

Полночный театр

(Originally by OLIVER CARBSCH, scanned from the Dungeon Magazine, issue 77 by exelenz (me@exelenz.ru))

Заметки по проведению этого приключения на Варне

Полночный театр находится в пригороде столицы Варнийского королевства, Бриля. История с Кейраном случилась примерно полгода назад, об этом предпочитают не распространяться, хотя слухи, конечно, ходили. «а вы слышали, что что-то ужасное случилось в Полночном Театре?». И вот, Кейран ставит новую пьесу. Реклама, билеты отрывают с руками (страшная история только добавила притягивающей загадочности театру).

Слаада стоит сделать чуть посильнее, или пусть взрослеет быстрее. Собственно, в том, что партия быстро его порубит, можно не сомневаться. Интереснее будет разобраться в том, что же именно произошло. Стража этим заниматься не будет (а вот КСБ может заинтересоваться). Найти, где жил Кейран, разузнать, что же случилось полгода назад. Возможно, что партию наймет новый владелец театра, чтобы выяснить, что же случилось, и как этого избежать в дальнейшем. Партию, очевидно, может интересовать книга заклинаний Кейрана. Информация о существах из других планов существования малодоступна, придется искать соответствующего мага.

Итак, на момент первого столкновения Slaad будет уже young, а через 10 раундов после появления на свет станет обычным, взрослым и полнофункциональным слаадом.

Red slaad, young adult: AC 4; MV 6; HD 7+3; hp 50 (at full); THACO 13; #AT 3; Dmg 1-4/1-4/2-12; SD regenerates 3 hp/round; SA stun croak 1 per day, save vs petrification; MR 30%; SZ L (8' tall); ML 10; INT low (6); AL CN; XP 2000;

Суть. Дать партии понять, что мир больше, чем кажется. И что путей много, и что есть большой мир, который ждет, более того, бесконечное количество этих миров. Мультиверс.

На деле, этот сайдтрек очень долго дожидался удобного момента для запуска, так что провести его на Варне не получилось, зато получилось в Империи – в столице. Ничего удивительного – ведь именно там находится театр, в честь которого была назван новый театр на острове.

Как это было на самом деле

Тяжелый день, партия возвращается в свою комнату. К их удивлению, на первом этаже они видят старого знакомого – душеприказчика Фридла Манье, который о чем-то беседует с консьержкой. Зовут его, кстати, Проктор Лоумонгер. Увидев наших героев, он радостно вскакивает, - «Ну наконец-то!». Как минимум десять минут он жалуется на то, как сложно было их найти, рассказывает, как поначалу нашел гостиницу, где партия когда-то гостила, и как выцарапал у хозяина их адрес. Наконец, он переходит к делу. Оказывается, у него для партии есть работа.

Борис Филлерман, владелец театра «Чудотворец», готов заплатить пятьдесят золотых за небольшую услугу, которая потребует от партии всего один вечер времени. Ведь вы, господа, не откажетесь? Я очень на вас рассчитываю! Это срочно, я прямо сейчас представлю вас заказчику, дело намечено на завтрашний вечер.

Дальнейший путь лежит в центр столицы. Роскошное белокаменное здание, портик с мраморными колоннами, богатые витражи, кареты перед входом и замечательно красивая, переливающаяся золотом (магия?) надпись «театр «Чудотворец»». Проктор проводит партию в театр, судя по звукам, идет представление. Фойе, слуга в экзотической ливрее принимает верхнюю одежду, после чего Проктор ведет партию в хозяйскую ложу. Борис смотрит на представление, похлопывая стеклом по своему изящному сапогу из кожи буллеты, и отпускает неодобрительные комментарии. Видно, что он не в духе. С виду Борису лет пятьдесят, он толст, на голове у него парик, светлые завитые локоны спускаются до плеч. Наконец он «замечает» новоприбывших, и обращает на вас свое внимание. «Вы слышали что-нибудь о Полночном Театре?».

