклинание предмет: Один из браслетов Джаланы содержит в себе заклинание *Ложная жизнь*, которое можно использовать 10 раз.

Магическая встряска: Когда Джалана попадает по цели атакой магическим оружием или *Механическая Горничная* попадает по цели, Джалана может применить один из следующих эффектов:

- Цель дополнительно получает 4d6 урона силой;
- Выберите одно существо или объект, который Джалана может видеть в радиусе 30 футов от цели. Выбранная цель восстанавливает 2d6 ПЗ.

Ученый по с магическими предметами: Джалана может настроиться на пять магических предметов и игнорирует все требования класса, расы, заклинания и уровня при настройке или использовании магических предметов

Хранящий заклинание предмет: Один из браслетов Джаланы содержит в себе заклинание *Ложная жизнь* (Книга игрока), которое можно использовать 10 раз.

Заклинания. Джалана - заклинатель 15 уровня. Её заклинательная характеристика – Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 18, +10 к броску атаки заклинанием).

Фокусы (неограниченно): *магическая рука, починка, сообщение, шоковое прикосновение*;
1-й круг (4 ячейки): *изменение облика, обнаружение магии, фейское сияние*;
2-й круг (3 ячейки): *видение невидимого, волшебное оружие, невидимость, расплывчатость*;
3-й круг (3 ячейки): *мерцание, ускорение*;
4-й круг (2 ячейки): *волшебный глаз, изготовление, каменная кожа*.

Действия

Мультиатака. Джалана совершает две атаки оружием.

Кинжал. Атака оружием в ближнем бою или дистанционная: +7 к броску, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d4+2) колющего урона.

Ответные действия.

Джалана использует второй браслет, чтобы дать помеху на броски атаки против неё существам, надевшим её инфузии.

Легендарные действия

Джалана может предпринимать 3 легендарных действия. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Джалана выполняет все потраченные действия в начале своего хода и не может предпринимать одно и то же легендарное действие два раунда подряд.

Доза лекарства. Джалана использует свой браслет, хранящий заклинание *Ложная жизнь*.

Серьга-сюрикэн (стоит 2 действия). Джалана использует левую серьгу, разделяющуюся на три остроконечные звезды, которые возвращаются обратно, принимая форму серьги. *Дистанционная атака магическим оружием:* + 10 к броску, дистанция 10 футов, одна цель. Попадание: 11 (3d4 + 5) колющего урона, 12 (4d6) урона силой.

Серьга-трансмутации камня. Джалана использует правую серьгу, создавая проходы в форме звезды в стенах и полах особняка, применяя такой же эффект, как от заклинания *преобразование камня*.

Сбивающее с ног ожерелье. Джалана снимает ожерелье, которое превращается в парящий диск, и метает его под ноги противников. Летящий диск движется по линии в 30 футов длиной и 5 футов шириной, в выбранном направлении Джаланы. Все существа в линии должны пройти испытание Ловкости СЛ 15 или стать распластанными.

Оптимальная позиция. Джалана передвигается на собственную скорость. Это передвижение не провоцирует внеочередных атак.

Действия логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Джалана совершает действие логова (если она находится в зоне С1), чтобы вызвать один из следующих эффектов. Джалана не может использовать один и тот же эффект два раза подряд.

- С потолка падает множество шарнирных манекенов в человеческий рост, подвешенных на цепях, создавая труднопроходимую местность в кубе 20x20 футов у лестницы (зона действия отмечена в Приложении В: Подвал). Манекены предоставляют укрытие на три четверти (+5 КБ) от дистанционных атак.

- Рабочий стол Джаланы оснащён механическими клешнями, которые берут в захват одно существо в пределах 5 футов от стола, если то провалит испытание Ловкости сл. 12. Захваченное существо становится обездвиженным и в конце своего хода может совершать испытание Силы для освобождения (СЛ освобождения 15). Каждый раунд клешни наносят 3d8 дробящего урона захваченному

существу, растягивая его конечности в разные стороны.

