



# ВОЗРОЖДЕНИЕ ДОМА СОЛНЦА И ЛУНЫ

**DUNGEONS & DRAGONS**

Этот модуль рассчитан для 4 – 5 персонажей 3 уровня по системе dungeons and dragons 5 редакции. Написано для сеттинга forgotten realms. Подойдёт любой регион, имеющий доступ к морю или большому озеру: Кормир, Амн, Побережье Меча и далее по списку... В истории фигурируют божества: Латандер (бог утра, солнца и здоровья) и Селуне (богиня луны), которые могут быть заменены похожими божествами, если Вы предпочитаете другие миры и сеттинги.

## Оглавление

Краткое содержание .....	3
Зацепки.....	3
Берго Переплёт – ученый гном.....	4
Капитан Луис Галантный, его команда, и каравелла «Резвая Касатка» .....	6
Прибытие к берегу Гостеприимного, проход сквозь Чёртовы Рога. Атака гарпий .....	7
Осмотр острова.....	9
Центр – Дом Солнца и Луны на небольшом холме .....	10
Запад – холмистая местность с лугами постепенно переходящая в пляж, окруженный рифами - владения Циклопа Бо-Бо .....	11
Восток – живописная роща. Пикси.....	12
Западные оконечности Чёртовых Рогов. Гнездовье гарпий .....	13
Активация Камней-Батарей.....	14
Возможные продолжения и зацепки .....	14

## Краткое содержание

Персонажи отправятся очистить от скверны Обсерваторию-Храм, Дом Солнца и Луны, эзотерическую постройку, посвящённую Латандеру и Селуне. Небольшое морское путешествие на каравелле: «Резвая Касатка», известного капитана Луиса Галантного. Битва с гарпиями, на грани кораблекрушения. Исследование Храма-Обсерватории, да и самого острова Гостеприимства, в ходе которого становится ясно, что магический купол, который персонажам надо восстановить, подпитывался энергией 4 Камней-Батарей. Один из камней до сих пор находится в Храме, остальные растащили обитатели острова Гостеприимства. Второй Камень находится во владениях гарпий, известных собирательниц блестяшек. Третий Камень-Батарея – у добродушного циклопа Бо-Бо. Несмотря на миролюбие и отшельнический образ жизни, циклоп остаётся циклопом, он подвержен резким вспышкам неконтролируемой агрессии. Четвёртый Камень может быть найден в волшебной роще пикси. Они игривые и дружелюбные существа, но имеют склонность к своеобразным шуткам. Когда герои соберут Камни-Батарей, их нужно будет активировать: в полночь с молитвами Селуне, и на рассвете – во имя Латандера. Финальная битва с призраком, который является искорёженной формой отца-настоятеля Храма. Возвращение на «Резвой Касатке» к учёному гному Берго Переплёту, который и нанял героев на это дело. Harry end? Или только начало пути, полного приключений и авантур...

## Зацепки

- Если есть в партии клерики, паладины, колдуны, барды, чародеи, любые персонажи, которых может заинтересовать восстановление Обсерватории-Храма, Дома Солнца и Луны, используйте их как привязку к сюжету – религиозное задание, исследовательское, миссия полная добра и света – возрождение обители Латандера и Селуне.
- Партия получает письмо от местного учёного гнома Берго Переплёта. Эта эксцентричная персона просит героев помочь восстановить Обсерваторию-Храм, Дом Солнца и Луны. Он готов проспонсировать путешествие партии к острову Гостеприимства, на котором находится Храм.

- Карта острова, где находится загадочное строение, в карте так же есть намёки на божественное заступничество Латандера и Селуне.
- Герои преследуют личные цели: у одного из персонажей родственники были служителями Обсерватории-Храма, Дома Солнца и Луны. Теперь их судьба неизвестна.

Критерии знаний про Дом Солнца и Луны.