«Ну что ж, значит, мне придется вам о нем рассказать. Но, для начала, я бы хотел узнать, на что вы способны. Это правда, что среди вас два дипломированных чародея 3-ей степени посвящения?». Проктор заверяет, что да, самые, что ни на есть дипломированные, только что из Сарварда. Бенедикт

продолжает, – «Итак, Полночный театр – это старое заведение, ему уже несколько сотен лет. Ничего особенного, театр на отшибе, никогда не был особенно популярен. Но вот последнее время... В общем, они портят мне бизнес, и изрядно. В те дни, когда в Полночном играют, у меня зал полупустой. Рассказывают всякие байки про их спектакли. В общем, я решил сходить сам, посмотреть на их спектакль, хочется понять, что же так привлекает публику. Зачем мне вы? Ну, вы же слышали, что там случилось несколько месяцев назад? Нет? Как странно. Ну, слушайте. Тогда театром владел Кейран Мист, молодой и очень талантливый парень. С него и начался подъем театра. Он поставил несколько очень удачных спектаклей, все больше готического толка. Ну, а потом он заявил о грандиозной премьере. Причем играть спектакль будут только раз. Ну, полгода рекламы, все билеты ушли за дикие деньги. Спектакль назывался «Вызывающий Демона». В общем, деталей я не знаю, но, говорят, какой-то маньяк начал всех там убивать, погибло много народу. Кейрану вчинили неслабый иск. Посмертно, да. Хотя тела-то его не нашли. Театр простоял немного, его купил какой-то невнятный человек из провинции. И что-то не хуже у него получается, чем у Кейрана. В общем, я рисковать не хочу, но и с полком стражи тоже не хочу идти – засмеют же. Так что мне надо, чтобы вы со мной побыли на спектакле, и если что, то незаметно так мне помогли, ведь никто же не удивится, что один хороший человек помог другому хорошему человеку? Билеты заготовлены, соглашайтесь. Завтра ночью все будет. Спектакль называется «Гурман пирует»».

Дальше наконец запускаем приключение «Полночный Театр». Слаада усилить. После разборки Борис попросит партию о еще одной услуге, которую он, понятно, хорошо оплатит. Он, Борис, решил по дешевке купить Полночный. Но для начала он хочет разобраться, в чем здесь дело. И кто же этот Кейран, и умер он или как, и будет такое еще, или нет? Даст сто золотых, и пожитки Кейрана партии отойдут.

Сразу же после случая со слаадом прибудет городская стража, чуть спустя – черные братья. Партию опросят – «а вас попросим остаться», но задерживать не будут. Если что, Борис объяснит, что нанял эту группу бойцов для личной охраны. Главный из Братьев шепчет про себя, – «демоны в центре столицы, что-то не так, что-то грядет, что-то сгущается, что-то ...». Простой путь расследования – через последнего официального владельца театра. Сам, без Кейрана, он не сможет поставить даже сказку о сереньком бычке, и больше всего мечтает продать театр. Если он поймет, что от его откровенности зависит, купят ли его театр, то скрывать не будет ничего. Назовет и место, где жил Кейран – это мансарда над цветочным магазином в пяти минутах ходьбы от театра. В общем, здесь проблем быть не должно. Зовут владельца Сенсавио Рихтер.

В мансарде Кейрана, под кроватью, партию дожидается трэжа:

- ✓ Походная книга с заклинаниями, 50 страниц. Change self, conjure spell component, ventriloquism, blur, improved phantasmal force, spectral force, hallucinatory terrain.
- ✓ Ring of Chameleon Power.
- ✓ Wand of Metamorphose Liquids. 34 charges.
- ✓ Dagger of Light +1. Магический +1 кинжал, по произнесении магической формулы лезвие начинает светиться аналогично эффекту чары Light. Кодовая фраза определяется в процессе идентификации, и звучит следующим образом: «chath ssussun». Произносить фразу надо вслух, и громко. Странно в этом кинжале следующее – кодовая фраза на дровийском, перевести ее можно примерно, как «свет зажгись!», однако же, зачем дровам мог понадобиться свет? И сам этот кинжал лучи солнца отлично переносит.
- ✓ Old shoe of infinite stones. Старый сапог, найти его, скорее всего, партии придется в поклаже какого-либо мага (уже странно). Внутри болтается небольшой (3 сантиметра диаметром) круглый камушек (мрамор?). Через секунду после того, как камушек извлечен из сапога, там зарождается новый. Если сапог перевернуть, то через час под ним образуется горка из $60 \cdot 60 = 3600$ камушков. Светится на магию (conjunction). По большому счету просто магический курьез, хотя можно придумать и дельное применение. Повесить над пропастью, вернуться через сто лет. Можно продать, в Сарварде за него дадут никак не меньше пяти сотен золотых, отличный экспонат для музея. Да, понятно, что камушки не появляются из ничего, люди, плотно работающие с камнем, хорошо знают о «дырчатой болезни», которая поражает мрамор, будь то природный пласт или колонна королевского дворца. Партия имеет все шансы устроить эпидемию этой самой болезни :)
- ✓ 70 pp, black opal (550 gp worth).

Adventure Background

Three months prior to the PCs' night on the town, the Midnight Theater held a one-night-only engagement called *The Summoner*, a dark tale about a merciless plot of his screenplay. Kieran hired a fellow guild member (a 7th-level conjurer) to create the hand-drawn magic circle that would dominate the middle of the stage. The conjurer would be offstage casting ensnarement and ventriloquism to make Kieran sound like he was casting the spell. The slaad would remain in the circle during the fight and be directed by the conjurer to do nothing but glare and roar at the crowd until it was told to return home. The hero would arrive to witness the summoning and defeat Kieran in a fantastic magical battle created with spectral force. The hero would use the last of his magical energies to send the creature back to its own world before dramatically collapsing on stage to end the play.

Kieran advertised for months prior to the debut of *The Summoner*. He and his troupe of actors did not disappoint. The slaad's appearance on stage nearly overwhelmed the frightened audience. The ensnarement worked until the slaad realized that the magic circle had been compromised by one of the on-stage actors. Enraged and disoriented, it leapt from the circle, killing every actor on the stage including the overmatched conjurer. Kieran was struck by the creature and flung into the seats. With the crowd screaming and bursting through the exits, the creature gorged itself on the fresh corpses before returning through the portal created by the ensnarement spell.

Kieran survived. His theater was closed for a time pending investigation by the city watch. Then Kieran got sick. He had been injected with the egg pellet of the red slaad but did not know the cause of his illness. His affliction made him incredibly hungry, and over the next three months his weight doubled. The baby slaad growing inside of him was devouring Kieran's life energy, starving him. He sought aid from the local clergy, but their ministrations failed.

The city leveled a crippling fine on Kieran and barred him from creating any new productions within city limits. Kieran became desperate. Two months after the theater held its last performance, Kieran decided to open the theater again. He hired a new theater director and tried to resurrect the theater as its silent backer. The first shows were dismal failures. His new play *The Feast of Gourmand*, is a story about vampires and their obsessions with things they no longer share with the living. The plot is tame and the effects subdued. Kieran hopes people will reacquaint themselves with the theater and save him from financial ruin. A month has passed, and the PCs are now standing in line to see the show.

The Midnight Theater

The theater is a tall, one-story structure with a basement. The wooden seats are arranged in a semi-circular pattern around the stage and music pit. The seats slope downward to allow a better view of the stage. The seating area and the stage are supported by a series of posts and beams set into the earthen foundation of the building. The area behind the stage has the actor's preparation areas, a small office, and a set of stairs leading to the basement. The basement has an earthen floor and is piled high with a maze of crates, racks of costumes, and boxes of theatrical odds and ends. The posts that support the upper floor are visible here. Slivers of light shine through cracks in the ceiling, filling the basement with shadows. In one corner of the basement, ground water leaks through the foundation wall, forming a small pool. Rats congregate around this site, foraging for bits of food that fall through the cracks in the ceiling during performances.

