

# ЗАМКНУТЫЙ КРУГ

Приключение для конкурса «Кашевар 2019»

**Тип приключения:** рельсовое

**Система:** Pathfinder (при желании можно конвертировать под практически любую другую). Проверки навыков оставлены на откуп ведущему.

**Отклонения от лора:** вероятны

**Тема:** возрождение

**Ключевые слова:** война, утро, театр.

***Возрождение** культа, а вместе с ним и Ламашту на этом плане. **Война** оставляет после себя только разруху, и это отлично видно по деревне Безнадёга. **Утро**, вступившее в свои права впервые за несколько дней, прогоняет ужасы ночи и вселяет надежду, что ещё не всё потеряно в этом искажённом **театре** затянувшегося кошмара. Театре, на сцене которого все жители деревни – покорные марионетки в руках Ламашту.*

## ВСТУПЛЕНИЕ

Осень. Война наконец окончена, пусть и неясно: победили вы, или всё остаётся как прежде. В любом случае, мирный договор подписан, и это главное. В столице вас ждёт обещанная награда (золото и возможность вступить в наёмническую организацию «Чёрные куртки»), но между вами и заслуженным призом сотни миль пути. Для начала было бы неплохо уехать с границы, но последняя телега – под завязку гружёная ранеными – только что покинула лагерь. Судя по всему, идти домой придётся пешком: транспорта не осталось. Впереди лишь тракт, туман и долгая дорога вдоль болот.



***Совет мастеру:** при необходимости сцену знакомства персонажей можно отыграть на этом этапе: по случайному совпадению именно члены группы были выбраны для погрузки пострадавших в телеги. Тяжёлый физический труд – отличный повод для начала долгих и продуктивных отношений.*

## АКТ 1: ЗАПЛУТАВШИЕ В ТУМАНЕ

### На тракте:

Ближе к полудню первого дня пути туман, висящий над болотами, начинает растекаться по тракту. Через какое-то время видимость становится нулевой: герои видят только то, что у них под ногами. Впрочем, спустя пару минут блужданий вслепую, они выбирают из тумана. Группа оказывается на дороге – но это не та дорога, по которой они шли до этого. Впереди виднеется деревня. По бокам растут неестественно высокие камыши из болот: они нависают над героями, **вызывая смутную тревогу**. Слышно кваканье лягушек, всюду летают громадные комары, побуждая быстрее продвигаться к деревне.



### В деревне:

Подойдя ближе, герои понимают, что это совсем небольшая деревенька, домов на шесть – небольшая, но полная жизни: слышны детский смех и радостные крики. Кроме жилых домов группа замечает двухэтажный постоялый двор, на вывеске которого написано «Кабаний клык». Северный край деревне утопает в непроходимом болоте.

Если герои пытаются просто уйти из деревни, им это не удаётся: через несколько миль дорога снова выводит их к Безнадёге.

### В постоялом дворе:

Внутри становится ясно, что постояльцев сейчас нет. За стойкой стоит хозяин: мужчина лет сорока, обрюзгший, в засаленной серой рубаше – он со скучающим видом протирает стаканы. Кроме хозяина в зале находится мальчик лет восьми, в руках он держит деревянную фигурку собаки (**внимание 17: у собаки 3 глаза**).

Героев владелец постоялого двора встречает приветливо: улыбается и всячески обхаживает. Представившись – его зовут Хьюго – мужчина жалуется, что боги оставили их деревню: из-за тумана местные жители не видят солнца неделями. Также он рассказывает, что в их Безнадёгу (**география 20: деревни с таким названием нет на карте страны**) уже очень давно не заходили путники.

- Если герои **расспрашивают хозяина о слухах**, тот жалуется, что по ночам ветер доносит отзвуки странных звуков, похожих на чьи-то крики. Они слышны с запада, со стороны дварфийского монастыря. И добавляет, что, возможно, староста Безнадёги будет очень благодарен героям, решившим избавить деревню от ночных странностей.

Через некоторое время с улицы слышится скрип колёс и ржание лошадей. Спустя ещё минуту в зал входит полурослик в дорогом костюме и шляпе с пером, которого сопровождают телохранители: два полуорка. Гость сообщает, что сбился с дороги и ищет, где бы переночевать.

- Если герои **заводят с ним диалог**, то полурослик представляется, Алонсом Блюмом – знаменитым торговцем диковинками, который ждал конца войны, чтобы вернуться на родину.
- Если герои будут проявлять **враждебность**, то он попросит оставить его в покое. В противном случае группой займутся полуорки.

