

ЗОЛОТО И ПРАХ:



храм ста тысяч гадов



ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИЗОШЛО?

Когда боги перестали ходить по берегам Нила, египтяне возвели множество храмов. Один из них был посвящён женитьбе Кека и Каукет, как богам ночи, со следами участия в процессии Нуна и Хеха. С тех пор, как храм опустел от людей и жертвоприношений, Кек и Каукет в ссоре.

СЛУХИ

- Говорят, что чёрными скалами здесь отмечены врата в царство ночи.
- Согласно местной легенде, недалеко от реки проходила свадьба бога Кека и богини Каукет, которой помешал брат Кека — Хех.
- Безумец, которого нашли в пустыне месяц назад, повторял одно и то же: «У восьмёрки нет конца! Но у бесконечности — есть, и это сто тысяч!»
- В архивах хранится изложение мифа о том, как Нун сделал полурыбами самых сильных пловцов.
- Биологи отмечают, что в бассейне местной реки обитает большая популяция лягушек, охотящихся на змей.
- Ваши конкуренты нашли неподалёку храм с интересной фреской. На ней женщина с головой змеи выпускает из стеклянного жезла выжигающий всё луч.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

- **Лягушкосфинкс** (всего 3)
- **Змеесфинкс** (всего 3)
- Часть **бесконечного роя лягушек** на 10 стойкости
- Гаснет весь свет (нужно зажечь новые факела, залить новое масло и поменять батарейки)

Ссора Богов

Боги в ссоре, поэтому в местах, где есть лазерные змейки и лягушки — они уничтожаются друг об друга.

Чтобы помирить богов, необходимо отвести или перенести их статуи к свадебному алтарю, поставив на пьедесталы.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Храм вырублен в чёрных скалах, засыпанных песком и обнажённых недавней бурей.

1. Входная группа

Вырезанный в базальте пилон высотой в 8 м и шириной в 10 м с проёмом по центру композиции шириной в 2 м. Дверной портал ведёт в [2]. Рельефы на прямоугольных башнях повреждены песком и временем. Видно только, что на востоке — фигуры змей, а на западе — лягушек. Над порталом — две человеческие фигуры, тянущие друг к другу руки.

Перед башнями пилона находится по три каменных постамента высотой в 1 м, шириной в 1,5 м и длиной в 3 м. На крайнем западном пьедестале стоит **лягушкосфинкс**, а на крайнем восточном — **змеесфинкс**. Остальные пусты, хоть и имеют следы статуй. На закате и на рассвете они оживают, чтобы безуспешно попытаться достать друг друга. Если в этот момент их застанут путешественники, скульптуры оторвутся от своих мест с шансом в 2 из 6 каждый.

2. Купальня Нуна

Большая комната шириной в 6 м и длиной 8 м с большим мраморным бассейном по центру, отстоящим от стен на 1 м. Гипсовая отделка стен со временем отсырела и превратилась в груды мусора. Напротив входа — выход в [4].

Несмотря на окружающую жару и сухость, мутноватая, но не зацветшая вода всё ещё наполняет купальню. Глубина бассейна начинается с 1 м, но к центру резко увеличивается до 5 м, уходя в расщелину, на дне которой установлена метровая каменная статуэтка Нуна (Ⓐ4, \$100) в виде синей человекоподобной лягушки с ехидным выражением лица. На ней на древнеегипетском при приближении можно увидеть надпись: «Останься со мной хотя бы на три сотни ударов сердца».

Чтобы выполнить просьбу, путешественник должен задержать дыхание под водой на 5 минут. Это проверка **ТЕЛ** со сл. 20 (при провале — d6 урона). При успехе он получит дар **ануромиметики**, а также его эффект на час. Если исследовать расщелину, за ней можно обнаружить [3].

3. Подводный коридор

Широкий и длинный тоннель, заполненный водой и ведущий в [8]. По нему можно проплыть за один ход при наличии способа дышать под водой или осветить темноту, чтобы найти воздушные карманы. В противном случае нужно пройти проверку **ТЕЛ** или **ЛОВ** со сл. 20. При провале вычтите из сложности результат броска — путешественник доплывает, но получает столько урона.



4. Бесконечный коридор Хека

Прямой и пустой коридор шириной в 2 м, дальний конец которого теряется во тьме, которую нельзя ничем осветить. На стенах повторяется фреска с Хехом в виде человека с головой зелёной лягушки, который держит на руке символ, напоминающий восьмёрку. Под фреской надпись на древнеегипетском «*Чтобы двигаться в будущее, смотри на своё прошлое*». Сам коридор бесконечный, т.е. длиной в 100 000 ладоней.

Если войти в коридор и двигаться по нему в течение *хода*, то вход тоже теряется во тьме, даже если в купальне остались источники света, после чего к нему невозможно вернуться.

Если двигаться по коридору спиной вперёд, то через ход путешественники попадут в [6].

