Храм Пространства

Древний храм глубоко под водой. В стенах заметны трещины, из которых просачивается вода, но, несмотря на это, главный зал не затоплен. Здесь лишь немного сыро. Он представляет собой просторное помещение без окон, с колоннами и высоким потолком. Стены украшены барельефами, основной мотив которых — люди и двери, однако разглядеть это практически невозможно, так как в храме почти абсолютная тьма. Единственный источник света, тусклый, бирюзового цвета от флуоресцентных водорослей, виднеется в глубине колодца в центре храма.

Персонажи попадают сюда через единственную входную дверь в главном зале. С обратной стороны — глухая каменная плита, за которой океаническое дно.

В главном зале Храма нет подходящей для Ключ-портала двери, однако её можно найти в **Затопленном лабиринте** или в **Изначальной комнате**.

ПОЧЕМУ ОТСЮДА НЕЛЬЗЯ ВЫБРАТЬСЯ

Храм находится глубоко под водой. Даже если персонажи смогут пробраться за преграждающую вход плиту, им не хватит дыхания, чтобы подняться на поверхность.

Если же они найдут способ всплыть, то обнаружат себя среди бескрайнего океана.

Для Шармы Олдрича это не было преградой, так как он прибыл сюда на корабле, а под воду спускался в устройстве для подводного дыхания (его можно обнаружить в Хижине в горах).

ЧТО ЭТО ЗА МЕСТО

Храм, в котором был создан Ключ-портал. Истинное назначение этого места будет не до конца понятно даже самым сведущим в истории. Единственное, что можно сказать: строители этого храма воспринимали пространство несколько иначе.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Судя по всему, сравнительно недавно руины потревожили, из-за чего стены пошли трещинами, а внутреннее убранство начало затапливаться. Это начало происходить, когда Харрис Врас запер здесь Шарму Олдрича. Однако персонажи не могут этого узнать, а для Шармы новость о затоплении станет открытием.

