



КОГДА  
ГАСНЕТ  
СВЕТ

Тёмное Око

# КОГДА ГАСНЕТ СВЕТ

*Призраки вод под солнцем полуночи*

**Автор**

Steve D. Loken

[DungeonMagazineGuide.com/letter-1/Steve-D-Loken/](http://DungeonMagazineGuide.com/letter-1/Steve-D-Loken/)

**Перевод с английского**

Сергей Посниченко

[Drogo-of-Athas.LiveJournal.com](http://Drogo-of-Athas.LiveJournal.com)

**Конверсия и оформление**

Lucia Messina

[Aventurica.info](http://Aventurica.info)

## О приключении

Приключение «Когда гаснет свет» изначально предназначалось для ведущего и одного игрока для системы AD&D2. Оно было опубликовано в журнале «Подземелье» №47 за май-июнь 1994 под оригинальным названием «When the Light Goes Out». Позже приключение было переведено на русский язык и конвертировано для пятой редакции правил «Тёмное око» (DSA5). Для игры можно использовать [«Базовые правила»](#), [«Первое знакомство»](#), [«Блитц-Правила»](#) или упрощенные правила [«DSA5Light»](#) для начинающих.

Приключение рассчитано на одного или небольшое количество героев, среди которых должен быть по крайней мере один маг, посвященный или другой герой, способный изгонять нежить. В конце этой книги также прилагаются несколько прегенов.

Отыгрыш — важная часть данного приключения, жрецы разных религиозных воззрений будут по-разному реагировать на возникающие столкновения и ситуации. Ведущему следует тщательно прочесть все приключение, прежде чем играть, чтобы прочувствовать отрезанность этого клочка суши.

## Об авторе

Стив — подающий надежды 23-летний фотограф и писатель вольный стрелок с холостячкой (базовое высшее) степенью по археологии. Он хотел бы поблагодарить свою жену Нэнси, приютившую его игровые материалы, и своих двух котов, помогавших писать этот модуль, расхаживая по клавиатуре, когда Стив этого не видел.

## Завязка приключения

Герой-маг или жрец получает задание в гильдии или храме. Его снабжают необходимым снаряжением и телохранителями (остальные герои). Духовный наставник говорит юному герою, что его посылают на остров, где ему обеспечат стол и кров. Ему нужно расследовать странные происшествия на маяке и изгнать оттуда нечисть, если таковая имеется.

Городок Рунинсхавен расположен на северо-западе острова Рунин в Премском заливе, что в Торвальских землях. Торвальцы (похожие на земных викингов) — народ гордый, строптивый и суеверный. Лишь редкие из них знакомы с магией, все сверхъестественное их пугает. Основным промыслом торвальцев является мореходство, пиратство и рыбалка. Море играет в их жизни существенную роль, поэтому они особенно почитают бога воды Эфферда и бога шторма Свафнира. Нарушение работы маяка обернулось большой проблемой для судов, ходящих по маршруту Прем — Торваль и Прем — Рунин, а также поставило под угрозу проведение ежегодной «Эффердской регаты» в начале осени. Несмотря на хорошее корабельное сообщение, морской путь между Рунином и Премским полуостровом коварен из-за многочисленных мелей и рифов. На южной окраине острова Рунин расположен маяк.



Прочтите или перескажите игрокам следующее:

*Мрачные облака затянули пасмурное небо цвета стали. Закутавшись в тяжелое одеяло, чтобы уберечься от промозглого холода осени, вы ежитесь на носу гребной лодки. Четверо гребцов поддерживают размеренный, механический ритм, направляя суденышко сквозь темные, бушующие волны. Впереди, как раз у горизонта можно разглядеть темные, изъеденные волнами скалы острова Рунин.*

*«Подходящее место для привидения», — мелькает у вас, когда лодка подходит поближе. Бесплодные, пустынные скалы выглядят негостеприимными ко всему живому. Вспоминаются слова духовного наставника:*

*«Островитяне говорят, что на маяке водятся привидения. Никто из них и близко не подойдет к маяку, а смотритель поклялся, что ноги его там не будет, пока что-то не сделают с призраками. И пока мы не решим эту проблему, ни один корабль не сможет пройти Премским каналом. Посылаю вас разобраться, что к чему. Это не первый раз, когда нас призывают изгонять привидения. Тамошний народ необычайно суеверный. В прошлый раз это были стоны раненного калана. Вы наверняка найдете в башне несколько совиных гнезд. Мне вообще пока не встречались упоминания в наших летописях какого-нибудь подлинного привидения, но мы обязаны послать кого-нибудь, иначе поселение погибнет. Возлагаем эту миссию на вас».*

*Звучит довольно просто. Провести несколько дней в захолустной рыбацкой деревушке, побродить вокруг маяка, побрызгать там святой водичкой и сказать селянам, что их привидение ушло. Что может быть проще? В конце концов, в храмовых летописях нет никаких записей о всамделишных призраках на острове Рунин за все упомянутые в них более чем 300 лет.*

*Однако, чем ближе вздымаются высокие, мрачные утесы острова Рунин, тем сильнее вас пробирает смутное беспокойство. Ежитесь вы уже не только от холода. Что если на маяке и впрямь завелись привидения?*

*Через два часа вы подходите к порту городишки, где вы должны сойти. На гребне холма стоит одинокий человек, пасущий скудную отару мелких жилистых овец. Лодка проходит мимо, экипаж гребет сильно и размеренно по беспокойному морю. Двадцать минут спустя вы достигаете крошечной гавани Рунинсхавена.*

## **Для ведущего**

Изолированность и безлюдность острова привели к тому, что жители Рунинсхавена стали очень боязливы. Они держат под рукой чеснок, чтобы отгонять вампиров, внимательно следят за приметами и собираются в защищенных домах на несколько ночей в году, когда, по их поверьям, духи бродят на свободе. Однако они усердно работают, поддерживая свое скудное, но приемлемое существование рыбной ловлей, овцеводством и присматривая за маяком.

Именно маяк — ключ к выживанию деревни. В обмен на указание безопасного прохода кораблям портовый город Прем шлет Рунинсхавену зерно для хлеба, древесину для лодок и торф для очагов.

Неудивительно, что смотритель маяка — один из самых уважаемых людей в общине. Авторитета ему добавляет тот факт, что он четверть-маг, знающий заклинания «Флим-Флам» и «Фавиллудо — танец искр», увеличивающие эффективность маяка. Однако нынешний смотритель Хьяльмар Льосгард одинокий старик, более не способный справиться со своими обязанностями. За последние несколько лет он пристрастился к вину «для сугреву» и теперь уже безнадежно спился. Алкоголизм смотрителя мешает его обязанностям, приведя к гибели торгового судна.

Штормовой ночью за месяц до начала приключения смотритель набрался выше обычного, фактически отрубившись на полу башни маяка. Фонарь был зажжен, но ужратый смотритель не наложил заклинания, необходимые для освещения всех опасных мест, и торговое судно «Морской конь» налетело на скалы. Уходящий со своим судно на дно капитан, и при жизни бывший злым, проклял смотрителя. Смотритель видел катастрофу, но не обмолвился односельчанам ни словечком.

Могучая ненависть капитана вернула его окованным духом, который озабочен тем, чтобы смотрителя изничтожили за его некомпетентность. Окованный дух принялся барабашить на маяке, надеясь напугать смотрителя, послужившего причиной его смерти. И это сработало.

Сейчас дух капитана скитается за заброшенным маяком, отпугивая всех посетителей. Его главная цель — возмездие смотрителю, наказать его за гибель «Морского коня» со всем экипажем. Судходство замерло, и селяне больше не получают припасы из Према. Хотя с голоду они пока не умирают, но без торфа им не пережить надвигающуюся зиму. Если герои сумеют изгнать мстительный дух капитана, деревня сможет влачить свое рахитичное существование дальше.