Магия 10 Религия 10	Обсерватория-Храм является местом сосредоточения сил Латандера и Селуне, около 50 лет назад строение было осквернено и разрушено.
Магия 15 Религия 15	Приблизительное местонахождение острова Гостеприимства, на котором и находится Дом Солнца и Луны. Это место славилось своим магическим, прозрачным куполом, который позволял исследовать небосклон и звёзды, защищая от непогоды и осадков. Место сосредоточения силы
Магия 20 Религия 20 Инструменты навигатора 20	Точное расположение острова Гостеприимства. Магия купола поддерживалась 4 магическими Камнями-Батарейками. Они представляют из себя заряженные магической энергией куски янтаря размером с кулак взрослого человека.

## Берго Переплёт – ученый гном

Не важно каким способом Вы выдадите задание партии. Главное, помните, что начальное действие происходит в портовом городе. Неплохо было бы подвести партию к знакомству с Берго Переплётом. Давать или нет возможность пособирать информацию, посидеть в трактирах, посетить местные достопримечательности – это Всё в ваших мастерских руках.

Знакомство с Берго Переплётом.

Небольшой, даже для гнома, с редкими седыми пучками волос, торчащими во все стороны. Большой нос, серо-стальные подслеповатые глаза, кустистые брови, аккуратная бородка – единственная вещь, за которой Берго следит из своего внешнего вида. Руки, халат, лицо перепачкано чернильными пятнами – недавно гном изобрёл несмываемые чернила. Говорит отрывисто, быстро, богатая и не всегда понятная терминология. Вечно в движении. Всегда крутит что-то в руках: гайку, тряпку, сломанный

замок, чернильницу, пуговицу, маленького хомячка Мулю. Иногда из-за своего неусидчивого характера нарезает круги по комнате. Комната, кстати, под стать своему хозяину: различные механизмы готовые к использованию и только начатые, скульптуры, чертежи, эскизы, непонятные груды металла. Творчество и хаос – в этих двух словах весь Берго Переплёт. Ни на секунду не прекращая лихорадочных действий, гном расскажет про Обсерваторию-Храм, Дом Солнца и Луны.

Основные моменты рассказа Берго:

- В 6 часах путешествия по морю/большому озеру находится остров Гостеприимства. Небольшой клочок суши, причалить к которому можно лишь с одной стороны. Коварные рифы, скалы и течения даже в этом месте создадут немалые проблемы. Бухточку не зря прозвали Чёртовыми Рогами. На этом острове находится Обсерватория-Храм, Дом Солнца и Луны. Религиозная постройка в честь Латандера и Селуне. Около 50 лет назад Храм был осквернён, и его главная особенность - прозрачный магический Купол был разрушен. До сих пор ни у кого так и не хватило смелости и удачи возродить Дом Солнца и Луны к новой жизни.
- Гном – учёный и изобретатель с мировым именем. Имидж и престиж имеют определённую ценность. Он согласен финансировать операцию. 100 золотых аванс, на дорожные расходы и провиант. По успешному возвращению Берго готов выделить кругленькую сумму в 300 золотых и пожертвовать авантюристам волшебную палочку снарядов. Торг уместен. Максимум Переплёт согласится поднять до 400. Возможно уговорить сразу получить палочку, под расписку или залог в 250 золота. Если в группе нет ни одного колдующего персонажа (не верю в такое, но...) Берго выделит 4 свитка «магической подпитки» - с их помощью можно наделить небольшой толикой магии предметы...
- Кто осквернил и зачем – сие неведомо уважаемому учёному мужу. А строить ничем не подкреплённые теории не его прерогатива.
- Гном может посоветовать капитана Луиса Галантного и его каравеллу «Резвая Касатка». Опытный мореход с хорошей командой.

## Капитан Луис Галантный, его команда, и каравелла «Резвая Касатка»

Каравелла-редонда (caravela redonda — от исп. redonda — прямой парус). Каравелла, Небольшое трехмачтовое судно, вооруженное прямыми парусами на фок- и грот-мачте и латинским парусом на бизани. Размеры и конструкция корпуса. Типичная длина каравеллы 15-35 метров, ширина 4-9 метров, осадка 2-4 метра, водоизмещение 50-80 тонн, иногда до 200 тонн.

