

RM2  
ADVENTURE

Suitable for character levels 2-4

9414

Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>  
2nd Edition

# Ravenloft<sup>®</sup>

Official Game Adventure



# СОЗДАНИЕ

by Bruce Nesmith

Автор: Брюс Несмит  
Перевод: Рагдай  
Редактирование перевода: Ника Бельская

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Подготовка почвы.....	3
2. Вступительный акт.....	4
3. Выход Злодея.....	9
4. Интерлюдия.....	13
5. Рампа гаснет.....	17
6. Вызов на сцену.....	28
7. Малигно.....	32
8. МС: Каррионетки.....	35
9. Отрывки из записей Джузеппе.....	38

## ПОДГОТОВКА ПОЧВЫ

Мастер должен прочесть все приключение до того как начать играть. Этот модуль предназначен для героев 2-4 уровня. Многие монстры в этом приключении взяты из *Monstrous Compendium* – приложения к сеттингу Равенлофт. Если у Мастера нет этого продукта, то он, или она, могут заменить существ указанных в круглых скобках. Произнося имена и говоря от имени неигровых персонажей Мастер должен подражать итальянскому акценту, что бы оживить ролевую игру Не беспокойтесь о точности - вперед, играйте!

### Проверки Страх и Ужаса

Проверки Страх и Ужаса всегда выборочны. Если проверка все таки необходима, Мастеру советуется дать время игроку подумать над реакцией персонажа. Если реакция героя отражает хороший отыгрыш страха\ужаса, то Мастер может не требовать от игрока проверки. Тем не менее если игроки видят себя беспечно, или бравируют перед лицом абсолютного ужаса – заставьте их сделать проверку.

Любой игрок, хорошо отыгрывающий своего персонажа, может пройти приключение без единой проверки на страх\ужас. Игрок сохранит контроль над своим персонажем до тех пор, пока тот будет вести себя соответственно. Если же игрок не заботится об отыгрыше – тогда кубики примут решение за него. Герой должен будет сделать проверку страха или ужаса, и страдать от последствий. Возможно, что игрок потеряет контроль над персонажем (вследствии провала проверки) на короткий период времени.

### Фон приключения.

Джузеппе – кукольник и изготовитель марионеток. Он пожилой человек, который жил один и не имел друзей. За долгие годы он стал одержим идеей создать идеальную марионетку, которая была бы ему ребёнком, которого он никогда не имел. Джузеппе начал мечтать об этом за долго до того, как наконец взялся за работу. Он точно знал какую древесину будет использовать, какого цвета краску выберет и т.д. Одиноким, он столько вложил в эту куклу, что та зажила своей жизнью.

Восхищенный своей работой, Джузеппе назвал куклу Фиглио и представил его городу. В то время как кукольник обожал своё творенье, большинство горожан это обожание не разделяло. Взрослые Одиара не верили в Фиглио, и марионетка за это возненавидела их еще больше, чем ненавидела быть настоящей. Даже Джузеппе полагал, что Фиглио был немногим больше чем марионетка, и сердце Фиглио наполнилось ненавистью к своему создателю. Дети Одиара, однако, были другим делом – поскольку они верили в Фиглио. Марионетка задумала план: убить всех взрослых, а с оставшимися детьми она могла бы играть весь день и получать то обожание, которое заслуживал. Злая кукла принуждала делать Джузеппе все больше и больше марионеток. Каждая была «живой» марионеткой, но холодной и бесчеловечной, совсем ни как Фиглио. К ужасу Джузеппе они повиновались Фиглио и игнорировали своего истинного создателя.

Во время театрального представления «каррионетки» Фиглио (так он назвал марионеток) убили всех взрослых, но оставили детей. Этот отвратительный акт создал маленький домен в Равенлофте, специально для Фиглио, и целый город был перенесён в Демиплан Ужаса. В эту ночь Фиглио переименовал себя в Малигно. Он послал своих каррионеток на улицы города в поисках остальных взрослых, что бы марионетки могли забрать их тела. Они стали бы новыми «взрослыми» Одиара, лояльными Малигно.

Малигно, в свою очередь, пытался вселиться в тело Джузеппе,. Он открыл, что демиплан Равенлофта присуждает проклятье всем его лордам. Он один из всех каррионеток оказался не способен заселить человеческое тело. До сих пор Малигно полон гнева и печали. Он держит Джузеппе пленником, заставляя делать его еще каррионеток, когда кукла нуждается в них.

## ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ АКТ

Персонажи начинают приключение в маленьком городе, в своем нормальном мире, до того как город становится частью Равенлофта. В этом продукте город называется Одиара, но вы можете переименовать его, как подходит для вашей кампании. Вам понадобится либо разместить этот город с этим названием куда нибудь в вашей кампании, либо изменить название, чтобы оно совпадало с одним из ваших городов. Когда приключение начинается, в городе проходит фестиваль, посвященный празднованию Бамбина (весенний праздник посвященный жизни, росту и детям, в частности). Следующий текст зачитайте игрокам:

Солнце ярко светит над сонным Одиаром. Здания разукрашены пестрыми лентами и усыпаны цветами. Все идет по улице, заполненной веселым шумом. Дети держат кукол и другие игрушки. Коробейники распродают праздничную продукцию из торопливо собранных лавок. На рынке преобладают игрушки и красочные шарфы. Даже взрослые раскупают товар.

Выберите игрока, который скорее всего отреагирует на следующую ситуацию:

Симпатичная девушка или привлекательный молодой человек (София или Антонио соответственно) приближается к этому игроку. Он/она застенчиво предлагает марионетку персонажу этого игрока, и спрашивает «Вы собираетесь этим вечером на кукольное представление?». Марионетка – это подарок персонажу в духе Бамбина. Если персонаж отказывается от игрушки, он/она выглядит расстроенным и уходит волоча за собой куклу. Как вы узнаете позже, эта марионетка – каррионетка. (дополнительную информацию см. в МС приложение в конце приключения). Если персонаж принимает подарок, София/Антонио назначает встречу на закате у Театра Секоло.

Вскоре после этого случая, прохожий накидывает шарф на плечи другого персонажа и убегает дальше, весело смеясь. После этого пожилая женщина мягко предлагает цветок одному из героев. Ни одно из этих событий не существенно, но помогает создать атмосферу фестиваля.

### Город Одиара.

Улицы шириной 15 футов, а аллеи 5 футов. Все они выложены булыжниками. Большинство домов в этом маленьком сонном городишке высотой два этажа. Почти у всех есть хоть какой-то подвал. Здания в основном сделаны из дерева и штукатурки с древесным гонтом. Стеклопанные окна обычные. Если не указано иначе, все двери в деловые помещения открыты, а в жилые – закрыты. В большинстве зданий на первом этаже расположена лавка или деловая часть, а на втором этаже – жилые комнаты для владельца магазина и его/ее семьи. Несколько из более состоятельных деловых людей имеют отдельные дома. Когда Малигно совершает свое мерзкое злодеяние в театре и формируется домен Одиара, вечная ночь опускается на город и улицы заполняются легким туманом.

### Карта города.

До инцидента в театре, город Одиара выглядит как любой другой город. Карта приведенная ниже отображает только центр города. С этой точки зрения игнорируйте границы и правило закольцованных улиц. На странице 6 вы найдете список ремесленных лавок и важных мест. Как только Малигно покончит с взрослыми в театре, Одиара становится доменом в Равенлофте. После этого город ограничен небольшим кварталом, показанным на карте. Каждая из дорог выходящих за край карты, соединяется с дорогой на другом конце, которая ведет прямо назад. Герой бегущий на запад (или в любом другом направлении) в конце концов окажется там, где начал. Границей домена на уровне крыш является бесславная туманная граница Равенлофта. В маловероятном случае, если герой перебирается по крышам зданий или летит из города не используя улицы, найдите логичное место, где персонаж вновь окажется в городе, но с другой стороны.



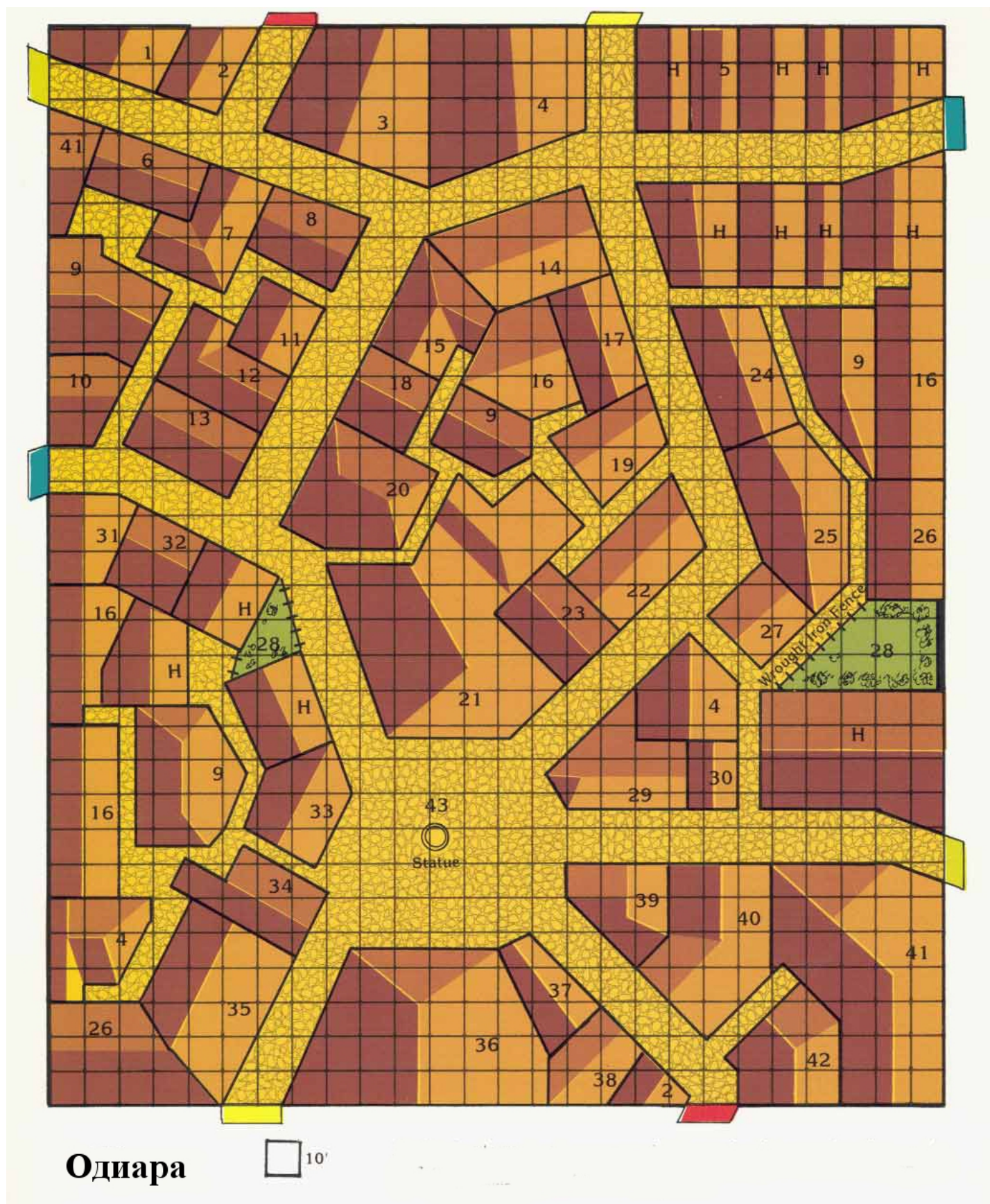


Рис. 1 - Карта Одиары. Каждое разноцветное окончание улицы соединяется с таким же цветом на другом конце карты, заставляя персонажей блуждать по кругу, и фактически превращая Одиару в бесконечный город.

1. Алхимик
2. Свечник
3. Купец
4. Таверна \*
5. Дом Сертино
6. Точильщик ножей
7. Аптека
8. Кожевник
9. Постоялый двор \*
10. Художник (знаки, геральдические символы)
11. Сапожник
12. Плотник
13. Магическая лавка
14. Серебряных дел мастер
15. Кукольник (Джузеппе)
16. Склад \*
17. Овощной рынок
18. Портной
19. Торговец рыбой
20. Лекарь
21. Театр Секоло
22. Пивовар
23. Гончар
24. Мясник
25. Кузнец
26. Зброшенны дом \*
27. Пекарь
28. Внутренний сад \*
29. Пансион \*
30. Астролог
31. Писец
32. Плетейщик корзин
33. Магазин свежих игр
34. Ювелир
35. Полицейский участок
36. Гостиница
37. Торговец специями
38. Изготовитель луков
39. Ростовщик
40. Конюшня и каретный сарай
41. Церковь
42. Похоронное бюро
43. Городская площадь (со статуей)
- Н. Частный дом \*

\* обозначает множество мест

**1. Алхимик:** Аргон мошенник. Большинство его микстур не имеют никакого эффекта.

**7. Аптека:** Хазэль может делать разнообразные микстуры : зелья иллюзии (*potion of delusion*), эликсир здоровья (*elixir of health*), зелье героизма (*potion of heroism*), масло сопротивления кислоте (*oil of acid resistance*), и яд. Хазэль - одна из первых жертв каррионеток. После столкновения в Театре Секоло она захвачена одной из них.

**9. Постоялый двор:** за одну серебряную монету персонаж может получить маленькую кровать с жестким одеялом в общей комнате.

**14. Серебряных дел мастер:** внимательный осмотр магазина позволит найти коробочку с 36-ю серебряными швейными иглами. Если у героев кукольный тела, то они обнаружат, что могут использовать иглы так же, как это делают каррионетки.

**15. Кукольник:** это магазин и дом Джузеппе. Полную карту и описание его можно найти ниже.

**21. Театр Секоло:** полную карту и описание театра можно найти ниже.

**29. Пансион:** это дома, которые сдают комнаты. Обычно комната сдается минимум на неделю. Стоимость комнаты на двоих – 3 золотых, ужин в цену включается.