## Начало приключения

Когда герои прибудут в гавань, прочтите или перескажите следующее:

*Темные волны разбиваются о каменный волнолом, наполняя гавань ледяными брызгами. Два деревянных причала выдаются в море, поднимаясь и опускаясь вместе с мягким покачиванием запертой воды. К причалам привязаны несколько рыбацких лодок с аккуратно уложенными сетями и оснасткой. В одной из лодок сидит одинокий рыбак, пыхтящий глиняной трубкой и ремонтирующий рыбацью сеть.*

*На конце одного из причалов стоит высокая женщина с бледной кожей. Она плотно кутается в грубый серый плащ, чтобы уберечься от холода. Непредсказуемые порывы ветра треплют ее темные волосы. Женщина машет на пустое причальное место, и ваши гребцы искусно направляют лодку туда. Женщина протягивает вам руку, чтобы помочь выбраться из лодки, и говорит: «Добро пожаловать в Рунинсхавен. Я — Арва Мудрая, ваш провожатый». Экипаж быстро выгружает твои скудные пожитки, прощается с вами и вновь выгребает в холодное, темное море. Они вернуться через неделю, чтобы отвезти вас обратно.*

*Покинув причал и отправившись по тропинке в деревню, вы проходите мимо каменного здания, перед которым стоят три больших покрытых шкурами сооружения. Из-под шкур просачиваются усики белого дыма, и резкий бриз рассеивает их по каменистому берегу. Перед этими шалашами стоит группа мужчин и женщин, все в грубом шерстяном одеянии, и потрошат и чистят рыбу из бочек за самодельным столом.*

*Когда вы с провожатой проходите мимо, работники останавливаются, чтобы бросить на вас суровый взгляд из-под нахмуренных бровей. Один из мужчин постарше смотрит на вас, что-то бормочет своим товарищам и машет в северо-восточном направлении. Повернувшись туда, вы видите, что старик указывал на безотрадный, пустынный шпиль, торчащий на небольшом скалистом островке на севере. Лишь когда вы достаточно отходите по тропинке, мужчины и женщины возвращаются к работе.*

**Арва Мудрая**, староста Рунинсхавена (человек)

**ХР 11 УМ 15 ИН 12 ОБ 15 ЛР 10 ЛВ 12 ТЛ 10 СЛ 11**

**ЖЭ 25 ИНИ 12 СДХ 2 СТЙ 1 УКЛ 6 СКР 8 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Рукопашный бой: АТ 6 ПА 5 Урон 1К6**

**Посох: АТ 10 ПА 6 Урон 1К6+2**



Староста Арва Мудрая — истинный лидер Рунинсхавена, скромная женщина с железной волей. Она единственный человек, кто напрямую общается с чужаками. Арва поможет героям отнести пожитки в деревню и отведет в зал собраний. Ветер не позволит вести разговор, пока Арва и герои не окажутся в здании.

# Остров Рунин

Крошечную гавань Рунинсхавена защищает большой каменный волнолом, сооруженный из нескольких гранитных глыб, неплотно выстроенных в ограждающую кусок побережья дугу. В самой гавани два причала позволяют пристать шести большим рыбацким лодкам, хотя у селян этих лодок только пять. Днем у причалов остаются лишь поврежденные суда — рыбаки отправляются на промысел. Однако все лодки возвращаются к сумеркам.



## Сарай для вяления рыбы (порт)

Каменное строение 15 на 10 футов, где хранятся бухты каната, запасные весла, шкуры, бочки и пенька. Кроме того, тут есть несколько деревянных рам и большие куски шкур, из которых можно соорудить шалаши для вяления. Днем несколько мужчин и женщин присматривают за огнем в шалашах, обрабатывая вчерашний улов. Вяленую рыбу складывают в бочки и относят в деревню. На ночь оборудование складывается в сарай, и все расходятся по домам.

## Магазин Торе Лингардсона

В магазине большой ассортимент всяческой рыболовной снеди. Но есть немного инструментов вроде подржавевших от сырости лопат, ломов, молотков, веревок и канатов. Качество товаров на этом захудалом острове оставляет желать лучшего, зато героям они обойдутся дешевле.

## Таверна «Премский залив»

Единственная таверна в Рунинсхавене, где рыбаки любят проводить вечера. Туда же часто наведывается и смотритель маяка. Там происходит столкновение «Лучший друг старика». А еще там можно набраться местных слухов.

## Храм Свафнира

Храмом эту лачугу можно назвать с натяжкой, однако относительно прочих деревенских сооружений она выглядит наиболее прилично. У противоположной от входа стены — большая эмблема кита, символа бога Свафнира. Стены украшены трезубцами. Внутри стоит слабый запах рыбы, вероятно, из-за подаяний, принесенных селянами. Рыбацкие жены возносят на торвальском молитвы богу-киту о восстановлении морского сообщения с Премом.

## Лекарь Тевиль «Бык»

Лекарь Тевиль по прозвищу «Бык» специализируется на выдавливании гнойных чирьев, костоправстве и промывании желудка после отравления рыбой. Болезни и сложные ранения он лечить не умеет и, не кривя душой, говорит: «Не знаю, что это за хворь. Коли не выживет, знамо, судьба у него такая».

## Деревенские столкновения

Оба столкновения должны произойти до посещения маяка. «Спасение» случается в зале собраний, когда смотритель маяка закончит свой рассказ о привидении. «Лучший друг старика» случится при посещении таверны «Премский залив».

## Спасение

Это столкновение дает возможность завоевать доверие селян. Когда герои будут расспрашивать смотрителя о приведении, прочтите следующее описание:

*В зал собраний врывается запыхавшийся мальчик. На подгибающихся ногах он подходит к Арве: «Сальда... ранена... идем быстрее». Он разворачивается и, наполовину бегом, наполовину ковыляя, покидает комнату. Женщина с заплетенными в косу длинными рыжими волосами вскакивает со стула и следует за мальчиком, ее лицо омрачено ужасом и отчаянием. Вслед за ней выбегает Арва.*

Если герои отправятся следом, мальчик приведет их к берегу, где несколько детей собирают плавник, который затем относят в деревню. Одна из них, девочка по имени Сальда, поскользнулась на мокром камне и потеряла сознание от удара. Гонец — мальчик Фьон — не может толком говорить, потому что запыхался от бега. Рыжеволосая женщина это мать Сальды — Марада.

**Марада**, мать раненой девочки

**ХР** 10 **УМ** 8 **ИН** 8 **ОБ** 11 **ЛР** 12 **ЛВ** 14 **ТЛ** 10 **СЛ** 12

**ЖЭ** 25 **ИНИ** 12 **СДХ** -1 **СТЙ** 0 **УКЛ** 7 **СКР** 8 **БРН** 0 **ТЯЖ** 0

**Рукопашный бой:** **АТ** 6 **ПА** 5 **Урон** 1К6



Когда герои прибудут на место происшествия, прочтите им следующее:

*Сбежав по скалистому склону к пляжу, вы видите группу детей, собравшихся вокруг лежащей без движения промокшей в соленой воде девочки. Рыжеволосая женщина опустилась возле нее на колени, держит девочку за руку и тихонько плачет. Когда ты подходишь, дети подаются назад, чтобы дать Арве опуститься на колени возле пострадавшей и осмотреть ее раны.*

*Девочка маленькая, лет 10. Ее накрыли курткой и еще одну подсунули под голову вместо подушки. Темная кровь густо запеклась в волосах и покрывает большую часть лба, возле крупного пореза — видимого источника кровотечения. Арва вынимает из своей сумки бинт и начинает обрабатывать рану.*

Без магической помощи девочка не очнется. Хотя Арва может остановить кровотечение, Сальда умрет, пробыв в коме четыре дня. Однако, ей нужно восстановить всего 5 ЖЭ с помощью магии, чтобы прийти в сознание.

Кто-то из детей привел лекаря Тевила. Тот посмотрел на рану и признался, что подобные ранения у него выхаживать не получалось. Мол, не ведьмак он и не колдун, а обычный костоправ.

Вероятно, герои захотят предложить свою помощь. Но мать девочки, Марада, не доверяет героям-чужакам. Если кто-то из героев попытается помочь девочке, Марада плюнет в него и оттолкнет от своей дочери. Успокоить женщину может обаятельный или умиротворяющий персонаж. Сгодится и заклинание «Баннба-ладин», как и обычное убеждение. Успешная проверка *убалтывания* означает, что герой успокоил страхи Марады.

Если герои вылечат девочку, они частично ослабят подозрения селян. Благодарная Марада извинится за свое первоначальное поведение. Остальные селяне все равно будут испытывать опаску вблизи героев, не потому, что не доверяют им, а из боязни его неведомой силы. Однако в целом они будут выглядеть счастливее и более оптимистично, ведь такие могучие мистики, как герои, наверняка сумеют избавить их от привидения.

На берегу герои должны по очереди сделать проверку *восприятия*. В случае успеха они заметят, что среди собираемого детьми топляка есть и обрезанные доски. Доски — это обломки корабля, затонувшего из-за халатности зрителя. Никто из селян понятия не имеет, откуда взялись обработанные доски, а зритель заодно примется отрицать, будто что-то о них знает.

## Лучший друг старика

Это столкновение служит двум целям. Во-первых, оно дает героям возможность получить ценный предмет — палочку обнаружения врага, который может помочь в их задании. Во-вторых, оно должно направить героев по ложному пути, уведя их внимание от реальной проблемы духа, барабашащего на маяке, направив его на потустороннее явление на «Столе Великана».