Экипаж:

- Капитан – Луис Прескотт Галантный – полуэльф - красив, изящен, импозантен
- Боцман – Фредерик Разумовски – человек: суров, молчалив, мрачен
- Лоцман – Генрих Вильфорд – аристократ-изгой из семьи, нелюдим
- Штурман – Клаус Мыховски – юморист, душа компании, сорвиголова
- Кок – Адик Подлистом – полурослик – главное похвалите его еду, благо там есть что хвалить
- Команда - 3 смены по 4 человека.

Что можно узнать у экипажа «Резвой Касатки»:

- Луис Галантный ни разу не ходил на остров Гостеприимства. Хорошо знает прибрежные воды и течения. Сквозь какие-то там опасные места пройдет без труда.
- Путешествие займёт часов 5-6, при попутном ветре, и 8-9, если не повезёт с погодой. Ближайшая неделя благоприятствует путешествиям в этих водах.
- Проезд – 10 золотых с существа, туда и обратно. +5 серебряных с существа за пропитание в сутки, или своя провизия, о чём сообщить заранее.
- Отправляться лучше на рассвете – хорошая примета
- Женщину на борт? Не зря же капитана прозвали Галантным?

Если по какой-либо причине не захочет путешествовать на «Резвой Касатке», есть ещё парочка судов готовых помочь приключенцам:

Каррака, капитан Йен Крикливый

Рыбацкий ялик, под предводительством Ганса Рыбака

Каррака, капитан Йозеф Волинг

Опишите морское путешествие, которое опытная команда превратит в приятную прогулку. Солнце, лёгкий бриз, бирюзовые воды... по желанию скрасьте моряцкой байкой или легендой.

## Прибытие к берегу Гостеприимного, проход сквозь Чёртовы Рога. Атака гарпий

Если смотреть на остров Гостеприимства сверху или рассматривать его изображение на карте, то своими очертаниями остров напоминает круглую голову, с двумя острыми, бычьим рогами. Между концами рогов и находится проход, ведущий в единственную пригодную для морских путешествий бухту. Остальная береговая линия острова Гостеприимства ещё менее благожелательна к посетителям: рифы, острые камни, отвесные скалы.

Вы видите впереди небольшую бухточку. Но проход в неё почти полностью перекрыт острыми пиками и скалами, двумя корявыми рогами распростёршиеся в море. Водовороты, буруны, завывающие волны. Капитан просит вас спуститься в трюм, чтобы не мешать работе экипажа.

Нет разницы – решат персонажи остаться на палубе или спуститься вниз. Гарпии, поселившиеся на западной оконечности одного из Рогов, начнут свои Манящие песни. Количество гарпий остаётся на усмотрение Рассказчика – от 2 до 5 оптимальные варианты. Главное, помните 2 вещи: чем больше гарпий, тем больше вероятность проваленного спасброска; и перед прыжком в бурную воду, очарованные персонажи получают возможность прокинуть спасбросок. И ещё – если всё же случится беда, и персонаж игрока останется далеко за бортом, то дайте ему побороться с бушующими водами, остервенелыми гарпиями, а потом дайте ему возможность самостоятельно добраться до берега: на доске, отколовшейся от корабля, вплавь или вскарабкавшись по скользким скалам – опять же решать Вам.

Самое страшное, что половина команды, капитан и боцман поддались чарам гарпий и уже находятся в воде, с каждой секундой удаляясь от корабля и приближаясь к смертельно опасным скалам. Оставшиеся матросы во главе с лоцманом и штурманом растерялись и, не уследив за судном, пробили правый борт – хлыщущая в трюм вода, потеря

манёвренности, почти неуправляемое судно – вот проблемы, которые не дают возможности спасти капитана и очарованную команду.

Ход боя:

1 раунд – попросите игроков прокинуть спасброски от Манящей песни гарпий, по 1 за каждую гарпию. Между персонажами на корабле и гарпиями – 100 футов.

2 раунд – судно получает пробоину, напарываясь на скалы: акробатика 15 или сбит с ног, у персонажей, стоящих близко к борту есть шанс выпасть в бушующее море. Расстояние между гарпиями и кораблём по-прежнему 100 футов.

3 раунд – оставшемуся экипажу удаётся вырвать Касатку из хватки Чёртовых Рогов. Персонажей, помогающих в этом манёвре, сила 15, транспорт водный 12 наградите воодушевлением, хоть ситуация и критическая, но они сохранили здравый рассудок. Касатка удаляется от гарпий и скал ещё на 60 футов.