### Встречи с сюжетными персонажами в деревне:

По пути к дому старосты – или к окраине деревни, если герои решат не посещать её главу – можно встретить местных жителей, в основном женщин и детей. Одна из жительниц – Люси – горюет от того, что пропал её муж, который отправился за оставленным прадедом наследством. Другая – Мария, жалуется, что её муж не вернулся с войны. Также герои встречают Неда: парня, который ничего не говорит, а только мычит (*лечение 18: герой понимает, что у Неда повредился рассудок, и это у него не врождённое*).

### Встреча со старостой:

Староста деревни – Эд, дед лет семидесяти, облысевший и немощный – готов предложить **300 монет серебром, и дать полмешка картошки**, если герои **устранят причину криков**. Также он рассказывает, что на **юго-западе** когда-то жила **болотная ведьма**, которая торговала зельями, но её давно никто не видел. На этом первый акт заканчивается: у героев должно сложиться чёткое понимание, что они **не смогут покинуть деревню**, пока не разберутся в том, что же здесь творится.



## АКТ 2: ПРОГУЛКИ В ПОЛУМРАКЕ

*Совет доброму мастеру: эту часть стоит растянуть на несколько ночей. Пусть герои проникнутся атмосферой приключения: утомятся ходить по болотам, устанут от постоянных сумерек, хорошенько вымокнут под морозящим дождём.*

### Поляна на юге:

Через 2 часа пути по болотам на юг герои замечают три домика, стоящих прямо в болоте – на тростниковых сваях:

- Если они пошли **ночью**, то увидят, как в свете факелов **пять троглодитов** (*Бестиарий стр. 259*) сражаются с **двумя скелетами** (*Бестиарий стр. 243*). Спустя какое-то время над поляной разносится пронзительный визг (*его издаёт визжащий гриб, который троглодиты используют в качестве сигнализации*), появляется **ещё один скелет**.
- Если дело происходит **днём**, то герои видят только **пятерых троглодитов**, слоняющихся по поляне (**внимание 20: в одном из домов какое-то движение**). Троглодиты не настроены на общение, поэтому если герои не ведут себя скрытно, то начинается бой, но в случае победы над 3-мя из 5, оставшиеся убегут.

В любом случае, герои **вынуждены вступить в бой** с троглодитами.

Когда победа уже будет у группы в руках, из дальнего домика выходит покрытый ритуальными рисунками **людоящер**. Он произносит заклинание и призывает **болотного элементаля** (*Бестиарий стр. 278*)

Тот сразу же убивает своего создателя и **3 раунда сражается с героями**, после чего **растекается** в грязную лужу. Битва окончена, и теперь для группы настало время решить, что будет дальше.



### Выбор после битвы:

- Если это была **ночь**, у героев может возникнуть желание **отправиться на поиск скелетов**.
- Если **день**, они **возвращаются в деревню**. Староста благодарит путников за помощь, но **ночью скелеты придут в Безнадёгу**.

В любом случае, герои понимают: скелеты приходят со стороны **кладбища**. Отправившись туда, группа столкнётся с поднимающим мертвецов из могил **призраком** и примет бой с ним. Во время сражения **призрак может поднять двух скелетов**.

- Если герои **осматривают кладбище**, они находят разрытую могилу, в землю рядом с которой воткнута лопата. В могиле лежит труп мужчины (**муж Люси**), пожираемый червями;
- Если герои **осматривают могилу**, они находят «**пояс дварфийской бороды**» и 2 рубина.

После упокоения Призрака скелеты перестают вставать из могил, кладбище становится спокойным.

В этот момент можно ввести несколько **дополнительных** активностей:

#### **Поход к dwarфийскому монастырю:**



Южнее, за болотом, начинается лес, в котором при желании можно найти тропу. Эта тропа приведёт группу к напоминающему песчаный карьер обрыву, в центре которого стоит изрытая балконами и окнами гора. Это и есть **монастырь**.

Подойдя к краю обрыва, герои словно упираются в невидимую стену. Если среди персонажей есть **дварф**, или если кто-то надел **пояс dwarфийской бороды**, то перед ним появится лицо, которое громогласным голосом проревёт: «Принеси голову пророка!!!». Это может быть завязкой для других приключений.

#### **Поход в дом болотной ведьмы**



Через милю от кладбища в болоте становится видна дорожка из жёлтого кирпича, которая приводит к хижине – в ней и живёт ведьма. Она может продать героям целебные зелья и **исцелить слабоумие Неда**. После возвращения разума парень будет уговаривать героев бежать из деревни, говоря, что это место проклято.

В конце второго акта герои в любом случае **возвращаются в Безнадёгу**.