Когда герои будут завтракать на второй день своего пребывания на острове, прочтите игрокам следующее:

*Суп в чашке больше похож на помои, чем на привычную вам пищу — ломти жирной рыбы вперемешку с обрывками темно-зеленых водорослей. Остальные люди в таверне, похоже, испытывают аналогичные чувства к своим порциям. Тем не менее, все едят, прекрасно понимая, что ничего другого нет и не будет.*

*Сидя за столом и гоняя в деревянной чашке куски рыбы, вы замечаете сидящего в углу и громко рыдающего слепца. Один из рыбаков оборачивается к нему и бросает: «Кончай сопли жевать, Гаральд. У нас проблем хватает и без твоих хныканий из-за глупого кота». Старик всжимается в стул, рыдания сменяются низким, горестным бормотанием.*

*Слеплого зовут Гаральд Свенсон, он бывший рыбак и боевой маг.*

**Гаральд Свенсон**, слепой старик-маг

**ХР 10 УМ 17 ИН 10 ОБ 11 ЛР 10 ЛВ 11 ТЛ 8 СЛ 16**

**ЖЭ 21 АЭ 37 ИНИ 11 СДХ 1 СТЙ 0 УКЛ 6 СКР 8 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Рукопашный бой: АТ 6 ПА 6 Урон 1К6**

**Нож: АТ 10 ПА 6 Урон 1К6-1**

**Трюки:** Чревовещание, Клич, Найдись!

**Заклинания:** Хоррифобус, Моторикус, Адские муки, Сенсibar

**Ритуалы:** Аккуратум, Ксенографус



Гаральду сейчас за 70 — магом он был больше 50 лет назад. Однако его забрали в плавание, что помешало дальнейшему изучению магии. Там он выучился сражаться, ходить под парусом и жить за счет моря. В старости он вернулся в Рунинсхавен ради спокойной, провинциальной атмосферы.

Ныне он слепой старик глубоко обижен на селян, которым его поведение кажется странным, из-за чего ему не доверяют и сторонятся его. Единственный его товарищ — крупная рыжая кошка по имени Буря. Селяне не понимают, что Гаральд маг, но боятся его по-настоящему. Однако его кормят и одевают, потому что он (с помощью магии) может понимать моряков-чужеземцев, когда те прибывают торговать, и обладает необъяснимой способностью отыскивать потерянные вещи (фокус «Найдись!»). Также те, кто обращается с ним особенно плохо, часто начинают страдать от болей (заклинание «Адские муки»).

Если герои заговорят с Гаральдом, чтобы узнать, в чем причина его печали, старый маг ответит, что его кошка сбежала из дома. Кошка — его единственный друг, и без нее ему тоскливо. Он скажет героям, что скорее всего кошка за пределами деревни на «Столе Великана», потому что уже сбежала туда раньше. Гаральд умоляет героев пойти поискать ее. Прочие селяне, услышав это, напротив посоветуют туда не ходить, утверждая, что «Стол Великана» — злое место. Старый рыбак поведаст следующую историю:

*— Это место, ага, оно кажется достаточно безвредным в дневные часы, но ночью это не так. Ага. Тогда пробуждается зверь и охраняет его, — старик говорит с сильным акцентом, трудным для понимания, но что-то в его голосе удерживает ваше внимание. — В холке он десяти локтей ростом — светящийся белый волк с клыками как сабли. Глаза его — черные ямы ночи, они могут украсть твою душу, если ты помотришь прямо в них, а его дыхание может заморозить тебя, где стоишь. По ночам зверь расхаживает вокруг «Стола Великана», ожидая возвращения своего хозяина. Но хозяина все нет, и когда небеса начинают светлеть перед рассветом, он безмолвно воет и растворяется в тенях. Если же днем взглянуть на тамошний грунт, нигде не будет ни следочка.*

*Старик затягивается своей трубкой и выдыхает к потолку густое кольцо сизого дыма.*

*— Зверь украдет твою душу, если ты пойдешь туда. — Он тычет чубуком трубки в сторону Хьяльмара, сидящего в другом конце комнаты, и шепчет: — Он вонзил свою клыки глубоко в его душу, попомни мои слова.*

Часть из рассказа старого рыбака правда, но обильно приукрашенная сочиненными в деревне байками. Каждую ночь возникает огромное, светящееся, белое изображение волка и ходит вокруг «Стола Великана». Но вопреки деревенскому преданию, он не ждет своего хозяина (который, по мнению селян, и есть соорудивший стол великан). Похороненный в «Столе Великана» полуэльф создал эту мощную иллюзию непосредственно перед своей кончиной, чтобы уберечь свою могилу от осквернения.

Иллюзия не причиняет вреда, и ей тоже нельзя повредить, хотя она всегда оборачивается к ближайшему живому существу средних размеров. Свыше 200 лет назад, когда иллюзия была наложена, ее магия была достаточно сильна, чтобы обнаруживать существ среднего размера даже днем. Однако поскольку функционирование заклинания зависит от тепла, лучше всего оно действует, когда тепло жертвы сильно контрастирует с окружающим холодом, например, ночью или зимой.

Если герой-жрец попробует обнаружить нечисть, ничего не увидит — видение всего лишь отпугивает людей от гробницы. Любой, заглянувший в его глаза, должен сделать спас-бросок *силы воли* или удирать. В случае успеха герой просто получит штраф -1 ко всем броскам на 10 раундов — результат нервного перевозбуждения. Если осмотреть местность днем, ничего не обнаружится.

Столкновение с Гаральдом Свенсоном испытывает сострадание героев. Если они проигнорируют мольбу Гаральда и отправится осматривать маяк, кошка умрет от переохлаждения следующей ночью. Начиная со следующего утра, Гаральд примется с помощью мелкой магии вредить героям в расследовании — без своей кошки ему больше незачем жить. Если герои спасут кошку (см. «Стол Великана»), Гаральд наградит их палочкой обнаружения врагов (четыре заряда). Он скажет героям заветное слово для палочки («кто там?»), и что палочка делает (хотя Гаральд и не знает, сколько в ней осталось зарядов).

## Зал собраний

*Староста Арва отводит героев в зал собраний. Из прохода герои входят в уютный на вид общий зал, заставленный каменными столами и крытыми овечьей кожей скамьями. В каменном очаге пылает огромное пламя, наполняя комнату приветливым теплом. Вокруг одного большого стола собрались десять человек, слушая историю 11-го. Рассказчик — совершенно лысый старик в сыромятных одеждах, украшенных раковинами, бусинами и костяными нашивками. При вашем появлении он умолкает, и глаза всех присутствующих обращаются к вам. Арва смотрит в ответ, и люди возвращаются к своим делам. Арва отводит вас к пустому столу в углу.*

*— Не обращайтесь на них внимания, — говорит она, кивая в сторону группы. — Они не привыкли к чужакам, — она протягивает руку для знакомства. — Я староста Рунинсхавена. Это я обратилась за вашей помощью. Тот человек, — она указывает на рассказчика, — Хьяльмар, смотритель маяка. Это в его маяке завелись привидения. Нам нужно, чтобы вы избавились от привидения.*

*Девочка приносит поднос с деревянными кружками и котелком горячего чая. Накрывая на стол, она смотрит на вас широко раскрытыми глазами, затем бросается прочь, как напуганный кролик.*

*— Они все будут такие. Они слышали, что вы говорите с богами. Это пугает их. Вы остановитесь в общежитии на побережье. Едой мы вас обеспечим, но без разносолов, — Арва разливает чай, едкий, пахнувший солью отвар, затем манит смотрителя к столу. — Смотритель Хьяльмар сейчас расскажет вам о привидении.*

*Старик усаживается за ваш стол и берет кружку чая. Из кармана он достает небольшую фляжку и добавляет ее содержимое в свой чай. Медленно вертя кружку в худых, иссохших руках, он смотрит в нее. Наконец он тихо начинает свой рассказ.*

*— Это тьма, та тварь, и она по мою душу. Свет спасет меня, воистину! Ночь... зло... я никогда ее не видел, но я знал, что она там, смотрит на меня. С тех пор... — его голос смолкает, а глаза стекленеют. Старик трясет головой, затем продолжает: — Это было две недели назад. Я поднимался по лестнице зажечь маяк, — старик стал чуть оживленнее и смотрит прямо на вас. — Это началось на полпути вверх. Доски затряслись. Они вырвались из железных скоб и полетели в меня. В испуге я попятился. И тут на меня обрушились они.*

*Мерзкие, пищащие крысы, на мою шею, мое лицо.*

*Он потирает горло, и вы видите на его морщинистой коже свежие шрамы похожие на укусы.*

*— Я заорал, развернулся и побежал. Она смеялась. Я почти уже выбрался, оставалось всего несколько шагов, когда я услышал самый темный, самый злой хохот. От него у меня кровь застыла в жилах. Я повернулся как раз вовремя, чтобы увидеть летящий в меня гарпун, его ржавое острие было нацелено прямо мне в сердце, — старик щупает грудь и вздрагивает от воспоминаний. — Я так и не понял, как он промахнулся, но помоги мне Свет, я удрал, — он опять уставился в свою кружку. — Не знаю, смогу ли я туда вернуться.*

Сверх этого никакой информации старик дать не сможет. Поскольку дух невидим, Хьяльмар не может описать его, и хотя он прекрасно понимает, откуда тот взялся, этого он героям не откроет. Признаться в этом означает потерять свой пост смотрителя, бесчестье, которое он не готов испытать.