- Созданная Джаланой фабрика, у западной стены также не терпит разрушителей, пытаясь взять в захват существ в 5 футах от себя. Если существо проваливает испытание Ловкости СЛ 12, то становится захваченной. В течение 1к4+1 раундов персонаж в конце своего хода может проходить испытание Силы (СЛ освобождения 18) чтобы спастись, иначе конвейер механических клешней доставит существо в литейную печь. Каждый раунд, находясь в закрытой печи существо получает 3d6 огненного урона. Персонаж может высвободиться из печи успешно пройдя испытание Силы СЛ 18.

Механическая горничная

Средняя конструкция, без мировоззрения

Класс брони: 17 (естественная броня).

ПЗ: 82 (15d8+30).

Скорость: 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям:

отравление, обморожение, утомление.

Испытания: Лвк +6, Вын +7.

Навыки: Атлетика +7, Внимание +10.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 20.

Языки: Всеобщий, Эльфийский, Сильван, Гномий.

Опасность: 6 (2 300 ПО).

Бдительный: Механическую горничную нельзя застать врасплох.

Действия

Исполненный силы удар. *Атака оружием в ближнем бою:* + 10 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1d8 + 5) урона силой.

Ремонт (3/день). Магические механизмы внутри Механической горничной способны восстановить 2d8 + 5 ПЗ ей, одной конструкции или одному объекту в 5 футов от Механической горничной.

Синергия. Две и более (до четырёх) Механических горничных могут объединиться в одну конструкцию со следующими изменениями в блоке параметров:

- Две Механические горничные складывают оставшееся количество ПЗ и конструкция приобретает мультиатаку.

- Три Механические горничные объединяются в *Стража-щитоносца* и используют его блок параметров.

- Четыре *Механические горничные* объединяются в *Железного голема* и используют его блок параметров.

Ответные действия.

Отражение атаки. Механическая горничная создает помеху атаке одного существа, которое она может видеть в пределах 5 футов, при условии, что эта атака совершается не по ней.

Рой кукол

Средний рой Маленьких конструкций, без мировоззрения

Класс брони: 10.

ПЗ: 24 (7d8 - 7).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	3 (-4)

Устойчивость к урону: дробящий, колющий, рубящий.

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, окаменение, обездвиженность, отравление, обворожение, шок, паралич, распластанность.

Восприятие: ночное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: Всеобщий, Эльфийский, Сильван, Гномий.

Опасность: ½ (100 ПО).

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Маленьких кукол. Кроме как с помощью способности *На бис*, рой не может восстанавливать ПЗ и получать временные ПЗ.

На бис. Два роя кукол с менее чем 8 ПЗ могут объединиться, войдя в одну и ту же клетку, чтобы сформировать новый рой. Новый рой будет иметь 16 ПЗ. Объединение может

случиться в клетке, занимаемой вражеским существом.

Действия

Удушение. *Атака оружием в ближнем бою:* + 4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1d8 - 1) дробящего урона, и цель становится захваченной (СЛ высвобождения 14). Пока цель захвачена, она является обездвиженной, и рой не может душить другую цель.

Живая кукла

Маленькая конструкция, нейтральная злая

Класс брони: 11 (естественный доспех).

ПЗ: 28 (8d4 + 8).

Скорость: 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям:

окаменение, отравление, паралич.

Испытания: Инт +2, Мдр +2, Хар +0

Восприятие: ночное зрение 30 футов, пассивное Внимание 10.

Языки: Всеобщий.

Опасность: 2 (450 ПО).

Обманчивая внешность. Если кукла неподвижна на момент начала сражения, она имеет преимущество на проверку инициативы. Более того, если существо не наблюдало за перемещениями или действиями куклы, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) СЛ 18, чтобы понять, что кукла одушевлена.

Регенерация. Кукла восстанавливает 5 ПЗ в начале каждого своего хода. Если кукла получает психический урон или урон огнём, эта особенность не действует в начале следующего хода. Кукла умирает только если начинает свой ход с 0 ПЗ и не может регенерировать.

Необычная природа. Кукла не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Действия

Хваткие руки. *Атака оружием в ближнем бою:* + 2 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* цель становится

захваченной (СЛ высвобождения 6) и получает 11 (2d10) психического урона в начале каждого своего хода, пока захват не окончится.