Beginning the Adventure

Explain to the PCs that they are gearing up for a night on the town. This could involve tavern hopping or street entertainment. The DM is encouraged to role play the good times leading up to the start of the evening to set the tone. The dressed-up PCs eventually arrive at the Midnight Theater and get in line under a starlit sky. The PCs might have received the tickets for the show from a grateful NPC they helped on a previous adventure. Alternatively, the DM could explain that the tickets were given to the PCs to cover a gambling debt or by the director of a rival theater interested in learning some of Kieran's secrets. The PCs have heard the recent stories surrounding the theater over the course of the evening. The DM should paraphrase the events of *The Summoner*, including rumors of Kieran's disappearance, but be careful not reveal specific information about the slaad or the magic involved in creating the play.

The PCs are seated in the back row in the center of the theater. The growing crowd is restless and talkative. Ushers seat the remaining standing individuals, and the play begins. The sets are strikingly real and change completely after a few moments of darkness between acts. The story unravels. *Gourmand* is the hero. He is sickly

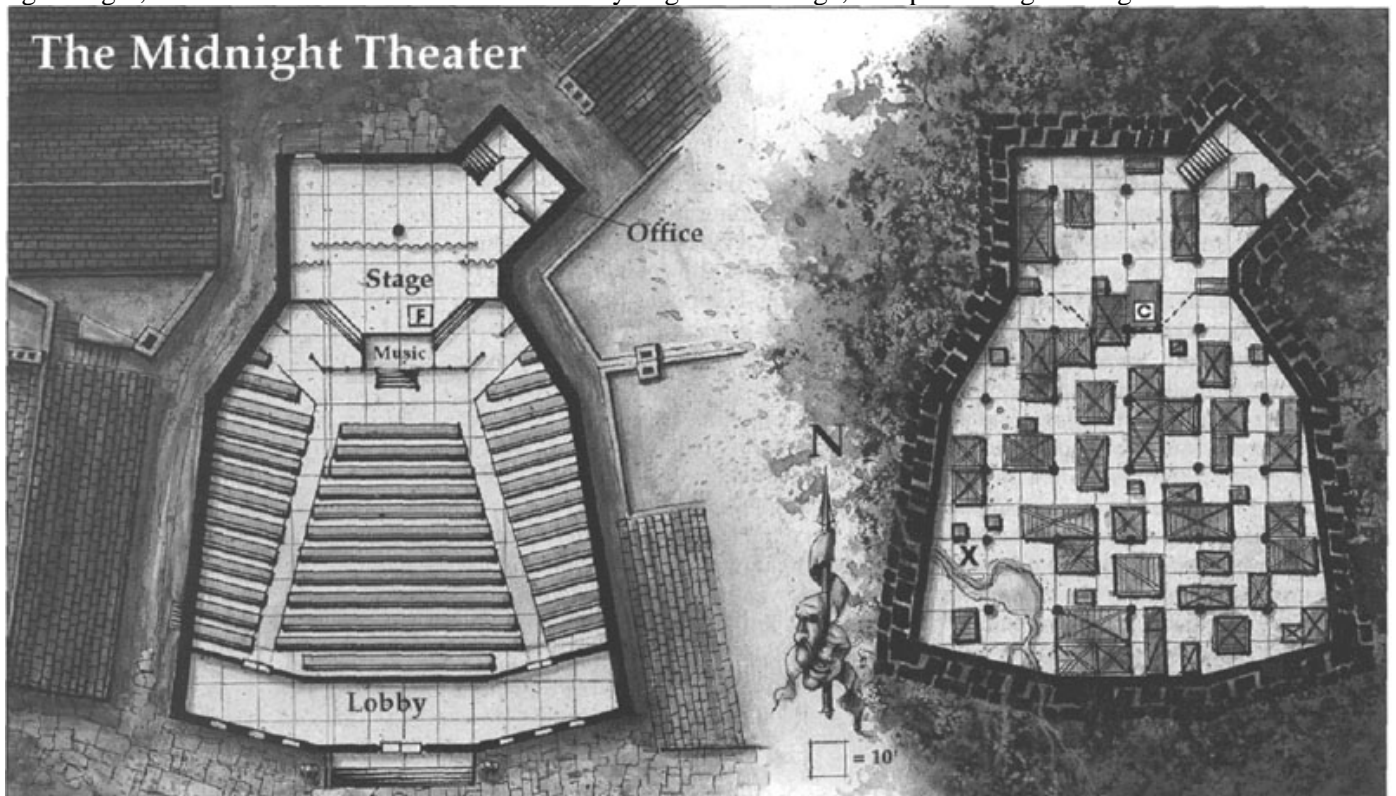
pale and grossly overweight. Throughout the entire play he eats from a heaping food platter and drinks from a goblet filled with blood. His attempts to seduce women and conquer men end in tragic failure with every sunrise. The crowd becomes sympathetic and emotional at times. The violence of Gourmand's feedings is subtle and even poetic. PCs find themselves getting caught up in the passion of the story when the following event occurs on center stage. Read the following boxed text to the players:

Gourmand the vampire lifts his bulbous head up from the throat of the twitching body of his latest victim, Lady Sorrow. Tears stream down his pale face into his blood-lined mouth. Gourmand's fangs glisten in the glare of the spotlight. He looks up angrily at the moon hanging off to the left side of the stage and coughs, somewhat unexpectedly. Gourmand begins a solemn monologue as flickering torches begin to light the stage, revealing the alleyway and the refuse surrounding him. Villagers carry the torches closer, and a priest raises his holy symbol with a trembling hand. They surround Gourmand as he speaks to the heavens, oblivious to their presence. The priest begins to castigate the vampire. The villagers quake in fear behind him.

Gourmand laughs and strides toward the priest, who backs away, his voice trailing off into a whisper. Gourmand begins to speak, then falls to his knees, clutching at his stomach. The priest and the villagers are startled. Gourmand rolls onto his back and screams horribly, pulling at his clothes. The villagers step back, and the priest cautiously approaches holding the holy symbol in his outstretched hands. The priest looks confused. He glances back at the villagers, one of whom inadvertently shrugs his shoulders. Gourmand begins to spasm, and his shrieks disrupt the dramatic music rising up from the pit. His shirt rips open, exposing an undulating bulge in his abdomen. Gourmand's body goes still and his shrieks become whimpers.

The priest calls into the rafters for the lights, his hands flailing wildly. Gourmand's abdomen bursts open, and a deformed, froglike creature with an oversized mouth of sharp fangs rises out of it. The creature reaches into the corpse of Gourmand and tears the heart from his chest. The creature then turns to face the screaming audience and swallows the organ whole.

As the spotlight falls on it, the creature rips up a floorboard and slithers under the stage. Everyone runs. You rise up out of your seat to watch the moon flicker and go dark. Four of the villagers' discarded torches blandly illuminate the recesses of the stage. The buildings surrounding the alley lose their decorative facades and turn into lightweight, wooden scaffolds. There is no clear way to get to the stage, except to charge through the frenzied crowd.



Fighting the Slaad

Gourmand was Kieran Mists. He used hallucinatory terrain and spectral force spells to enhance the stage

decor, but these spells fail with his passing. Kieran refused to let his sickness prevent him from acting in his plays. Kieran's magical disguise is revealed if his body is inspected. (He used change self spells to hide his identity.)

The PCs must brave the fleeing crowd to reach the stage area. The shock of witnessing the events on stage and the commotion in the theater make it impossible to attack the slaad with missile weapons or ranged spells before it flees into the hole. PCs require 3 rounds and a successful Wisdom check to get to the stage. Each failed check adds 1d2 rounds, as the PC blunders into an impassable crowd of people. Once the PCs are on stage, they can enlarge the hole made by the slaad (which expends 1 round) and descend through it, or they can go backstage and descend the stairs. It is a 10' drop to the floor of the basement area if PCs go down the hole. PCs suffer no damage from the fall if they take adequate precautions.