ЧТО ЗДЕСЬ ИНТЕРЕСНОГО

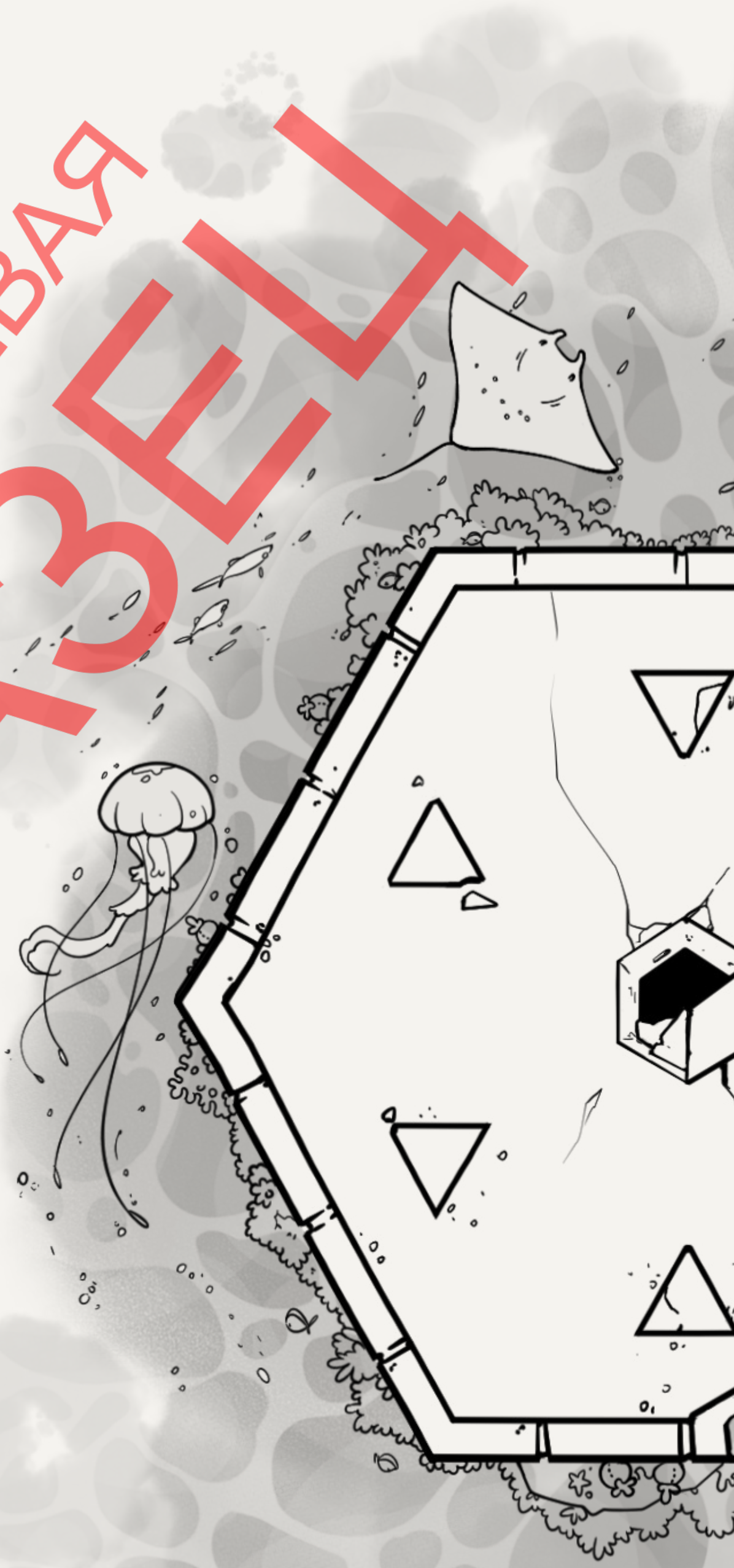
Персонаж с тренированным навыком **Проницательности** или прошедший **проверку [средней сложности]** сможет прочитать по барельефам историю о том, как отдалённо похожие на людей существа проходят через разные двери, но в итоге все выходят через одну.

Персонаж с самой высокой **Пассивной Внимательностью** заметит, что вода через щели в стенах постепенно прибывает, примерно на 10 футов в час. Через 3 часа здесь будет невозможно отдохнуть, а через 8 зал будет затоплен полностью.

Помимо барельефов и колодца, в главном зале сложно найти что-то примечательное. Осматривая пол, можно заметить засохшие следы от грязной обуви. Им точно больше месяца. Эти следы оставил Шарма, когда впервые попал сюда.

Колодец в центре зала уходит вниз примерно на 30 футов. Точную глубину установить невозможно из-за воды на дне. Судя по нескольким сохранившимся ступеням, в колодец уходила винтовая лестница, но сейчас она обвалилась.

Вода в колодце глубиной 20 футов. Если персонаж решит спрыгнуть, то может не переживать, что разобьётся. Под водой можно найти проход в Затопленный лабиринт.



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ
ОТРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ЗАТОПЛЕННЫЙ ЛАБИРИНТ



1 мин./10 ход.

Этот петляющий коридор с дверями также представляет собой часть **Храма Пространства**. Стены плотно обросли флуоресцентными водорослями, отчего во всём коридоре тусклое освещение.

Считается, что перед тем, как нырнуть, персонаж задерживает дыхание на **1 + мод. Телосложения** (минимум 1) минут. По истечению этого времени, через **1 + мод. Телосложения** (минимум 1) раунд персонаж захлебнётся. Вода считается труднопроходимой местностью, если персонаж не обладает скоростью плавания.

Все двери заперты на замки разной сложности, от **[очень сложной]** до **[очень лёгкой]**. Чем ближе к Изначальной комнате, тем проще сложность замка. За каждой дверью находится портал в Изначальную комнату, который можно использовать как короткий путь.