Хьяльмаровы упоминания «Света» отражают религиозное почтение богу света Прайосу, связываемое селянами с работой маяка. Это они дали Хьяльмару прозвище Льосгард, что по-торвальски значит «хранитель света». Хьяльмар особый ревнитель Света, поскольку он еженощно проводит ряд очищающих и подготовительных ритуалов, прежде чем зажечь маяк. Он часто почтительно поминает Свет в разговоре. Более того, он охотно похвастает героям своими способностями смотрителя:

«Я единственный, кого слушают духи света. Зажечь маяк может любой, но когда я прошу, духи заставляют его полыхать, как праздничный костер. И когда поблизости есть корабль, они отвечают на мой призыв и светят на подводные рифы, чтобы предостеречь корабль. Они не слушают никого больше, эти духи света. Только меня». Он гордо хлопнет себя по груди с этими словами, явно польщенный своими способностями.

Хьяльмар и не подозревает, что он маг, накладывающий «Флим-флам» и «Фавиллудо — танец искр». За последние четыре столетия работа смотрителя обросла столькими ритуалами, что он и селяне воспринимают его силы как религиозные, а не магические.

**Хьяльмар Льосгард («Хранитель света»),** смотритель маяка

**ХР 10 УМ 16 ИН 10 ОБ 14 ЛР 10 ЛВ 11 ТЛ 10 СЛ 10**

**ЖЭ 25 АЭ 20 ИНИ 11 СДХ 1 СТИ 0 УКЛ 6 СКР 8 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Рукопашный бой: АТ 6 ПА 6 Урон 1К6**

**Нож: АТ 10 ПА 6 Урон 1К6-1**

**Магия: Ночник, Флим-флам, Фавиллудо**



Когда Хьяльмар завершит свой рассказ, проведите «Спасение» (см. раздел «Деревенские столкновения»).

## Общага

Общага находится у северного побережья. Это помещение предназначено для выброшенных на берег моряков и гостящих рыбаков. Внутри горит очаг, есть три стола и шесть тюфяков для сна, которые вычистили специально для героев. За все время пребывания героев больше в общаге никто не ночует. За едой Арва посоветовала героям приходить в таверну «Премский залив». Она заранее договорилась с хозяевами, чтобы те обслуживали героев бесплатно.

## Коса топляка

Вдоль скалистой полоски пляжа разбросаны кучки вынесенного штормом плавника. Днем несколько детей деловито собирают древесину для отправки в деревню. Кусочки поменьше они относят к телеге, а бревна покрупнее подтаскивают во время отлива к берегу, где связывают их вместе. Получившийся плот дети привязывают к гребной лодке, стоящей тут же на якоре. Когда приходит прилив, самые сильные из ребят буксируют плот в гавань. После сильных штормов выносит много дерева, но его быстро забирают в деревню.

Берег захламлен не только бревнами, но обломками затонувшего «Морского коня». Доски, нагели и обрывки пеньковых канатов разбросаны по всему пляжу. Если герои осмотрят вынесенный на берег мусор, то увидят, что это обломки недавнего кораблекрушения, поскольку деготь и краска относительно свежие.

## Сестры

*Южнее деревни стоит троица почерневших, массивных, покореженных ветром дубов. Ветви, некоторые толщиной с человека, голы, лишь там да сям мелькнет высохший листик цвета ржавчины. Ветви потоньше пляшут под завывания ветра, дующего над землей.*

Эти три дерева непременно встретятся героям при выходе из деревни. При приближении они заметят некое мельтешение. Мельтешение создают москиты Борбарлада, изводящие пасущуюся неподалеку овечью отару. Рой москитов (1К20+20) нападет на любое существо, приблизившееся к деревьям на 10 шагов. Тропинка — это единственная дорога к «Столу Великана».

### Борбарадский москит

**ХР 20 ЖИ 1 ИН 14 ОБ 12 ЛР 11 ЛВ 14 ТЛ 20 СЛ 8**

**ЖЭ 1 ИНИ 14+1К6 ЗАЩ 3 полет/о сосание СДХ 3 СТИ 0 СКР 4**

**Укус:** АТ 11 Урон 1 ОП за раунд сосания

### Проверка арканологии (магические существа):

- **УрК 1:** Названные в честь своего создателя москиты высасывают воспоминания.
- **УрК 2:** Борбарадский москит является химерой комара с другим демоническим существом. Каким именно — остается загадкой.
- **УрК 3+:** Если раздавить москита, от него остаются ядовитые выделения. Во избежании отравления нужно избавляться от москитов магией или кармой.



Вместе с кровью жертв борбарадские москиты высасывают очки приключений (ОП). Сперва они выедают все нерастраченные ОП героев. Когда нерастраченных очков не остается, они принимаются за навыки. Ведущий решает, который из навыков героя нужно понизить, чтобы «накормить» москитов. За 4 раунда сосания москит насыщается и улетает. Если москита убивают во время сосания, то он выделяет слабый яд, наносящий 1К2 урона.

Москиты нападут, если герои окажутся в 10 шагах от деревьев — а они там таки окажутся, если захотят попасть на «Стол Великана». Однако днем поблизости всегда есть пастух, присматривающий за отарой жилистых островных овец. Рой москитов изводил его отару несколько месяцев, и он наловчился довольно метко палить по ним из пращи. Он охотно поможет героям, если на них нападут москиты, ибо желает им всем сдохнуть.

Пастуха зовут Хьёр. И он предпочитает общество своих овец любому человеку. Он ни при каких обстоятельствах не заговорит с героями. Возможно, москиты высосали из него уже столько памяти, что он почти позабыл человеческую речь. Хотя Хьёр не предупредит о присутствии москитов, но обязательно поможет героям с ними сражаться.

**Хьёр**, пастух овец

**ХР** 9 **УМ** 8 **ИН** 9 **ОБ** 10 **ЛР** 12 **ЛВ** 16 **ТЛ** 10 **СЛ** 14

**ЖЭ** 25 **ИНИ** 13 **СДХ** -1 **СТЙ** 1 **УКЛ** 8 **СКР** 8 **БРН** 1 **ТЯЖ** 0

**Праща:** АТ 16 **Урон** 1К6+2, **РА** 5/25/60

**Боевой посох:** АТ 10 **ПА** 7 **Урон** 1К6+2



## Стол Великана

До того, как отправиться на обследование этого места, герои должны встретить Гаральда Свенсона (см. деревенское столкновение «Лучший друг старика»). Чтобы попасть к «Столу Великана», герои должны миновать Сестер и москитов, затем забраться по крутому карнизу на низкий утес, ведущий на плато. Когда герои приблизятся к «Столу Великана», прочтите следующее описание:

*Посреди бесплодного, продуваемого ветром плато стоит древний монумент. Огромная гранитная плита — 50 локтей шириной — покоится на трех столбиках поменьше, каждый всего около 5 локтей высотой. Это сооружение окружает курган из почвы и камней поменьше, достигающий до середины высоты каменных столбов. Центральная часть монумента выглядит полой. Ваше приближение спугнуло кота, валявшегося на земляном кургане, и он рванул в затененный центр сооружения.*

Это и есть кошка Гаральда. Она удерет в дыру лишь затем, чтобы попасть в паучью сеть.

## Дыра

*Центр Стола Великана темен и мрачен, воздух пропах какой-то дрянью. На внутренней стороне вертикальных глыб высечены незнакомые символы. Пол тут из гладкого камня и завален вековым мусором. Часть пола рухнула, образовав дурно-пахнущий зияющий провал, ведущий в неведомые глубины.*

Резьба это древние ритуальные символы эльфийского происхождения. Если у персонажа развит навык знания истории, успешная проверка означает, что он узнал в символах сходство с нанесенными на древние эльфийские украшения. Сам Стол Великана был огромным погребальным памятником полуэльфу, путешествовавшему этими островами более двух веков назад, повторяя путешествие мифического искателя приключений. Дыра ведет в гробницу.