**35. Полицейский участок:** здесь живет и работает Альдо. Это одновременно и тюрьма и здание суда.

**36. Гостиница:** стоимость комнаты – 1 золотой за ночь. В каждой комнате может спать два человека, в полном комфорте, или шесть, запакованных как сардины. Каждое дополнительное спальное место будет стоить 1 серебряную монету. Еда включается в уплату дополнительно по требованию – обычно 1 серебряный за порцию.

**41. Церковь:** церковь играет много ролей в жизни горожан. Это источник волшебного заживления и другого лечения. Свадьбы и похороны справляются здесь, хотя тело фактически готовят в похоронном бюро, по соседству.

**42. Похоронное бюро:** оно принадлежит церкви, и управляется священниками и клериками. Фактически это часть храма, хотя это и отдельное здание со своей собственной целью.

**43. Городская площадь:** эта открытая область заполнена людьми и повозками торговцев, до того как Одиара становится доменом. В центре площади стоит статуя, высотой в 10 футов, изображающая улыбающуюся молодую женщину, держащую смеющуюся дитя.

После формирования домена, здесь можно найти только одну оставленную повозку, с двумя большими деревянными колесами. Статуя едва заметно изменилась. Положение и форма женщины осталось тем же, но ее лицо теперь опечалено. А дитя превратилось в марионетку, со злым выражением лица. Ни одно из этих изменений не очевидно, если кто-то не смотрит непосредственно на статую, или не осматривает её.

## **Первая кровь.**

Позвольте игрокам побродить по городу немного и насладиться празднеством. Черные тучи собираются на горизонте, и через несколько часов они окажутся над головой. Персонажи не знают этого, но сонный городишко Одиара уже скоро окажется в Демиплане Ужаса. Скоро, лишь только облака заслонят солнце...

Яркий свет солнца тускнеет. Штормовые тучи которые виднелись недалеко от Одиара теперь прямо над городом. Вот-вот пойдет дождь. Продавцы спешат прикрыть свой товар брезентом, но темнеющему небу нет дела до возни горожан.

Внезапно вы слышите вопль откуда-то сверху. Задрав голову, вы видите женщину, высунувшуюся из окна второго этажа. Ее лицо перекошено от ужаса. «Помогите!» кричит она «Убийца! Убийца на воле!» Она продолжает кричать, все более бессвязно. Толпа под ее окном на мгновение замерла в шоке, а потом в голосах людей стала нарастать тревога. Смех и радость сменили шепот и ужас.

Герои находятся в идеальной позиции, чтобы первыми оказаться на месте преступления. Передняя дверь находится прямо перед ними, и не заперта. Они могут немедленно вмешаться и начать расследование. Констебль (Альдо) прибудет через несколько раундов и сразу предложит быть его представителями

Если герои ждут слишком долго (несколько раундов), прибудет Альдо. Он немедленно предложит персонажам быть его представителями. Если они соглашаются, он приказывает им прогнать зевак, и затем исчезнет в темном дверном проеме. Если персонажи сами не последуют за ним, он позовет их через пару раундов.

Чего герои не знают, так это того, что Одиара начала переход в Демиплан Ужаса. Солнце никогда больше не засияет над городом. До конца дня небо затянуто тучами, а когда наступит ночь, то она никогда больше не закончится.

## **Дом Сертино.**

Это дом Франко и Марии Сертино и из дочери Жизель. Это простое здание, площадью примерно 20 кв. футов и высотой в два этажа. Оно обозначено на карте домена. Первый этаж это единственная комната, которая одновременно служит кухней, столовой и жилой комнатой. Она завалена нормальной домашней утварью: стол завален одеждой, на стене висят инструменты, игрушки брошены на полу и т.д. Это не богатый дом.

Женщина в окне, Мария Сертино, сбегает к героям. Она почти невменяема, но может лепетать что то вроде «Он мертв! Наверху...»

На втором этаже есть две маленькие спальни. Занавесь отделяет их от лестницы. В каждую спальню можно зайти не потревожив соседнюю. Спальня справа принадлежит родителям, а слева – их ребенку, Жизель, она так же служит кладовой. Как только персонажи поднимаются по лестнице, они слышат детский голос, напевающий колыбельную, из комнаты слева.

В спальне родителей....

Грубые простыни и кусок кожи скручены и растянуты между кроватью и телом мужчины. Он лежит запутавшийся в постельном белье. Слепые глаза уставились на какой-то воображаемый ужас. Его горло перерезано, а уголки рта надрезаны так, что смотрится это подобно неестественно-широкой улыбке клоуна. На щеках же, кровью, нарисован алый румянец.



Маленькая девочка, может быть лет семи, сидит на крохотной кроватке, обнимает деревянную куклу, и напевает себе под нос. Её внимание полностью сосредоточенно на кукле. Она даже не замечает ваше присутствие. Комната чистая, но пол завален игрушками и куклами.

## Расследование убийства

Осмотр изуродованного тела Франко Сертино повод для проверки умеренного ужаса (+2 бонус). От констебля Альдо толку мало. Он суетится вокруг, выглядит занятым и задает бесполезные вопросы. Если эта тайна должна быть решена, то это должны сделать герои. Если осмотреть комнату Жизель, то можно найти маленький окровавленный нож. Он едва спрятан под ее простыню. Лезвие не больше 4 дюймов длины.

Жизель находится в состоянии шока. На большинство вопросов она не ответит. Она заговорит о своей кукле, по имени Кнаклез, но она не отпустит ее добровольно. Жизель гордо заявит «А знаете, он может петь и танцевать!». Она всегда крепко прижимает его к себе. Если спросить об окровавленном ноже, то она скажет «ОН заставил меня спрятать его». Она отказывается идентифицировать этого человека, говоря, что «он сказал, что сделает мне больно, если я назову его имя!»

Хотя персонажи еще не знают этого, Кнаклез – каррионетка. С непосредственностью, свойственной только ребенку, Жизель принимает факт, что он может говорить и танцевать. Кнаклез – ее «самый лучший друг», и она сделает все, чтобы защитить его. Ни при каких обстоятельствах каррионетка не причинит вреда Жизель, или любому другому ребенку.

Франко видел как Кнаклез двигался и разговаривал с Жизель. Марионетка убила Франко, чтобы он не разболтал о каррионетках. Франко бы разрушил план Малигно, устроить резню взрослых сегодня в театре. Угрозами и обещаниями, Кнаклез принудил Жизель спрятать нож. Жизель отказывается осознать, что ее кукла сделала что-то не правильное. Она так же отрицает, что ее отец мертв, говоря вместо этого, что он в отъезде и вернется через несколько дней. Глубоко внутри она знает правду, но отказывается принять ее.

Немного ценного герои могут здесь узнать. Никто на улице не видел, чтоб в дом кто нибудь входил или выходил. Переулок за домом лишен улики. Когда герои покидают дом, Мария уже достаточно успокоилась, чтобы позаботиться о дочери.

## ВЫХОД ЗЛОДЕЯ

После того как герои сделали все возможное в доме Сертино, они вероятно посетят представление в Театре Секоло (см. Рис. 2 и 3). Театр, фактически, - это два здания. Одно выходит на улицу, тогда как в другое можно попасть только с переулка. Оба здания высотой в два этажа, но в зале это вызвано высоким расположением потолка, тогда как второе здание действительно имеет два этажа. Если персонажи когда нибудь возвращаются в театр после столкновения с Малигно, они увидят призрачный спектакль. Духи всех мертвых взрослых сидят на своих местах и смотрят на пустую сцену. За все время ничего не происходит на сцене. Призраки успокаивают и держат невидимых детей. Вид этой аудитории повод для проверки на умеренный ужас (+2 бонус).

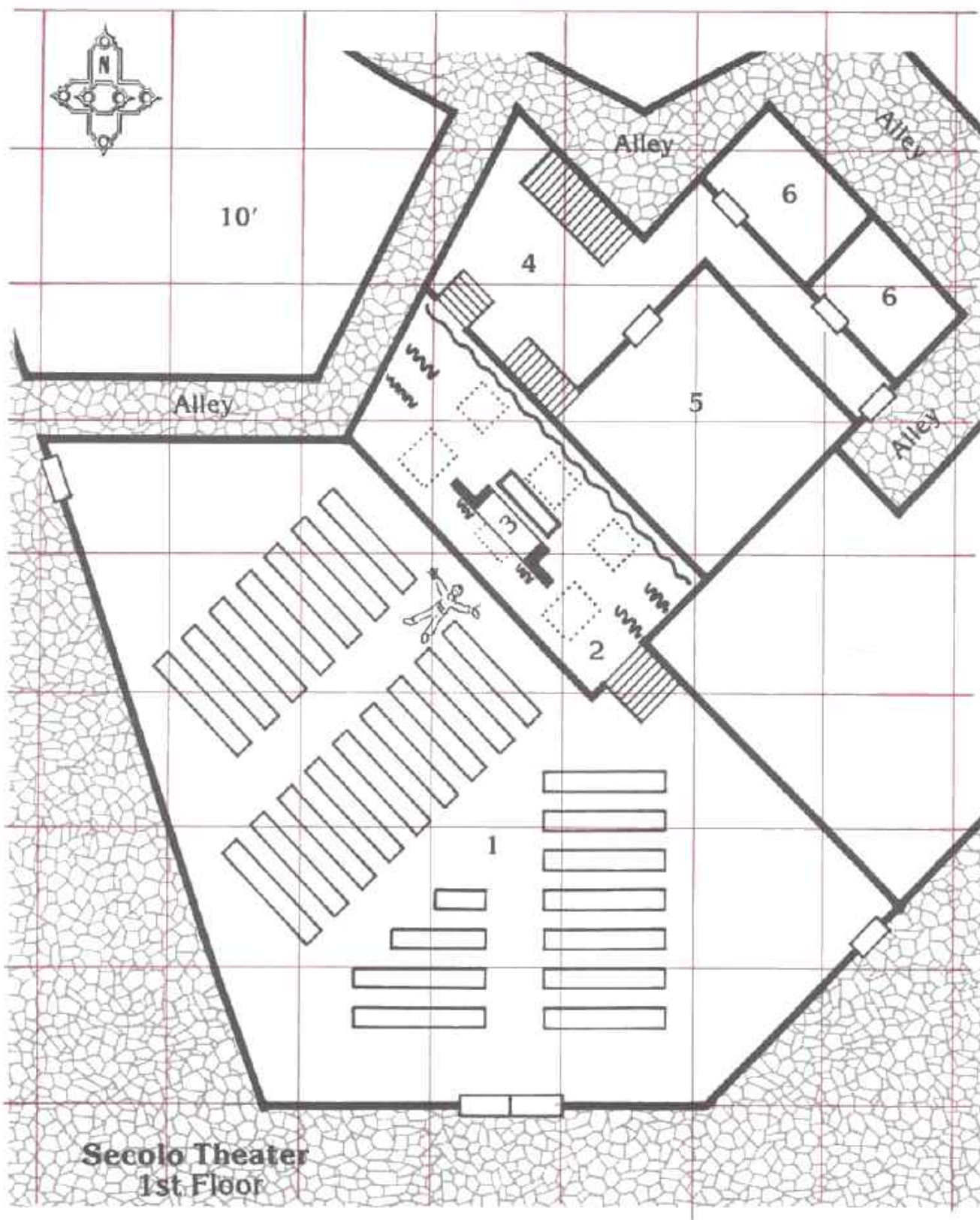


Рис. 2 - Театр Секоло, первый этаж.

**1. Сидящая аудитория:** скамейки сделаны просто и рассчитаны на 5-8 человек. Близко к сцене, между двумя рядами скамеек валяется мертвое тело. Когда Малигно не смог овладеть телом Джузеппе, он выбрал одного из пленных взрослых. Он пытался вселиться в этого беднягу. Когда же это не удалось, то Малигно в ярости убил его. Мужчина был убит точно так же, как Франко Сертино. Горло перерезано, а лицо изрезано так, что бы напоминать гротескный оскал клоуна.

**2. Сцена:** сцена поднимается над полом на 3 фута. Низенькие ступеньки справа обеспечивают легкий подъем. Сцена имеет набор из трех кулис: первые красного цвета, вторые - золотого и последние – пурпурного. В полу сцены есть шесть люков. Они ведут в низенькое помещение. Высота пространства под сценой не больше 5 футов и оно заполнено подпорками для пола. Каждый люк подпирается прочным бревнышком. За последней кулисой есть дверь, которая ведет в соседнее здание.

**3. Кукольный театр Джузеппе:** этот мини-театр всего 8 футов длиной. Центральное место для марионеток 6 футов ширины и 3 фута высотой. Пол ее находится в 3 футах от пола сцены. Кукольник становится на скамейку позади игрушечного театра. Он может дотянуться через заднюю стену и управлять марионетками внизу, на сценке, оставаясь невидимым аудитории. Под сценкой находятся подпорки и лежат настоящие марионетки – не каррионетки.

**4. Область за Сценой:** в этом пустом помещении актеры ждут того момента, когда им надо выйти на сцену. Дверь находится на уровне сцены, 3 фута над уровнем пола. Маленькая деревянная лесенка проталкивается к двери. Другая лесенка ведет вниз на 3 фута, там находится 5 футовая дверца – выход под сцену. У дверцы нет замка. Позади этой комнаты набор узких лестниц, ведущих на второй этаж. Прихожую в задней части сложно назвать широкой, всего 4 фута шириной. Она ведет к запертой дверце в переулок.

**5. Комната с реквизитом:** эта комната приблизительно 17-ти кв. футов. Вдоль стенок стоят полки и шкафчики, забитые различным реквизитом. Все выглядит настоящим на расстояние, но вблизи становится ясно что это подделка. Здесь есть оружие, броня, мебель, свитки, рюкзаки и т.д.

**6. Примерная:** есть две примерные. Одна немного меньше другой. Мужчины используют одну для переодевания, женщины другую. Зеркала, настенные крючки, стулья и маленькие столики заполняют эти комнаты, величиной 10х7 футов. Горшки с мукой и различными ягодными соками, используемые при гриме, стоят на столиках у зеркал.