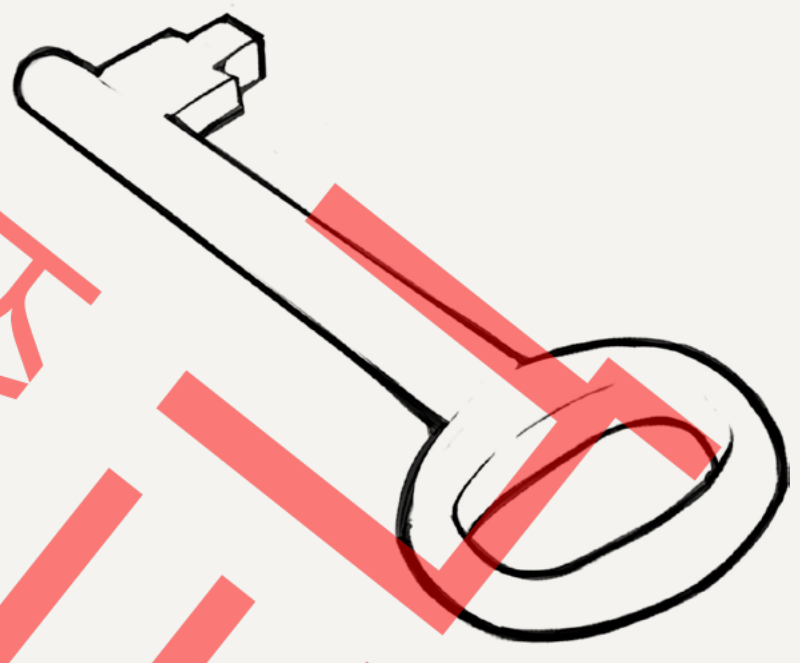
Если в Лабиринте персонажи воспользуются Ключ-порталом, то из-за напора воды «комнату», в которой они окажутся, подтопит. Находиться там станет гораздо сложнее, уровень воды в коридоре при этом упадёт примерно на четверть и понадобится около получаса, чтобы струйки из трещин медленно восстановили его.

Коридор ведёт в **Изначальную комнату**, которая также затоплена.

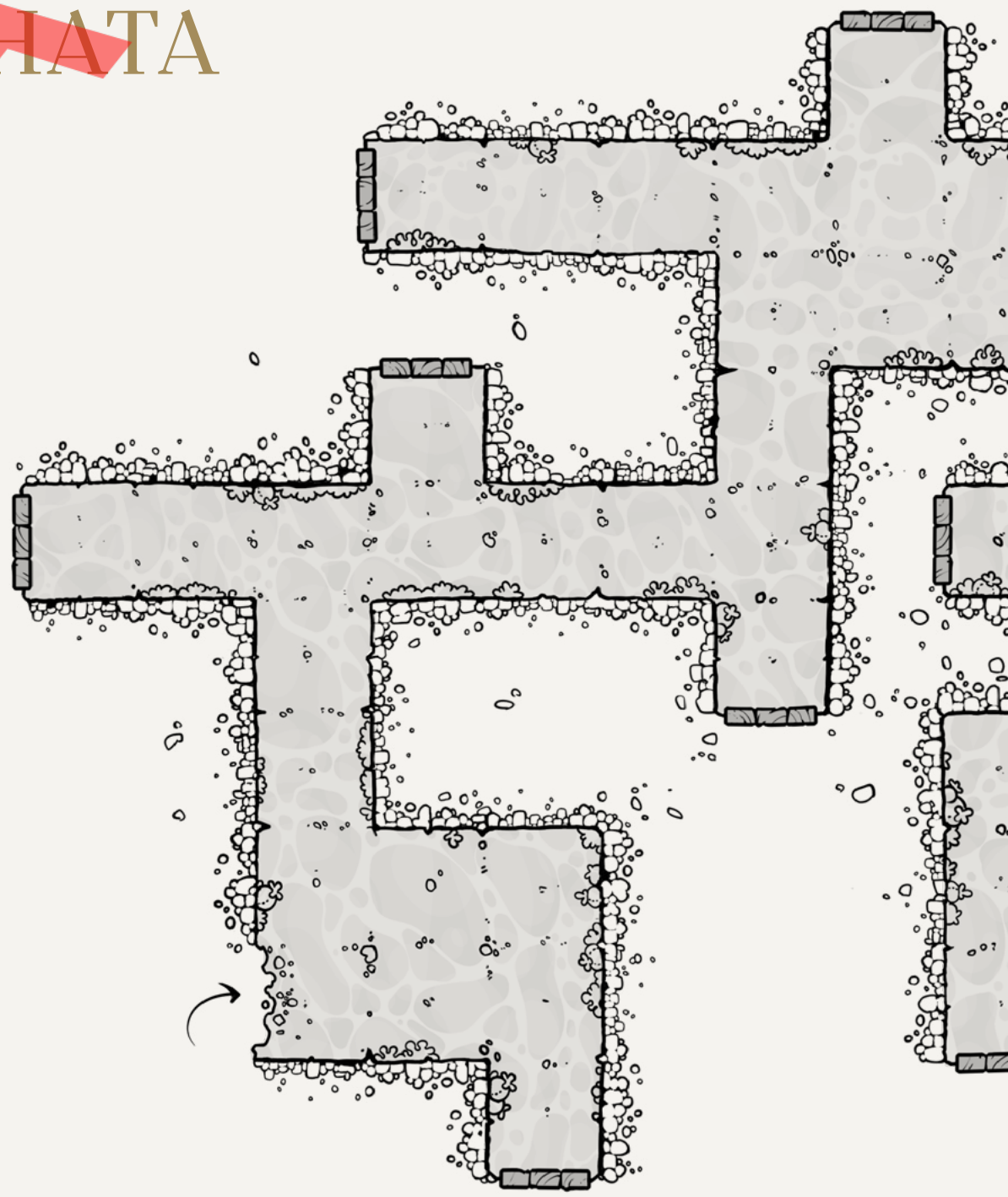
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ЕРДАЗЬ