Бонусные действия

Хихиканье (перезарядка 4-6). Кукла хихикает над одним или двумя существами в пределах 30 футов от себя, которые может видеть. Каждая цель, которая может слышать куклу должна пройти испытание Интеллекта СЛ 11, автоматически преуспевая, если имеет Интеллект 4 или меньше. При провале существо получает 2d4 психического урона и становится выведенным из строя на 1 минуту, поскольку содрогается в приступе смеха. Существо может повторять испытание в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. Преуспевшее в прохождении испытания существо становится невосприимчивым к Хихиканью этой куклы на 24 часа.

Мертвионетка

Маленькая конструкция

Класс брони: 15 (естественный доспех).

ПЗ: 27 (6d6 + 6).

Скорость: 25 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)

Устойчивость к урону: психический, яд.

Невосприимчивость к состояниям: испуг, отравление, оборожение.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Опасность: 1 (200 ПО).

Обманчивый вид. Если мертвионетка неподвижна на момент начала сражения, она имеет преимущество на проверку инициативы. Более того, если существо не наблюдало за перемещениями или действиями куклы, оно должно преуспеть в проверке Мудрости (Внимание) СЛ 15, чтобы понять, что кукла одушевлена.

Необычная природа. Мертвионетка не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Действия

Серебряная игла. *Атака оружием в ближнем бою:* + 4 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона и 3 (1d6) некротического урона, цель должна

пройти испытание Харизмы СЛ 12, иначе станет проклятой на 1 минуту. Пока цель проклята таким образом, её скорость уменьшается на 10 футов, и она должна совершить бросок d4 и вычитать результат из каждой проверки навыка или броска атаки, который она делает.

Обмен душами. Мертвионетка выбирает существо в пределах 15 футов, которое она видит, проклятое её *Серебряной иглой*. Если цель не защищена заклинанием *защита от зла и от добра*, она должна пройти испытание Харизмы СЛ 12, иначе обменяется сознаниями с телом мертвионетки. Контролируя тело цели, мертвионетка сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. В остальном она использует характеристики контролируемого тела, но не получает доступа к знаниям цели, классовым особенностям или умениям.

Если тело мертвионетки будет уничтожено, и мертвионетка, и цель умрут. Заклинание *защита от зла и от добра*, наложенное на контролируемое тело, изгоняет мертвионетку и возвращает сознание обоим существам в тела их настоящих владельцев. Обмен сознаниями тоже прекращается, если контролируемое тело получает урон *Серебряной иглы* мертвионетки.

Нимара Муншедоу

Средний конструкт

Класс брони: 15 (естественный доспех).

ПЗ: 6 (1d8 + 2).

Скорость: 25 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+0)	10 (+0)

Невосприимчивость к урону: яд.

Невосприимчивость к состояниям: отравление, утомление.

Восприятие: пассивное Внимание 10.

Языки: Общий

Опасность: 0 - 0 или 10 опыта.

Неестественная природа. Нимаре не нужен воздух, еда, питье или сон, и она не получает никаких преимуществ от короткого или продолжительного отдыха. Когда её ПЗ опускаются до 0, она становится безжизненным объектом, до тех пор, пока на

Нимару не будет наложено заклинание *Починка*, полностью восстанавливающее её ПЗ.

Друзья-куклы: Нимара подчиняет себе **Рой кукол**, **Живых кукол** или **Мертвионеток**, оказываясь в пределах 5 футов от них. Игрушки становятся на её сторону и в свой ход атакуют противников Нимары.

Действия

Фарфоровые кулаки. *Атака оружием в ближнем бою: +2 к броску, зона досягаемости 5 футов, одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1d4).*

Друзья-мертвионетки: *Дистанционная атака оружием: +2 к броску, зона досягаемости 15 футов, одна цель. Попадание: Нимара бросает, привязанных ленточками к рукам, **Мертвионеток** в противника, которые при попадании используют свою способность **Серебряная игла**, после чего в следующем ходу одна из них может использовать **Обмен душами**.*

Они не воображаемые! Действием Нимара может оживить любую неодушевлённую игрушку в пределах 5 футов от себя. Игрушка использует характеристики **Живой куклы**.