Если идти по коридору прямо в любом направлении, то через 12 *ходов* (100 000 ладоней) он выведет к проходу в [5]. Можно пробежать это расстояние за 6 *ходов* (проверка **ТЕЛ+атлетики** со сл. 15). При провале путешественник, добежав, получит d4 урона.

Если путешественники взорвут или разберут стену, то за ней окажется [5].

5. Тайная комната

Небольшая комната. На восточной стене рельеф изображает, как посреди звёздного неба парит летательный аппарат в форме пирамиды. Ниже — четыре существа в облегающих закрытых костюмах с головами лягушек и змеи, перед которыми склонились обычные люди вдвое меньшего размера. В руках у богов прозрачные сферы и оружие, напоминающее современные пистолеты.

В центре комнаты стоит метровый постамент, на котором на подставке закреплён стеклянный пистолет.

В северной стене — небольшая арка с нишей. На правой стене расположен рычаг, при активации которого паланкин в [6] отодвигается в сторону, открывая проход.

Стеклянный пистолет

Урон: 100

Режим стрельбы: ручной

Дальность: до горизонта

Бесконечные осколки: после одной атаки пистолет рассыпается на бесконечное количество осколков. Попытка «собрать» оружие обратно наносит 1 урона

Рука Бога: выстрел из стеклянного пистолета автоматически попадает

6. Свадебный зал

Зал шириной в 7 м и длиной в 10 м. В середине северной стены — проход в [4]. В южной части комнаты — два прохода на запад и восток напротив друг друга, ведущих в [7] и [9] соответственно.

В центре — каменный прямоугольный стол, вдоль длинных сторон стоят каменные скамьи. На столе стоят три украшенных полудрагоценными камнями медные чаши (111, \$25 каждая) с истлевшими угощениями, кувшины из-под масел, алебастровые статуэтки, votивные фигурки и другие подношения (всего 1110, \$100). Знаток истории, археологии (РАЗ+знаний, сл. 20) или жрец Ра поймёт, что они были принесены сюда в разное время, видимо, в качестве приветственного дара. Подношение в виде еды, денег или драгоценностей на \$10 добавит 2 к проверке реакции богов (или 4 при жертвах на \$20). Если путешественники заберут со стола хоть что-то, реакция снизится на 4.

У восточной стены посередине расположен двухместный паланкин. Его стены выполнены из тонкого слоя слюды, схожей с тонкой тканью. Одной стороной конструкция упирается в стену, скрывая проход в [5].

На одинаковом отдалении от западной стены стоят два постамента с углублениями для ног, подписанные как «Кек, приносящий тьму» и «Каукет, приносящая свет». Между ними — небольшой свадебный алтарь с изящной статуэткой свившихся вместе серебряной жабы и золотой змейки (1112, \$750).

Если поместить на постамент **ожившие статуи богов**, то [4] превратится в обычный коридор, а на противоположной стене за отодвигающимся паланкином откроется проход в [5]. Если же на постаменты взойдут люди, то из углублений в ноги воткнутся скрытые механизмы. Нужно пройти проверку ЛОВ со сл. 15, или они нанесут d4 урона.

7. Коридор Кека

Прямой коридор длиной в 10 м и шириной в 3 м. Пол до самых колен кажется живым от **бесконечных мумифицированных лягушек**, копошавшихся на полу. Заканчивается проёмом, ведущим в [8].

8. Усыпальница Кека

Квадратная комната шириной в 7 м с **живой статуей Кека** на постаменте в самом центре. Воздух здесь кажется плотным и вязким, а любое открытое пламя погаснет через *ход*.

Монументальная статуя бога-лягушки высотой в 2 м выполнена из черного мрамора. Голова увенчана золотым немесом. При реакции нейтральной и лучше Кек расскажет, что заперт здесь из-за ссоры с невестой Каукет и предложит каждому путешественнику «запасное перерождение» за избавление от неё. За выполнение просьбы статуя дарует каждому авантюристу мумифицированную лягушку (d10, \$0), выполняющую роль основного или запасного *талисмана*.

За статуей расположена мраморная широкая купель с мутноватой водой. Вместо дна — подводный тоннель [3].

Весь пол и стены покрыты почти бесконечным количеством оживших мумифицированных лягушек. Они прыжками кружат вокруг божества, но избегают воды в купальне, которая превратит их в обычных лягушек.

9. Лазерный коридор

Прямой светлый коридор длиной в 10 м и шириной в 3 м. Каменные стены освещены распылённым сияющим эфиром. От восточной тянется золотистый цвет восхода, а от западной — тепло-оранжевый свет, как на закате.

Каждые 5 секунд из случайного места в восточной стене вылетают яркие лазерные змейки, растущие прямо на глазах и исчезающие в западной стене. Они движутся вдоль коридора, хаотично извиваясь и пересекаясь так, что образуют мерцающую завесу. Змейки опасны и служат защитой покоев Каукет от вездесущих лягушек, мгновенно сжигая их. Передвижение по коридору нанесёт d8 урона, избежать ожогов можно быстро пробежав (**ЛОВ+атлетика**) или уклонившись (**ЛОВ+уловки**) со сл. 20.