ПАРАДОКС ПОРТАЛОВ

Пройдя через портал в Лабиринте, с обратной стороны каждый увидит то место, из которого пришёл. Таким образом, два персонажа, прошедшие через разные порталы, будут видеть разные места и, следовательно, не смогут вернуться в одно и то же. Если же открыто несколько порталов, но персонаж ни через один из них не проходил, то он видит случайный из доступных.



ИЗНАЧАЛЬНАЯ КОМНАТА



Комната с отдельно стоящей посередине Изначальной дверью. С одной стороны в центре у неё есть замочная скважина. Если толкнуть или потянуть дверь, она окажется запертой. С другой стороны замочной скважины нет, и если толкнуть или потянуть её — дверь будет вести себя как открытая. Отпирая двери в Затопленном лабиринте, персонажи будут попадать сюда именно с открытой стороны Изначальной двери.

Если вставить Ключ-портал в замочную скважину, по спирали от неё на поверхности двери начнут загораться символы, которые сложатся в текст на Изначальном языке. Этот язык является предтечей всех остальных: чтобы понять его, персонаж должен потратить 1 минуту и понимать четыре и более письменностей (или все персонажи, читающие текст, в сумме должны владеть соответствующим количеством языков).

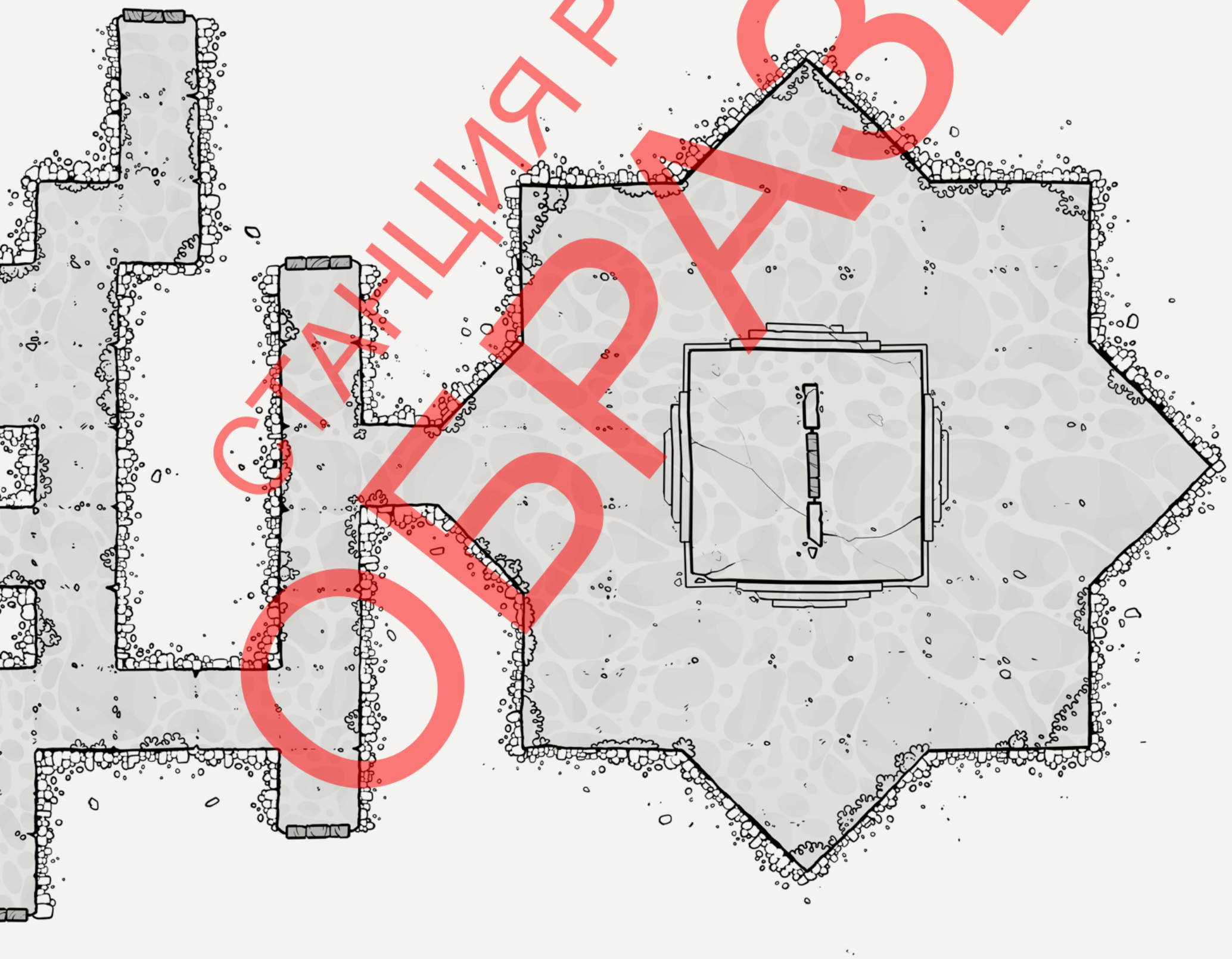
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Даже сумев прочитать позволяющее понимать языки заклинание, персонажу придётся потратить 1 минуту и пройти **проверку Интеллекта**, чтобы разобраться в написанном. В символах можно прочитать информацию из врезки Правила ключ-портала. Если результат проверки удовлетворяет **[средней]** сложности, персонаж может перевести выделенные слова; **[сложной]** — весь текст.

Шарма Олдрич сумел расшифровать эти заметки, так как знает множество языков (об этом можно догадаться по книгам в Хижине в горах).

После поворота ключа в замочной скважине Изначальной двери, на её поверхности откроется портал. Если на ключ не настроился новый хозяин, то мастер кидает **d6**, чтобы определить, какая «комната» окажется по ту сторону. Так же как и в Затопленном Лабиринте, вода из Изначальной комнаты будет стекать в открывшийся портал и утягивать за собой персонажей.

Если персонаж настроился на Ключ-портал, то он должен заявить, куда хочет попасть. Если это место не удовлетворяет правилам Ключ-портала — ничего не произойдёт.



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