Приложение Б: Магические предметы.

Энергетический кристалл

Чудесный предмет, необычный

Кристалл светится лазурным светом, давая тусклое освещение в радиусе 20 футов и имеет 1 заряд. Пока вы держите кристалл в обеих руках, концентрируясь на его вибрациях не менее 1 минуты, Вы можете потратить заряд и наполнить своё тело магической энергией, что восстановит одну ячейку заклинания 1-го круга. Ежедневно на рассвете заряд восстанавливается.

Треснувшая парящая сфера

Чудесный предмет, необычный

Эта небольшая сфера из толстого стекла весит 1 фунт. Находясь в пределах 60 футов от неё вы можете произнести командное слово и заставить сферу излучать свет, как если бы на неё был наложен фокус *свет [light]*.

Движимый магией доспех

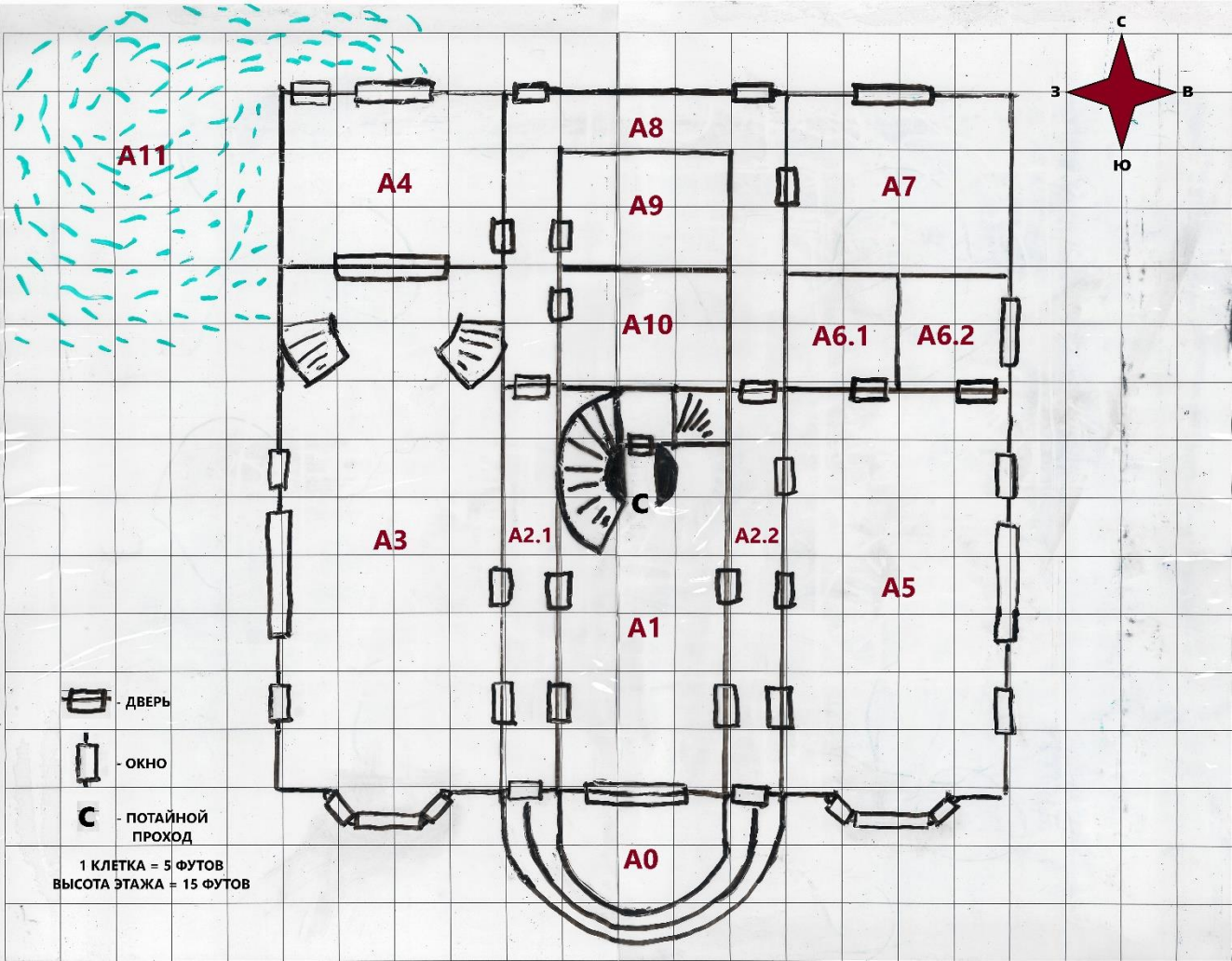