4 раунд – ещё 60 футов пройдёт Касатка, минуя предательские водовороты и течения, между судном и гарпиями – 220 футов. Гарпии принимаются за избиение очарованных существ, с воплями налетая всей стаей на выбранную жертву. Если гарпии потеряли половину или больше своих сестёр, они отлетают в безопасность пещеры, продолжая песню.

Слишком опасно возвращаться на «Резвой Касатке» за очарованными – корабль вот-вот пойдёт ко дну. Экипаж приходит к нелёгкому решению – покинуть товарищей, но добраться до острова. Вот так, не очень гостеприимно встречает остров Гостеприимства...

Если наши герои не согласны с выбором экипажа, то им объяснят самоубийственность затеи спасти очарованных гарпиями. Могут дать шлюпку.

Сложности плавания в бурных водах Чертовых Рогов:

Атлетика больше 15 – может нормально плыть, течение сносит на 10 футов в сторону гарпий и скал.

Атлетика больше 10 – все действие уходит на борьбу с волнами и течением, которое сносит персонажа на 15 футов в сторону гарпий и скал.



Атлетика меньше 10 – начинает тонуть. Если гарпии не понесли потери, и персонаж находится под очарованием гарпии, вполне возможно она поможет ему остаться на плаву... когтями

Через 100 футов отсчитывая от 1 раунда боёвки, персонажи доберутся до подножия гнездовья гарпий, где будут расплющены об острые выступы и скалы –

Зкб дробящего урона каждый раунд или половина при удачном спасброске Ловкости 14.

На острове: команда устроит совет, что делать дальше. Мало кто горит желанием карабкаться по скалам в поиске гнездовья гарпий, тем более, что жертвы гарпий скорее всего уже мертвы. Принято решение заняться ремонтными работами, выставив часовых – на случай воздушной атаки. По предварительным оценкам, через 6-7 дней работы, можно будет снова выйти в море на «Резвой Касатке». Помощь придётся кстати – будь то грубая сила, владение инструментами плотника или заклинания. Запасы воды и провизии не пострадали, так что команда легко продержится это время. Но если на острове найдётся источник пресной воды – то это прекрасно.

## Осмотр острова

Беглый осмотр острова займет совсем немного времени – в центре Гостеприимства находится небольшой холм, с которого хорошо просматривается большая часть острова. Венчает этот холм сама Обсерватория-Храм, так что персонажи там точно окажутся 😊. Остров можно условно разбить на 4 локации:

Север – бухта и Чертовы Рога, там же находится лагерь экипажа, да и сама «Резвая Касатка»

Центр – Дом Солнца и Луны на небольшом холме

Запад – холмистая местность с лугами постепенно переходящая в пляж, окруженный рифами

Восток – живописная роща.

## Центр – Дом Солнца и Луны на небольшом холме

Вершину небольшого холма венчает квадратное строение. Когда-то это была величественная постройка из белого камня, сейчас атмосфера заброшенности и разрухи витает над этим местом. Второй этаж представляет собой продуваемую ветрами площадку: остовы металлических конструкций, треноги и подставки под телескопы заржавели и сиротливо смотрят в небо.

Первый этаж – на потолке была нарисована карта звёздного неба, но краска местами облезла. На стенах – барельефные изображения Луны, во всех её фазах и Солнечного диска. Огромные окна (особенно на востоке, чтобы можно было лицезреть восход) раньше представляли собой красочные витражи. Только цветные осколки на полу напоминают о былом великолепии этого зала. Разбитые статуи в центре – атлетически сложенный юноша, окружённый тремя женщинами – девой, матерью и старухой. Пол и стены первого этажа покрывают вырезанные и намалёванные чем-то бурым еретические символы-круги (религия 10 – символы Шар – богини тьмы, иллюзий и обмана). Также присутствует каменная лестница на второй этаж. По углам квадратного зала находятся каменные пьедесталы: три пусты, а на вершине четвёртого покоится огромный янтарь, покрытый пылью и паутиной. Это и есть один из Камней-Батарей, он излучает слабую магию ограждения. На данный момент он не активирован. Магия 12 – чтобы заново восстановить магию этого места, нужны все четыре Камня и ритуал подпитки и активации. Религия 12 – 2 Камня посвящены Селуне, оставшиеся – Латандеру. Первая пара активируется в полночь, вторая на рассвете.