**7. Комната наверху:** в этой комнате хранятся основные театральные запасы, а также тут живет Дом, уборщик. Дом – молодой человек, не женатый, чья задача – следить за чистотой театра. Также он исполняет роль ночного сторожа, хотя у него нет каких-либо боевых навыков. У него есть ключи от всех дверей. Скорее всего ко времени когда герои встретят его, в него уже вселится каррионетка.

**8. Костюмерная:** эта комната около 30х20 футов. Стены увешаны вешалками с одеждой. В коробках под вешалками лежит обувь, ткани и ненастоящие ювелирные украшения. В центре комнаты стоит пара столов, стульев, и хороший набор инструментов портного.

## **Ужас в театре.**

На закате в Театре Секоло запланирован спектакль марионеток. Вероятнее всего герои посетят представление, после того как успокоят Марию Сертино (помните: они были приглашены Софией или Антонио). Если же они не пойдут, то Альдо находит их, после того как с ним входит в контакт человек по имени Жеррардо.

## Secolo Theater 2nd Floor

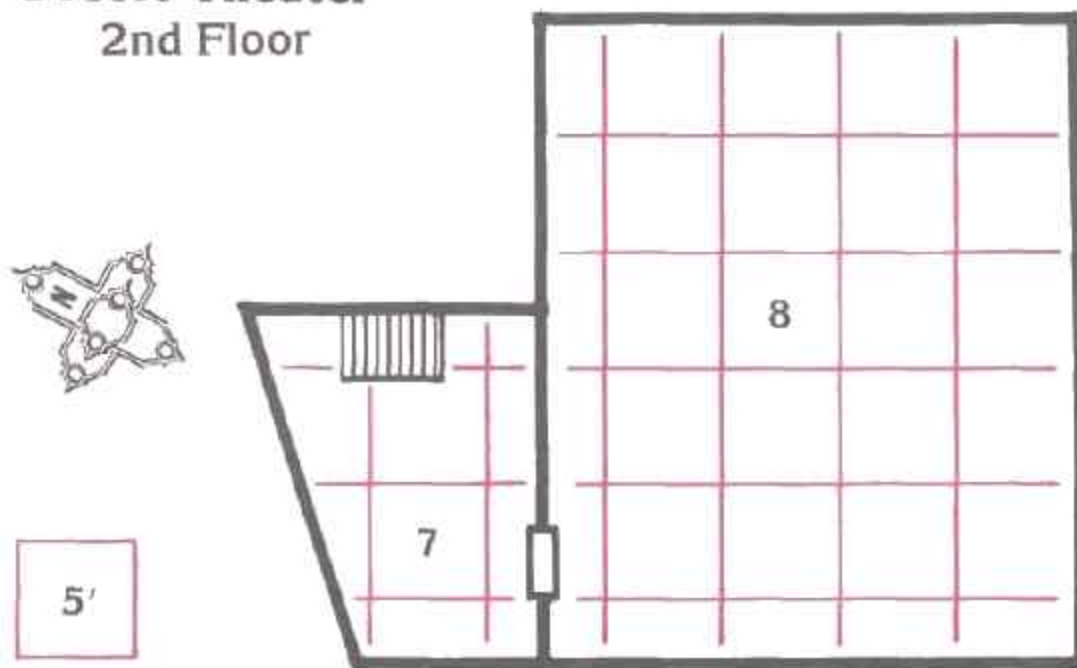


Рис. 3 - Театр Секоло, второй этаж.

В начале представления Джузеппе представляет себя и после этого – Фиглио, как главную звезду шоу. Показ начинается с типичной сцены, где куклы молотят друг друга, и ничего не вызывает подозрения. Вскоре, после начала представления, героев вызывает из театра констебль Альдо. У него в тюрьме находится подозреваемый. Бродяга, почти в коматозном состоянии, который живет в переулке за домом Сертино. Альдо убежден, что негодяй совершил убийство. Конечно у него нет ни доказательств, ни признания, ни свидетелей. В конечном счете он отпускает беднягу, с предупреждением «-и не попадайся мне больше!»

Тем временем, на представление, Джузеппе подзывает детишек вперед, чтобы они могли видеть лучше. Пока они зачарованно смотрят на сцену, каррионетки Малигно заняты тем, что парализуют и уносят взрослых. За раз, Малигно уничтожает больше половины взрослых города. Это и предопределяет его судьбу – стать лордом домена в Демиплане Ужаса. Ни один из детей не видел, что произошло за их спинами – они были слишком увлечены спектаклем. Позже, Малигно соврёт, сказав куда исчезли их родители. Когда дети начинают блуждать по улицам и возвращаться в свои пустые дома, другие взрослые находят их и обнаруживают, что много кто «исчезли» в театре. Встревоженные, они посылают кого-то найти Альдо и его новых заместителей. В это время каррионетки устраивают засады, на оставшихся взрослых жителей Одиары, с намереньем забрать себе их тела.

Человек по имени Жеррардо врывается в участок, где Альдо и герои только закончили допрос подозреваемого бродяги. Он выкрикивает «Вечернее представление в Театре Секоло – что то случилось! Они все исчезли! Остались только дети ! Вы должны сделать что-нибудь !» Он убеждает Альдо и героев отправиться в театр и найти пропавших людей. Если они настаивают – он проведет их до театра, но отправится домой, как только сможет.

При описании улиц, помните, что уже сумерки. Улицы темны, пусты и затуманены. Фонари, подвешенные на высоких столбах, светят мягко, освещая только небольшой пяточёк пространства. Большинство зданий темны. У немногих домов в окне одиноко горит лампа, но они пусты, так словно оставлены в спешке. Мощные переулки безлюдны. Так теперь Одиара будет выглядеть до конца приключения. Солнце никогда больше не взойдет, и здесь нет луны. Легкий туман ограничивает



видимость 120-ю футами. Дальше свет от уличных фонарей не пробьется. С этого момента улицы Одиара закольцованы (см. Рис. 1 и описание домена). Все дороги ведут обратно в город.

## Расследование.

Когда герои прибывают для расследования к театру, они видят затемненное здание.

Нарисованный от руки знак над дверным проемом гласит “СЕГОДНЯ ВЕЧЕРОМ! ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КУКОЛЬНИКА ДЖУЗЕППЕ!” Двери по обе стороны театра заперты, хотя могут быть выломаны. Большие двустворчатые двери открыты. Все дети ушли. Со взрослыми покончено, остался только пустой театр. Пустой – за исключением Джузеппе и каррионеток. Если ПС посетили начало показа, то они немедленно опознают Джузеппе и Фиглио.

Внутри театра темно. Ряды пустых скамеек обращены к сцене под различными углами. Освещенный боковыми огнями, на подмостках, рядом с игрушечным театром, установленном на сцене, стоит пожилой человек, в поношенной одежде. Деревянная марионетка висит на туго натянутых нитях посреди игрушечной сценки.

Заметив вас, старик пугается. Страх охватывает его лицо, и он вскрикивает «Останови их! Фиглио, не дай им добраться до меня!» Голова марионетки с щелчком поднимается, глаза завращались в поиске вас. Она взвизгивает «Каррионетки – атаковать нарушителей!» - и по вашей спине пробежал холодок. Внезапно из под переднего ряда скамеек появляется рой маленьких фигурок. Каждая из них – марионетка, с тянущимися за спиной нитями. Свет со сцены засверкал на лезвиях маленьких ножей, раскрытых бритв и острых иглах, которые они несли.

Каррионетки сидели под ближайшим к сцене рядом скамеек, слушая Малигно (или Фиглио, как настойчиво продолжает называть его Джузеппе) и Джузеппе. Вид Малигно и волны оживших марионеток – повод для проверки ужаса. Пока персонажи сражаются с каррионетками, Джузеппе хватается Малигно и выбегает за дверь позади сцены. Он почти сразу исчезает из вида. Возможно, что у героев будет шанс выстрелить в Джузеппе стрелой, или еще чемнибудь. Не зависимо от того, сколько урона они причинят, старик не убит. Если Джузеппе из-за ран теряет все хит-поинты, группа каррионеток уносит его бесчувственное тело.

**Каррионетки (12):** AL CE; Int Средний; AC 6;  
MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1;  
Dmg 1; SA парализация, доминация;  
SD иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ T (6’- 2’ tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

## ИНТЕРЛЮДИЯ

По мере того, как герои пытаются выследить Малигно и Джузеппе, они неизбежно будут бродить по улицам. Дайте игрокам копию карты города для игроков (Рис. 4). Она показывает им, что они приблизительно помнят из расположения Одиара, по отношению к городской площади. Так же на ней отмечено несколько значимых построек. Если они провели любой значимый промежуток времени в каком-нибудь определенном здании – отметьте его на карте. По мере того как герои передвигаются по городу, позвольте им заполнять их копию карты. Когда они пересекут границу, где карта заворачивается на себя, скажите им, когда они будут проходить мимо знакомого здания на другом конце карты. Они быстро поймут, что карта закольцована, хотя они могут точно и не выяснить как именно.

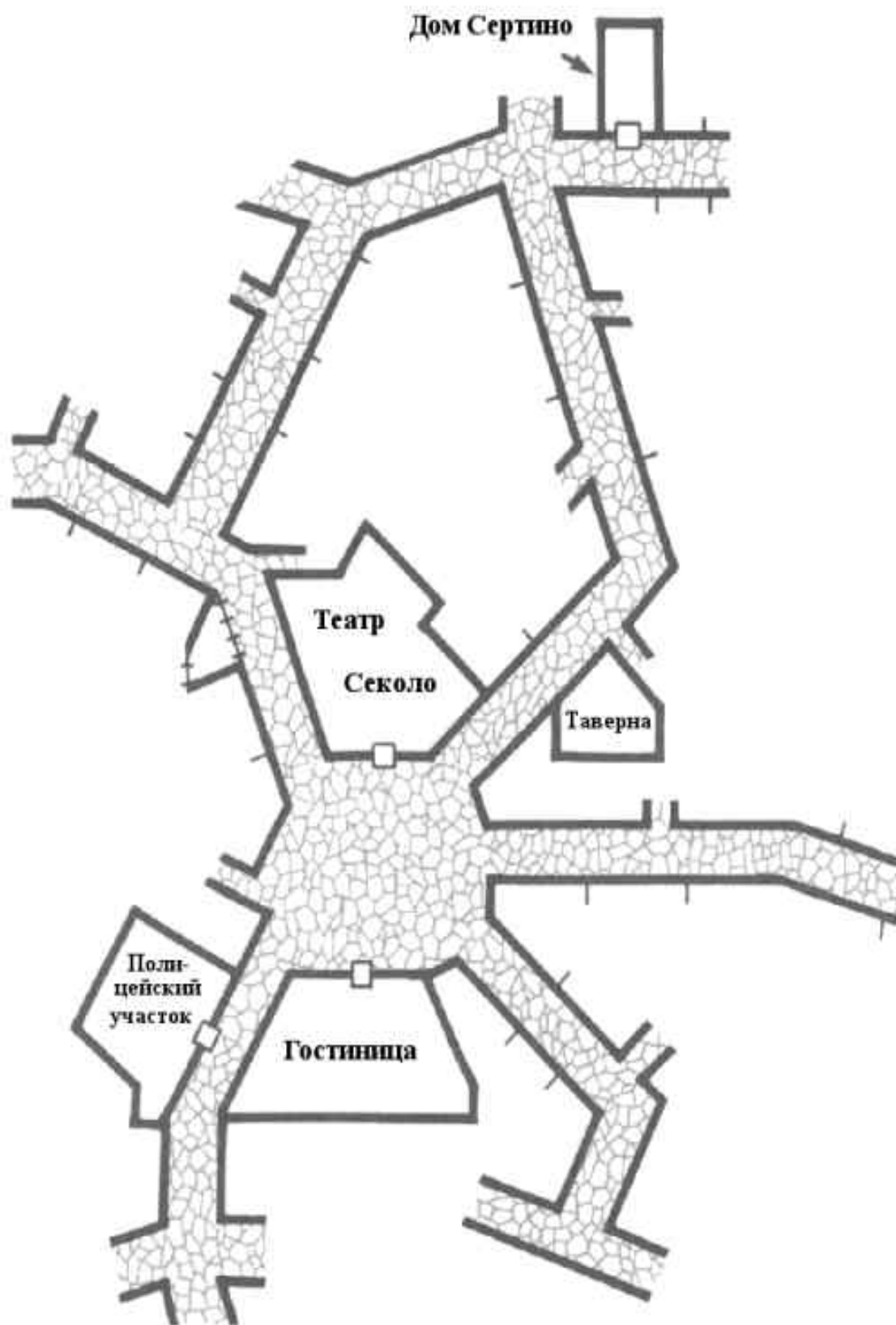


Рис. 4 - Карта игрока

Персонажи, которые блуждают одни, особенно уязвимы. Любым одиноким персонажем каррионетка автоматически овладевает за пять или более раундов, и его тело подчиняется кукле. **НЕ ГОВОРИТЕ ИГРОКУ, ЧТО ЭТО ПРОИЗОШЛО !**

Позвольте игроку и дальше управлять персонажем. Карионетка просто будет плыть по течению, разрешая, чтобы её действия диктовались решениями партии. Чтобы персонаж не делал сам, это автоматически ни к чему не приведет. Даже если вы должны открыто лгать персонажу, говорите игроку, что его персонаж не видит ничего интересного, ничего не нашел, что дверь была заперта, или что либо соответствующее. В основном, каррионетка, контролирующая героя не даст заметить ничего интересного.

Любой персонаж, который бродит вместе с одержимым персонажем пять или больше раундов, тоже автоматически становится подконтролен каррионетке. Практически существует возможность, что все герои окажутся захвачены каррионетками, даже до того, как они поймут что случилось. Если это случилось, то они приходят в себя в птичей клетке, описанной в разделе «Пробуждение в Магазине Игрушек», в главе "Рампа гаснет".