The baby red slaad is immature but feeds relentlessly on the vermin and other inhabitants of the theater basement. The PCs have 1 turn (10 rounds) to find the slaad before its regenerative powers transform it into a young slaad. When the PCs find the slaad, it is sitting at the position marked "X" on the basement map, eating rats. The slaad resembles a tadpole; it has a translucent tail and shriveled hind feet. It pulls itself along using its forearms. It will not flee from combat unless a bright light is shined on it. The PCs can fight from the tops of the boxes and crates that fill the basement, adding +1 to their attack rolls and improving their Armor Class by 2. The baby slaad is an adept climber, but because its hind section is underdeveloped, it has difficulty attacking PCs standing above it. It is driven by its appetite and follows a PC who taunts it with food. The baby slaad cannot gate, use its stunning croak, or impregnate foes. It has not been alive long enough to gain these abilities.

Red slaad, baby: AC 6; MV 12; HD 4+3; hp 22; THACO 17; #AT 3; Dmg 1-2/1-2/2-8; SA surprises opponents on a 1-5 on IdIO; SD thief abilities (see below), regenerates 1 hp/round; MR 10%; SZ M (4' long); ML 10; INT low (5); AL CN; XP 420; MM/318 (modified) and *dungeon Adventures* #43.

The baby red slaad has the following thief abilities: MS 55%, HS 50%, DN 60%, CW 85%.

After 1 turn, the baby slaad transforms into a young slaad and acquires new statistics. PCs witnessing the 1-round transformation must make a saving throw vs. paralyzation or be unable to act during the round because of the revulsion caused by the slaad's molting process. The baby's pink flesh darkens to red, its tail becomes a stub, and its rear legs become stronger. The young slaad moves on all fours and is more clumsy. The transformation process does not heal wounds suffered by the slaad in its baby form. The DM will note that the young slaad can kill low-level characters with a single bite. DMs are advised to administer damage from the bite in a dramatic fashion and not kill PCs outright. Leaving a PC dangling with two hit points left is a far more effective method of creating tension during combat.

Red slaad, young: AC 5; MV 9; HD 5+3; hp 36 (at full); THACO 15; #AT 3; Dmg 1-3/1-3/2-12; SD thief abilities, regenerates 2 hp/round; MR 20%; SZ M (6' tall); ML 10; INT low (6); AL CN; XP 650; MM/318 (modified) and *dungeon Adventures* #43.

The young red slaad has the following thief abilities: MS 35%, HS 30%, DN 40%, CW 50%.

Concluding the Adventure

When the city watch arrives on the scene, the PCs should have just finished the combat. After a brief interrogation, they are escorted from the theater. A couple of days later, the watch contacts the PCs and arranges to give them the possessions of Kieran Mists, who had no next of kin. The PCs receive a wand of misplaced objects with 50 charges, a ring of chameleon power, a buckle knife +1, and Kieran Mists' traveling spellbook with the following spells: change self, conjure spell component, scatterspray, ventriloquism, blur, improved phantasmal force, sense shifting, Lorleveil's creeping shadow, spectral force, watery double, and hallucinatory terrain. The DM may substitute other items as he or she sees fit. The PCs should not receive the spellbook if there is no mage in the party, as it is worth too much money.

The city closes the Midnight Theater for a time and reopens it just in time for the festival season, but it never fares as well as when Kieran ran the show. Maybe some business-minded PCs could do a better job, and there is always the chance that the original owner of the ensnarement spell comes to the city looking for its whereabouts.

PCs searching among the props and costumes in the basement might find the manuscript for a lost play titled *The Pirate King*, which tells the story of the pirate Bloody Rupert and Katiana, the noblewoman who captures his heart. Hidden in the pages of this manuscript is a treasure map. The map could pinpoint the location of a pirate hoard somewhere in the city, or it could be a false map. Either way, the lost play and the map are excellent hooks for future adventures.