

БАШНЯ НА ИСХОДЕ ДНЯ

18+



Стоит башня на берегу печального моря, изредка омываемая его тускло-зелеными водами. Некогда белоснежные камни пожелтели от времени, а гордый стан изуродован расколом, что опрокинул ее верхнюю часть наземь. Теперь лишь тени и странные голоса пляшут в темных провалах одного из чудес Амарантовых земель, но ходят легенды, что эта башня все еще хранит свои сокровища. Осмелишься ли ты, путник, заглянуть в прошлое и разгадать загадку башни «На Исходе Дня»?

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью!

Содержит нецензурную брань.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ЛЕГЕНДЫ

На шумных базарах славного града Каштура можно услышать множество легенд о проклятой башне на берегу Печального моря.

Брось d4 и узнай, что за рассказы удалось узнать персонажам.

1. Зовётся та башня «На исходе дня», ибо некогда, в давние времена, её господин по имени Йун-Илару на исходе каждого дня поносил и оскорблял Плутона, высмеивая его власть над жизнями смертных. Так продолжалось из года в год, покуда не минули многие эпохи, пока на исходе дня Йун-Илару не воззвал к Плутону, моля его о смерти. Но остался повелитель мёртвых глух к его мольбам, и лишь спустя три десятка лет ударила с небес ярчайшая молния, сотрясая землю и небо. Исчезла тогда башня «На исходе дня», но по сей день, когда закатные лучи солнца касаются её руин, приходит не только прохлада ночи, но и неизменный стон, смешанный с мольбою, взывающей к кому-то о смерти.
2. Каждую седьмую ночь пирует при лунном свете у разрушенной башни демон Иллу-Мунку. Издалека слышен его клопочущий смех, разливающийся над могилой древнего колдуна, который проиграл ему свои силы. То бросает он резные кости с трона, усыпанного жемчугом, то предаётся оргиям с морскими бесами и nereидами — этот повелитель пучин. Лишь при первых лучах рассвета, вопя и проклиная небесную колесницу, он со всей своей свитой стремглав бросается в пучину Печального моря. Разбивая своим поспешным бегством прекрасную посуду, осколки которой до сих пор находят козлопасы, случайно набредающие на руины башни.
3. За час до рассвета можно встретить у руин древней башни деву, облачённую в тончайшую вуаль из жемчуга, чьи локоны подобны морской пене, а лик озарён светом прекрасных звёзд. Тихо журчит её напев, растекаясь по округе, заставляя мертвенно-бледный пляж покрываться нежнейшими тюльпанами. Ищет та дева тайный вход в древнюю башню, ибо в ней сокрыт её пленённый супруг. Но лишь час дозволено ей ступить по земле, и на исходе его она немедля скрывается в объятия вод.
4. В древней башне, что покосилась от дыхания времени, всё ещё спит беспробудным сном гиперборейский царь, возлежа на перине из золотых монет, что хранят в себе заговоры древних волшебников. Лишь при смене дня и ночи открывается лаз в его усыпальницу — в северной тени той башни, но никто из смельчаков, отважившихся проникнуть туда, так и не вернулся.

КАК ДОБРАТЬСЯ

Из города Каштур, до башни можно добраться тремя путями: по печальному морю, взяв в аренду ладью, по древнему тракту или же напрямик по диким землям. Каждый из этих путей несет свою опасность, которую следует донести до игроков, хотя и в частичной форме и без подробностей. Их персонажи могут раздобыть самые последние вести о маршрутах и их опасностях если попытаются найти бывалых путешественников, что только что вернулись с этих маршрутов или же караваны только собирающихся в путь. Но если игроки не озаботятся поиском информации о пути, то не следует сообщать им о грядущих трудностях.

ПО ВОДЕ

В порту Каштура можно взять в аренду ялик стоимостью 100 монет за неделю или же кеч с командой за 1000. При аренде кеча случайные встречи происходят только на 2 из 6, и персонажи не могут сбиться с курса. В случае ялика случайные встречи происходят на 3 из 6. Также, если персонажи предпримут попытку идти на ялике ночью, то у них есть шанс 2 из 6, что их отнесет в открытое море, и заметят они это только под утро. Скорость у этих двух судов также отличается, если кеч достигнет руин башни за 2 дня, то у ялика уйдет на это 4.