Расскажите персонажам, что в действительности произошло с ними, когда они проснутся.

Пока персонажи блуждают по улицам Одиара, в поисках каких-либо следов Джузеппе и Малигно, они так же могут стать объектом обычного нападения каррионеток. Нет никакой периодичности и нету никаких бросков кубиков, которые помогут определить, когда такая атака произойдет. Вы должны сами решить, когда самое подходящее время. Ниже будут приведены несколько образцов начала столкновений, которые вы можете использовать. Их можно использовать в любой время, когда герои бродят по улицам.

**Каррионетка:** AL CE; Int Средний; AC 6;  
MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1;  
Dmg 1; SA парализация, доминация;  
SD иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ T (6'-2" tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

**В атаку!:** Отряд из шести каррионеток захватил в конюшне вилы. Они прячутся за углом, в переулке, или в темном дверном проеме. Когда ПС подходят, они поднимают вилы до уровня колен и бегут в атаку. Сделайте бросок ошарашивания. Вилы имеют THACO 19 и наносят 1d6 единиц ущерба. После атаки, куклы могут остаться сражаться, используя иголки, или убежать.

**Игра в прятки:** одна из каррионеток позволяет заметить себя, у прохода в переулок. Она немедленно разворачивается, и убегает. Пряма за входом в переулок, скрыта тьмой натянутая веревка. Любой персонаж, бегущий в переулок на полном ходу, упадет. При нормальной скорости движения, персонаж должен сделать проверку Ловкости. Осторожно передвигающийся персонаж автоматически замечает веревку. На оказавшегося на земле персонажа набрасываются четыре каррионетки, и тыкают иголками в его/ее конечности, с бонусом броска атаки +3.

**Другие обитатели:** образование домена Одиара, сделало опасным некоторых других созданий. Гигантские крысы теперь скитаются по переулкам и иногда они достаточно крупны, чтобы атаковать людей на улицах. Убедитесь, что использовали для крыс правила морали (см. Руководство Мастера). Есть шанс, что они убегут до того как причинят какой-либо существенный ущерб.

**Гигантские Крысы (ld6+6):** AL N(E); Int Низкий;  
AC 7; MV 12; HD S ; hp4, 2, 3, 1, 2, 3, 4, 4,  
2, 2, 1, 3; THACO 20; #AT 1; Dmg ld3;  
SA Нет; SD Нет; MR Нет; SZ T (2'long);  
ML Неустойчивые(5); XP 15 каждая.

**Несущаяся Карета:** каррионетки присвоили карету в конюшне. В карету впряжены две лошади, каждая с прицепившейся к гриве каррионеткой. Еще одна каррионетка держит поводья, восседая на месте возничего. И еще четыре стоят на крыше кареты, готовые соскочить на героев, когда они будут проезжать мимо.

Поскольку каррионетки паршиво правят каретой, они едва могут управлять конями. Герои сначала слышат грохот колес фургона и стук копыт приближающийся к ним. Потом карета выскакивает из пелены тумана и несется прямо на них. Любой герой, который заявляет, что ищет укрытие, автоматически избегает лошадей. Любой герой, который пытается остаться на улице даже в течение одного раунда, должен сделать спас-бросок против дыхательного оружия, чтобы не быть растоптанным. Если герой попал под карету, это причиняет 6d6 пунктов ущерба. Это может спокойно убить персонажа, так что если вы хотите избежать такого результата, пускай хит-поинты персонажа упадут до 1 пункта, вместо этого.

**Дети:** часто на улицах можно встретить блуждающих детей. Большинство просто играют на улице. Не один из них не находится в опасности.

**Абордаж:** банда из семи каррионеток привязали струны к фонарному столбу и ждут на ближайшей крыше. Когда герои на удобной позиции, каррионетки прыгают на струнах прямо на персонажей. Марионетки, конечно, носят пиратские шляпы и повязки на глазу. Каждая кукла держит иглу как копье, с THACO при ударе 20. Сила инерции позволяет нанести 1 пункт вреда, и, возможно, парализовать. Каждая марионетка, успешно нанеся удар, имеет 50% шанс вцепиться в героя. Оказавшись на нем, она автоматически наносит 1 единицу повреждения или может попытаться парализовать конечность обычной атакой.

**Кусающие за лодыжки:** орда каррионеток (10) выскакивает из отверстия коллектора, когда герои минуют его. Марионетки мчатся к персонажам и нападают. По одной каррионетке на персонажа, пытается заползти на спину жертвы, используя свой навык лазанья по стенам. Все остальные каррионетки атакуют ноги персонажей, пытаясь парализовать их. На второй раунд битвы, каррионетки на спинах героев будут атаковать его/ее руки, пытаясь парализовать и эти конечности.

**Скрывающиеся в тени:** Герои слышат шум на крыше ближайшего дома. Любой, кто посмотрит на верх, увидит крошечные силуэты человечков, проворно прыгающих по крыше. Нет никакого боя в этом энкаунтере, но вид каррионеток, следующих за персонажами, должен их немного напугать.





## РАМПА ГАСНЕТ

После атаки в Театре Секоло, Малигно признает, что герои – подлинная угроза для него, поэтому он подготовит ловушку в магазине игрушек. Магазин Игрушек Джузеппе подобен сигнальному огню маяка – так как каждая лампа в нем зажжена. Все герои заметят свет как только завернут за угол и увидят магазин. Чтобы заманить в засаду героев, Малигно берет пять тряпичных кукол величиной с человека, связывает руки за их спинами и надевает мешки на голову. После этого Малигно оживляет их, так что бы они очень реалистично шевелились и пытались выбраться. Кроме всего этого на куклах одета одежда, их руки и головы скрыты – для всего мира они выглядят как настоящие люди. После всего этого Малигно и четыре его каррионетки используют свою способность *ventriloquism* (чревопесения), чтобы создать приглушенные крики о помощи.

В определенный момент герой стянет мешок с головы куклы, или сделает еще что-нибудь, что раскроет ловушку. В этот момент Малигно и его каррионетки атакуют. Восемь каррионеток на крыше бросают сеть на любого героя, который остался снаружи, необходим спас-бросок против дыхательного оружия, чтобы увернуться. После этого каррионетки прыгают с крыши на героев и начинают наносить удары серебряными иглами.

Каждый герой, который был одержим каррионеткой, теперь оборачивается предателем. Как Мастер, передайте записку игрокам, чьих персонажей контролируют каррионетки, в которой говорится, что они должны помочь марионеткам захватить (не убить!) других героев.

В магазине игрушек, сам Малигно ведет в атаку десять каррионеток. Он использует все необходимые возможности, чтобы подчинить персонажей. В частности, он попробует прикоснуться к героям и заставить их танцевать. Если он увидит, что кто-либо убегает, он использует свою способность *taunt* (насмешка), чтобы вернуть их обратно в драку.



**Каррионетка (18):** AL CE; Int Средний; AC 6; MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA парализация, доминация; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T (6'’-2 tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

**Малигно:** AL CE; Int Выдающийся; AC 4; MV 9; HD 6; hp 30; THACO 15; #AT 1; Dmg ld3; SA Непреодолимый танец Отто, чревопесание, насмешка, парализация, оживление игрушек; SD иммунитет к яду, электричеству, холоду, большинству заклинаний; MR Нет; SZ T.

Если ситуация оборачивается не в его пользу, и все идет к тому, что он будет побежден, или даже схвачен, Малигно убежит. Он не будет оживлять игрушки, до тех пор, пока ситуация не будет настолько безнадежной. Он может бежать через дверь, или по лестнице вверх. Если он вне поля зрения два раунда или более, он пропал, и его нельзя найти.

Когда вы будете отыгрывать это столкновение, будьте строго честными. Приключение прекрасно сработает, независимо от того, будут захвачены ПС, или одержат победу. Если они повергнут Малигно

тут, то они могут изучить магазин игрушек, и найти способ сбежать из домена (см. «Магазин Игрушек Джузеппе»). Если ПС побеждены, то они оказываются в телах кукол (см. «Пробуждение в Магазине Игрушек»). Позвольте определить исход удаче и навыкам героев.

### Пробуждение в магазине игрушек.

Эта часть приключения играется только если все ПС окажутся захвачены каррионетками. Когда персонажи просыпаются, они находятся в телах кукол. Их новые кукольные тела находятся в круглой, деревянных птичьих клетках, подвешенных примерно в футе от потолка. Вид своих ненормальных тел и осознание положения, в котором они оказались, повод для проверки проверки ужаса.

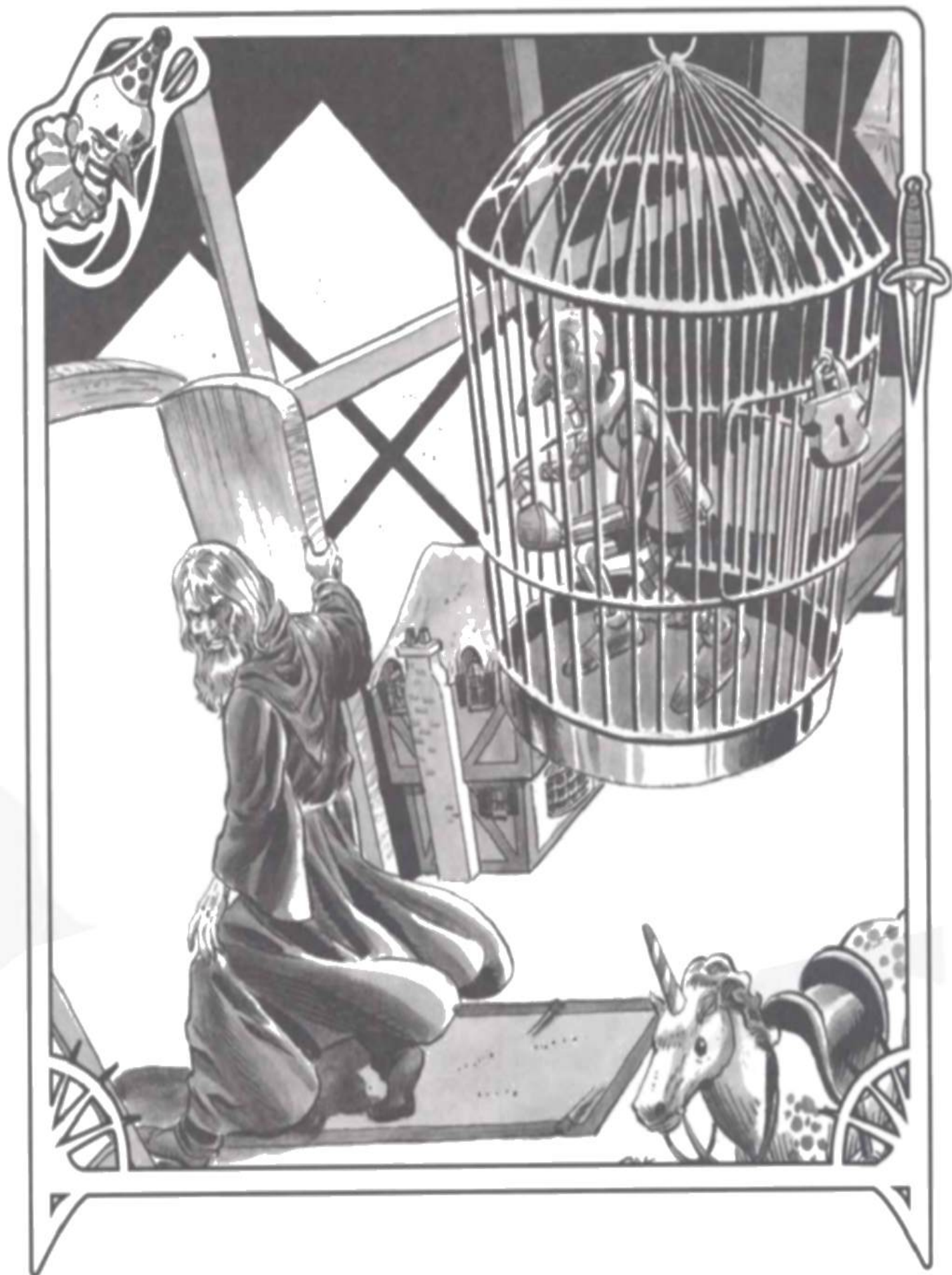
Вы пробуждаетесь, чтобы обнаружить себя в круглой, деревянной клетке, подвешенной к потолку массивной медной цепью. Ваше первое же движение немного раскачивает клетку. Вы осторожно выглядываете, и от того что предстало перед вашими глазами, похолодело все нутро. Вы видите гигантских двойников вас и ваших компаньонов, но только 30 футов росту !!! Высота комнаты до потолка, где болтается ваша клетка, должно быть около 40 футов. Один из гигантских доппельгангеров одаривает вас холодным взглядом, полным злобы, прежде чем выйти из магазина вместе с другими.

После их ухода, ваше восприятие поправляют себя. Вы чувствуете себя, как буд-то выглядите плоским, инвертным, угловатым трехмерным объектом. Тела ваших двойников были нормальных размеров – это вы уменьшились! Взгляд на свое тело открывает еще более ужасающую действительность – вы в теле куклы !!!

**Побег из клетки:** дверцы клетки крепко сращены прочным куском проволоки, которая скручена так прочно, что не дает персонажам никакой возможности открыть их. Прорез между прутьями слишком узок, а сами прутья слишком крепкие, чтобы «марионетка» смогла сломать их, или пролезть между них. Тем не менее, эти клетки никогда не были рассчитаны на то, чтобы удерживать существ с руками. Хотя каррионетки в украденных телах героев, хорошо позаботились о дверцах клетки, они совсем забыли о цепи, за которую подвешена клетка. Любой персонаж может дотянуться через верх клетки, и отстегнуть ее.

Конечно это означает, что клетка упадет. Она получит довольно мощный удар, достаточный, чтобы дать 50%-ный шанс развалиться, или выломать необходимый кусок, чтобы кукла могла выбраться. Конечно кукла героя тоже пострадает, и он\она получит урон в 1d6, если не сделает спас-бросок против падения. Если ни одна из клеток не развалилась, тогда последняя автоматически разбивается при падении.