## Лестница

*Спрыгнув в дыру, вы очутились на потрескавшейся каменной лестнице. На полу лежит гряда нападавшего с потолка щебня. Воздух сырой и затхлый, с резким запахом какашек летучих мышей. Тишину разрывает громкое кошачье шипение. Судя по звуку, оно идет из узкого проема у подножия лестницы.*

## Прихожая

*Вонь от какашек вышибает слезу — пол покрыт слоем говна дюймовой толщины. В нем копошатся десятки жуков и червей, от чего пол выглядит живой и пульсирующей массой. Впереди на земле лежат сгнившие останки толстой деревянной двери, за которыми открывается вход в следующее холодное, темное помещение.*

Если герои придут сюда ночью, летучих мышей тут не будет. Однако днем тут висят на потолке четыре мелкие бурые зверушки. Они довольно безобидны — последние уцелевшие представители колонии, ставшей добычей большого паука, поселившегося в гробнице.

### Летучая мышь

**ХР 12 ЖИ 10 ИН 13 ОБ 10 ЛР 9 ЛВ 15 ТЛ 9 СЛ 11**

**ЖЭ 5 ИНИ К6+14 ЗАЩ 8 СДХ -2 СТЙ -1 СКР 13 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Укус: АТ 10 Урон 1К2+болезнь**



Летучие мыши являются переносчиками многочисленных болезней. Укушенный герой должен бросить К20, чтобы узнать, чем именно мышь его заразила. Если выпадает менее 12, то заражения не происходит. При 13-16 он заражается лютанкой, а при 17-20 — бешенством.

## Погребальная комната

*Дверной проем ведет в более просторное помещение, наполненное стылым, затхлым воздухом. В центре комнаты лежат гниющие останки большой и изящной ладьи, не похожей ни на одну из виденных вами ранее. И хотя уже больше половины ладьи сгнило, можно сказать, что это было прекрасное*

судно. Покрашенное в бронзовый цвет дерево, из которого она построена, как будто было выращено в форме судна. Костяной бушприт 4 локтя длиной устремлен вперед в элегантной неподвижности. Тот, кто построил эту ладью, был настоящим мастером своего дела.

В северо-восточном углу комнаты видите шипящего, борющегося кота, из-за которого вы сюда и пришли. Запутавшийся в паутине кот отчаянно пытается вырваться от паука величиной в 2 локтя, который медленно подползает по паутине к добыче.

Если герои не отвлекут паука, тот нападет на кота через один раунд.

### Большой паук

**ХР 14 ЖИ 10 ИН 15 ОБ 11 ЛР 15 ЛВ 14 ТЛ 12 СЛ 13**

**ЖЭ 6 ИНИ К6+14 ЗАЩ 7 СДХ 1 СТЙ 0 СКР 2 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Укус: АТ 12 Урон 1К2+яд**



Укушенный герой получает отравление паучьим ядом.

### Буря (кошка мага)

**ХР 12 ЖИ 12 ИН 13 ОБ 12 ЛР 10 ЛВ 14 ТЛ 6 СЛ 5**

**ЖЭ 5 ИНИ К6+13 ЗАЩ 7 СДХ 1 СТЙ -2 СКР 10 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Когти: АТ 14 Урон 1К2**

**Укус: АТ 12 Урон 1К3**



Избавившись от паука, кошку будет легко вызволить и вернуть домой, к Гаральду. Если герои осмотрят ладью повнимательнее, прочтите следующее:

Основательно сгнившие доски ладьи говорят о ее древности. Внутри лежит вытянувшийся скелет. Из-под искусного шлема выбиваются длинные серебряные волосы. Торс скелета прикрыт сверкающей кольчужной рубахой и опоясан серебряной цепью. Хрупкая костяная рука, украшенная кольцом из сплетенных полос серебра и золота, сжимает рукоять упрятого в ножны меча. В ногах скелета стоит небольшой золотой ларчик, крышку которого покрывают красивые размашистые письмена.

Проверки выявления нечисти покажут, что никакого зла тут нет. Более того, герой-жрец может почувствовать, что это святое место, что бы там ни болтали селяне. Сокровище в гробнице необычайно ценное и служит испытанием для жадных героев: серебряный шлем (50 дукатов), кольчуга, меч К6+1 и кольцо дружбы с животными. В ларце лежат два самоцвета (50 дукатов каждый), истлевшие свитки заклинаний и среди них проклятый свиток. Характер проклятья выбирает ведущий. Это может быть морская болезнь или артрит рук.

## Маяк

Маяк расположен в южной части острова Руин. Там есть причал и несколько домишек, среди которых есть и дом смотрителя. Из-за проделок духа, жители покинули свои дома и временно переселились в северную часть острова. Один только глуховатый лекарь Фаэнвульф Дальноход остался в своей хибаре. Он уверен, что в странных звуках виноваты духи западного ветра.

Прежде чем переходить к этому разделу, ведущему следует ознакомиться с поведением духа. Этот дух волен скитаться в окрестностях маяка, включая дом смотрителя, и сделает все, что в его силах, чтобы отпугнуть героев. Он может швыряться крысами, уронить на героев малый якорь, пока они поднимаются в башню, сильно трясти ступеньки, воровать предметы, гасить источники света, отвязывать лодку и еще многое, о чем может мечтать ведущий. Ведущий должен решить, когда, где и как дух будет изводить героев. Однако дух должен попытаться отпугнуть их заклинанием «Хоррифобус» перед тем, как они достигнут прожекторной площадки. Более того, он избегает боя до тех пор, пока не покажет им видение крушения.