Инфузия изобретателя

Носитель этого искусно сотворённого женского нагрудника приобретает следующие преимущества:

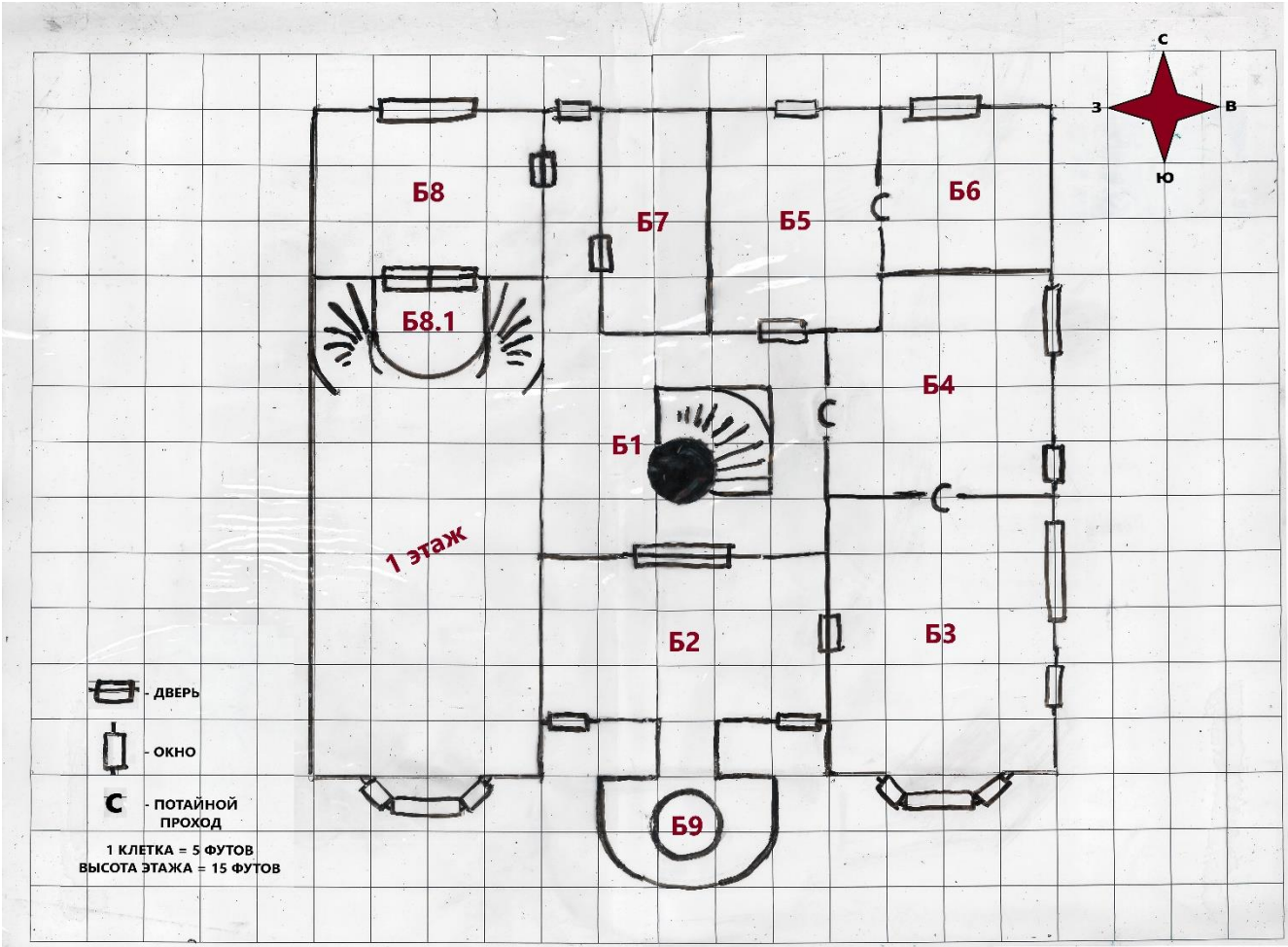
- Скорость ходьбы носителя увеличивается на 5 футов;
- Доспех включает в себя рукавицы, являющиеся простым магическим рукопашным оружием, каждую из них можно использовать, при условии, что вы ничего не держите в руке. Носитель доспеха получает владение этими рукавицами, каждая из которых наносит 1к8 урона силой при попадании и обладает свойством «метательное» с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. При метании рукавица отделяется и летит к цели, после чего немедленно возвращается к владельцу и снова прикрепляется.
- Доспех не может быть снят против воли владельца.