Есть хитрый способ, избежать падения клетки. Несколько струн свободно свисают от каждой марионетки героев. Связав их вместе каждый герой может сделать тросик длиной в 6 футов. Работая вместе герои могут собрать достаточно длинную струну, позволяющую опустить клетку до пола. Если эту веревку пропустить через цепь и привязать к верхушке клетки, это позволит, если крепко держать струну, осторожно опустить клетку до пола. Как только свободна хотя бы одна кукла, она может выпустить остальных. Две куклы вместе могут раскрутить проволоку, которой скреплена дверца. Боевые показатели героев, как кукол можно найти ниже.



**Побег из Магазина Игрушек:** магазин завален оживленными игрушками, цель которых - не допустить, чтобы персонажи сбежали. Фактически, игрушек так много, что если все они немедленно атакуют, герои обречены.

Малигно нужны живые герои, но заключенные в тела кукол. Если они умрут, пока находятся в телах кукол, каррионетки, завладевшие их телами, тоже погибнут. Поэтому, Малигно дал приказ куклам не допустить побега персонажей, а не убить их. Игрушки будут действовать так, чтобы отогнать героев от окон, дверей и лестниц. Они не откажутся нанести вред персонажам, но будут избегать атак, которые скорее всего разрушат их.

Для примера, игрушки будут сбивать героев со столов, оттащить их от дверных проемов и окон, блокировать выходы и т.д. Пока герои остаются вдалеке от окон, дверей и лестниц, игрушки оставят кукол персонажей в покое. Игрушки так же будут преследовать персонажей и наверху, если герои попробуют пробраться туда. Заметка: игрушки не считают камин выходом и они будут бездействовать, если герои будут пытаться вскарабкаться по дымоходу. Конечно игрушки будут защищать себя, если будут атакованы. Оказавшиеся на улице персонажи не будут преследоваться игрушками. Они сделали свою работу и не приуспели.

Единственное существо в магазине игрушек, которое не подчиняется приказам Малигно – Гатто. Гатто обычный домашний кот, который проводит большую часть времени наверху. Если персонажам удастся пробраться туда, в попытке сбежать, они точно наткнутся на него. Гатто обожает гоняться за маленькими существами – такими как герои в телах кукол! Он будет атаковать кукол персонажей. Гатто лежит свернувшись клубком на кровати (область U). Его обычная мораль – 2, но против кукол – 11. Он способен на прыжок, в один раунд, со скоростью 18.

**Гатто (домашний кот):** AL N; Int Звериный; AC 6;  
MV 6 (18); HD 1 ; hp 4; THACO 20; #AT 3;  
Dmg ld2/1/1; SA задние когти ld2/ld2  
если передние когти нанесли удар; SD Нет; MR Нет; SZ T (1' tall);  
ML 2 (1 1); XP 7

## **Герои в качестве кукол.**

Пока герои находятся в теле кукол, они теряют все классовые способности. Маги и клерики не могут накладывать заклятья, воины не имеют боевых навыков, а плуты теряют свои воровские способности.

## **Боевые характеристики кукол героев.**

Armor Class: 6  
Движение: 2 (12 по маленькой шкале)  
Хит Дайс: 2  
Хит-поинты: 16  
THACO: 19  
Кол-во атак: 1  
Урон/Атаки: 1  
Особые Защиты: Иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум  
Спас-бросок против падения: 5  
Размер: Крошечные (1' tall)



**Размер и движение:** Высотой в 1 фут, герои теперь составляют только 1/6 роста нормального человека. Чтобы облегчить математические вычисления, считайте что они 1/5 от высоты человека, и все расстояния – в пять раз больше нормального. То есть стол, чья поверхность в действительности в 3-ех футах от земли, считайте в 15 футах. Комната 20 футов поперек, рассматривается как буд-то она 100 футов.

У каррионеток нормальная скорость движения 6, а у людей 12. Каррионетки гораздо меньше половины человеческого роста, но их магическая природа позволяет им двигаться с такой неестественной скоростью при таком размере. К сожалению герои не получают выгоду от этого волшебства – они двигаются с 1/6 от нормальной скорости, 20 футов за раунд, или половину, если атаковать в тот же раунд.

**Падения:** тело каррионетки может выдержать много ущерба, которое не выдержало б тело из плоти. Деревянное тело кукол получает базовый спас-бросок против падения, чтобы избежать всего ущерба. Тем не менее, так как они изготовлены более изящно, нежели кусок бревна, они получают штраф -3. Таким образом, их спасбросок против падения равен 5-ти. Проще говоря, они редко получают ущерб от падения. Если кукла проваливает свой спасбросок, она получает урон в 1d6 за каждые 10 футов (или части этого) которые она падает.

Правила падения так же используются, если куклы кинуты, ударены обо что-то, если их толкнули или еще как нибудь брошены через комнату. До тех пор, пока не используется какая-нибудь необычная сила, возможен только урон в 1d6, если куклу бросили или ударили.

**Смерть:** герои так же получают некоторые преимущества, от того что они – куклы. Принципиальная выгода состоит в том, что их кукольные тела практически невозможно уничтожить. Доведенные до нуля хитов, или ниже, они просто становятся бездейственными. Пока не будет проведена починка, кукла не может двигаться, но персонаж в ее теле будет жив. Только огонь навсегда уничтожит тело каррионетки. Ожоги никогда не могут быть отремонтированы, и если кукла получает огненный урон на все хиты, то и ее тело, и персонаж погибают.

**Починка:** В телах кукол героев используется некоторое количество струн и клея, и в действительности они могут ремонтировать себя. Починка может быть предпринята только когда кукольное тело имеет 0 или ниже хитов. Герои не такие умелые ремесленники как Джузеппе. Ремонт занимает полчаса и оставляет кукле героя 1d6 + 2 хитов, вне зависимости от того, сколько хитов ниже нуля было. Помните – урон от огня не может быть отремонтирован.

## **Магазин игрушек Джузеппе.**

Существуют два выхода из магазина - один ведет на главную улицу, а второй – в задний переулок. Задняя дверь заперта на протяжении всего приключения. Передняя же дверь открыта до тех пор, пока герои не захвачены в виде кукол. После этого она держится запертой. Фронтальная стена магазина имеет два больших стеклянных окна. На первом этаже находится непосредственно магазин и мастерская. На втором – жилые комнаты Джузеппе. В магазине нет подвала или погреба. Когда герои входят в магазин, разложите Карту Игрока, которая приведена в конце модуля, они могут видеть все, что показано на этой карте. (Копия этой карты для вашего пользования показана на следующей странице, и на ней обозначены все ключевые локации описанные ниже. Не имеется карты игрока для второго этажа.)

# Guiseppe's Toy Shop

## 1st Floor

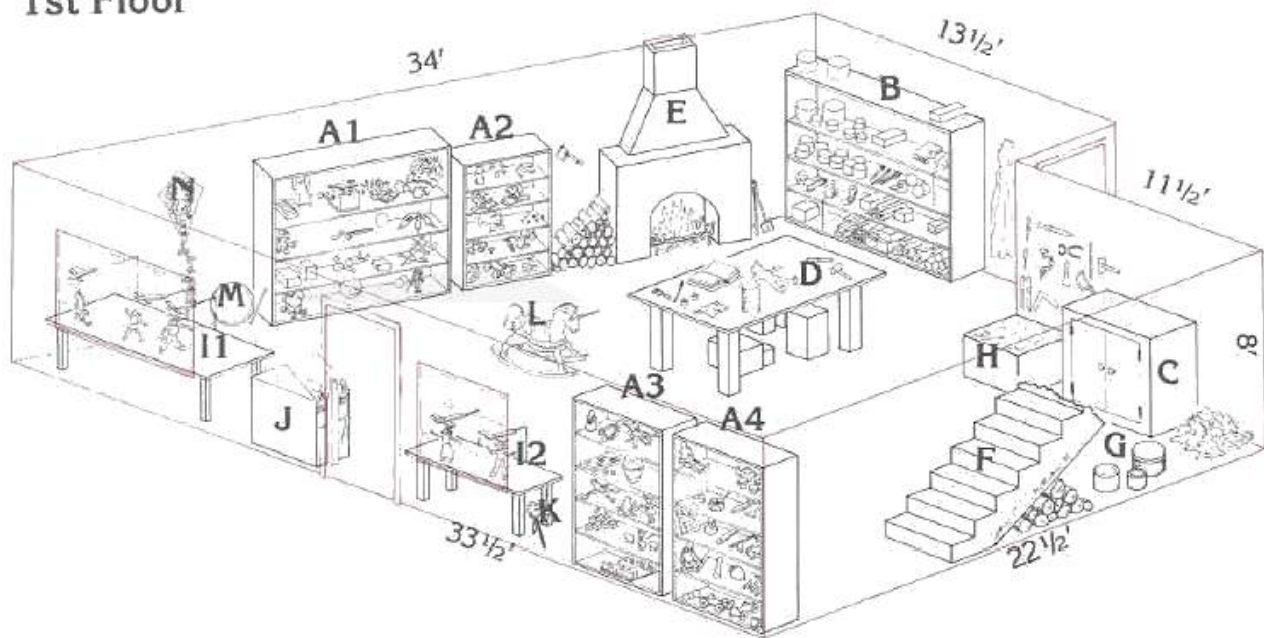


Рис. 5 - Магазин Игрушек, первый этаж.

Окна на втором этаже все захлопнуты, но не заперты. Требуются совместные усилия трех героев кукольных размеров, чтобы распахнуть окно. Все дверные проемы закрыты свисающими полотнами ткани вместо дверей. Занавеси заслоняют вид и сохраняют немного тепла, но не блокируют движение.

**от A1 до A4. Выставочные полки:** Эти полки заполнены широким разнообразием игрушек. Многие из них были оживлены Малигно. Ниже приведены примеры тех игрушек, которые можно найти на этих полках. Сначала описываются оживленные игрушки со специальными способностями указанными в скобках. В конце перечислены неоживленные игрушки. Существует множество других обычных игрушек на полках, в том числе и дубликаты тех, которые здесь указаны.

**Оживленные игрушки:** AL LE; Int Средний; AC 6; MV 6; HD 2 (9 каждая); THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA особая способность SD Иммуниет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T; ML Бесстрашные (20); XP 175.

### A-1 Выставочная полка:

*Оживленные игрушки:*

- Дартс, 4 (летает, MV 12, вонзается, нанося 1d2 единицы урона).
- Джек-из-шкатулки, 1 (автоматическое ошарашивание, когда выскакивает из коробки, 2 атаки, каждая из которых наносит 1d3 единицы урона). Эта игрушка показана на обложке приключения. Малигно изменил ее, дав череп и когтистые лапы. Она является лидером игрушек.
- Оловянный солдатик, 1 (AC 0, меч наносит 1d3 единицы урона).
- Тряпичная кукла, 1 (имунна к падающим и ударяющим атакам).
- Конь на колесах, 1 (MV 12, врезается, нанося 1d2 единиц урона, спас-бросок против дыхательного оружия или сбивает с ног).

### *Неоживленные игрушки:*

Домино, колода карт, метательные кольца, марионетка-акробат, музыкальная шкатулка, керамическая кукла, деревянный меч.

### **А-2 Выставочная полка:**

#### *Оживленные игрушки:*

- Деревянный дракон, 1 (летает 12 [С], огненное дыхание, конус 12 ” х 6 ”, 1d6 единиц урона, спас-бросок уменьшает урон в два раза).
- Куклы Панч&Джуди, 2 (дубинки наносят 1d3 единицы урона).
- Деревянный медведь, 1 (16 хит-поинтов).
- Таран на колесах с головой барана, 1 (врезается, нанося 1d6 единиц урона).

#### *Неоживленные игрушки:*

мяч, стеклянные шарик, марионетка, деревянные животные, соломенные куклы.

### **А-3 Выставочная полка:**

#### *Оживленные игрушки:*

- Кукла-в-кукле, 1 (создает пять копий, каждая из которых имеет на 1 хит меньше предыдущей). Это одна из тех полых кукол, у которой внутри уменьшенная версия себя же. Эта кукла в свою очередь имеет еще меньшую копию внутри и т.д. Всего 6 кукол вложенных друг в друга. Каждая может крутиться вокруг, передвигаясь таким образом и имеет две руки, используемые при атаке.
- Рогатка, 1 (Дистанционная атака шариками, урон 1d3)
- Марионетки, 2 (используют нити как плети, дальность до 2 футов, спасбросок против оружия-дыхания необходим, или одна из конечностей окажется запутана)

#### *Неоживленные игрушки:*

Кубики, Ванька-Встанька, керамические животные, нарды, шахматы, шашки, кубики, деревянный пазл.

### **А-4 Выставочная полка:**

#### *Оживленные игрушки:*

- Ролики, 1 пара (MV 12, врезаются, нанося 1d3 единиц урона)
- Волчки, 3 (при прикосновении необходим спасбросок против оружия-дыхания, чтобы не быть отброшенным назад на 1d4 футов, что причиняет 1 очко урона.)
- Марионетка, 1 (используют нити как плети, дальность до 2 футов, спасбросок против оружия-дыхания необходим, или одна из конечностей окажется запутана).

#### *Неоживленные игрушки:*

Свисток, игрушечный чайный сервиз, коньки, калейдоскоп, вертушка, китайская ловушка для пальцев, мячики, мелки, городки, йо-йо.

### **В. Рабочая полка:**

На этой полке Джузеппе держит материалы и частично завершенные изделия. Справа от полки на деревянном крючке висит плащ с капюшоном. И еще правее находится дверь в переулок.

На полках гора брусков различных пород дерева, банки с краской, кусок шкуры ящерицы (используется как наждачка), лоскуты ткани, одна банка смолы (липкой и легко воспламеняющейся), куски мыла, ком глины, кусочки мела, мотки ниток, проволока, и кожаные шнуры. Так же тут множество деталей игрушек: колесики, шестеренки, кукольных рук, пустых покрашенных коробок и т.д.