Сам коридор ведёт к проходу в [10].

10. Гнездо Каукет

Квадратная комната шириной в 7 м с **живой статуей Каукет** на постаменте по центру. Комната ярко освещена вращающимся под потолком над головой Каукет зеркальным шаром (d12, \$250), испускающим мягкие лучи. При падении шар наносит d12 урона и разбивается.

Величественная статуя высотой в 2 м выполнена из белого мрамора. Длинную змеиную голову венчает корона с плоской вершиной, как у Нефертити, с платиновыми вставками (d11, \$500). При реакции нейтральной и лучше Каукет расскажет, что заперта здесь из-за ссоры с женихом и предложит путешественникам своё **обручальное кольцо** за избавление от него.

ОБИТАТЕЛИ

Лягушкосфинксы (3) и Змеесфинксы (3)

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: +2

Атака: +1

Решимость: 15

Защита: 13

- ♦ **Лягушкосфинксы — прыжок:** прыгает на персонажа, стоящего *близко*, и наносит d6 урона.
- ♦ **Змеесфинксы — вампиризм:** кусает персонажа (d6 урона). Половина этого урона (округляя в меньшую сторону) добавляется к текущей стойкости сфинкса.

Живые статуи Кека и Каукет

Уровень: 5

Стойкость: 5d8+4

Компетентность: +4

Атака: +3

Решимость: 18

Защита: 15

- ♦ **Язык до столпотворения:** статуи богов разговаривают на уникальном языке, который поймёт любой человек, но никогда не сможет выучить.

Особенности Кека

- ♦ **Противник света:** если в бою ходит первым, то при успешной атаке гасит источник света цели.
- ♦ **Повелитель тьмы:** при атаке по цели в темноте получает *тактическое преимущество*.
- ♦ **Луч тёмного эфира из немеса:** d10 урона, рядом.
- ♦ **Золотой немес (112, \$500):** теряет возможность стрелять тёмным эфиром, если не принадлежит Кеку.

Особенности Каукет

- ♦ **Мать клубка:** атакует с помощью d4+2 змей (одновременно), являющихся продолжением её самой. У змей 5 стойкости, укус на d4 урона, а показатель защиты равен защите Каукет. Урон, наносимый змее, также наносится и богине.
- ♦ **Холодный поцелуй:** если все змей были уничтожены, в свой ход совершает дальнобойную атаку, плюясь ядом (d6 урона), на расстоянии *близко*.
- ♦ **Предшествующая свету:** если Каукет находится в тёмной комнате, атака по ней получает тактическое преимущество.
- ♦ **Обручальное кольцо:** один раз за бой атакует всех по прямой на дистанции *близко* лазерной змейкой из кольца, нанося d8 урона.

Обручальное кольцо Каукет

110, \$500

Сделанное из метеоритного железа переливающееся кольцо с головой змеи в качестве оправы для изумруда.

Кольцо способно выпустить змейку из света, наносящую d8 урона по прямой на дистанции неподалёку, после чего 10 минут будет перезаряжаться.

Бесконечные мумифицированные лягушки (100 000)

Уровень: 5

Стойкость: 100 (10 в столкновении)

Атака: +3

Решимость: 20

Защита: 0, любая атака наносит урон

Поведение: всегда враждебны

- ♦ **Задавить массой:** за раунд лягушки облепляют одного находящегося рядом персонажа, нанося d8 урона. Проверка **ЛОВ** со сл. 15 уменьшает урон в 2 раза, округляя в большую сторону.
- ♦ **Орда:** попытки атаковать лягушек огнестрельным или холодным оружием наносят только 1 урона за каждое попадание.
- ♦ **Возрождающиеся в воде:** контакт с водой приводит к воскрешению лягушек, превращая их из мумифицированных в обычных. Попытки обрызгать или облить лягушек наносят им d8 урона.

Мистический дар: ануромиметика

Сложность: 12

Уподобляясь воплощающему мировой океан Нуну, путешественник преображается: его лицо принимает лягушачьи черты, а кожа становится синей, скользкой и водянистой, впитывающей кислород из воды. Во время действия дара персонаж не может утонуть в воде, а также добавляет +5 ко всем проверкам, связанным с плаванием. А нахождение в крайне сухой среде вроде жаркой пустыни вредит ему больше других, снижая стойкость на 1 за каждый ход.

При провале дара вместо получения эда мистик не может прекратить действие ануромиметики, и та действует на протяжении суток.

Усиления:

- ♦ **Цвет воды (+2):** персонаж под водой становится полупрозрачным, сливаясь с её цветом. Это добавляет +5 к проверкам, связанным с попытками спрятаться в жидкости или устроить засаду из неё.

Авторы: Антон Шумилов, Константин Радюк, Роман Шестириков, Туданский пехотинец, Анна «Доротея» Музыка

Вёрстка: Константин Радюк

Карта: Анна «Доротея» Музыка

Первые путешественники: Сергей «Фалько» Кононов, Марк «Комиссар» Овчинников, Ольга Скребкова, Сеня Lufttreiter Смирнов