### Окованный дух капитана

**ХР 12 УМ 10 ИН 14 ОБ 10 ЛР 12 ЛВ 14 ТЛ 16 СЛ 16**

**ЖЭ 15 АЭ 30 ИНИ УКЛ 12 СДХ 3 СТЙ 7 СКР 10**

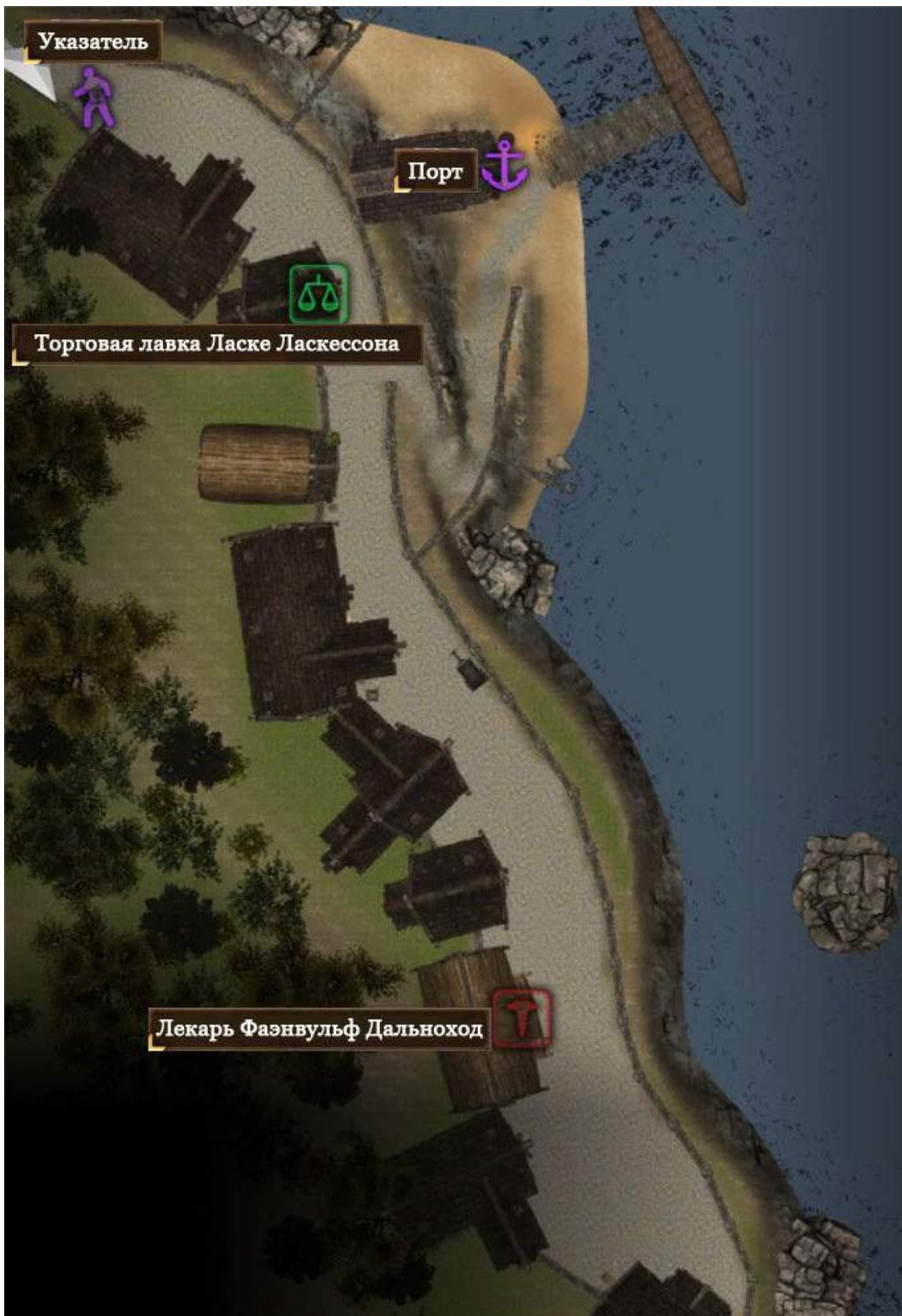
**Рукопашный бой: АТ 11 ПА 6 Урон 1К3**

**Заклинание: Хоррифобус 12**

### Проверка арканологии (магические существа):

- **УрК 1:** Окованные духи — души умерших.
  - **УрК 2:** Окованный дух всегда привязан к месту, предмету, либо персоне.
  - **УрК 3+:** Окованный дух освобождается, если его задача выполнена.
- Атака обычным оружием не наносит бестелесному духу урона.
  - Атака освященным оружием богов смерти (Борона или Тайраха) наносит обычный урон.
  - Атака магическим оружием и освященным оружием прочих богов, заклинания и литургии наносят половину урона.
  - Духи иммунны к заклинаниям из разряда лечения, иллюзии, телекинеза и превращения, а также болезням и ядам.
  - У духов магическое восприятие. Им не нужны органы чувств вроде зрения или слуха. Они чувствуют окружение в радиусе 200 шагов.
  - Как и смертные, духи восстанавливают жизненную энергию во время фаз восстановления. Только духи во время этих фаз не спят.





Указатель



Порт



Торговая лавка Ласке Ласкессона



Лекарь Фаэнвульф Дальноход



## Дом Хьяльмара

Спустившись по узким каменным ступеням, вы попадаете в однокомнатное жилище, аналогичное жилью селян. В центре пола оборудован каменный очаг, возле него стоит кровать. Над очагом висит на треножнике полупустой железный котел с затхлой водой. Деревянная дверь украшена затейливой резьбой в виде вьющихся пламенных узоров. Узкий проем в стене ведет в уборную. Гарпуна, которым, по словам зрителя, в него бросили, нигде не видно.

Здесь живет зритель. Его жилище похоже на любое другое жилище на острове, построенное из расчета на самое необходимое. Ничего ценного тут нет. Незапертая деревянная дверь ведет в подземный коридор, связывающий дом зрителя с маяком. Окованный дух забрал гарпун и отнес его на прожекторную площадку, чтобы отпугивать им селян.

## Коридор

Низкий, узкий каменный коридор петляет в каменных внутренностях острова, разделяясь на два прохода примерно в 50 локтях от дома зрителя. Из правого туннеля доносятся тоненькие попискивания и гнусная вонь. Неровный пол этого прохода ведет вниз под небольшим углом. Левый туннель уходит во тьму. В нем разносится эхо мерной, монотонной капли, а дунувший на вас оттуда воздух очень холодный и сырой.

Небольшой уклон подземного коридора вниз делает опасным поспешное продвижение по туннелю — бегущий по нему должен выполнить проверку *Ловкости*, неудача означает падение.

## Кладовая

Короткий проход привел вас в помещение с низким потолком — источник сразу и запаха и писка. Вдоль стен неплотно расставлены несколько бочек, бочонков и мешков. Многие мешки порваны, из них на неровный пол просыпан покрытый грибками овес. Полчища крыс жадно пожирают еду, а в воздухе висит тяжелый дух их испражнений.

В комнате есть пять бочек пресной воды, две бочки соленой сельди, бочонок поменьше с сыром, пять бочонков крепкого эля и девять мешков овса, шесть из которых крысы уже изгрызли.

### Крыса

**ХР 10 ЖИ 10 ИН 14 ОБ 11 ЛР 11 ЛВ 13 ТЛ 6 СЛ 10**

**ЖЭ 5 ИНИ К6+12 ЗАЩ 7 СДХ 1 СТЙ 2 СКР 6 БРН 0 ТЯЖ 0**

**Укус: АТ 10 Урон 1К3+болезнь**



Покусанный герой должен бросить К20, чтобы узнать, не заразился ли он чем-нибудь от крыс.

1-16 — не заразился, 17 — лютанка, 18 — болотная лихорадка, 19-20 — бешенство.

Крысы будут по возможности избегать героев, хотя если им помешать, они нападут. До тех пор, пока еда есть в непосредственной близости, они не станут удаляться от этой комнаты за исключением тех случаев, когда возвращаются в свои логова в стенах.

## **Комната очищения**

*Крутой, скользкий проход уводит вас глубоко внутрь, прежде чем закончится карманом ледяного воздуха. Это естественная пещера приблизительно круглой формы. С высокого потолка свисают блестящие от влаги сталактиты. В центре пещеры расположен естественный водоем шириной 15 локтей, гладь которого мерно падающие с потолка капли морщият легкими кругами. В небольшой нише стоит большой каменный сундук со слегка приоткрытой крышкой. Из пещеры ведет еще один проход. Возле второго выхода лежит белый головной убор с серебряной маской.*

Это комната очищения смотрящего, где он смывает с души весь мрак, прежде чем подняться в башню и зажечь маяк. Вода в пруду чистая и холодная, глубина примерно 12 локтей. Сундук пуст, но обычно в нем лежат предметы, используемые смотрящим для ритуалов. Один из них — головной убор с маской. Глаза маски заключают заклинание «Глаз орла», что помогает смотрящему видеть приближающиеся корабли. Он отшвырнул маску, когда драпал от духа.

## **Маяк**

*Узкий проход выходит в выложенный плиткой вестибюль. На полу лежит резной бивень слона. Слева уходит вверх винтовая лестница из дерева и железа. Задрав голову, видно, что ступени уходят за пределы вашего источника света. Наверное, это и есть маяк.*

Сквозь центр башни проходит шахта шириной 25 локтей. В тридцати локтях внизу едва можно различить поверхность воды и мягко бьющие о каменные стены небольшие волны.

Лестница делает 10 полных оборотов вокруг башни, поднимаясь на высоту 80 локтей на прожекторную площадку. Стоящий 75 дукатов бивень это невольшебный предмет, используемый смотрящим в ритуале зажигания маяка. Дух может попытаться отпугнуть героев, когда те будут подниматься по лестнице, например, столкнув их в воду. Поколения назад строители маяка вырезали в каменной стене поручни, позволяющие подняться из воды.

## **Прожекторная площадка**

*Дубовый люк на верху лестницы открывается в рабочее помещение маяка. Стоит вам высунуть из люка голову, как кожу обжигает резкий порыв ветра. Вылезши наверх, вы попадаете на открытую платформу, возвышающуюся над островом и заливом. В ее центре стоит каменная колонна шириной 10 локтей, украшенная изысканной резьбой, изображающей корабль, ищущие безопасного пристанища. Во всех сценах маяк служит путеводным лучом надежды. К колонне надежно приделана железная лестница, ведущая наверх.*

Смотритель еженощно нес свои вахты на этой платформе. Надев маску с «Глазом орла», он высматривал прибывающие корабли. Когда корабли приближались к узкому проходу, смотритель накладывал на прожектор «Флим-флам», чтобы увеличить его яркость. Затем он накладывал «Фавиллудо — танец искр» над подводным рифом, лежащим в 45 шагах северо-восточнее маяка, где, собственно, и затонул «Морской конь». И наконец, когда корабль безопасно проходил фарватером и достаточно удалялся, чтобы ему больше ничего не грозило, смотритель иногда накладывал «Фавиллудо» (в качестве фейерверка) на большой факел, подавая сигнал об успешном прохождении.