### **С. Шкафчик:**

Тут содержатся материалы и инструменты: булавки, иголки, нитки, клей, кисточки, гвозди, шурупы,

деревянные колышки, толь (очень липкий), пузырек с кислотой, моток струн, точильный камень. На нижней полке стоит мышеловка с кусочком сыра.

#### **D. Верстак:**

Это большой стол 7 на 4,5 фута и высотой в 3 фута. На исцарапанной и местами забрызганной краской поверхности разбросаны кусочки материалов, деревянные щепки, обрезки ниток. Под верстаком лежат несколько деревянных ящиков, с кусками метала, дерева и ткани.

Кроме того, на столе есть почти доделанная марионетка. Тело уже собрано, но еще не раскрашено и не одето. Она еще не превращена в каррионетку, но при желании Малигно может ее оживить.

Рядом с куклой лежит открытая книга, в которой содержатся заметки Джузеппе об изготовлении каррионеток в перемешку с бессвязными личными записями. Каррионетки изготавливаются так же как и обычные марионетки, поэтому заметки в этом отношении бесполезны. Это непосредственно сам Джузеппе снабжает каррионеток магией, оживляющей их. Среди его беспорядочных записей есть его наблюдения о том, как действуют каррионетки. Именно тут герои могут узнать как вернуть их тела. Если они тратят время на прочтение книги, выдайте им записи в конце буклета.

#### **E. Камин:**

Это обыкновенный камин, в котором слабо горит пламя. Слева от него сложены кучей дрова, а над ними на стене висит маленький топорик. Каминные принадлежности (кочерга, метла, совок и щипцы) прислонены справа от очага. Вскарabкаться через дымоход (что занимает 6 раундов) – один из способов выбраться из магазина. Но если кукла герой попадет в огонь, то она будет получать 1d6 невосполнимого ремонта урона за раунд. Карабканье через дымоход не погасив предварительно пламя, приченяет 1d3 урона от жара в течение трех последовательных раундов.

#### **F. Лестница:**

Эта лестница ведет к жилым комнатам Джузеппе. Высота ступенек – 8 дюймов, ширина – 1 фут.

#### **G. Под лестницей:**

Как и многие другие темные пространства под лестницей, это используется для хранения. В основном здесь лежат рулоны ткани и бумаги, бочонки (вода, масло и топленый жир) и куча тряпок.

#### **H. Инструменты:**

Стена здесь усыпана деревянными крючками, на которых висит несметное число инструментов кукольника: пилы, ножи, долото, молотки, клещи, сверла, плоскогубцы, угольники, зажимы и т.д.. Большинство из них являются маленькими, хрупкими приспособлениями, пригодных для изготовления крохотных изделий. Под инструментами находится ящик с соломой. Ею набивают кукол, подушечки маленьких стульчиков или чего нбудь в этом роде.

#### **11 и 12. Выставочные столы:**

Каждый из этих двух столов стоит прямо напротив окна. На них выставлены игрушки и куклы, чтобы завлекать прохожих в магазин. Выставочный стол 11 имеет три оживленные марионетки (не каррионетки). На 12 столе их две штуки.

Это оживленные игрушки, обладающие специальной способностью – они могут использовать свои нити как хлыст, с пределом досягаемости 2 фута. Он не причиняет урона, но жертва должна сделать спасбросок против оружия-дыхания, или одна из конечностей окажется опутана нитью. Эта атака работает только против существ размера Т (tiny – крошечный).



**Оживленные игрушки:** AL LE; Int Средний; AC 6; MV 6;  
HD 2 (9 каждая); THACO 19; #AT 1; Dmg 1;  
SA опутывающие нити; SD иммунитет к яду, холоду,  
электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ T(1' tall); ML Бесстрашные (20); XP 175.

Оконное стекло магазина может быть разбито, но не так легко, как персонажи могут подумать, в конце концов – они только 12 дюймов в высоту! Одна кукла героя бьющая в стекло или кидающая что-либо в него, не разобьет его. Требуется общее усилие трех или более персонажей кукольного размера, чтобы разбить окно. Они должны использовать свою коллективную силу, а не просто атаковать втроем по отдельности. Например, если они все возьмут молоток, который слишком тяжел для одной или двух кукол, или втроем побегут на окно с неким тараном – то они разобьют стекло. Очевидно, что для героя нормального размера разбить окно не составит проблем, но для героя в виде кукол придется приложить усилия.

### **Ж. Кукольный домик:**

Этот миниатюрный дом имеет два этажа и мансардную. Его размер как раз под стать героям. Как и большинство кукольных домиков, у него отсутствует передняя стена, что не дает возможности спрятаться внутри.

### **К. Дракон-скаун:**

Это палка с головой дракона. Он больше чем обычная оживленная игрушка, и является грозным противником. Он анимируется только в случае вторжения людей или гуманоидов. ПС в виде кукол будут проигнорированы. Его огненное дыхание достигает конуса длиной в 10 футов и шириной 5, и причиняет 2d6 урона каждому, попавшему в него (успешный спасбросок против оружия-дыхания позволяет уменьшить урон в половину).

### **Оживленная игрушка:**

AL LE; Int Средний; AC 6; MV 6;  
HD 3; hp 15; THACO 17; #AT 1;  
Dmg ld6 укусы; SA огненное дыхание; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ S(4'tall); ML Бесстрашная (20); XP 270.

### **Л. Качающийся единорог:**

Сделанный как обычная качающаяся лошадь, он имеет рог на лбу. Единорог больше чем обычная оживленная игрушка, и как и дракон-скаун, он анимируется только в случае вторжения живых противников, а героев в виде кукол проигнорирует. Единственная его атака – это набросится



(charge) на врага и проткнуть его или ее рогом (урон 1d6). Чтобы атаковать снова, ему надо развернуться и снова наскочить (charge). Он может делать это каждый раунд.

**Оживленная игрушка:** AL LE; Int Средний; AC 6; MV 12;  
HD 3; hp 18; THACO 17; #AT 1; Dmg 1d6  
наскок; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ S (3'tall); ML Бесстрашная (20); XP 270.

### **М. Палка и обруч:**

Принцип работы этой анимированной игрушки в том, что палка бьет обруч так быстро, что тот катится вперед. Обруч не наносит вред сам по себе, но он может упасть, заключив в себе жертву. До тех пор пока жертва остается внутри обруча, палка может бить ее два раза за раунд. Если внутри обруча нет никакой цели, палка должна потратить раунд на то, чтобы подбросить обруч и затем катить его вперед, в поисках новой жертвы.

### **Оживленная игрушка:**

AL LE; Int Средний; AC 6; MV 12;  
HD 2; hp 8; THACO 19; #AT 2; Dmg 1d3;  
SD иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ S (2'tall); ML Бесстрашная (20); XP 175.

### **Н. Бумажный змей:**

Этот бумажный змей, с изображением грифона, может парить по комнате врезааясь в вещи, нанося 1 пункт урона.

### **Оживленная игрушка:**

AL LE; Int Средний; AC 6; Полет 6 (D);  
HD 2; hp 8; THACO 19; #AT 1; Dmg 1;  
SD иммунитет к яду, холоду, электричеству,  
заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ S (3' tall); ML Бесстрашная (20); XP 175.

### **О. Стол:**

Чаще всего Джузеппе ест за этим столом. На нем стоит кружка, грязная миска и деревянная ложка. Рядом валяется скомканная тряпка, у которой один край уже начал распускаться.

### **Р. Камин:**

Этот камин такого же размера и формы, как и камин на первом этаже. Тем не менее он имеет собственный дымоход, который проходит рядом, но все же не соединяясь, с дымоходом камина на первом этаже. На данный момент камин не горит.

### **Q. Кухонный стол:**

На нем Джузеппе готовит себе еду. Здесь есть несколько ножей, вилок, ложек и тряпок. Тарелки, миски и чашки аккуратно стоят вдоль заднего края, а горшки, кастрюли и дрова лежат под столом. За кучей дров стоит мышеловка.

**R. Кладовая.**

Полки чулана заставлены продовольствием и домашней утварью. А на полу стоят две мышеловки.

**S. Стол:**

Это одно из любимейших мест Джузеппе в его скромном доме. Здесь он может придумывать новые игрушки, читать и писать, или просто смотреть на улицы города.

**T. Кровать:**

Тут Джузеппе спит. Она мягкая и неопрятная. Кот Гатто лежит здесь свернувшись колачиком.

**U. Чулан:**

Здесь содержится одежда, книги и другие личные вещи.

**Guiseppe's Toy Shop**  
2nd Floor

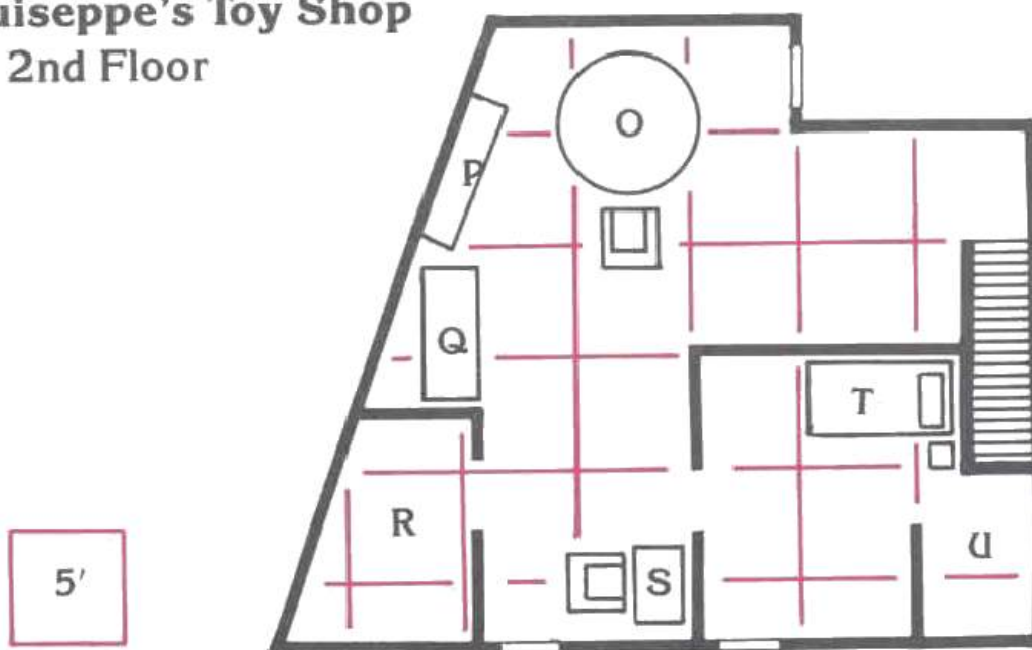


Рис. 6 - Магазин Игрушек, второй этаж.

## ВЫЗОВ НА СЦЕНУ

Сбежав из магазина игрушек, персонажам нужно вернуть свое тело. Для начала им надо отыскать несколько серебрянных иголок. Затем им нужно найти их захваченные каррионетками тела. Бродя по улицам города в их поисках, они могут наткнуться на случайное столкновение. Столкновения описанные ниже могут произойти когда вы захотите и в каком угодно порядке. Полностью от вас зависит когда и где создать их.

**Недоверчивые каррионетки:** оживленные марионетки сразу поймут, что куклы героев – не каррионетки. Они двинутся в атаку. Столкновения должно всегда произойти так, чтобы дать героям раунд до начала боя для возможности сбежать, если они решат поступить так. нет никакой нужды лишний раз биться с каррионетками в этой части приключения.

**Каррионетки (1-3):** AL CE; Int Средний; AC 6; MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA парализация, доминация; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T (6'2 tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

**Стая собак:** Собаки являются обычным явлением в любом городе. Когда большинство улиц опустели, по ним стали скитаться небольшие стаи собак. Они будут атаковать каррионеток или кукол, если увидят, что они двигаются. Лучший способ избежать это столкновение – притвориться мертвым. Собаки обнюхают тела кукол и побегут дальше.

**Собаки (4):** AL N; Int Звериный; AC 7; MV 15; HD 1; hp 6, 5, 4, 3; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d3; SA Нет; SD Нет; MR Нет; SZ S (2'-3' tall); ML Неустойчивые (6); XP 15 каждая.

**Свихнувшийся Джулио:** Этот человек средних лет сошел с ума, от недавних событий в Одиаре. Он полон решимости уничтожить столько каррионеток, сколько сможет – и он для него не будет разницы между героями и истинными каррионетками. Джулио попытается неожиданно атаковать. Он вооружен горящим факелом, которым размахивает как дубиной. Любая каррионетка или кукла которой он дотрагивается должна сделать спасбросок против обычного огня, используя таблицу спасбросков для вещей (Таблица 29, DMG), для толстого дерева. Провал означает, что кукла загорелась, и теперь будет терять 1d3 хитов в раунд.

**Свихнувшийся Джулио:** AL CN; Int Средний; AC 9; MV 12; HD 1; hp 5; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d4 (дубинка); SA огонь; SD Нет; MR Нет; SZ M (6'tall); ML Элитная (14); XP 35.

**Невинность:** Анджелика – маленькая девочка 8-ми лет. Она просто бесцельно блуждает, играя со всем что есть вокруг нее. Когда она заметит одного из героев в теле куклы, то придет в восторг, и попытается подобрать его/ее чтобы поиграть. Ее скорость передвижения равняется 6-ти, и она не имеет никаких боевых способностей. Помните, ни одна каррионетка в Одиаре не причинит вред ребенку.

**Другие обитатели:** образование домена Одиара, сделало опасным некоторых других созданий. Гигантские крысы теперь скитаются по переулкам и иногда они достаточно крупны, чтобы атаковать людей на улицах. Если ПС притворяются мертвыми, крысы просто обнюхают их тела и оставят в покое.

**Гигантские крысы (5):** AL N(E); Int Низкий; AC 7; MV 12; HD S; hp 4, 2, 3, 1, 2; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d3; SA нет; SD нет; MR нет; SZ T (2'long); ML Неустойчивые (5); XP 15 каждая.