## АКТ 3: ДОГОВОР

### Неожиданные проблемы:

Как только герои входят в деревню, **к ним кидается Люси** (на лице у неё появился большой шрам). Всхлипывая, женщина сбивчиво рассказывает, что приезжали какие-то маленькие люди, зарезали старосту и увезли всех детей, она пыталась сопротивляться, но они порезали и её.

- Если герои **нашли мужа Люси** на кладбище, они могут рассказать ей об этом и получить от безутешной вдовы награду: ржавую **кольчугу +1**.

Найти следы не составит особого труда (**выживание - 10**): нападавшие ушли на болота – по тропе, которая привела персонажей в Безнадёгу. Разумеется, герои принимают решение преследовать похитителей.

- Если герои **обратятся к Алонсу Блюму** за помощью он может дать им **свою повозку** и даже **телохранителей** – решение полурослика зависит от его отношений с группой.

### Сквозь мрак пещер:



Отправившись в погоню за похитителями, герои **оказываются у пещеры**, вход в которую охраняет **Огр** (*Бестиарий стр.208*). Рядом с ним стоит повозка, запряжённая **шестёркой гоблиновых собак** (*Бестиарий стр. 62*). После того, как **герои проникнут в пещеру**, они увидят **мальчика из постоянного двора**, который быстро убегает за угол. Группа следует за ним.

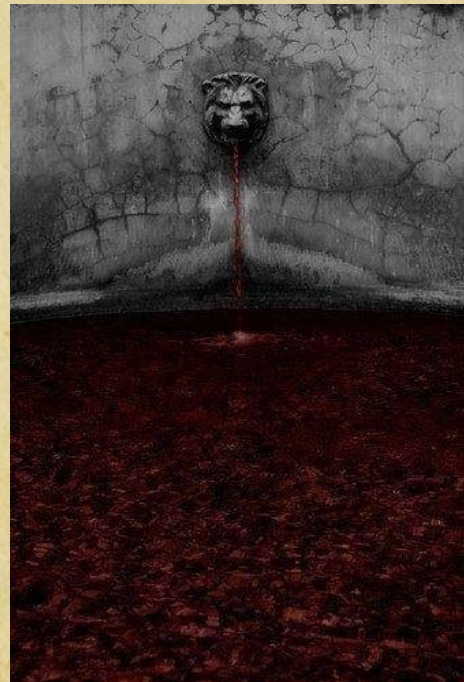
*Персонажи могут заметить, что стены пещеры напоминают некий храм или святилище, они покрыты **нечестивыми рунами**.*

В одном из залов пещеры сталкиваются с **тремя гоблинами** (*Бестиарий стр. 61*), после чего пещера превращается в узкий туннель. Выйдя из него, герои оказываются в просторном зале. Пол комнаты устлан детскими телами, а в центре возвышается зловещий фонтан, извергающий тёмную жидкость.

Возле фонтана сидит **собакоподобное существо**, которое с удовольствием лакает из чаши. **Приглядевшись**, герои замечают: у него три глаза!

Тем временем жуткий зверь прекращает пить – и превращается в **мальчика из постоянного двора**. Герои должны сделать **спасбросок** воли со сложностью 30, иначе страх прикуёт их к полу.

В любом случае, каждый из героев слышит в своей голове голос, сулящий власть, богатство и прочие блага – достаточно только **выпить из фонтана**.



«Примите Её дар, присягните Ей на верность и понесите дальше Её имя. Возведите храмы в честь Неё, возродите культ Ламашту, и Она одарит вас всеми благами земными!»

- Если герои соглашаются – пьют из фонтана – на них появляется её метка. Теперь порождения «матери чудовищ» не тронут группу, и персонажи спокойно уходят.
- Если же герои не готовы принести клятву (молятся своим богам), с них спадает оцепенение, а мальчик призывает окровавленных скелетов (Бестиарий стр. 244), которые вылезают из тел на полу – а тел там десятки. Выбор прост: сражаться или убегать.

### И снова в Безнадёге:



Вернувшись в деревню, герои обнаруживают, что почти все дома утонули – лишь только **постоялый двор** ещё как-то держится. Внутри здания можно обнаружить заколотого вилами **Алонса Блюма**, но больше никого нет, словно и не было. Дом начинает трещать, вынуждая группу бежать на улицу, а потом и вовсе уходит под землю. **Туман развеивается, светит солнце** (*уграет The fields of Ard Skellig*), а впереди **виден тракт**, по которому герои двигались изначально.



### ЭПИЛОГ

Вскоре после того, как герои **выдвинутся в сторону столицы**, они услышат топот копыт за спиной – их догоняет конный разъезд. В беседе стража сообщит, что несколько дней назад кто-то полностью вырезал поселение углежогов на болотах...