Опасности:

Основные угрозы, подстерегающие на воде, это морские змеи, магические водовороты, стаи сирен и глубинных бесов. Информация об этом всем общедоступна, но вот то, что возникающие на пустом месте водовороты — это верный признак скорой встречи с глубинными бесами и сиренами, или то, что от этих бесов вполне можно откупиться крепкой выпивкой, а от сирен избавиться метким броском детской куклой, знают лишь бывалые путешественники.

ПО СУШЕ

Имперский тракт повидал слишком много за века своей жизни, и его извилистый и разбитый путь сможет довести до башни только на 12 день пути, хоть и предоставит минимум опасностей: случайные встречи произойдут только на 1 из 6. Также он не дает возможность заплутать. Но путь по диким землям займет только 7 дней, и шанс случайной встречи становится 3 из 6. А также тут можно довольно быстро потеряться, не пользуясь ориентирами.

Опасности:

Всякий знает о том, что в диких землях можно повстречать стаи гребных львов или же банды каннибалов, но то, что их начало вытеснять племя великанов, знает далеко не все. На имперском тракте главную опасность представляют древние миражи, что могут завести путников в логовища сфинксов, или отвесные расщелины, и ужасные топи. Но на слуху держится слава о дьявольской банде Ангелины Блокт.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ НА МОРЕ

1. МОРСКОЙ ЗМЕЙ

КЗ: 6

КБ: как кольчуга

АТАКА: удар телом d6, укусы d8

СКОРОСТЬ: 100 в воде и 60 на суше

МОРАЛЬ: 7

Огромный змей длиной в 10 метров, тело его укрывает удивительно крепкая чешуя, которая очень ценится мастерами-бронниками из Линда. Несмотря на огромные размеры и хищный вид, по большей части питается небольшой рыбой и имеет кроткий, но игривый нрав. Зачастую именно его желание поиграть с людьми расценивается как агрессия. Но бывалые моряки знают о его нраве и держат на случай встречи с ним резиновый мячик.

2. СТИХИЙНЫЙ ВОДОВОРОТ

При возникновении этот водоворот может поднять со дна морского множество опасностей (бросьте d6):

1-2: d12+4 скелетов погибших моряков (КЗ:1, КБ: как кожаная, АТАКА: d6 саблей, СКОРОСТЬ: 40).

3-4: Выброс огромного количества странной энергии, которая привлечет сирен или бесов, увеличив тем самым вероятность случайной встречи на +2.

5-6: Силы водоворота настолько велики, что экипажу нужно приложить все силы, чтоб судно не опрокинулось. Капитан или выбранный персонаж должен пройти проверку харизмы или другого подходящего показателя по решению ведущего. При провале судно опрокидывается и с шансом 2 из 6 тонет.

3. СИРЕНЫ

КЗ:2

КБ: как кожаная броня

АТАКА: укусы d4

СКОРОСТЬ: 80 в воде, 20 на суше

МОРАЛЬ: 5

КОЛИЧЕСТВО: 1d6+2

Прекрасные девы, что, в отличие от легенд, не носят рыбы хвосты, но их тела укрывает тонкая и нежная лазурная чешуя, волосы же их рыжи, а глаза сияют, как звезды в ночи. Их пение опасно и может подчинить всех в радиусе 80 футов от сирены. Персонаж сможет спастись от этого пения, заткнув уши воском или пройдя успешный спасбросок.

4. БЕСЫ ПУЧИН

КЗ: 1

КБ: как кожаная броня

АТАКА: кинжал из коралла d4, с шансом 1 из 6 отравляет на d6.

СКОРОСТЬ: 80 в воде, 20 на суше

МОРАЛЬ: 5

КОЛИЧЕСТВО: d8+3

Низкие и толстые гуманоиды с синей кожей и алыми волосами. Эти весельчаки не против сыграть в кости и иные азартные игры, предлагая в качестве куша драгоценности общей стоимостью 4000 зм, но при проигрыше они хотят получить сию минуту 5 правых рук или левых стоп. Если им отказать в игре, они сильно расстроятся и с шансом 2 из 6 нападут, в ином случае будут мешать и гадить на протяжении всего пути.