**Дуракам везет:** если герои испытывают проблемы в поисках своих тел, вы можете использовать это столкновение, но только после того как они раздобудут серебрянные иголки. Вы можете выбрать персонажа, и тогда куклы героев сталкиваются с его телом под контролем каррионетки. Оно имеет все способности и силы персонажа.

**Невезенье:** Это столкновение следует использовать только если вам кажется, что у героев все идет слишком легко. Тут герои наталкиваются на Малигно. Он сразу понимает, что они не под его контролем, и он знает, что он не сможет подчинить их своей способностью оживлять игрушки. Тем не менее он путешествует в компании трех каррионеток, и может вызвать еще 2d4, которые придут через три раунда. Вероятно, чтобы выжить, герои должны спастись бегством.

**Малигно:** AL CE; Int Выдающийся; AC 4; MV 9; HD 6; hp 30; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d3; SA Непреодолимый танец Отто, чревовещание, насмешка, парализация, оживление игрушек; SD иммунитет к яду, электричеству, холоду, большинству заклинаний; MR Нет; SZ T.

**Каррионетки (3):** AL CE; Int Средний; AC 6; MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA парализация, доминация; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T (6"-2 tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

## Где находятся тела

До того как герои смогут обрести вновь свои тела, им необходимо разыскать серебрянные иголки. Серебрянные иглы могут быть найдены только в магазине Серебряных дел мастера. Требуется час, для того, чтобы найти запас в 36 игл.

Нахождение тел героев – это уже другая история. Каррионетки гуляют наслаждаясь настоящим телом. Тело каждого персонажа находится в разном месте. Вы можете решить какое тело в каком месте используя карту города.

Номер	Локация
4	Таверна (выберите какая)
22	Пивоварня
27	Булочная
28	Внутренний садик (выберите какой)



34	Ювелирная лавка
43	Городская площадь

Все они находятся одни, за исключением того, которое находится в таверне. Он или она находится в толпе других одержимых взрослых. Все они предаются пьяному разгулу. По счастью, не один из них не обладает классовыми способностями. Если они заметят героя в виде куклы, то сразу поймут что это не их собрат. Тем не менее герой, которые уже заполучили обратно свое тело, имеет шанс одурачить толпу. Тела все еще имеют те раны, которые возможно были до того, как оказались захвачены каррионетками.

**Празднующие люди (13):** AL CN; Int Средний;  
AC 10; MV 12; HD 1 ; hp 4 каждый; THACO 20;  
#AT 1; Dmg 1d3 (самодельное оружие);  
SA Нет; SD Нет; MR Нет; SZ M (5 '-6 ' tall);  
ML Устойчивые (12); XP 35 каждая.

Когда каждый герой получает свое тело, тело каррионетки остается безжизненным в течение часа (см. записи *Monstrous Compendium* на стр. 31). Куклу легко уничтожить, пока она беспомощна.

## Нахождение Малигно

Злая марионетка была занята, пока персонажи выбирались из магазина игрушек и возвращали свои тела. Уверенный, что ничто ему больше в Одиаре не угрожает, он решил устроить шоу для детей. Их аплодисменты и смех – то небольшое, что снова может заставить Малигно почувствовать себя хорошо. Когда герои бродят по Одиару и проходят мимо театра Секоло, они могут услышать шум. Если они осторожны, то могут пробраться в театр незамеченными. Внутри Малигно с несколькими каррионетками устраивает спектакль на сцене. Представление называется «Сэр Ардуин и Вирм» (вариант «Сэра Георгия и Дракона»). Малигно одет в броню и изображает сэра Ардуина. Оживленный деревянный дракон играет роль злодея. Четыре каррионетки формируют остальную труппу, каждая одета в костюм (оруженосец, отчаявшаяся красавица, король и придворный шут).

У персонажей два выбора: атаковать прямо сейчас, пока дети в театре, или дождаться окончания представления, и когда дети уйдут.

Если герои кидаются в атаку сейчас, то они подвергают опасности невинных детей. Любой герой который причинит вред ребенку, автоматически делает проверку Сил (как указано в «Запретных Знаниях – Клятвы Зла», в главе «Деяния окончательной тьмы»). Малигно не причинит урона детям, но он не против использовать их в качестве живого щита. Дети будут спасаться бегством, если на них кричать, угрожать или запугивать. Как бы то ни было, толпа бегущих детей задержит героев на раунд, дав Малигно преимущество.

Если герои ждут окончания спектакля, дети шумною гурьбой покинут театр, оставив Малигно и каррионеток. Злые марионетки останутся в театре еще на полчаса, в течение которых Малигно о чем то размышляет, а каррионетки прыгают вокруг сцены. Потом они все покидают здание через черный ход. Если герои позволяют Малигно и его труппе выйти из театра, вы должны будете решить, что будет дальше. Малигно может вернуться в магазин игрушек, или в любую другую локацию. Если он будет преследоваться героями, то наверняка будет организовывать нападения в партизанском стиле, с по-видимому неограниченным запасом каррионеток и оживленных игрушек. Он так же будет защищать Джузеппе от героев ценой жизни, и будет делать все, чтоб не допустить контакта между кукольником и ними.

**Малигно:** AL CE; Int Выдающийся; AC 4; MV 9; HD 6; hp 30; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d3; SA Непреодолимый танец Отто, чревовещание, насмешка, парализация, оживление игрушек; SD иммунитет к яду, электричеству, холоду, большинству заклинаний; MR Нет; SZ T.

**Анимированный деревянный дракон:** AL LE; Int Средний; AC 6; MV 6, F1 12 (C); HD 2; hp 15; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA огненное дыхание, 12 длинна, 1d6 единиц урона; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T(2'tall); ML Бесстрашный (20); XP 175.

**Каррионетки (4):** AL CE; Int Средний; AC 6; MV 6; HD 2; hp 10 каждая; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA парализация, доминация; SD иммунитет к яду, холоду, электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет; SZ T (6'”-2 tall); ML Бесстрашные (20); XP 975 каждая.

Если битва будет складываться не в пользу Малигно, он попытается сбежать. Если герои не заблокировали выходы или кажется что он выберется, поднимаются призраки театра. Возникшие духи убитых родителей запирают выходы от Малигно. Двери и окна резко захлопываются. Призрачный монотонный хор «Сжечь его!... Сжечь его !...» эхом разносится по театру. Усилия призраков и героев не дадут Малигно сбежать из театра.

Фонари висящие на стенах – готовый источник огня. Как только пламя докасается до дерева или занавесей театра, оно моментально вспыхивает, и затушить его уже невозможно. Призраки не будут принимать никаких усилий, чтобы задержать или помочь героям. Персонажи могут открыть двери и сбежать без каких либо проблем, но двери за ними тут же захлопываются. Если ПС достаточно глупы, чтобы не сбежать, до того как пламя охватит и их – то призраки не будут им помогать. Они заинтересованы только в мести Малигно.

## **Закключение.**

Малигно уничтожен в пламене пожара. Как только это происходит, все каррионетки и оживленные игрушки опадают на землю. Туманная граница формируется по краям домена. Если герои входят в туман, то они транспортируются туда, куда вам захочется чтобы партия попала. Это может быть еще один домен Равенлофта, или их родной мир. Это низкоуровневое приключение дает от 1000 до 3000 очков опыта на партию.

Если вы снова захотите использовать этот сеттинг, то дух Малигно может быть все еще жив. Джузеппе может создать еще одну марионетку, в которую вселится и оживит Малигно. Театр останется сгоревшим до тла, а нашедшие свой покой призраки, его не потеряют.

Как вариант – Джузеппе может сбежать из домена, и начать делать каррионеток в родном мире персонажей. Сам Малигно навсегда заточен в Одиаре, но Джузеппе и каррионетки – нет: Зло может подняться снова.

## МАЛИГНО

Ох, невинность ребенка! Эта невинность может служить тенью, в которой прячется Зло, защищенное ее темным плащом. Это история о невинной игрушке, такой безобидной в руках ребенка ...и такой смертоносной, когда выступает из тени в холодный свет реальности.

### Внешний вид.

Малигно – это деревянная марионетка, высота которой примерно фут, вырезанная и раскрашенная, как веселый и счастливый маленький мальчик. Он одет в широкие зеленые короткие штанишки, белую рубашку с короткими рукавами, длинный пиджачок и белую шапочку, в которую воткнуто одинокое белое перо.

Его создатель – Джузеппе – превосходный мастер; тело и лицо Малигно сделано из дюжин маленьких деталей. Его брови, губы, руки и пальцы могут двигаться совершенно независимо друг от друга. Это придает ему еще большей выразительности и проворства.

Голос Малигно напоминает голос восьмилетнего мальчика; от такой же высокий, и даже слегка пронзительный. Тем не менее, он прирожденный актер, и может сделать так, чтобы его голос звучал честно, ружественно, печально, наивно, пугающе или раздражительно. Тем не менее, он не может имитировать голоса других людей.



### Предистория:

Малигно был создан сумасшедшим игрушечником Джузеппе. Желая обрести сына, Джузеппе создал марионетку, которая была не похожа на других. И таким могучим было его желание иметь сына, что некая потусторонняя сила решила исполнить его, и вдохнула в куклу жизнь.

Старинное изречение гласит «Бойся своих желаний, ибо они могут исполниться». Это и случилось с бедным Джузеппе. Хотя тело марионетки похоже на невинного школьника, на самом деле – это злое и себялюбивое существо. Ослепленный своими родительскими чувствами, Джузеппе не может увидеть в марионетке то, чем она в действительности является.

Радости Джузеппе не было границ. Он назвал куклу Фиглио и с любовью показывал его всем желающим. Восхищенный своим творением, Джузеппе подарил Фиглио городу. Но хотя сам игрушечник и обожал своё детище, другие жители города не разделяли его восхищения. Взрослые Одиара не верили в Фиглио, и марионетка за это возненавидела их еще больше, чем ненавидела быть ненастоящей. Его зависть, бешенство и ненависть росли, пока не охватили даже Джузеппе. Но его ненависть не распространялась на детей, так как они верили, что он настоящий и живой, **также**, как и они. Кукла любила детей, а они, в свою очередь, любили её.

Марионетка задумала план: убить всех взрослых, а с оставшимися детьми **она** мог бы играть весь день и получать то обожание, которое заслуживал. Злая кукла принуждала делать Джузеппе все больше и больше марионеток. Каждая была «живой» марионеткой, но холодной и бесчеловечной, совсем ни как Фиглио. К ужасу Джузеппе они повиновались Фиглио и игнорировали своего истинного создателя. Во время театрального представления «каррионетки» Фиглио (так он назвал марионеток) убили всех

присутствовавших взрослых, оставив в живых только детей. Это привлекло внимание Темных Сил, и они перенесли Одиару в Демиплан Ужаса, наградив Фиглио собственным доменом. После этих кошмарных событий, Фиглио стал называть себя Малигно. Тем временем, его марионетки отправились на поиски других взрослых, чтобы занять их тела и стать новыми "взрослыми" Одиары, покорными воле Малигно.

В свою очередь, Малигно попытался захватить тело Джузеппе, но не смог этого сделать. Он был единственной марионеткой, которая не могла занять чужое тело. Он также узнал, что не может убить Джузеппе. Весь урон, наносимый игрушечнику, тут же отражался на Малигно.

## Текущее состояние

До сих пор, Малигно переполнен гневом и печалью. Он ненавидит свое собственное тело и хочет быть человеком.

Большинство его замыслов включают одну из двух целей: он либо пытается раздобыть человеческое тело для себя, либо убить всех взрослых, каких он сможет найти.

Малигно держит Джузеппе пленником, заставляя делать его еще каррионеток, когда кукла нуждается в них. Многих он отдал детям – как друзей и защитников.

Злой маленькой марионетке все еще нужно восхищение толпы. Он регулярно устраивает представления для детей в театре Секоло. Малигно – прекрасный актер, заставляющий затаить дыхание или звонко рассмеяться своих юнных зрителей. Он наслаждается их вниманием в этот короткий момент времени. Когда представление окончено он снова вынужден столкнуться со своей истинной сущностью – и в этот момент Малигно в худшем настроении. Горе тем взрослым мужчинам или женщинам, которые встретят его в этом состоянии.

## Противостояние Малигно

Каррионетка:	Малигно
Интеллект:	Выдающийся
Мировоззрение:	Хаотично-Злое
Armor Class:	4
Движение:	9
Уровень/Хит Дайс:	6
Хит-поинты:	30
THACO:	15
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1d3
Особые атаки:	<i>Непреодолимый танец Отто, чревоущание, насмешка, парализация, оживление игрушек</i>
Особые защиты:	Восстанавливает хит-поинты, иммунен к яду, холоду, электричеству и большинству заклинаний
Магическая сопротивляемость:	Нет
Size:	T (1' tall)

Малигно – разновидность кукольного голема, называемого каррионеткой. Тем не менее, он гораздо более могуществен, чем обычная каррионетка. Он носит складную опасную бритву, чье лезвие имеет 4 дюйма длины. Он умеет обращаться с ней со сверхъестественной злобой.

Как и другие каррионетки, Малигно хранит десять серебряных игл. Он может метать их на расстояние пятнадцати футов, и того, в кого они вонзаются, охватывает паралич (если Малигно этого хочет).

(дополнительно о типе этой атаки см. MC раздел о каррионетках)

Обычная марионетка может вонзить иглу в шею парализованного персонажа, перенеся свою темную



сущность в тело живого существа. Тем не менее, Малигно не может воспользоваться этой возможностью. Он может вызвать одну из каррионеток, забрать тело, однако обычно он предпочитает разрезать жертву на кусочки, как кусок говядины, особенно если он в плохом настроении. Малигно имеет и некоторые другие специальные способности. Он может карабкаться по стенам, подобно вору, с 85% шансом на успех. Если при этом он использует нить или веревку, то этот шанс увеличивается до 95%. Он может творить заклинания чревоуещания и насмешки. Его прикосновение действует подобно заклинанию *непреодолимый танец Отто*, если, конечно же, жертва не выбрасывает успешный спас-бросок против заклинания (который не разрешается во время обычного наложения заклинания).