Камень, находящийся на пьедестале в Храме, посвящён Латандеру. Чтобы зарядить камни достаточно вложить в них любое заклинание, хоть заговор.

Второй этаж. Остатки и обломки телескопов, имеют цену, если найти правильного покупателя (200 золотых). Расследование (Анализ) 12 – даёт возможность найти целую линзу 1000 золотых – Берго без слов выложит за неё 500.

Рядом с храмом находятся так же 3 разрушенные постройки – это жилые дома, раньше здесь обитали учёные и священники, кроме старой утвари, можно обнаружить – расследование 10 – священный символ Латандера, 12

золотых монет, 2 бутылки теперь уже выдержанного вина по 35 зм бутылка, всякий полуполезный хлам – лопаты, кувшины, гвозди, верёвки и тд.

### Запад – холмистая местность с лугами постепенно переходящая в пляж, окруженный рифами – владения Циклопа Бо-Бо

С возвышенности, на которой находятся герои, видна небольшая бухточка, чётко очерченная стеной рифов. Перед полоской пляжа виден холмистый массив, перемежающийся яркой зеленью небольших лугов. Большое количество овец мирно пасётся на лужайках. Чуть поодаль, на песке пляжа, видны следы огромных ног. Судя по размеру следов, это огромное гуманоидное существо, метров 10 в высоту. Возле самой воды можно увидеть и самого обладателя следов. Великан, в лохмотьях овечьих шкур, с одним глазом – это циклоп. Он закинул свою великанскую удочку в море, но мало следит за буюм-поплавком. Массивная фигура увешана обломками кораблекрушений – тросы, канаты, бочки, якорные цепи, такелаж и оснастка судов. Всё это составляет немалую часть его гардероба. В одном из ушей циклоп носит на железной цепи огромный янтарь цвета мёда. Герои уже видели подобный камень в Обсерватории-Храме.

Есть много способов достать Камень-Батарею:

- Убить циклопа. Бо-Бо не проявляет агрессии первым. Он миролюбивый отшельник. Но всё же его великанье наследие даёт о себе знать – он вспыльчив и любой ценой получит то, что ему понравилось.
- Украсть Камень. Циклоп не самое внимательное существо.
- Попытаться сторговаться с циклопом Бо-Бо. Если герои будут предлагать на обмен большую и яркую побрякушку, то проверку убеждения можете разрешить сделать с преимуществом.

Что может рассказать циклоп:

- Устал от злобы братиков и топ-топ, хлюп-хлюп на эту землю
- Воровки с крылышками – гадость, но у Бо-Бо есть камушки. Может показать, где живут ворюги, но там ему не пройти – махонько.

(именно так к циклопу и попал Камень, он сбил гарпию, укравшую Батарею)

- Кушанькаю что? Рыбка и овечки
- В Храм не ходит – странная пещера
- Бо-Бо не любит дерева. Луга – овечкам, море – рыбам.

### Восток – живописная роща. Пикси

Живописная роща, с небольшим, игриво журчащим ручейком. Возле ручья огромный дуб, если присмотреться на листочках и веточках можно заметить миниатюрные ленточки, сплетённые из паутинок качельки. У подножия дерева раскинулась волшебная полянка – на ней множество цветов, и они по странному разукрашены, во все цвета радуги – странно ровными геометрическим рядами. Посреди поляны находится Камень-Батарей – кусок янтаря.

Маленькие волшебные существа пикси используют волшебство друидов, чтобы каждый день менять расцветку цветочков и листиков. Они известные модники и шутники. Это скрытный народец, и у них нет желания лишней раз попадаться на глаза дылдам, но свой Камень-Для-Танцев они просто так не отдадут. Пикси дружелюбно отнесутся к таким персонажам как: эльфы, музыканты, друиды, полурослики и гномы.