- Если у носителя отсутствуют какие-либо конечности, доспех заменяет их, как бы они не выглядели. Замена функционирует как идентичная часть тела, которую она заменяет.

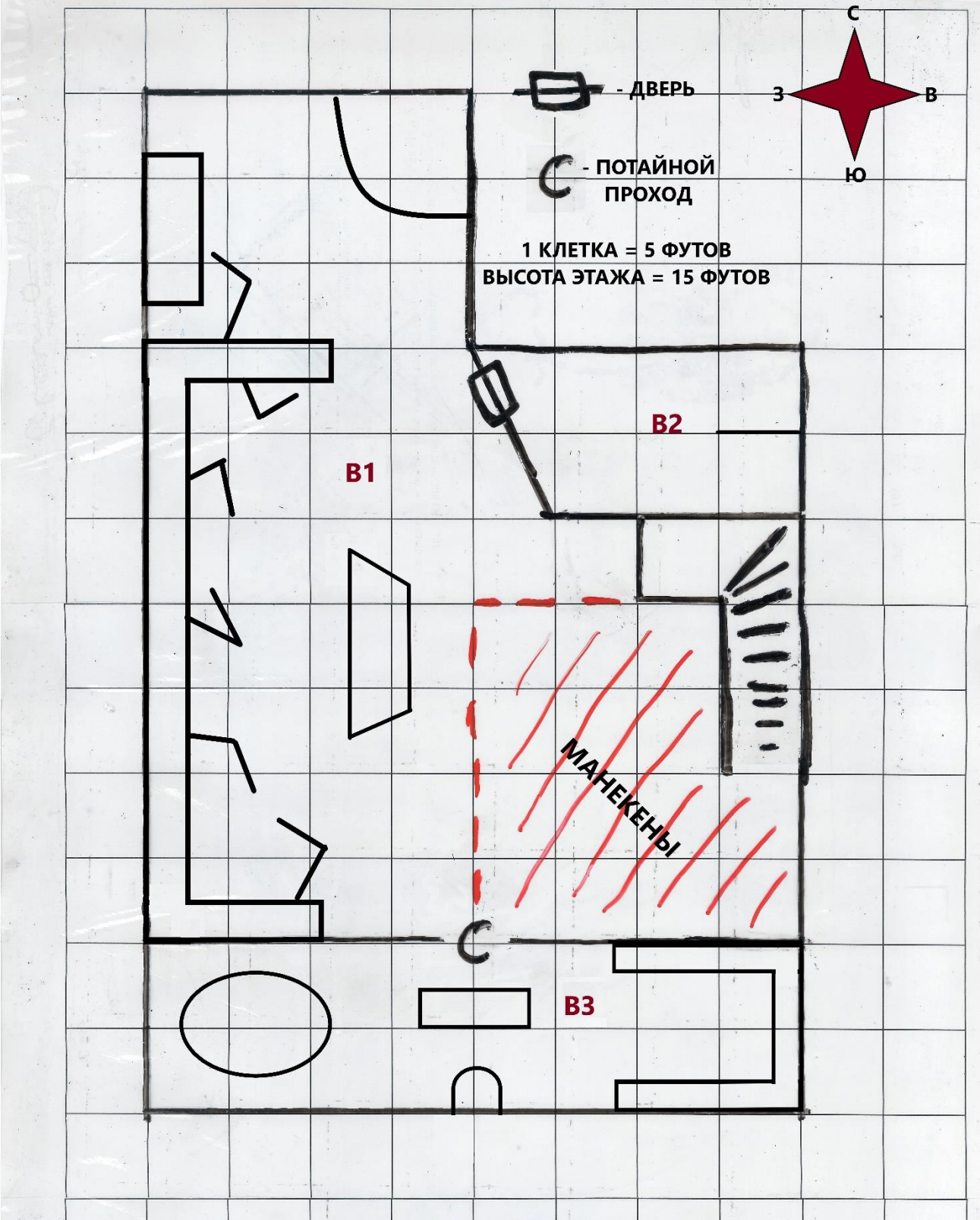
Приложение В: 1 этаж.



Приложение В: 2 этаж.



Приложение В: Подвал.



Дополнение для Мастера: Сводка ПМ.

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в декорации.

Джалана Муншедоу – человек (тёрами) женщина, бывший профессор из Конклава Сильверимуна. Одержима эльфами и куклами. Безумна в своих действиях и экспериментах, однако, держится высокомерно, но любезно.

Нимара Муншедоу – внебрачная дочь леди Джаланы. Полуэльф, перенявшая большую часть внешних черт своей матери, чем сильно ненавистна ей. На текущий момент, душа девочки заточена в шарнирном теле фарфоровой куклы в рост человека, когда физическое тело погибло. Рождённая в ходе эксперимента новая личность ребёнка жаждет отмщения.

Раздаточный материал (Записи из дневника).

Эксперимент 669: Я воспроизвела на свет дитя от Таелевена, но ребёнок абсолютно на него не похож. Возможно я смогу добиться сходства через ряд экспериментов. Экземпляр назван Нимарой – в лучших традициях эльфийской культуры. Уши также выдают в ней родство с этой прекрасной расой, часть эксперимента успешна.

Эксперимент 701: Сегодня я решила провести эксперимент с перекраской кожи Экземпляра Нимары в каноничный жемчужный, пока она ещё младенец и ничего не понимает в высоких эльфийских стандартах. Эксперимент закончился неудачно, лосьон оказался не очень стойким, и кожа подопытной покрылась белыми пятнами, вместо того, чтобы стать единым полотном.

Эксперимент 736: Пока экземпляр ещё не достиг достаточного уровня развития и моё устройство для обретения иконного облика не закончено, я использовала текущую версию устройства на заблудившемся в Высоком лесу бродяге. Душесборщик действительно мощный, как и говорил продавец, надеюсь Хранитель душ сможет выдержать внутри энергию нескольких штук.

Эксперимент 818: Экземпляр Нимара продолжает расти и развиваться. Я обустроила для неё учебный кабинет и создала механического одноклассника. Такой друг точно замотивирует ребёнка к учёбе. В его память я встроеила командное слово для открытия библиотеки, автоматом как раз активируется по приходу Нимары в класс. К сожалению, память Нимары не так хороша, как у её эльфийского металлического друга, но... может это тоже можно поправить?

Эксперимент 1569: Экземпляр знает об этом мире уже достаточно, чтобы стать главной целью ключевого эксперимента. Её возраст достиг 13 лет, я думаю, заложенного уровня развития достаточно для переселения души в созданную мною оболочку. А на сегодня я закончила с оформлением пригласительных писем на банкет в честь её дня рождения. Теперь мои инвесторы, хотя бы узнают о существовании этого ребёнка. Она станет лучшим экспонатом выставки и моей лучшей работой.

Эксперимент 2000: Что-то пошло не так... Поведение подопытной нестабильно. После переселения души в фарфоровое тело, Нимара стала более агрессивной. Игрушки, оставленные возле её нового прикованного тела, начали оживать сами собой, хотя я не закладывала в них эту функцию. Из-за них я не могу попасть в лабораторию, они сразу пытаются на меня напасть словно защищая девчонку. Ничего. я ещё разберусь, а сейчас... кажется, у меня гости.