В отличие от других каррионеток, которые иммунны только к заклятиям затрагивающим разум, Малигно иммунен практически ко всем заклинаниям. Напрямую на него действуют заклятья только вызывающие огненный ущерб (*горящие руки, магический снаряд, плавающая сфера, огненный шар, огненная стрела (burning hands, magic missile, flaming sphere, fireball, flame arrow,)* и т.д.). Заклятья с косвенным эффектом, такие как *паутина (web)*, *стена тумана (wall of fog)*, *темнота в радиусе 15' (darkness 15' radius)* и прочие, действуют на него нормально. Он иммунен к холоду и электричеству во всех проявлениях. Заклинание *искривление дерева* наносит Малигно 3d6 единиц урона и замедляет его на три раунда (подобно заклинанию *замедление*). (*Turn wood*) *Отторжение дерева* действует на него так хорошо, что он даже не получает спас-броска.

Если Малигно серьезно ранен, то его можно починить Джузеппе или любая другая каррионетка. Одна каррионетка или Джузеппе восстанавливают 1 хит-поинт в раунд. Всего до четырех каррионеток может работать одновременно. Тем не менее, они не могут проделывать особо искусную работу, что означает что они не могут починить его выше 24 хитов. Только Джузеппе может восстановить последние несколько хитов. Он так же единственный, кто может починить урон нанесенный огнем. Поэтому Малигно защищает Джузеппе от вреда, только его «папа» может отремонтировать его, когда он действительно серьезно пострадал.

Когда его хит-поинты уменьшаются до 0, Малигно теряет способность передвигаться, хотя все еще может разговаривать и использовать свои магические способности. Даже если его хит-поинты упали до 0 или меньше и кто-то решает сжечь его, он «умирает», но не гибнет: Джузеппе все еще может создать для него новое тело, и, используя прах прежнего Малигно, перенести туда его дух. Никто не знает, можно ли уничтожить его полностью.

Самой могущественной способностью Малигно является его способность оживлять игрушки. Он может воздействовать на любую игрушку, которая находится в тридцати футах от него, но не может оживить больше, чем шесть игрушек в течение раунда. Он может управлять только двадцатью четырьмя игрушками одновременно. Игрушки остаются оживленными пока Малигно не решит убрать над ними контроль. Он также может двигаться и атаковать, одновременно с этим оживляя игрушки.

**Оживленные игрушки:** AL LE; Int Avg; AC 6; MV 6;  
HD 2; hp 8; THACO 19; #AT 1; Dmg 1;  
SA особые способности; SD иммунитет к яду, холоду,  
электричеству, заклинаниям, воздействующим на разум; MR Нет;  
SZ T (6'-2tall); ML Бесстрашные (20); XP 175.

Оживленные игрушки имеют те же боевые способности что и каррионетки, но они не могут карабкаться по стенам, использовать серебряные иглы, или способность *чревоуещание*. Они иммунны к яду, холоду, электричеству и затрагивающим разум заклятиям. Каждая игрушка обладает специальной способностью, соответствующей ее дизайну. К примеру Джек-из-шкатулки автоматически удивляет персонажей, когда выскакивает из коробки. Игрушечная лошадь движется со скоростью 12, игрушечный солдатик наносит 1d3 повреждения. Вы должны определить спецспособности каждой игрушки, если

это необходимо. Все оживленные игрушки в этом приключение имеют определенные специальные способности.

## Домен: Одиара

Улицы Одиара обращены вспять, подобно мыслям сумасшедшего. Это состояние сохраняется, пока Малигно «жив». Он может быть убит только огнем или магией. Даже тогда его дух продолжает жить, пока для него не будет изготовлено подходящее тело. Если он «убит» края домена окутывает туманная граница. Любой вошедший в этот туман транспортируется в другое место, следуя нормальным правилам Демиплана. Малигно может просто открыть границы сконцентрировавшись, но он никогда не выбирал поступить так.

Джузеппе глубоко связан со структурой домена – он единственный иммунный к способности каррионеток захватывать тела, и он единственный кто может полностью починить Малигно. Поэтому его одновременно и ненавидят и уважают Малигно и его каррионетки. Они сделают все что возможно, чтобы сохранить Джузеппе. Если необходимо, Малигно может даже приказать своим когортам парализовать Джузеппе серебрянными иглами, что бы отнести его в безопасное место.

Одиара в основном населена каррионетками и блуждающими детьми. Малигно следит за тем, что бы о них заботились. Тут так же есть животные: собаки, коты, крысы и даже гигантские крысы. Так же тут есть несколько взрослых, прячущихся в подвалах и чердаках. Они беспощадно атакуют любую игрушку, и особенно марионеток, с которыми они столкнуться. Большинство избегают детей, боясь что будут замечены оберегающими их каррионетками. Эти взрослые будут помогать другим взрослым.

## КАРРИОНЕТКИ

Климат/Регион: Любой город  
Частота: Очень редкая  
Организация: Одиночка или небольшими группами  
Цикл активности: Любой  
Диета: Нет  
Интеллект: средний (8-10)  
Сокровища: Нет  
Мировоззрение: Хаотично злой  
Количество: 1 или 2d4  
Класс брони: 6  
Передвижение: 6  
НТ DICE: 2  
THAC0: 19  
Количество атак: 1  
Повреждение/Атаки: 1 пункт  
Специальные атаки: Парализация и доминация  
Специальные защиты: Смотрите ниже  
Сопротивление магии: Нет  
Размер: Т (6" - 2' высоты)  
Мораль: Бесстрашная (20)  
Опыт: 975



Каррионетки – живые, анимированные куклы или марионетки. Это полностью сделанные из дерева куклы, раскрашенные и одетые, обретшие жизнь. Все их члены соединены друг с другом при помощи веревочек, которые продеты через специальные дырочки в дереве. Рост марионеток варьируется от 6 дюймов до 2 футов. Эти существа могут выглядеть очень по-разному. Некоторые похожи на клоунов или рыцарей, другие на домашних животных или монстров. Большинство же похожи на людей. Голос каррионеток глух и визглив.

**Бой:** Карионетки должны обладать миниатюрным, но острым оружием с помощью которого они атакуют противника и наносят ему повреждения. Эти существа не могут использовать дробящее оружие. Средства нападения кукол всегда наносят 1 пункт повреждения врагу, вне зависимости от своего типа. Типичным оружием марионетки может стать швейная игла, маленький кухонный нож, лезвие бритвы и другие подобные предметы.

Каждая кукла несет с собой маленький колчан, наполненный десятью серебряными иглами. Она может кидать эти иглы, словно копья, целя в ноги или руки противника. Максимальная дальность такого броска составляет 15 футов. Кроме того к игольному ушку привязана волшебная нить, прикрепленная к руке создания. Попадание иглы не наносит повреждение противнику марионетки, однако вынуждает жертву создания кинуть спасбросок против парализации. Если бросок провален конечность жертвы парализуется, а волшебная нитка становится невидимой. Персонаж с парализованной ногой имеет в два раза меньшую скорость передвижения. Несмотря на то, что сама игла не магическая, ее зачарованная нитка обладает волшебной энергией, созданной марионеткой. Если персонажу удастся удалить иглу из конечности, та возвращает свою былую работоспособность через 1d4 оборотов.

Недвижимый, парализованный, спящий или находящийся без сознания человек особенно уязвим к нападению злой марионетки. Мерзкая кукла может загнать иглу в основание шеи человека, что позволит духу марионетки занять место души персонажа, и наоборот. Персона, попавшая в оковы кукольного тела сохраняет полную неподвижность в течение часа после спиритуального обмена душами. Сущность марионетки вселившаяся в тело человека, находится в беспамятстве в течение одного оборота, после чего она может убрать все иглы воткнувшиеся в ее новое тело.

Каррионетка имеет две специальные способности. Во-первых, она может карабкаться по стенам, словно вор, обладая 85% шансом удержаться на вертикальной поверхности. Этот шанс увеличивается до 95% если кукла использует при подъеме веревочку, иглу, или какую-нибудь другую страховку. Во-вторых, марионетка может по желанию активизировать заклинание *чревоуещание*.

Как и можно было предположить, каррионетка полностью иммунна к эффектам отравления, холода, электричества, и к всем заклинаниями, воздействующим на сознание. Однако, волшебство искривление дерева (*warp wood*) окончательно уничтожает одно из этих созданий.

Персонаж, заключенный в тело куклы имеет очень маленькие шансы на спасение, которое возможно лишь в том случае, если несчастный приложит все силы к своему освобождению. Карионетка в человеческой плоти не может уничтожить свое деревянное тело, поскольку это действие окончательно разрушит и невинную душу пойманной жертвы и злой дух куклы. Тем не менее, каррионетка может запереть раздражающую деревяшку в шкаф, или выкинуть её куда-нибудь подальше. Обратный обмен душами возможен только тогда, когда жертва умудрится воткнуть иглу в шею своего истинного тела (это действие не наносит урона духу куклы). В этот миг в деревянное тело, пытающегося освободиться несчастного, должно держать иглу или серебряный шнур длиной не менее 15 футов, прикрепленный к игле. Когда обмен душами заканчивается, тело злой куклы остается недвижимым в течение часа. Душа персонажа, в свою очередь, возвращается в физическое тело, которое становится подвижным в течение одного оборота.

**Место обитания/Общество:** Каррионетки это паразиты, живущие одновременно и в человеческом обществе и вне его. Они стремятся прятаться в обширных местах, где их легко потерять из виду. Например в детских комнатах, магазинах игрушек, театрах и других местах, где куклы и марионетки встречаются довольно часто. Злые куклы могут сохранять полную неподвижность в течение долгого времени, ожидая того момента когда им понадобится активизироваться.

Каррионетки подвижны единственным желанием - они хотят стать мастером и сами вершить свою судьбу. Они отчаянно хотят обладать живым телом. Обычно эти существа действуют группой, пытаясь повалить и парализовать живых людей. Однако они отлично могут действовать и в одиночку.

Каррионетки не имеют даже близкого подобия социальной структуры. Они не общаются друг с другом, за исключением тех редких случаев, когда они действуют в группе. Заполучив человеческое тело бывшая карионетка начинает игнорировать своих сородичей, хотя отлично определяет их присутствие среди других игрушек.

**Экология:** Каррионетка может быть создана практически из любого материала, однако у мастеров наибольшей популярностью пользуются дерево, солома, керамика, тряпки и олово. Для удобства игры они все считаются одинаковыми. Создание тела каррионетки занимает около месяца, однако только опытный и знающий мастер способен сделать все правильно. В Равенлофте Джузеппе - единственный кукольник, способный оживлять каррионеток. Его умение и любовь к работе настолько велико, что в создание вливается жизнь. Другие люди должны следовать правилам создания големов.

## Отрывки из записей Джузеппе.

\* \* \* \* \*

Я создал сына !!! Не важно, что он сделан из дерева, куска материи и раскрашен краской – он *мой сын!* Я дал ему имя – Фиглио. Он не такой как другие марионетки – он сам может ходить и разговаривать. Я так горд !

\* \* \* \* \*

Фиглио попросил сделать ему несколько друзей, как я мог отказать ему? Странно, но они не такие как он. Они двигаются и разговаривают, но они совершенно плоские и бесчувственные, как куклы, а не как дети. Фиглио кажется сначала разочаровался, но я уверен, он с этим справится. Он ведь такой хороший мальчик !

\* \* \* \* \*

Фиглио сегодня сильно пострадал – две собаки разорвали его на две части. Я починил его, используя немного клея и струны, и теперь он как новенький! Однако, я сказал ему быть поосторожнее рядом с камином. Если он сильно обгорит, я не смогу починить его. Я думаю огонь, это единственное, что может навредить моему маленькому мальчику.

\* \* \* \* \*

Я узнал ужасный секрет! Все друзья Фиглио – плохие мальчики! Они украли у серебрянных дел мастера серебрянные иголки. Они тыкают в конечности людей и парализуют их! Фиглио и его друзья повалили меня на землю и истыкали все руки-ноги. Я не возражал – мальчикам надо поиграть с папой. Они никогда не причинят мне вреда. Фиглио даже воткнул иголку мне в шею. А потом он так разозлился, и как закричит «Почему я не могу контролировать тебя?!» Он такой озорник. Он и вправду моя радость и гордость.

\* \* \* \* \*

Фиглио был плохим мальчиком. Он схватил взрослого и поместил его разум в тело одного из его деревянных мальчиков. Хулиган ! Фиглио сказал, что единственный способ для него сбежать, это воткнуть иголку в шею его настоящего тела. Тогда они снова обменяются сознаниями. Я послал его спать, оставив без ужина, за то что он был таким непослушным.

\* \* \* \* \*

Я беспокоюсь о Фиглио. Он так часто бывает несчастным. Сегодня ночью в театре он приказал своим друзьям схватить всех родителей. Деревянные мальчики утащили оцепеневшие тела взрослых, пока я и Фиглио развлекали детей. Фиглио сказал, что так будет лучше. Мы можем позаботиться о детях гораздо лучше, чем их родители. Он так же сказал что его теперь зовут Малигно, и объявил себя повелителем Одиары. Фиглио сказал, что поскольку он владыка Одиара, никто не сможет уйти, пока не убьет его. У этого мальчика такой воображение ! Он хочет, что бы я его звал Малигно, но он всегда будет моим Фиглио. Нам пришлось быстро покинуть театр, когда ворвались какие то плохие люди в доспехах и пытались повредить Фиглио. Фиглио сказал, что он должен схватить этих плохих людей. Я надеюсь он не будет так часто играть в шерифов и воров. Только бы эти плохие люди не поранили моего мальчика.



# Guiseppe's Toy Shop

1st Floor

TSR LIBRARY  
SHERIDAN SPRINGS ROAD  
AKE GENEVA, WI 53147