Варианты добычи Камня:

- украсть или забрать. Здесь проживает 30 пикси.
- на просьбу вернуть/отдать/обменять Камень, пикси выдвинут два условия:

Первое – расширить ручеёк, сделав для пикси большуууую купаленку

Второе – устроить концерт и повеселить пикси. Персонажа, покоровшего больше всего пикси, лучше всех отжигающего на вечеринке, старейшина наградит магическим жёлудем – работает как камень удачи.

Имена пикси: Тайла Лепесточек Лета, Ксю Мурлыкающий Ветер, Зю Речной Камушек, Лю Голенький Лист, Мира Клубничные Глазцы.

О чём могут рассказать пикси:

- Для чего Камень? Ты чего? Это же - Камень-Для-Танцев

- Храм? Дылды по-своему поклоняются Солнцу и Луне. Скука.
- Великан? У него можно запастись овечью шерстью, смотрите какое я себе из неё платишко сделала. Прелесть?
- Гарпии? Буки и бяки. Но деревья не дают им стремительно атаковать. И ещё мы очень незаметны. Кстати, вы смотрите не на ту веточку, где я сижу
- Хотите спою вам про зайчика?
- Как жаль, что вы такой большой. Я всё равно угощу вас нектаром...

Не ограничивайте игроков в выборе действий, как с циклопом, так и с пикси. Эти ситуации – плодородная почва для отыгрыша персонажей и веселья. Предложенные варианты не являются окончательными. Поощрите интересные идеи и отыгрыш опытом и воодушевлением.

### Западные оконечности Чёртовых Рогов. Гнездовье гарпий

Чтобы добраться до гнездовья придётся карабкаться по скалам. Это требует 2 проверки атлетики 10 и 14, подъём на 15 футов и на 30. Если персонажей ведёт циклоп, то первый бросок лишний, если персонажи согласятся на помощь великана. Сама битва с гарпиями не представляет опасности, так как игроки уже с ними сталкивались, и, скорее всего, будут подготовлены. Количество гарпий на Ваше усмотрение: сколько осталось после битвы-кораблекрушения, плюс любые новые – Вы – мастер, и лучше понимаете ударную мощь отряда, и желание игроков участвовать в боевых столкновениях. Единственное, на что следует обратить внимание, гарпии – летающие существа, поэтому у них имеется яма-ловушка:

Естественная яма-ловушка, замаскированная гарпиями. Внимательность (14) чтобы обнаружить ловушку или Ловкость 14, 2к6 дробящего при падении.

Сокровища гарпий: 14 золотых серебряными и медными монетами, 2 медных блюда по 5 зм, латунный тазик 4 зм, шкатулка, инкрустированная слоновьей костью 50 зм, 2 бутылки рома 2 зм, **Камень-Батарей**.

Расследование (анализ) 15, придётся ковыряться в грязи и фекалиях, но – 1к4 кварца по 50 зм.

Также есть свежие сокровища, это вещи капитана и команды – 50 зм, + вооружение – рапиры, кинжалы, лёгкие арбалеты. Кольцо капитана- 25 зм.

## Активация Камней-Батарей

Ячейка заклинания	Магия сложность	Если помещения, клериком божества	очищали делается доброго	Если свитками Берго
заговор	20	15		25
1	15	10		20
2	10	5		15

Если проверка провалена на 7 и более, то появляются 1к4 спектров, разозлённые духи бывших священников, ныне неприкаянные души.

Напомню, что 2 Камня нужно активировать в полночь, а 2 на рассвете.

Как только все Камни активированы, магический Купол начнёт день ото дня крепчать. Но персонажам не до этого, своими действиями они навлекли на себя гнев последнего стража – это замученный и проклятый дух бывшего отца-настоятеля. Используйте статистику привидения.

Задание выполнено – осталось дожидаться, пока команда отремонтирует судно, и вернуться к учёному Берго Переплёту.

## Возможные продолжения и зацепки

- Племя циклопов на изолированном острове, про которых узнали от Бо-Бо
- Дальнейшее сотрудничество с учёным гномом Берго
- Слава о героях, очистивших Обсерваторию-Храм, разносится по округе – мало ли чьих ушей она достигнет. Не думаю, что эльф, клерик Шар, 50 лет назад осквернивший храм будет рад этой новости.