Когда герои попадут сюда первый раз, прочтите вслух следующее:

*Когда вы обозревали открывшийся с площадки вид, в нем произошли резкие изменения. Море ни с того ни с сего забурлило, обрушив огромные пенные валы на скалистый берег острова. Небо мгновенно потемнело. Свирепый ветер рвет вашу одежду. Забарабанили огромные ледяные капли дождя, промолив вас до нитки.*

*Обходя вокруг колонны, вы чуть не споткнулись о валяющегося смотрителя. Он совсем не вяжет лыка и весь промок. Бледные костлявые руки сжимают серебряную кружку. Возле старика лежит опрокинутый дубовый бочонок, проливший свое содержимое. Старик пытается встать, но тщетно.*

*Посмотрев вперед, видите внизу в тусклом свете маяка шхуну, свирепо швыряемую на огромных волнах. Экипаж сражается с неистово хлопающими парусами, а рулевой налегает изо всех сил, пытаясь удержать судно на безопасном курсе.*

*Но где этот курс?*

*Шхуна налетает на частично погруженный риф, неотмеченный никакими огнями. Людей срыгает с вант в убийственные объятия моря. Мачта переломилась надвое и рухнула, раздавив под своим весом рулевого. Следующая волна приподнимает шхуну, но лишь затем, чтобы покрепче уронить ее на риф. Киль хрустнул как веточка, корпус разломился надвое. Еще больше матросов ушло в темную бездну, а капитан выбрался на бак и потряс кулаком в сторону маяка. На него обрушилась волна, и капитан погиб — море поглотило его вместе с кораблем.*

Все происходит слишком быстро, чтобы герои успели что-то предпринять. После того, как судно разобьется о скалы, видение продлится еще четыре минуты. Можно увидеть плавающие на поверхности обломки кораблекрушения, но нет ни следа выживших. Смотритель продолжает пребывать в ужратом состоянии все время видения, пытаясь встать на ноги и наложить заклинания. Герои могут помочь ему подняться, но смотритель тут же шлепнется обратно. Когда видение закончится, исчезнет шторм, ветер, дождь и смотритель.

Если герои захотят осмотреть непосредственно прожектор, прочтите следующее:

*Лестница поднимается на колонну высотой 15 локтей. Наверху вы видите отполированное стальное зеркало, изогнутое, чтобы фокусировать луч света, надежно укрепленное на круглой каменной плите. Перед зеркалом к плите прикреплены три масляных лампы. С помощью набора деревянных шестов луч можно направлять в любую сторону.*

Все это играет роль прожектора маяка. Заметив корабль, смотритель залезает сюда, зажигает лампы и накладывает на них «Флим-флам». На время действия заклинания луч света виден на расстоянии мили и может осветить любой предмет в радиусе 365 шагов. Смотритель наводит луч так, чтобы корабль всегда его видел, пока идет узким проходом между подводным рифом и островом маяка. Заодно смотритель накладывает над рифом «Фавиллудо», как описано выше.

## Завершение приключения

Герои могут разобраться с этим приключением несколькими способами. Первый — изгнать дух. При помощи палочки обнаружения врага Гаральда (см. «Деревенские столкновения») герои могут эффективно бороться и уничтожить беспокойный дух. Однако это не решит истинной проблемы — некомпетентности Хьяльмара в должности Хранителя Света.

Герои должны решить, что делать с увиденным в видении. Они могут все рассказать селянам. Однако обвинения смотрителя в таком ужасном злодеянии из уст чужаков будут для жителей замкнутой общины подозрительными, что вызовет целый ряд новых проблем для героев. Реакция селян будет зависеть от способа подачи новостей. Если герой будет слишком настойчивым, его просто возьмут за руки-ноги и отправят одного в лодке в море. Если новости будут переданы с состраданием и уважением к престижу смотрителя, селяне проявят больше понимания, могут даже спасибо сказать. Реакцию селян на сообщение героев выбирает ведущий. В дополнение к опыту за победу над духом герои могут получить премию 20 ОП за решение истинной проблемы.

Если герои не станут изгонять духа, то он исчезнет сам, как только Хьяльмар будет обвинен в некомпетентности.

Далее, по возвращении в герой-маг или жрец должен предоставить полный отчет своему наставнику. Если, по мнению ведущего, он вел себя неподобающим его религии образом (например, мародерствовал в гробнице), можно оштрафовать его, снизив опыт. Например, если жрец поклоняется Прайосу, от него ожидается противодействие духу в бою, а от жреца Перайны — сострадание, спасение кошки Гаральда и, возможно, даже попытка вылечить Хьяльмара от алкоголизма. С другой стороны, жрец, поклоняющийся Райе, может уважительно отнестись к зависимости смотрителя и намеренно не сообщать селянам об алкоголизме Хьяльмара. Ведущий решает, соответствовало ли поведение жреца идеалам его церкви.

## Напоминалка вѣдущему

- **Авентурия** — название материка, на северо-западе которого происходит приключение.
- **Арва Мудрая** — староста Рунинсхавена.
- **Буря** — потерявшаяся кошка старика Гаральда.
- **Болотная лихорадка** — бред, паника, полусознательный сон. С каждым днем урон увеличивается на К6. После третьего дня спадает. Жевание стебля папоротника сокращает болезнь на 2 дня.
- **Гаральд Свенсон** — слепой старик, толмач и маг.
- **Духи западного ветра** — стихийные духи в торвальском пантеоне, которые надувают паруса драккаров, подгоняя их в разных направлениях.
- **Имман** — популярная игра Авентурии, похожая на хёрлинг.
- **Лютанка** — приступ паники, усиливающийся на уровень каждые 6 часов. В сутки больной теряет К6 ЖЭ. Лечится талантом *лечение души*.
- **Марада** — рыжеволосая женщина, мать Сальды.
- **Морской конь** — название затонувшего судна.
- **Прем** — крупный город, поставляющий на остров провизию.
- **Премский залив** — через этот залив ходят суда из Према в Торваль. В Рунинсхавене есть таверна с таким же названием.
- **Руин** — остров в Премском заливе.
- **Руинсхавен** — рыбацкая деревушка на острове Руин.
- **Сальда** — раненая девочка, дочь Марады.
- **Свафнир** — полубог авентурского пантеона и самый главный бог торвальцев. Этот бог морского шторма предстает в образе кита, поэтому торвальцы считают своим долгом защиту китов и истребление китобоев.
- **Хьёр** — пастух овечьего стада.
- **Торваль** — крупный регион на севере Авентурии, населенный торвальцами (викинги), включающий города Торваль (одноименная столица), Прем и Руинсхавен.
- **Фьон** — мальчик, доложивший о том, что Сальда упала.
- **Хьяльмар Льосгард** — смотритель маяка.
- **Шаг** — авентурская мера длины, соответствующая метру.
- **Эфферд** — бог воды и воздуха.
- **Эффердская регата** — ежегодный торвальский праздник, приуроченный к имманским играм, представляющий собой лодочную гонку по маршруту Прем — Торваль.

## Прегены

Все нижеперечисленные герои генерировались на уровне «опытный» за 1100 очков приключений. Если значение таланта не указано, то оно соответствует нулю. Все нижеперечисленные торвальцы в совершенстве знают торвальский и гаретский языки. Герои неторвальского происхождения торвальский не понимают и будут испытывать сложности в общении с островитянами. С такими героями островитяне будут разговаривать на ломаном гаретском, а между собой — на родном торвальском.

**Имя:** Бьярни

**Культура:** торвалец

**Профессия:** моряк

**ХР 13 УМ 10 ИН 11 ОБ 10 ЛР 10 ЛВ 13 ТЛ 17 СЛ 15**

**ЖЭ 39 СДХ 1 СТЙ 3 УКЛ 7 ИНИ 12 СКР 7 БРН 3 ТЯЖ 1**

Еще будучи безусым юнцом, Бьярни мечтал поучаствовать в ежегодной «эффердской регате» — трехдневной лодочной гонке от его родного Према до Торваля, которая начинается 30 числа месяца Рондры и завершается 2 числа месяца Эфферда. В этом году Бьярни наконец-то готов к соревнованию, новая лодка уже ждет в сарае, но сам «эффердская регата» внезапно оказывается под угрозой отмены из-за прекращения работы рунического маяка. Бьярни принимает проблему близко к сердцу и предлагает лично сопровождать духоборца на остров Рунин. Он приложит все усилия, чтобы возобновить работу рунического маяка и, тем самым, убрать все преграды на пути к своей мечте.

