

## Вот сокровище...

Вот сокровище - приключение, которое может быть сыграно отдельно или в рамках кампании, чтобы разнообразить ее и переместить действие на необходимое количество лет в будущее. ДМ может обратиться к этому сюжету в случае, если PC's попадают в плен к могущественному волшебному существу или, забравшись в древнюю сокровищницу и не справившись с ее стражами и ловушками, оказываются на краю гибели.

*"Вот сокровище, и вот те, кто тщетно пытался присвоить себе эти богатства. Теперь рассыпи драгоценных камней, дивные статуэтки, изящные украшения и сундуки золота - последнее, чего бы вам хотелось видеть, ведь вы сами, по злой воле могущественного мага стали частью этих сокровищ".*

Объясните игрокам, что их прокляли, превратив каждого в некую драгоценную вещь и бросив на груды прочих богатств в назидание или же по злобной прихоти. Выберите сами или случайным образом одно из воплощений для каждого из игроков: 1. Кривой кинжал в расшитых ножнах; 2. Сундук с золотом; 3. Дорогое блюдо; 4. Масляная лампа; 5. Ковер с богатым узором; 6. Огромный сверкающий изумруд.

Каждая из вещей наделена сознанием, слухом и магическими свойствами. У каждой есть условие снятия проклятия. Однако, все еще находясь в шоке от обстоятельств своего нового положения, PC's не помнят этих условий и знают лишь об одной из своих способностей. Позвольте каждому игроку выбрать что-то одно:

1. Кинжал умеет левитировать, говорить человеческим голосом или на короткое время подчинять волю человека, держащего его в руке.

2. Сундук может превращаться в мимика (возможно, вам понадобится заглянуть в бестиарий), говорить (при этом его крышка постукивает, слегка приподнимаясь и опускаясь) и с силой выплевывать все, что у него внутри.

3. Блюдо способно магически сверкать, привлекая внимание, превращать золото и драгоценности, лежащие на нем, в рассыпчатый плов с черносливом и обратно, а также бить тревогу громко звеня.

4. Масляная лампа знает как разбрызгивать вокруг горячее масло, проецировать над собой псевдо-джинна способного говорить две фразы: "Приказывай, господин!" и "Слушаюсь и повинуюсь!", а также, исполнять произнесенное человеком вслух желание (не более трех) коверкая его в попытке навредить.

5. Ковер умеет левитировать, поднимая на себе до трех человек, обернуться вокруг кого-то, чтобы придушить и создавать облако едкой пыли.

6. Изумруд может свести человека с ума, на длительное время ослепить всех людей, что на него смотрят и нашептывать окружающим тревожные или опасные мысли.

Когда игроки выберут одну из способностей, расскажите им как время, будто расплавленное золото, тягучим потоком движется мимо них и проходят годы, прежде чем в сокровищницу проникает посторонний. Это одинокий вор и он крадется среди россыпи драгоценностей с одному ему ведомой целью. Чтобы лучше его изобразить, вспомните Алладина, Бильбо Бэггинса или даже Скруджа МакДака. Позвольте PC's по очереди или совместно взаимодействовать с вором. Если случайно условие снятия проклятия будет выполнено, так тому и быть, но скорее всего, вор сбежит, оставив PC's пребывать в отчаянии еще на какое-то время. За годы каждый из них может вспомнить свои прочие магические способности или условие, при котором проклятье спадет: 1. Кинжал должен пролить человеческую кровь; 2. Сундук проглотить человека; 3. Блюдо накормить голодного; 4. Лампа исполнить три желания; 5. На Ковре должен уснуть человек; 6. Изумруд стать причиной кровопролития.

Проходят годы, а может и века. В сокровищницу пробираются двое. Это убийцы, ищущие филактерию - вместилище души темного мага, хозяина этого места. Позвольте игрокам взаимодействовать с ними, но помните, эти люди опасны и крайне осторожны, а все чего они хотят, это смерть колдуна. Если кому-то из PC's удастся снять проклятье - так тому и быть, но подумайте и о том, как отреагируют на подобное убийцы.

В случае очередного провала, вновь бегут года. PC's вспоминают все свои способности и требования к снятию проклятий. Третьим посетителем сокровищницы оказывается сам темный маг, а с ним незнакомец, с которым маг весьма любезен. Он предлагает человеку (дайте ему восточное или любое, подходящее сеттингу имя) выбрать себе награду и уходит, оставляя того в сокровищнице. Позвольте игрокам взаимодействовать с гостем и помните, что это верный подручный мага, который никогда не рискнул бы предать хозяина.

Если в какой-то момент PC удастся вновь стать человеком или другим образом покинуть сокровищницу, то выясняется, что на выходе несет стражу могущественный голем (вы должны сделать его по-настоящему опасным противником, если дело дойдет до драки) который преградит путь и спросит: "Почем вы выносите эти сокровища?" На любой логичный ответ вроде: "Это наши друзья" или "Потому, что они нам нужны", голем нападает со словами: "Хозяину это не понравится!" Если страж не получает логичного осмысленного ответа, он убегает, произнеся: "Хозяин не предупредил о таком, нужны дополнительные инструкции".

Если, вернувшись в человеческий облик, PC гибнет внутри сокровищницы, он снова превращается в магическую вещь и ему опять предстоит искать пути к спасению.

В случае, когда PC's не удастся выбраться из сокровищницы самостоятельно, расскажите, как спустя годы появляется темный маг, складывает их в мешок и куда-то несет, а затем вытряхивает со словами: "Думаю, это послужит вам хорошим уроком". В этом случае PC's приходят в себя на грязной улочке, без вещей и не представляя, сколько времени прошло с тех пор, как они последний раз видели солнце.