**Таланты:**

- **Тело:** лазанье 7, владение телом 7, грубая сила 15, плавание 10, восприятие 7, бражничество 4
- **Социум:** запугивание 7, сила воли 7
- **Природа:** связывание 7, рыбалка 4, ориентирование 7, выживание 7
- **Наука:** азартные игры 4, география 4, легенды 4
- **Ремесло:** мореходство 10, деревообработка 4

**Достоинства:** чувство направления (чувствует север), высокая стойкость

**Недостатки:** косноязычие; плохие манеры за столом; предрассудки касательно чужаков, китобоев и иноверцев, кровожадность

**Бой:**

**Рукопашный бой** АТ 11 ПА 7 Урон 1К6

**Топор «Орконос»** АТ 15 ПА 8 Урон 1К6+5

**Метательный топор «Резец»** ДАТ 10

**Урон** 1К6+4 РА 2/10/15

**Снаряжение:** кожаная броня «жабья шкура», точильный камень, вяленая рыба, огниво, веревка



**Имя:** Эстрид

**Культура:** торвалька

**Профессия:** серый маг

**ХР 13 УМ 14 ИН 12 ОБ 12 ЛР 11 ЛВ 14 ТЛ 12 СЛ 13**

**ЖЭ 29 АЭ 34 СДХ 2 СТЙ 1 УКЛ 7 ИНИ 14 СКР 8 БРН 0 ТЯЖ 0**

Эстрид — не самая блестящая, зато очень амбициозная студентка торвальской школы ясновидения. Ее раздражает, что наставники постоянно ее недооценивают и доверяют все важные героические задания ее однокашникам. А ей всегда достаются самые скучные и заурядные поручения. Вот и сейчас ее отправляют на изолированный остров, где глупым суеверным рыбакам мерещатся какие-то звуки. Эстрид почти уверена, что на острове никаких призраков нет, поэтому она сама создаст иллюзию, похожую на призрака, демонстративно от него избавится, убедив в этом неразборчивых простолюдинов, и завоюет себе немного славы. Может быть, хотя бы после этого ее наставники отнесутся к ней серьезно?

**Таланты:**

- **Тело:** лазанье 5, владение телом 2, плавание 2, восприятие 5
- **Социум:** убеждение 3, проницательность 5, уговаривание 3, сила воли 4
- **Природа:** ориентирование 2, знание трав 4, знание животных 4, выживание 2
- **Наука:** география 8, история 3, религия 7, арканология 8, счет 7, закон 2, легенды 3, астрономия 3
- **Ремесло:** алхимия 3, лечение болезней 3, лечение ран 2, рисование 4

**Магия:**

- **Фокусы:** Уровень воды
- **Заклинания:** Глаз орла 5, Анализ 6, Бальзам 5, Гептаграмма 6, Окулус Астралис 5, Одем Арканум 7, Пенетрицель 4, Сенсibar 5
- **Ритуалы:** Ксенографус 4

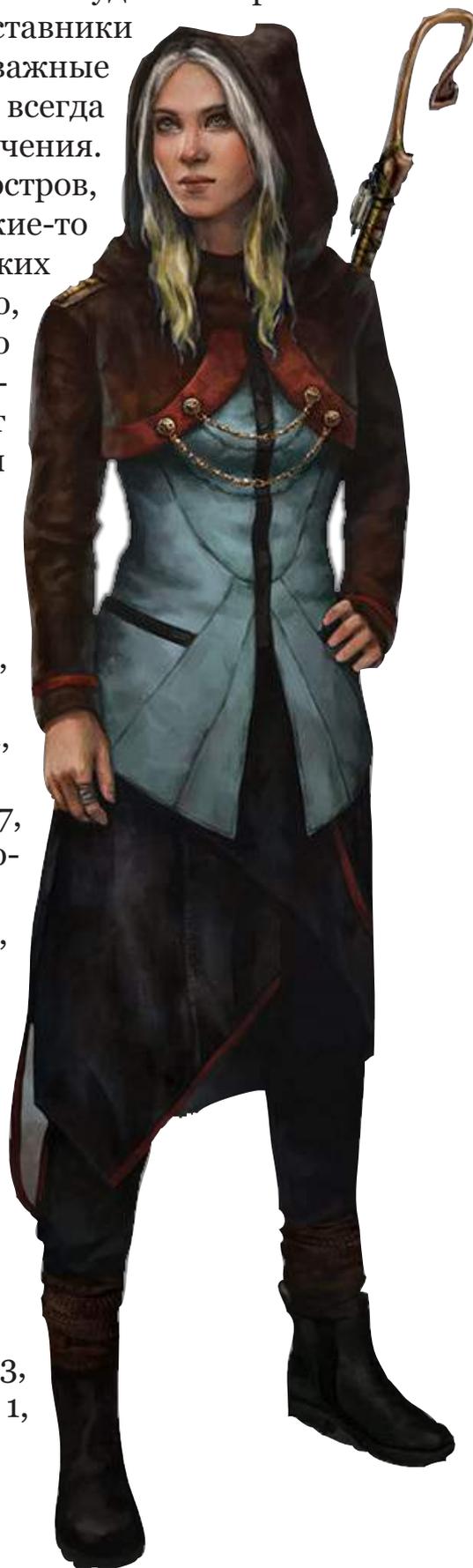
**Бой:**

- **Рукопашный бой:** АТ 8 ПА 6 Урон 1К6
- **Посох из орешника:** АТ 9 ПА 9 Урон К6+2

**Особые навыки:** аналитик, гаретский язык 3, торвальский 3, язык торвальских саг 2, боспарано 1, привяка посоха

**Достоинства:** Магический дар

**Недостатки:** Высокомерие



**Имя:** Ингвалина

**Культура:** среднеземка

**Профессия:** жрица Борона

**ХР 14 УМ 14 ИН 14 ОБ 12 ЛР 12 ЛВ 13 ТЛ 14 СЛ 15**

**ЖЭ 33 КЭ 34 СДХ 2 СТЙ 2 УКЛ 7 ИНИ 14 СКР 14 БРН 0 ТЯЖ 0**

Ингвалина родом из Винхалла в Альбернии. Будучи жрицей Борона, бога смерти, она считает своей обязанностью помогать заблудившимся душам найти путь в царство Борона. Несмотря на свою хрупкую внешность, юная жрица прекрасно управляется со своим священным топором и не страшится ни леденящих душу призраков, ни плотоядных упырей.

Ингвалина без колебаний подвергает себя опасности в противостоянии с опасной нежитью, поскольку знает: даже после ее смерти ее бог ее не оставит. Она считает своим священным долгом упокоить души всех умерших, даже если смертные встанут у нее на пути.

**Таланты:**

- **Тело:** самообладание 6, восприятие 6, бражничанье 6
- **Социум:** убеждение 7, запугивание 2, этикет 3, проницательность 7, сила воли 6
- **Природа:** ориентирование 4, знание трав 8, знание животных 5, выживание 4
- **Наука:** религия 8, счет 6, закон 6, легенды 7, астрономия 7
- **Ремесло:** алхимия 3, лечение яда 5, лечение болезней 6, лечение души 9, лечение ран 3

**Богослужение:** 12 благословений, Изгнание страха 3, Изгнание света 5, Экзорцизм 5, Малое изгнание нежити 7, Благословление объекта 8, Сон 6

**Бой:**

- **Рукопашный бой** АТ 8 ПА 5  
Урон К6
- **Топор «воронов клюв»** АТ 13  
ПА 6 Урон К6+5

**Особые навыки:** гаретский язык 3, торвальский 1, боспарано 1

**Достоинства:** Кармический дар,

Специализация: религия

**Недостатки:** Верность принципам церкви Борона 2, Обязательства перед церковью Борона 2



**Имя:** Брин

**Культура:** ностриец

**Профессия:** жрец Прайоса

**ХР 14 УМ 14 ИН 12 ОБ 13 ЛР 11 ЛВ 11 ТЛ 11 СЛ 12**

**ЖЭ 27 КЭ 34 СДХ 2 СТЙ 1 УКЛ 6 ИНИ 13 СКР 8 БРН 0 ТЯЖ 0**

Брин — молодой послушник церкви Прайоса, бога света, истины и правосудия. Несмотря на юность и неопытность, Брин быстро находит пути к сердцам людей, благодаря своей выдающейся проницательности и дару красноречия. Зачастую этих качеств бывает достаточно для успокоения суеверного народа. Поэтому юношу отправили из его родного городка Арранеда на остров в торвальских землях — принести священный Свет в сердца руинцев и развеять смуту по поводу призраков.

### **Таланты:**

- **Тело:** самообладание 10, восприятие 6
- **Социум:** убеждение 10, этикет 9, проницательность 10, сила воли 10
- **Природа:** ориентирование 10, знание трав 5, знание животных 6
- **Наука:** география 3, история 10, религия 7, арканология 3, счет 7, закон 9, легенды 9, сферология 2, астрономия 2
- **Ремесло:** алхимия 3, лечение яда 5, лечение болезней 6, лечение души 9, лечение ран 3

**Богослужение:** 12 благословений, Благословение объекта 5, Изгнание тьмы 4, Истина 3, Магическая защита 2, Слепящий луч 3

### **Бой:**

- **Рукопашный бой** АТ 10 ПА 5 Урон К6
- **Солнечный скипетр** АТ 12 ПА 6 Урон К6+3

**Особые навыки:** гаретский язык 3, боспарано 1

**Достоинства:** Кармический дар, Специализация: религия, Красноречие

**Недостатки:** Верность принципам церкви Прайоса 2, Обязательства перед церковью Прайоса 2

**Снаряжение:** порошок с янтарной крошкой для начертания защитных кругов



# ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТОРВАЛЕ

