



# ЭВЕРРЕЙН

**D&D 5E HOMEBREW**

Приключение для 4-5 игроков 5-го уровня  
С любовью на конкурс ваншотов Пекарни Творцов

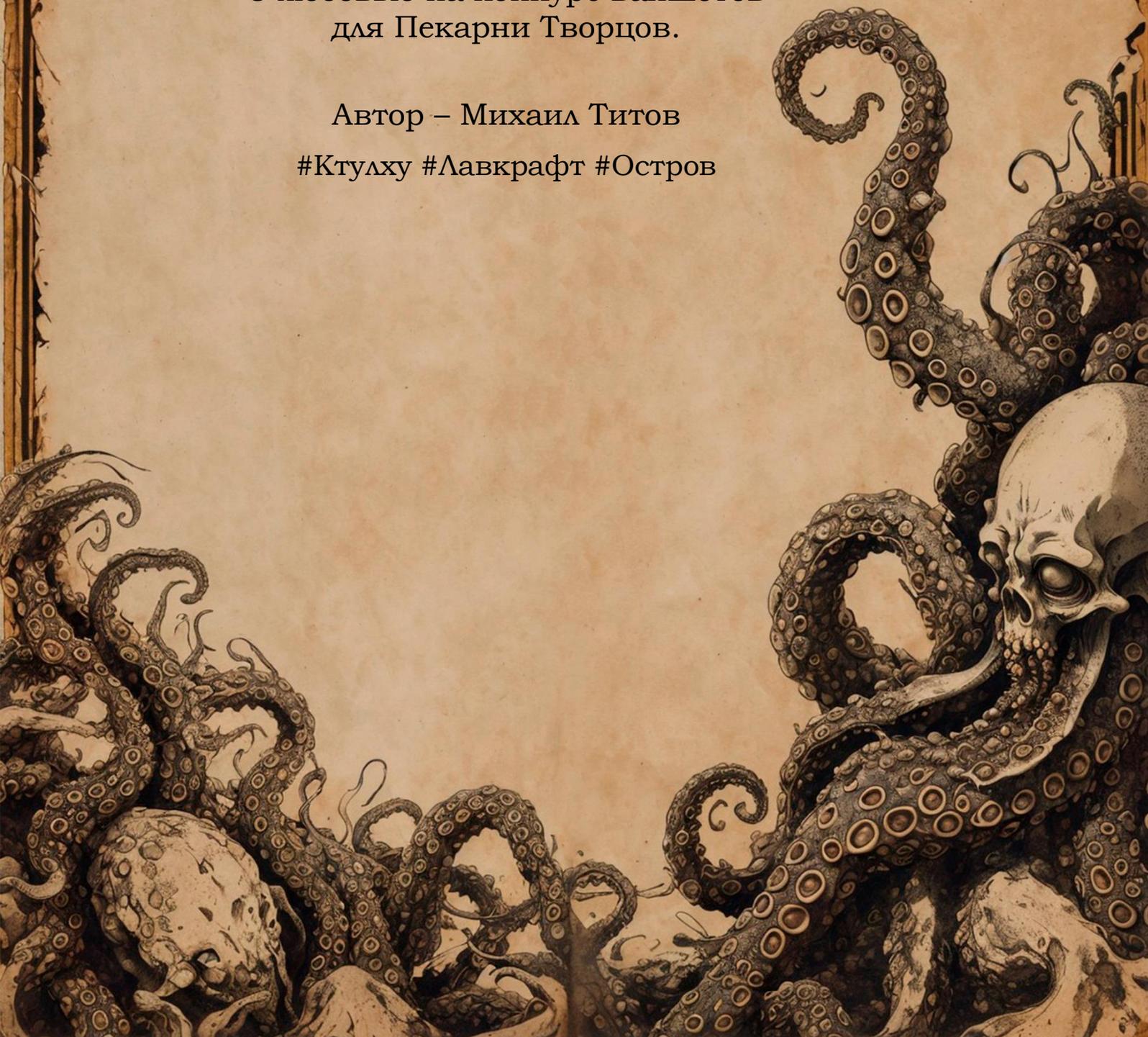
D&D<sub>5e</sub>

# Everrain

7-ми часовое приключение для 4-5 игроков  
5-го уровня.

С любовью на конкурс ваншотов  
для Пекарни Творцов.

Автор – Михаил Титов  
#Ктулху #Лавкрафт #Остров



## Оглавление

|   |    |  |    |
|---|----|--|----|
| Аннотация .....                           | 3  | Приложение В. Механика Печати. ....      | 32 |
| Перед игрой .....                         | 3  | Приложение Г. Артефакты и предметы. .... | 33 |
| Предыстория .....                         | 4  | Святая реликвия .....                    | 33 |
| Временная шкала .....                     | 4  | Защитный талисман.....                   | 33 |
| Награда .....                             | 4  | Манускрипт таинств .....                 | 33 |
| Глава 1 – Теплая встреча .....            | 5  | Освященная Мизерикордия .....            | 33 |
| 1.1 Прибытие на Остров дождя .....        | 5  | Тёмная реликвия .....                    | 33 |
| 1.2 Трактир Упрямый Кабан .....           | 7  | Темная сфера .....                       | 33 |
| 1.2.1 Главная зала .....                  | 7  | Запретная маска .....                    | 33 |
| 1.2.2 Музейная комната .....              | 9  | Руническая Табличка .....                | 34 |
| 1.2.3 Кухня и склад .....                 | 10 | Клинок Дальних пределов .....            | 34 |
| 1.2.4 Жилые комнаты на втором этаже ..... | 10 | Талисман Церкви Восхода .....            | 34 |
| Сражение в трактире .....                 | 14 | Книга тайного знания .....               | 34 |
| Глава 2 – На пути к забвению .....        | 15 | Свеча глубин .....                       | 34 |
| 2.1 Покинутая деревня.....                | 15 | Студенистый очиститель.....              | 34 |
| 2.2 Старый маяк.....                      | 16 | Волшебный гарпун.....                    | 34 |
| 2.3 Первая печать.....                    | 17 | Приложение Д. Раздаточный материал.....  | 35 |
| Глава 3 – Преддверие бездны .....         | 21 | Полка с ключами .....                    | 35 |
| 3.1 Черное озеро .....                    | 21 | Загадка с сейфом .....                   | 35 |
| 3.2 Разлом.....                           | 21 | Судовой журнал .....                     | 36 |
| 3.3 Встреча с Ужасом .....                | 22 | Рунные камни на маяке .....              | 36 |
| 3.4 Вторая печать.....                    | 23 | Приложение Е. Статблоки.....             | 37 |
| Последний шанс .....                      | 25 | Статблоки монстров:.....                 | 37 |
| Секретная Глава – Отдавшись бездне .....  | 26 | Статблоки Людей:.....                    | 37 |
| Глава 4 – Когда туман рассеялся .....     | 27 | Приложение Ж. Карты .....                | 38 |
| Приложение А. Механика Безумия.....       | 28 | Общая карта острова .....                | 38 |
| Здравомыслие.....                         | 28 | Трактир 2 этаж .....                     | 39 |
| Схождение с ума .....                     | 28 | Храм Воды (первая печать).....           | 39 |
| Эффекты безумия.....                      | 28 | Руины монастыря (вторая печать) .....    | 40 |
| Приложение Б. Предыстории. ....           | 30 |  |    |
| Сирота .....                              | 30 |  |    |
| Моряк .....                               | 30 |  |    |
| Исследователь.....                        | 30 |  |    |
| Пропавший брат.....                       | 30 |  |    |
| Храмовник церкви Восхода .....            | 30 |  |    |
| Последователь.....                        | 31 |  |    |
| Творец.....                               | 31 |  |    |
| Собственная предыстория.....              | 31 |  |    |

## АННОТАЦИЯ

Остров Эверрейн всегда имел дурную славу в народе. Слишком много загадочного и необъяснимого происходило близ этого клочка земли, где не прекращался дождь и зарождались бури. Исчезновения, видения и страшные пророчества породили множество темных слухов. Каждого из вас что-то тянет к этому месту, кого-то долг, жажда знаний или тени прошлого, а кого-то связь с необъяснимой силой, что вызывает с острова. Сможете ли вы раскрыть его тайны или канете в небытии морской пучины?

## ПЕРЕД ИГРОЙ

**Все дополнительные файлы** для игры лежат на **Гугл Диске**. В их числе: таблица с музыкальными эффектами, картинки мест, монстров и НПС, статблочки, материалы для печати, фоны и пр.

Создайте вместе с вашими игроками персонажей используя **дополнительные правила** из глав 8 и 9 Книги Мастера про Безумие и Здравомыслие. Данные правила, переосмысленные и переделанные мною приведены в **приложении А**. Очень советую пользоваться этим вариантом.

**Во время создания персонажей**, крайне рекомендуется выбрать им предысторию из представленных и разработанных для данного приключения, найдете вы их в **приложении Б**. Карточки предысторий без спойлеров для предоставления на выбор игрокам вы найдете в дополнительных приложениях. Для дополнительного **усложнения** прохождения рекомендуется взять предысторию Последователя, для **облегчения прохождения можно** взять класс жреца/паладина и предысторию Храмовника.

**Во время прочтения** данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

*Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)*

Если текст указан в подобном поле, он обозначает особые знания или события, которые произойдут, если в группе присутствует персонаж с определенной предысторией. Если его нет, можете игнорировать данный текст.

**Во время проведения игры** вы столкнетесь с механикой **таймера**. Это одна из особенностей данного приключения, которую, впрочем, можно целиком и полностью проигнорировать и играть как обычно, если вы или ваши игроки неторопливы или вам просто неинтересно её использовать.

В случае использования таймера рекомендуется использовать стороннее устройство, чтобы его можно было показать игрокам, и оно оставалось у них на виду. Так же на таймере необходима функция, как добавления, так и убавления времени, например **такой**.

**Когда время на таймере закончится**, Великий Ктулху начнет свой приход в этот мир. Если герои находятся на одной из печатей в бою, то у них останется 1к4+1 раундов до прихода Древнего бога в наш мир.

Если время и дополнительные раунды вышли, то переходите к главе **Последний шанс**.

**Во время игры** вы можете использовать карточки предысторий и предметов, приведённые в дополнительных приложениях на **Гугл Диске**. У проклятых предметов есть обратная сторона, когда игроки провалят проверку, указанную на лицевой стороне, попросите их перевернуть карту для ознакомления с эффектом проклятия.

Все статблочки загружены на dnd.su, однако вы так же можете найти их в файле в приложениях.

**Во время игры** игрокам понадобится закрывать печати, ведущие в измерение Ктулху. Для этого есть отдельная механика, описанная в **приложении В**.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Около 800 лет назад, на острове, который в будущем назовут Эверрейн, произошла титаническая битва нескольких Соларов и древнего космического ужаса Ктулху. Результатом стала тяжелая, но победа сил света. Однако не в силах убить нечто столь древнее и могущественное, Ктулху был запечатан в карманном измерении под островом. На острове был размещен храм святого ордена, который должен был следить за сохранностью двух печатей, сдерживающих чудовище.

Со временем на острове появились другие люди помимо служителей храма и основали небольшую рыбацкую деревушку, назвав остров Эверрейном, за царящую тут вечно дождливую погоду. Ужасные погодные явления и необычная рыба были проявлениями Древнего, ибо, даже будучи запечатанным в своей тюрьме он все еще распространял свое тлетворное влияние на мир. Время шло, и жители острова поколение за поколением начали ломаться под влиянием Тьмы. В какой-то момент местные жители, когда на материке бушевали войны, остались без рыбы и источника пропитания, тогда-то шепотки ужаса из глубин и начали сводить людей с ума.

Совращенные Ктулху, жители деревни, подговорили других совершать ритуалы во славу неизвестного божества. Вскоре после начала ритуалов рыба вернулась и даже больше, чем раньше. Жрецы храма пытались противостоять зарождающемуся культу, но было уже поздно и жители, ведомые, совращенным Ктулху, старейшиной, разрушили храм. После этого на острове начали совершаться ужасные ритуалы, а штормы и дождь с каждым годом все усиливались близ острова. Жители верили, что морское божество хранит их и во имя его грабили попавшие в шторм недалеко от острова суда, в чем им помогало ужасное отродье, а пленников и некоторых гостей острова приносили в жертву своему жестокому богу.

План Ктулху год за годом, десятилетие за десятилетием, медленно воплощался в жизнь и когда почти все жители острова были в его власти, в самый ключевой момент, когда печати ослабли, и совращенные жители уже готовились к ритуалу освобождения, на остров прибыли нежданные гости.

## ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА

| События                             | Сколько лет назад они произошли |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| Сражение Ктулху и Соларов           | 800                             |
| Основана рыбацкая деревушка         | 500                             |
| Начало Большой войны на континенте  | 150                             |
| Рыба ушла из вод                    | 145                             |
| Жители начали нечестивые поклонения | 143                             |
| Разрушение храма и убийство жрецов  | 140                             |
| Большая война закончилась           | 130                             |
| Остров приобретает дурную репутацию | 120                             |

## НАГРАДА

Всех героев объединяет один заказ от знатного лорда, наместника небольшого портового города. Он беспокоится о том, что с Эверрейна уже как несколько месяцев не было слышно абсолютно ничего, и не приплывал ни один корабль. За неимением других желающих наместник обещает награду в 1000 зм монет за труды (500 зм он готов выдать в качестве аванса) и находит небольшой баркас под именем "Рвение" с капитаном достаточно отважным, или безрассудным, чтобы согласиться довести пассажиров до острова. Перед отплытием герои могут закупиться припасами, зельями здоровья и **снаряжением** по базовой стоимости.

## ГЛАВА 1 – ТЕПЛАЯ ВСТРЕЧА

В этой главе, герои плывут и прибывают на остров. По пути и на самом острове посредством общения они могут больше узнать об обстановке.

### 1.1 ПРИБЫТИЕ НА ОСТРОВ ДОЖДЯ

#### Карта

**В**аше небольшое судно, подгоняемое попутным ветром, борется с яростной стихией. Шторм, подобный которому вы не встречали, играет с вашим судном подбрасывая и швыряя его в стороны. Многометровые волны обрушиваются на палубу, а сквозь грозовые облака и завесу дождя вот уже второй день не видно ни лучика. Даже ваш капитан, на своем веку повидавший и переживший много невзгод, уже молился и готовился сгинуть в этих водах. Но чудом или волею судьбы “Рвение” вырывается из сердца шторма и тот начинает понемногу утихать. Крохи солнечных лучей, просеивающихся сквозь темные облака, начинают исчезать, и день близится к концу.

Выдохнув и отпустив немного руль, прищурившись в сторону запада, капитан зычным голосом кричит вам:

— Вижу землю! Еще час небольшой качки и будем на месте господа.

Далеко в той стороне, куда указал капитан, видны зловещие очертания острова. Сквозь грохот грома и шум дождя вы слышите, как будто раздающийся вдалеке звон колоколов.

Выставив курс, капитан подходит к вам узнать все ли в порядке.

**Капитан Дженкинс:** Поджарый старый моряк, человек, около 50 лет. На обветренном лице видны следы старых приключений, густая седая борода и горящие задором глаза. Очень гордый и несмотря на то, что в распоряжении у него всего лишь небольшое судно, а из команды только старый попугай, очень обижается, когда его не называют капитаном.

Всю жизнь мечтавший о своем судне, несколько лет назад старый Дженкинс накопил на свой небольшой баркас – “Рвение”. Однако обслуживание встает в копейку, и капитан берется за самые опасные и хорошо оплачиваемые задания. Строгий, но добряк. Жадный до денег, но если выбирать между золотом и друзьями выберет второе.



Во время этой небольшой передышки игроки смогут поговорить с капитаном. Вот что он знает:

**Слухи и легенды об острове** – Вокруг острова ходит множество темных слухов, но все они туманны, а те, кто знают что-то конкретное, лишний раз рот не открывают.

— Некоторые капитаны, даже не особо суеверные, обходят эти воды стороной и делают очень большие крюки на маршрутах. Общался я как-то раз с таким, ну и за бутылкой другой поведал он мне, что как говорил его дед, остров Эверрейн оплывай минимум за пару десятков миль и пассажиров туда не бери. Ну а причину он не объяснил заблевал мне штаны новые гадёньш.

**Шторм** – Капитан жалуется на сильный шторм, они конечно свойственны этим местам, но такой яростный и сильной бури он в жизни не видел.

**Остров Эверрейн** – Вокруг острова водится диковинная рыба, которой не встречают больше ни в одном море. Оправдывая свое название, на острове постоянно льет и его население, около 60-70 человек с трудом справляются с делами. На самом острове капитан бывал не часто и знаком лишь с местным доктором по имени Ирвинг, добродушным и порядочным человеком.

На самом острове есть какие-то развалины, но ничего конкретного про них капитан не знает. Так же на острове есть маяк, но по какой-то причине он не горит.



— Черт бы побрал этих идиотов, и о чем они думают? Зашли бы с другой стороны и как пить дать налетели бы на скалы. Друзья, помяните моё слово, были бы вы с другим капитаном и беды не миновать.

**Если доплатить капитану** он от всей души поблагодарит вас и расскажет по секрету, что рыбку местную лучше не есть, она хоть и диковинная на вкус, но, если вы, не привыкший к ней гурман, желудок вам знатно вывернет.

Игроки могут попытаться сами вспомнить что-то об острове, **проверка Интеллекта (История) Сл 18**. При успехе вы вспоминаете, что в старых записях и картах этой местности на Эверрейне стояло обозначение храма.

Удостоверившись, что у вас все в порядке, капитан начинает сворачивать часть парусов, готовясь к швартовке. Хоть шторм к вечеру и немного унялся, но разъяренная стихия даже не думает утихать до конца. Сильный дождь бьет в лицо как осколки разбитого стекла, а соленая вода, кажется, пропитала всю одежду насквозь. Подплыв к небольшой пристани, вас встречает один из деревенских, с небольшим масляным фонарём в руке. Стоя под проливным дождем в кожаном пальто и шляпе с широкими полями, он помогает спуститься с судна по трапу. Во время одной из вспышек молний вы успеваете разглядеть его лицо.

**Чарльз Ирвинг** - мужчина, человек, около 40 лет, местный врачеватель, выделяется отсутствием двух пальцев на левой руке и хриплым голосом. На его вытянутом лице видны следы перенесенной когда-то оспы и темные фиолетовые глаза. Даже белки его глаз имеют видимый фиолетовый оттенок.

Давно заключивший союз с губительными силами доктор умело скрывает свою настоящую личину под маской доброго доктора.



Стараясь перекричать шум волн, дождя и грома, он протягивает вам руку и представляется:

– Чарльз Ирвинг к вашим услугам. Можете звать меня Доктор Ирвинг. Не знаю, что принесло вас на наш остров в такую погоду, но на улице сейчас оставаться точно нельзя. Пройдемте со мной в тепло.

С этими словами он оборачивается и зовет кого-то со стороны пирса. Из-за плотной завесы дождя видны две ковыляющие фигуры крепких мужчин в больших шляпах, хоть немного, но укрывающих их от непогоды.

– Господа, помогите капитану пришвартоваться. С такой погодкой судно снесет на раз два.

Приняв, брошенные с корабля Дженкинсом канаты, молчаливые трудяги, прихрамывая, принимаются за работу.

Свесившись с борта, Капитан кричит игрокам, чтобы те поторапливались со своими делами, а он пождет на корабле, так как желание сходить на землю у него совершенно отсутствует.

Выйдя с пирса, Ирвинг ведет вас по главной дороге через рыбацкую деревню. Прохудившиеся дома еле держат напор дождя, и, кажется, будто они вот-вот развалятся от сильного ветра. Небольшие придомовые огороды почти полностью затопило. В немногочисленных лачугах горит огонь, и пара человек выглядывает из щелей в ставнях, провожая вас взглядами.

Ирвинг обращается с вам:

- Вы уж извините, мы тут не сильно гостеприимны, наведываются к нам не часто. Думаю, вы понимаете почему. К слову, об этом, что вас сюда привело?

Выслушав рассказ героев, Ирвинг заверяет их, что волноваться не о чем, с Эверрейна часто бывает трудно выбраться из-за погодных условий. В любом случае он говорит, что все вопросы лучше обсудить со старостой и перед тем, как отправляться обратно надо дождаться, когда погода успокоится.

- Мы тут частенько сами по себе остаемся, стихия отрезает путь к большой земле и приходится, надеется только друг на друга. Когда долго живешь в таких условиях находишь в этом даже некоторое умиротворение, в дожде, в раскатах грома и как говорится “в краю том, что лежит за пеленой соленой” – Ирвинг хмыкает и озирается на вас подмигивая – местная присказка.

Дождь усиливается, а тучи сгущаются, тьма накрывает остров. Путь по затопленной деревне занимает 10 минут, за это время герои могут пообщаться подробнее с Ирвингом и рассмотреть местные дома.

**Осмотр деревни. Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15**, в случае провала, деревня выглядит вполне нормально для захолустной дыры. В случае успеха, герои подмечают, что дома в деревне довольно давно не ремонтировались и находятся в ужасном состоянии, даже по меркам Эверрейна. Ирвинг объяснит это тем, что мужчин на острове все меньше, репутация острова все хуже, а работы все больше, стараемся, как можем.

**Если спросить Ирвинга про его фиолетовые глаза**, то он ответит, что почти у всех жителей деревни такие, основа их питания местная рыба и, если есть её постоянно, появляется такой эффект. Однако как врач он заверяет о его безвредности, если поменять рацион эффект проходит в течение пары недель.

Если спросить у Ирвинга о звоне колоколов, что герои слышали на пути к острову, то тот с раздражением скажет, что церковей у них нет и они им не нужны. **Проверка Харизмы (Убеждение) Сл 16**, в случае успеха он с неохотой расскажет им, что когда-то был на возвышенности у дальней стороны острова храм, но забросили его еще задолго до его рождения. В случае провала он ворчит и бубнит под нос о чересчур любопытных гостях. Сующих нос куда не просят.

Если спросить про не горящий маяк, то Ирвинг ответит, что магические кристаллы, что питали основной источник света, засбоили. Вызвать специалиста с большой земли пока не закончится шторм, не получится. **Проверка Мудрости (Проницательности Сл 14)**, в случае успеха, по выражению лица и дрогнувшему голосу герои понимают, что он что-то недоговаривает. В случае провала персонажи не находят ни одной причины чтобы сомневаться в его словах.

Если спросить происходило ли что странное, доктор ответит, что действительно в последнее время штормы усилились не на шутку, а в самой деревне начались странные исчезновения, тех кто исчез в последний раз видели у воды. Ирвинг говорит, что если герои помогут в этом деле, то местные будут им безмерно благодарны, все подробности, в том числе и награду, лучше обсудить со старостой. Он сейчас, по словам доктора, занят с группой мужчин затаскиванием поломанного рыбацкого баркаса на землю для починки.

Если в группе есть паладин использующий Божественное чутье или жрец пытающийся сосредоточиться на обстановке то продвигаясь вглубь острова они чувствуют, что место это проклято, но без конкретной точки в пространстве. Злая аура как бы нависает над островом, пропитывая его, а запах гнилой рыбы теперь вечно преследует их всюду, куда бы они ни пошли. Если сообщить об этом Ирвингу он, пожимая плечами, скажет, что из-за непогоды ему тоже часто давит на голову, но он обычно решает это бокалом другим.

Дойдя до середины поселка, вы видите стоящий перед вами большой двухэтажный трактир. На фоне остальной деревни этот новострой ярко выделяется и выглядит очень презентабельно. Еще, не пропитавшиеся до конца вечным дождем, доски трактира, сияют свежей краской, из трубы идет дымок с приятным ароматом, а внутри за стеклами и закрытыми ставнями проглядывается огонь печи привлекающий зайти и отогреться от ужасной стужи. Над крыльцом болтается вывеска с надписью "Упрямый Кабан".

Ирвинг дрожа от холода доходит до крыльца и открывая дверь приглашает заходить и располагаться.

## 1.2 ТРАКТИР УПРЯМЫЙ КАБАН

### КАРТА

После того как персонажи зайдут в трактир они почти сразу активируют срабатывание таймера. До момента окончания первой битвы о таймере они знать не будут. В трактире есть множество подсказок о том, что происходит на острове, скрытых предметов, **темных** и **святых** реликвий которые могут помочь в будущем. Это место, по сути, обменивает проведенное в нем время на дополнительные ресурсы, которые могут помочь в будущем.



### 1.2.1 ГЛАВНАЯ ЗАЛА

*М*ум дождя и пронизывающий ветер остаются позади, уступая место теплоте уюту трактира. Заходя в здание вас приветствует, высокая (15 фт), тускло освещенная масляными светильниками зала, по центру висит огромный старинный канделябр с не горящими свечами. Прямо перед собой, по левую руку вы видите камин с уютными диванчиком и креслами, а в дальней части зала выделяется роскошная загибающаяся барная стойка. Основное пространство занимают множество столиков и за одним из них, рядом с баром, сидит, покачиваясь и покуривая трубку, крупный мужчина в тельняшке, с закатанными рукавами. На руках его виднеется множество шрамов, а фиолетовые глаза внимательно вас изучают.

Ирвинг снимает шляпу и вешает её сушиться на камин при входе. Затем обращается к вам:

- Располагайтесь друзья, немного терпения и вас ждет отменное местное блюдо, ничто так не согревает как Корнийский окунь в остром соусе.

Он поворачивается в сторону кухни и кричит:

- Элен! Четыре порции нашего фирменного, дорогим гостям – затем оборачивается к вам и продолжает - Можете пока осмотреться, Корнелиус выделит вам комнату. Вот там – он указывает на дверь в восточной части здания – у нас небольшой музей, местная достопримечательность, а наверху жилые комнаты, гостей у нас сейчас нет, так что будете первыми. А я пока схожу за старостой и мигом вернусь.

Надев шляпу, Ирвинг выходит из трактира, оставляя вас наедине с урюмым Корнелиусом и, судя по всему, Элен, тихо напевающей что-то за закрытой дверью кухни.

**Как только доктор Ирвинг покидает здание**, он направляется к старосте, к Храму Воды, с вестями о прибытии игроков. Там они начинают ритуал открытия печатей и призыва Ктулху в реальный мир. Запустите **ТАЙМЕР** на четыре часа (если пять игроков или больше, то на 5 часов), время до пробуждения Древнего пошло.

**Корнелиус:** чернокожий мужчина, крупный мускулистый человек около 30-ти лет, фиолетовые глаза. Довольно туповат, ленив и его легко отвлечь. Работает на Ирвинга и его задачей в трактире является не пускать героев наружу.

Руки у него сильно обожжены об одежду пленной жрицы, та освящена и во время поимки и связывания он довольно серьезно обжегся. Говорит очень неразборчиво. На вопросы в основном либо хмыкает, либо отрицательно качает головой. Любит сыграть в кости.



Корнелиус будет бездельничать, до момента пока герои не побеспокоят его **два** раза, например, провалив проверку во время вскрытия дверей, окон, стоек и пр., или просто сильно на шумев. После этого он направится в сторону шума и если героям не удастся его отвлечь или уговорить, что ничего не произошло, он вступает с ними в бой. Со второго раунда к нему присоединяется Элен.

**Элен:** когда-то женщина, человек, сейчас же ужасная тварь служащая Древнему, с искаженным телом и разумом. Повар от бога и бога не очень доброго, любит человечину и не любит, когда её отрывают от готовки.

**Входная дубовая дверь в трактир**, заперта на навесной замок снаружи, чтобы выбить её нужно пройти **проверку Силы (Атлетика) Сл 18**, в случае успеха она слетает с петель, открывая путь на улицу, а в случае провала вы сильно шумите.

**Все окна в трактире** закрыты и забиты мощными ставнями, лишь немного пропускающими свет, такие ставят на время штормов. Что бы выбить окно, нужно пройти **проверку Силы (Атлетика) Сл 18** в случае успеха вы аккуратно разбираетесь со ставней и открываете путь наружу, в случае провала вы сильно шумите.

**Если герои выбрались из трактира** и отправились дальше, что, конечно, крайне нежелательно потому как тут расположено очень много интересного и важного по сюжету, то переходите к **Главе 2**. Однако вскоре Корнелиус и Элен заметят отсутствие персонажей и пойдут за ними вслед. Они придут в качестве подкрепления к культистам на первой печати.

*Корнелиус кивает на полки с ключами на стене за барной стойкой и говорит, что можно взять любой и угощаться сушеной рыбкой. Вперившись глазами, он следит за вашими передвижениями по залу.*

**В главном зале** внимание персонажей привлекают следующие вещи:

**Закругленная барная стойка**, подойдя, к которой персонаж отмечает, искусную работу мастера и вид древесины не присущий для этих мест.

**Пассивное Восприятие 14** вы замечаете на древесине высеченные инициалы мастера - Г. У.

За барной стойкой находится несколько бочонков пенного сомнительного качества, с десяток бутылок более крепких напитков и большую миску с привлекательно выглядящей сушеной рыбкой.

Если герои захотят отведать рыбки после пары кусочков будет необходимо пройти **спасбросок Телосложения Сл 16**, в случае успеха желудок, жалобно урча, принимается переваривать съеденное, спустя 3к10 минут глаза игрока принимают фиолетовый оттенок. При провале желудок начинает протестовать против ужасной субстанции и пытается исторгнуть её из себя, у жертвы угощения есть менее минуты, чтобы найти туалет. Увидев сложившуюся ситуацию, Корнелиус кивнет, ухмыляясь на лестницу вверх и скажет, что туалет в пятой комнате.

**На стене за баром** висит полка с множеством ключей. Судя по наличию ключей номера 1, 2 и с 6 по 10 свободны, ключи от 3, 4, 5, 11 и 12 отсутствуют. **(Приложение Д)**



**Камин с креслами и уютным диванчиком.** Огонь мирно потрескивает в очаге, а языки пламени отражаются в двух бокалах, стоящих на столике перед камином. **Пассивная внимательность 15** дает вам понять, что на одном из недопитых бокалов остались следы помады. Осмотревшись вокруг, вы находите, закатившуюся под кресло, сверкающую брошь в виде цветка с инициалами С.В.

**Старинный канделябр** из бронзы, свисающий с потолка и покрытый пылью. От канделябра ведет

цепь, которая служит для того, чтобы его опускать и зажигать свечи. Цепь крепится к стене по правую руку возле входа в трактир.

**Дверь, ведущая на кухню** заперта, **проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 12** для взлома. Из-за двери слышится тихий и красивый голос, напевающий какую-то песню.

### 1.2.2 МУЗЕЙНАЯ КОМНАТА

*Просторная вытянутая комната, по углам заполненная паутиной. Почти все вокруг покрыто пылью, а в воздухе веет затхлостью. Этот так называемый музей заполнен экспонатами на первый взгляд не представляющими никакой ценности ни для кого кроме местных.*

Из примечательного, герои могут заметить:

**Столик напротив входной двери**, на котором разложены карты острова с заметками.

**На стене по левую руку от входа висит несколько картин**, изображающих бушующее море и корабли, которые борются со штормом.

*Всматриваясь в одну из картин с парусником, плывущим в туман, вы замечаете сгущающиеся тонкие ползущие тени. Как щупальца, они тянутся к кораблю, но лишь моргнув образ исчезает.*

**Несколько книжных шкафов у стены по правую руку**, а так же столы на которых разложено множество документов, книг и записей.

**Пассивное Восприятие 13**, даст понять, что в этом нечасто посещаемом месте кто-то вел исследование, судя по книгам, истории острова.

**Внутреннего размера рыбы, развешенные на стенах** по коротким сторонам и прочие представители местной морской фауны. Огромные черепахи и рыбы, все с фиолетовым отливом на чешуе, панцирях и глазах, внушают уважение к рыбакам, поймавшим столь ценный улов.

**Две стеклянных стойки с множеством экспонатов**, расположились по длинной стене. Под стеклом вы видите множество различных вещей важных для города и его истории, различные старые рыболовные снасти, элементы быта островитян и важные культурные мелочи, и безделушки. Всматриваясь, в эти мелочи вы находите несколько экспонатов, привлекающих ваше внимание:

**Стойка 1.** Вы замечаете, что эта секция не заперта и по бокам на стекле видны отпечатки рук. Под стеклом, из интересного, вы видите:

**Талисман с изображением восходящего солнца. Проверка Интеллекта (Религия/История) Сл 14**, в случае успеха позволит вам вспомнить, что это символ одной из крупнейших церквей местного региона, Церкви Восхода.

**Храмовник** – без проверок и сомнений узнает символ своей церкви.

**Небольшая книга с кожаным переплетом**, страницы повреждены, судя по всему, от того, что побывали в соленой воде. Открыв её, вы можно прочитать, и то с трудом, лишь некоторые страницы **Судового журнала** неизвестного корабля. (Приложение Д.3)

**Моряк** – вспоминает, что как-то из Ньюпорта выплывал один такой богатый корабль. Пропавший в сильном шторме во время своего первого плавания, он так никогда и не был обнаружен.

**Ожерелье из клыков хищных рыб.** Около 14-ти клыков разного размера на ветхой веревке и один большой. **Пассивное восприятие 16**, присмотревшись на нем видна надпись “с любовью от имя персонажа с предысторией пропавший брат”.

**Пропавший брат** – без проверки внимания, одного взгляда хватает, чтобы узнать ваш подарок брату.

Если игрок дотрагивается до ожерелья его резко поражает видение:

*Моргнув, ты смотришь на мир как будто из чужих глаз. Ты лежишь на койке и чувствуешь ужасную боль во всем своем теле. Рядом стоит размытая фигура, что-то затачивающая, высекая искры с неприятным лязгающим металлическим звуком. Она оборачивается, взгляд фокусируется, и ты узнаешь доктора Ирвинга. Тот ухмыляется:*

– Так вы еще живы? Да еще и в сознании?

*Он с безумными горящими фиолетовыми глазами направляется в твою сторону. Ты замечаешь его окровавленный фартук и сумасшедший хищный оскал на лице. Подойдя ближе и рассматривая тебя, он бормочет:*

– Просто подарок, операция пройдет намного веселее, чем я предполагал...

*С этими словами он вонзает тебе в грудь какой-то острый прибор, ты кричишь в агонии и вспоминаешь обрываясь.*

*Ты стоишь с ожерельем в руках, а слева, витающий легкой дымкой в воздухе, виднеется образ брата, что шепчет потусторонним голосом:*

– Отомсти... отомсти за меня... брат... – а затем развеивается от легкого дуновения ветерка.

**Стойка 2.** Заперта, **проверка Ловкости (Воровские инструменты) Сл 16** для взлома, в случае провала проверки замок предательски громко щелкает, привлекая ненужное внимание. Под стеклом, из интересного, вы видите:

**Большая шипастая ракушка с фиолетовым отливом. Проверка Интеллекта (Природа) Сл 13** в случае успеха даст понять, что это ракушка Нерийского моллюска, но её размер превышает средние габариты этих существ, по крайней мере, раз в пять.

**Барельеф с изображением огромного чудовища**, гуманоидного облика, но с чешуйчатой кожей, щупальцами осьминога, растущими из лица и драконьими крыльями. За спиной этого существа высются циклопические здания с невероятной и сбивающей с толку геометрией. Внизу барельефа начертаны символы на неизвестном древнем языке.

*Лишь смотря, на этот древний артефакт становится не по себе и чувство отвращения и неприязни неосознанно заставляет содрогнуться.*

Все смотревшие на барельеф должны пройти **спасбросок Здравомыслия Сл 10** (кроме **Последователя**), видения невероятного и отвратительного существа возникают в голове, персонаж получает 1к10 психического урона, или половину в случае успеха. После прочитайте соответствующее описание, сверившись с предысторией.

Написанное на барельефе можно прочитать лишь с помощью заклинания понимание языков или любой подобной магии. Надпись гласит – “Пх’нглау мглв’нафх Ктулху Р’льех вгах’нагл фхтагн!”, что в переводе означает «В своём доме в Р’льех мёртвый Ктулху спит, ожидая своего часа»

**Сирота** – В вашей памяти всплывают смутные воспоминания из детства, бой барабанов, дикие пляски у костра, крики сменяемые стонами и ощущения приближающегося ужаса.

**Моряк** – Смотри на барельеф, вспоминаются самые ужасные морские байки, но ни один кракен или белая акула не сравнятся с тем, что ты видел в ту ночь и что предстало перед тобой сейчас. **Пройдите спасбросок Здравомыслия** по предыстории.

**Исследователь** – глядя на этот артефакт вы понимаете, что материал, из которого сделан данный барельеф древнее самого старого минерала или камня что вы изучали, и точно не принадлежит этому миру.

**Пропавший брат** – Тварь с таблички как будто ухмыляется вам, шепот в голове говорит вам оставить эту затею и бросить начатое, ведь все бессмысленно.

**Храмовник** – Что бы это ни было, но даже виденные вами ранее в храме еретики и оккультисты не вызывали в вас такого отторжения как сейчас этот барельеф. Темные мысли лезут в вашу голову и странные видения ютятся на задворках сознания.

**Последователь** – после секундной неприязни осматривая барельеф, вы чувствуете благоговение от лика повелителя. В вашем разуме из самых темных его углов слышится замогильный голос, говорящий на древнем наречии: Ктулху... фхтагн! Что-то темное обвивает ваш разум. Персонаж проходит **проверку Здравомыслия Сл 10** если хочет сопротивляться. Если у него не получается, защита его разума трещит по швам, и он получает 1к6 психического урона, отметьте себе этот провал.

**Творец** – вы узнаете архитектуру и чудовище из ваших видений, вы здесь, в том самом месте, в эпицентре кошмара, что готовится поглотить мир.



### 1.2.3 Кухня и склад

*Зайдя на кухню, вы видите перед собой бочки с соленьями и столы с очистками: чешуя, рыбы головы и хвосты. В нос бьет жесткий рыбный аромат и что-то пряно сладковатое, веселое женское напевание стало громче.*

*Заглядывая в оставшуюся часть кухни, вы наблюдаете Эллен, мирно стоящую у большого очага, улыбающуюся и помешивающую что-то на большой сковородке. Она тихо напевает все ту же веселую песенку. Рядом стоят множество кастрюль и поварских инструментов, однако с каждой секундой, что вы выглядываете в представшую перед вами картину, она становится все мрачнее.*

*Большим фиолетовым щупальцем, растущим у Эллен чуть ниже основания левой руки, она ловко помешивает варево в кастрюлях. В нем вы различаете человеческие руки и всплывшую пару глаз. Пол усеян костями и частями тел с раскиданными окровавленными инструментами, а в дальней, мрачной части комнаты на крюках подвешены, судя по всему, бывшие посетители острова.*

Если игрок захочет остаться незамеченным он должен пройти **проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15**, в случае успеха персонаж успеваает нырнуть обратно за угол. В случае неудачи или сильного промедления Эллен поворачивает голову в сторону вошедшего не прекращая помешивать свое жуткое варево. На ранее невидимой правой стороне лица у неё множество фиолетовых глаз, смотрящих в разные стороны и одновременно моргающих. Со словами “Ох дорогой, зря ты сюда зашел.” Эллен с громким нечеловеческим визгом бросается вслед за героем.

### 1.2.4 Жилые комнаты на втором этаже

Все закрытые двери на этом этаже открываются при успешной **проверке Ловкости (Воровские инструменты) Сл 12**. В случае провала замок щелкает/отмычка ломается, да так, что в тишине трактира это слышно даже на первом этаже.

#### 4.1 – Закрыта.

*Комната удивительно темная, несмотря на приоткрытые ставни, проникающий лунный свет как будто что-то поглощает. На столе у окна стоит темная сфера на вычурной металлической подставке, она представляет собой средоточие мрака и всепоглощающей черноты.*

Чем дальше смотреть на сферу, тем больше нарастает желание её коснуться и взять в руки.

Если прикоснуться к сфере, персонаж почувствует отклик изнутри, нечто неведомое готово даровать знание и делиться информацией.

Игрок получает **Темную сферу**.

#### 4.2 – Закрыта.

Комната ничем не отличается от обычного номера в таверне, коих вы видели десятки. Однако, на стене над кроватью висит странного вида маска, одновременно отталкивающая и притягивающая взгляд.

Подойдя ближе, можно услышать тихий неразборчивый шёпот с внутренней стороны маски. У взявшего её в руки в голове появляется голос, который говорит, что при должном сотрудничестве каждый получит что хочет, после чего голос умолкает.

Находясь в этой комнате слышен сильный храп из соседнего номера (№4).

Игрок получает **Запретную маску**.

**4.3 – Закрыта.** Покосившаяся табличка 3-го номера болтается на одном гвозде.

*Зайдя в комнату, вы видите, как тусклый лунный свет, просачивающийся через облака и узкие щели перегородок, падает на привязанную к стулу жрицу. Она сидит (без сознания), безвольно свесив голову, а рот её закрыт импровизированным кляпом.*

Герои могут решить проверить её состояние, **проверка Мудрости (Медицина) Сл 12**, в случае провала они видят следующие симптомы, но не понимают, что они означают: сильный жар, подергивания, судороги, затрудненное дыхание и зеленоватый оттенок кожи. В случае успеха они поймут, что она отравлена и времени у неё осталось не более получаса. Для снятия отравления нужно применить **противоядие**. Если применить любое лечение, то это не поможет от отравления, но жрица придет в чувство и скажет, что в её сумке есть противоядие, которое может помочь. Когда её схватили, все вещи отобрали и куда-то унесли. В её текущем состоянии она может вспомнить и рассказать лишь то, что Ирвинг и Старейшина деревни как-то связаны с её отравлением.



**Селина Винтерскейл:** Женщина эльф крепкого, но изящного телосложения, молодая, около 80 лет. Белые локоны её волос ниспадают на лицо с тонкими и изящными чертами, практически идеальную её красоту портит длинный шрам на левой щеке. Искательница тайн и служительница храма отправилась сюда в поисках знаний, но обнаружила лишь пробуждающееся зло. Селина, если излечится от отравления может рассказать героям о том, что, прибыв на остров ей всячески мешали взглянуть на развалины и отвлекали от исследований. В какой-то момент, она незаметно пробралась в храм, что находится недалеко от деревни, там она обнаружила магическую печать и почувствовала присутствие ужасного зла, что рвалось с обратной её стороны. Тут её и схватили служители культа, что хотят пробудить древнюю сущность.

Сумка жрицы с противоядием спрятана в сейфе старейшины. **(4.12)**

Так же противоядие можно найти в кабинете Доктора Ирвинга. **(4.11)**

**4.4 – Закрыта.** В комнате лежит мертвецки пьяный старик, который, если его разбудить и дать немного спиртного, представится Ноксом и расскажет многое об острове. Сам он живет тут очень давно и видел многое со времен, когда был еще ребенком.

*Нокс дрожащей рукой берет протянутое вами спиртное.*

- Спасибо добрый господин.

*Старик жадно делает несколько больших глотков того, что вы ему протянули, затем, обтирая рот краем рукава, по-заговорщицки смотрит на вас. Немного прокашлявшись, он тихим дрожащим голосом, но полным уверенности в то, что говорит начинает свой рассказ:*

- Знаю, что вы хотите и зачем пришли и честно говоря, я устал от всего этого. Я так устал от лжи и ужасов...

*Старик осматривается и облизывая губы, чуть тише продолжает:*

- Я тут, знаете ли, с детства наблюдаю страшные вещи, ужасные. Если и рассказать кому, не послушают и не поверят, посчитают сумасшедшим, а свои за это потом... (Старик делает многозначительный жест рукой по горлу). В общем ничего хорошего не будет. Поэтому я держал язык за зубами. Держал, когда они начали поклоняться странному богу, когда ломали храм и приносили священников в жертву пучине. Темные дела творятся на руинах тех храмов. Я молчал и наблюдал, как мой родной дом превращается в гнездо зла и разврата.

*Старик вздрагивает, пугливо оглядываясь и смотря на дверь, просит, чтоб вы проверили, нет ли там кого.*

За дверью абсолютно никого нет, слышно только завывание ветра и стук дождя по крыше.

Когда Нокс успокаивается, то продолжает:

- Мало кто противился воле нашего старейшины, а те, кто были не согласны... Их больше не видели на острове. Каково а? (Старик, почти срываясь продолжает) Каково мне, мальчишке, было видеть, как мои друзья и их родители одни за одним исчезают, а все остальные воспринимают это как должное и молчат...

Старик утирает покрасневшие глаза, залпом допивает пойло и уверенно говорит:

— Вот что я скажу, это место проклято и это уже не исправить, я закрывал глаза и жил чтобы выжить, но так делать больше нельзя. Если хотите спасти себя, нас, то вам лучше поторопиться, время поджимает, они уже... уже...

Глаза старика расширяются, он смотрит на дверь и бормочет в испуге:

- Нет... я лишь... нет, я прошу...

Нокс в ужасе вскрикивает и начинает биться в агонии, хватаясь за голову и жутко кряхтя от ужаса.

Старика мучает кошмарная древняя сущность, и она его не отпустит, тот рассказал слишком много. Если герои не успеют за минуту придумать способ ему помочь, то Нокс получает 666кб психического урона и умирает с истошным, проникающим в мозг и будто скребущим ногтями по стеклу воплем, привлекающим внимание всего трактира. Персонажи, его услышавшие, должны пройти **проверку Здравомыслия Сл 12**, в случае провала получая 2кб психического урона или половину в случае успеха.

Помочь Ноксу избавиться от Древнего влезшего ему в голову можно:

- Вручив Ноксу на время святую реликвию.
- Вмешавшись своим телепатическим заклинанием, применив заклинание, защищающее от урона психической энергией укрепляющее защиту разума. Например – **Крепость интеллекта**.
- Применив заклинания, избавляющие от эффектов Испуга, например **Героизм** или **Умиротворение**.
- Жрец или Паладин могут начать молиться и попытаться противостоять Древнему. **Проверка Мудрости Сл 16**, в случае провала персонаж получает 2кб психического урона, а в случае успеха Древний отпускает Нокса.

В случае если Нокс выживает, старик дает героям **зелье**, которое стянул у одного купца и рассказывает героям о Селине, которую схватил культ и держит в 3-ей комнате.

Так же во второй или третьей главе, если герои не будут справляться, вы можете прислать им в помощь организованных Ноксом жителей деревни на помощь



**Нокс:** Старик, человек 150 лет, выглядит на 90, с красным лицом, косматой бородой, водянистыми глазами и в невероятно плохом состоянии лохмотьях. Он живет тут со времен разрушения храма и помогает развлекать и отвлекать гостей в трактире, за что ему позволяют тут жить и продляют его срок на этой земле.

#### **4.5 – Открыто.**

На приоткрытой двери висит табличка с надписью "Туалет".

Зайдя, вы обнаруживаете на удивление чистое помещение со стоящим посередине туалетом, который можно встретить в богатых домах, в городах с канализацией. Рядом расположена полка с литературой и одиноко стоящий ершик.

Приблизившись и изучив туалет, герои увидят, что в самом унитаза отсутствует сливное отверстие, а там, где оно, должно быть, находится глубокая выемка, в которой, в случае использования унитаза, скапливались бы все отходы.

Рядом с подобием унитаза стоит на вид обычный ершик в квадратной подставке, но если его достать, герои увидят, как в месте, где должны быть ворсинки находится небольшой студенистый куб с длинной грани около 1 фута. Этот прозрачный куб крепко держится за трость ершика и, судя по слабо светящимся рунам, закреплен на нем каким-то заклинанием.

Если игроки решат использовать ершик как оружие, то они получают **Студенистый очиститель**.

Находясь в туалете, в соседней комнате (№3) слышно чье-то хрипящее и тяжелое дыхание.

#### 4.6 – Открыто.

На двери висит табличка “Службное помещение”

Зайдя внутрь, вы оказываетесь в маленькой темной комнате, вокруг царит неприятный запах дешевой краски с примесью чего-то железистого. На стенах расположилось множество полок, на которых лежат различные тряпки, ведра и банки, в дальней части комнаты стоит несколько швабр и веников.

Герой, заходящий в комнату, задевает неровно стоящую открытую банку с краской. **Проверка Ловкости Сл 12** чтобы поймать банку, в случае провала она падает и грохоча катиться в дальнюю сторону комнаты оставляя за собой темно коричневый след.

Подсветив комнату, герои увидят, что тряпки и оборудование для уборки заляпано чем-то темно красным и неприятно железистым на запах (кровь).

Находясь в этой комнате слышен сильный храп из соседнего номера (№4).

#### 4.7 – Закрыта.

Кажущаяся обыкновенной комната трактира, после беглого осмотра такой же и остается.

При обыске во втором ящике стола герои находят страницу из книги со стихом:

*“В краю том, что лежит за пеленой соленой,  
найдёшь ты смерть и разорвав печать,  
обрушишь в мир большое горе  
что по морю будет блуждать опять.”*

#### 4.8 – Закрыта.

В затхлой комнате витает ужасный аромат гнилой рыбы, источник запаха определить невозможно.

Комната не содержит ничего интересного.

#### 4.9 – Закрыта.

Обыкновенный трактирный номер, однако, открыв дверь, вы чувствуете еле уловимый, странноватый запах.

**Пассивная внимательность 15**, вы замечаете, что цвет досок в небольшой области у кровати отличается на пол тона от цвета остальных половиц.

Если отскрести свежую краску, вы увидите неравномерно пропитавшуюся чем-то темно-красным древесину, а в трещине между половицами находите завалившееся туда окровавленное **Кольцо** (не требует настройки).

#### 4.10 – Закрыта.

На первый взгляд абсолютно обычная комната трактира, снабженная всем, что может пригодиться для комфортного времяпровождения. Как и на второй взгляд и на третий, в общем, абсолютно ничего интересного в этой комнате кроме витающих в воздухе частичек пыли.

#### 4.11 – Закрыта.

На двери табличка с надписью “Доктор Ирвинг”

Стоя рядом с дверью, герои чувствуют тошнотворный запах исходящей с той стороны.

Зайдя в комнату, вы будто погружаетесь в филиал ада на земле, от запаха крови и гнили содержимое желудка проситься наружу. Пропитанные кровью и бог весть, чем еще, половицы пола мерзко хлюпают под ногами. Вокруг раскиданы человеческие останки, а в стеклянных шкафчиках стоят законсервированные в банках части тел и склянки с различным содержимым. Посреди комнаты стоит большой стол, на котором лежит наполовину вросшее в него существо, его тело черного как уголь цвета, хоть и имеет гуманоидные черты, ужасно искажено и покрыто сочащимися ихором ранами. Существо живо, в сознании и что-то невнятно бормочет на неизвестном наречии.

Смотря на этот ужас пройдите **спасбросок Здравомыслия Сл 12**, в случае провала получите эффект краткосрочного безумия.

Если подойти ближе существо на столе хватает ближайшего персонажа за руку и булькая и хрипя говорит ему: “Бегите отсюда... бегите...”. После чего обратно проваливается в беспамятство невнятно бормоча. Ему, к сожалению, ничем уже не помочь.

**В шкафчиках** на вас внимательно смотрят множество фиолетовых глаз в банках с мутноватым раствором. Внутри вы находите 1 бутылку с противоядием, 1 зелье лечения, **1 зелье подводного дыхания**.

**4.12 – Закрыта.** На двери, под номером 12, висит табличка с надписью “Старейшина Крейг”. Зайдя внутрь, чувствуется затхлый запах, а все поверхности в комнате покрыты пылью. Из примечательного, в кабинете стоит большой сейф прямо рядом с огромным письменным столом из красной древесины, на котором расположилось множество свечей (ровно 34 свечи). В письменном столе торчит кинжал, а сам стол изрезан различными метками, символами и непонятными закорючками. **Проверка Интеллекта (История) Сл 14**, в случае провала расшифровка занимает около 10 минут, в случае успеха, получается сразу расшифровать пару строк:

*34 праведника пришли в дом бога под водой...*

*Праведники разнесли учение его по земле и возникли 34 столпа его....*

**На дверце Сейфа** есть три крутящихся ручки разных размеров, расположенные друг на друге с цифровыми обозначениями.

**Для открытия сейфа** необходимо разместить все числа так чтобы на каждой из линий сумма чисел составляла 34.

Открыв сейф, вы находите: 40зм, булаву и щит с символами восходящего солнца и элегантную сумочку с набором записей и кучей склянок, внутри неё: 1 бутылка с ядом, 1 бутылка с противоядием и 2 зелья большого лечения.

Так же в сейфе находится Большой том с позолоченной окантовкой на обложке, название книги гласит “Учение отца Пантелеймона для жителей Эверрейна”. Выдайте игроку **Манускрипт Таинств**.

*Взяв книгу в руки, приходит чувство облегчения и спокойствия, не посещавшее вас с момента прибытия на остров.*

**Последователь** – лишь дотронувшись до книги, персонаж получает укол святой силой, в вашем сознании нечто откликается и кричит от боли, получаете 1к4 урона излучением.

Пролистывая том, трудно понять большую часть, язык сильно изменился с тех времен, когда писали данное учение, из того, что удаётся прочитать, герои поймут, что это перечень каких-то ритуалов и священных обрядов, которые предписывается совершать жителям острова. В том месте, где у книги стоит закладка, вы можете прочитать следующее:

*“И тех, кто примкнет к злу, спящему под Островом, вы узнаете по нечестивым изменениям в их теле, а начнется все с глаз, ибо глаза — это зеркало души. И те, кому Зло открыло и показало свои тайны, запятели свою душу. Докладывайте о людях с фиолетовыми глазами и, если таковые появляются, срочно проверьте сдерживающие печати. Ибо зло не дремлет и ищет путь ко свободе в сердцах слабых.”*

## СРАЖЕНИЕ В ТРАКТИРЕ

**Если игроки проводят в трактире больше полутора часов времени** (следите по таймеру) и не пытаются сбежать или завязать бой, Эллен доделывает свое ужасное блюдо и, выйдя с кухни, зовет героев на трапезу.

Если Эллен и Корнелиус не находят игроков на первом этаже то медленно отправляются на второй методично проверяя все комнаты.

Когда герои увидят Эллен прочитайте текст ниже:

*В полутьме крадется сгорбленное существо. Конечности его искажены и излишне удлинены, из торса растут два ужасных и длинных щупальца, левая половина лица принадлежит прекрасной девушке, а правая половина полна множества фиолетовых глаз, одновременно мигающих и осматривающих пространство. В руках порождение несет два больших подноса, в которых на четырех тарелках, дымясь, лежат куски тел под омерзительным красным соусом.*

Если Эллен заметит героев:

*Увидев вас существо улыбается в два ряда острых зубов и кладя подносы говорит удивительно приятным певучим голосом:*

*— Ужин подан мои хорошище.*

*После чего она бросается на героев. Корнелиус с диким ревом и горящими фиолетовыми глазами сбрасывает свое человеческое обличье. Перед вами предстает мускулистый монстр с грубой сероватой кожей и похожей на акулю головой.*

### **Тактика сражения в трактире:**

Если вы освободили жрицу, она не ввязывается в бой т.к. слишком слаба после отравления.

**Эллен** захватывает щупальцами героев с низким КД и, прикрываясь ими, терзает в ближнем бою когтями.

**Корнелиус** берет на себя самого стойкого из персонажей игроков и ввязывает его в ближний бой. Затем, когда Эллен хватает игроков щупальцами, атакует их кислотным дыханием, так как те опутаны и автоматически проваливают спасброски Ловкости.

**В случае безнадежной для игроков ситуации** им может помочь **Селина**, присоединившись к битве в отравленном состоянии.

**В конце битвы**, испуская последний вздох Эллен, истерично смеется и мерзким голосом сообщает героям:

*— Жалкие букашки, времени у вас не осталось, ритуал уже начался, наш господин скоро явится в этот мир!*

*Зайдясь кашлем в последней судороге её тело замирает. Вы чувствуете невыносимую угрозу вам и всему живому, что нависла над этим островом, время поджимает, и только вы можете остановить надвигающуюся катастрофу.*

### **(Покажите таймер игрокам)**

Селина, если выжила, говорит, чтобы герои поторопились и закрыли печати, что сдерживают древнее зло. Она, если захотят игроки, временно присоединяется к отряду, однако все еще имеет состояние отравления.

## ГЛАВА 2 – НА ПУТИ К ЗАБВЕНИЮ

Глава начинается, когда герои выходят из трактира и отправляются к первой печати. Они могут отправиться к ней сразу, а могут посетить маяк стоящий неподалеку от дороги, ведущей к Храму. Посещение маяка и решение загадки в нем предоставит им множество преимуществ.

### 2.1 ПОКИНУТАЯ ДЕРЕВНЯ

**В** звуке падающего дождя и грома вы слышите сходящий с холма звук колоколов. Когда звон стихает, на его место приходит ритмичное уханье барабанов где-то вдальеке.

Выйдя из трактира, бой барабанов становится громче, он исходит с окраины деревни, там за маяком, стоящим на пригорке, среди верхушек деревьев проглядывается двухскатная высокая крыша какого-то здания. Ветер то и дело доносит до ваших ушей леденящие душу вопли, исходящие с той стороны. Внезапно чудовищной силы взрыв сотрясает остров, из обветшалого здания за деревьями вырывается столб фиолетовой энергии, устремляясь к небу и пронзая грозовые облака, придавая им зловещий красноватый оттенок. Спустя несколько мгновений луч исчезает, но облака как будто остаются наполненными фиолетово-красноватой энергией, а в частых вспышках молнии из туч кажется тянуться большие извивающиеся тени.

Бросив взгляд на пристань, что по южной дороге, откуда вы прибыли, видно полыхающий пирс с кораблями и горящее “Рвение”. Даже издалека понятно, что от них ничего не осталось.

#### В деревне:

Почти все лачуги подтоплены и еле стоят, накренившись в разные стороны. Попытавшись, зайти в любую из них, герои обнаружат запустение и отвратительный рыбный запах. В некоторых домах, где еще горит свет (там прячутся выжившие жители), двери будут закрыты, постучавшись в них, голоса с обратной стороны будут умолять уйти.

*Идя по вымершей деревне на запад и приближаясь к месту, откуда доносятся звуки тамтамов, нечеловеческие крики и дикие вопли сливаются в какофонию звуков. Гортанные рыки сменяются дьявольским визгом, но периодически все голоса складываются в одну симфонию, хор из хриплых голосов надрывается и под ритм барабанов как будто получает ответные отзвуки откуда-то из глубин острова*

**Сирота** - проходя между заброшенных домов и затопленных, нескончаемым дождем, улочек ты видишь лачугу. На первый взгляд она не отличается от других, но что-то тянет тебя к ней, чувство ностальгии вспыхивает при взгляде на покосившийся и сгнивший забор с калиткой. Воспоминания, которые ты старался запечатать, огнем вспыхивают в мозгу. В этом доме, твоём доме, ты провел детство.

Если подойти к двери и вставить ключ (из предыстории), она откроется.

С натужным скрипом дверь отворяется, открывая взору заросшее мхом и растениями помещение старого дома. Всего одна комната с большой замшелой печкой посередине. С прохуdivшейся крыши из многочисленных отверстий капает вода, а вспышки молний частично освещают помещение. Во тьме своего старого дома ты чувствуешь отвратительный серный запах и его источник расположен по ту сторону печи, оплетенной корнями и лозами странного черного цвета.

Аккуратно обойдя печь, ты видишь картину, которая еще долго будет преследовать в кошмарах. В каменную кладку обвивая её чем-то, что ты изначально принял за корни, вросло подобие человека. Большая часть туловища слилась, в ужасном симбиозе, с камнем и прогнившими полами, пускаясь по полу отвратительными корнями и отростками. Из кладки печи торчит вмурованный по плечи человек или то, что когда-то им было. Иссушенное, черное как уголь тело и лицо этого существа шевелятся. Но самое страшное, что, смотря на это исковерканное лицо, ты его узнаешь.



Воспоминания захлестывают внезапно. Детство, проведенное на острове, странные ритуалы, что ты видел по ночам. Отец, кричащий на мать, в голове всплывают мимолетные фразы: “Они делают это на благо острова!”, “Я не могу предать своих родных...”. Образы сменяют друг друга: Кровь, огонь, погоня. Улыбающееся лицо отца, который стоит на пирсе, отталкивая лодку, с вами на борту. Со стороны берега к нему бегут люди, что-то громко крича.

Картинка воспоминания рассеивается перед глазами, как туман, и перед собой ты видишь черное исчезшее лицо. Из уголков пустующих глазниц, смотрящих прямо в душу, стекают несколько капель черноватой жидкости и из глотки доносятся клокочущие неразборчивые звуки, напоминающие всхлипывания.

Игрок может прикончить бессвязно бормочущее существо из жалости, или из мести, а может оставить его так, решив, что оно заслужил свою участь. В любом случае игрок узнает о прошлом выполняя свой личный квест и получает вдохновение.

## 2.2 СТАРЫЙ МАЯК

Старый маяк, высится поодаль от дороги, ведущей вглубь острова. Одинокое он стоит, неся свой пост, обдуваемый ветрами и омываемый дождями. Свидетель столетий истории и ужасных темных дел, что творились на этом острове. Серая каменная кладка маяка, осыпающаяся в нескольких местах, молчаливо, год за годом ведет свою битву со стихией, битву в которой ей не выиграть, но отступить, у неё нет права. У подножия башни виднеется выломанная дверь, а на вершине просматривается небольшое остекленное помещение.



**Поднимаясь по обветшалой лестнице**, можно дойти до самого верха и открыв люк, выбраться на остекленную площадку. Чудо или удача, но стеклянный купол с металлическими рамами цел несмотря на бушующий по ту сторону стекла шторм.

**В центре комнаты** на широком постаменте находится большой (около 10 футов в высоту и 5 в ширину) правильной ромбовидной формы кристалл желтоватого оттенка. Его шершавую поверхность покрывает множество недавних, судя по крошке на полу, сколов и вмятин. В основании постамента виднеется четыре овальных выемки связанные сложным хитросплетением линий. Рядом на полу так же есть множество овальных выемок, однако, ни с чем не связанных, а расположенных рядом с различными резными изображениями, рассказывающими историю и описывающие повседневные дела жителей острова.

Если герои захотят осмотреть окрестности с высоты маяка, зачитайте следующий текст:

Тени с облаков начинают приобретать зловещие очертания спускающихся к земле щупалец. На западе дорога выходит из посёлка и, петляя, выводит к небольшому святилищу. Из-под его обветшалой крыши то и дело появляется фиолетовое свечение, а над самим зданием стоит зловещее зарево. Хоть это и невозможно из-за расстояния, но кажется, будто вы слышите нечестивые речитативы, гулко отдающиеся в облаках и сливающиеся с шумом ветра и грома. Дальше от святилища дорога ведет к ущёсу и имеет большой градус подъема, а среди деревьев у подъема к руинам монастыря вы видите небольшое круглое озеро с непроницаемой черной поверхностью.



**Если герои зажгли маяк**, то через черную поверхность озера с его глубины просвечивают золотистые блики.

У постамента с кристаллом валяются на полу множество камней овальной формы с начертанными на них символами.

Осматривая кристалл, герои понимают, что маяк, построен был давно и активатором светящего кристалла, служило старое руническое заклинание.

**Проверка Интеллекта (История) Сл 14**, в случае успеха из древних символов персонажи узнают несколько (бросьте по таблице ниже) и знают их значение. Кол-во узнаваемых символов равно разнице между итогом броска и сложностью проверки.

## Таблица значений камней и решение загадки:

|    |   |          |   |
|----|---|----------|---|
| 1  | ᚱ | Путь     |  <p>Это верные символы. Неважно, в каком порядке они будут присутствовать.</p> <p>Если все четыре ячейки заполнены и один из камней верный, то кристалл мигнет один раз, если два камня вставлены, верно, то кристалл мигнет два раза и т.д.</p> |
| 2  | ᚨ | Факел    |   |
| 3  | ᚦ | Дар      |   |
| 4  | ᚦ | Море     |   |
| 5  | ᚷ | Солнце   |   |
| 6  | ᚨ | Наследие |   |
| 7  | ᚱ | Лошадь   |   |
| 8  | ᚦ | Нужда    |   |
| 9  | ᚱ | Человек  |   |
| 10 | ᚷ | Урожай   |   |

Как только все верные руны вставлены в выемки, прочитайте текст ниже:

Вставив последний камень в паз, постамент начинает наливать золотым сиянием. Свет струится из выгравированных линий и, соединив все четыре рунических камня устремляется наверх к кристаллу. Тот начинает понемногу становиться все ярче и ярче и спустя несколько секунд вспыхивает невероятным сиянием, освещая округу. Похожие на щупальца злоецие тени, что тянулись с краснофиолетовых облаков, обвивая остров, под напором грянувшей волны света отступили обратно в бездну тьмы. **(Прибавьте к таймеру один час)**

## 2.3 ПЕРВАЯ ПЕЧАТЬ

### Карта

Прибыв к месту, вы видите руины небольшого святилища. Опустевшее и покинутое людьми, здание обветшало, стены его заросли лишайником, а от крыши остались лишь воспоминания. Она, полностью покрытая дырами, пропускающая через себя дождь и непогоду, вот-вот грозила рухнуть и обвалиться внутрь. Высокие дубовые двери немного приоткрыты и изнутри храма пропускают злоеций, переливающийся фиолетовый свет вместе с боем барабанов и заунывными речитативами.

Осмотрев храм, не заходя внутрь, **проверка Мудрости (Восприятие)**, герои заметят:

Высота крыши – 35 футов.

Высокие окна святилища заложены камнем.

Толстые стены в 2 фута толщиной.

**Результат проверки 12+**. Возможность забраться по стене на обветшалую крышу, и расположится у одного из отверстий. Для этого необходимо пройти **проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12**, в случае

провала герой падает через отверстие крыши прямо посреди пентаграммы, получая вдвое меньший урон от падения, так как приземляется в воду, которая чуть выше пояса.

**Результат проверки 16+**. Нестабильную кладку в противоположной входу стене за алтарём. Чтобы разрушить её и образовать проход требуется действие и **проверка Силы Сл 16**, каждые последующие проверки будут с уменьшающейся на 2 сложностью.

Храм наполовину затоплен и в центре его в импровизированном бассейне поют и танцуют несколько отвратительных существ. Там же начертана пентаграмма, горящая неприятным фиолетовым светом, источающая зло и темную энергию. На потолке и стенах от этого подводного сияния то и дело появляются блики с красивым и злоецим пурпурным переливом. С каждой минутой тьмы в храме становится все больше, нечто рвется с той стороны печати, нечто от предчувствия, которого кровь стынет в жилах.

Существа бегают и плещутся в воде под бой барабанов и истошно воют: Ктулху, фхтанг!! Ктулху, фхтанг!! На первый взгляд они напоминают людей, но всматриваясь, во мраке святилища на вас накатывает волна отвращения при взгляде на то, что вы считали человеческим. Гуманоидные сгорбленные фигуры имеют рыбы лица, скрюченные от удовольствия, а от чешуи этих существ отблещивает колдовское сияние.

Глядя на фигуры у пентаграммы, на одной из них, вы замечаете знакомую вам кожаную шляпу с широкими полями. Существо с множеством щупалец – это знакомый вам Доктор Ирвинг.

На стенах храма по длинным его сторонам, изувеченные, висят люди. Кто-то прикован цепями, а кто-то просто прибит к ветхой каменной кладке. Вы замечаете, что узнаете одного из живых пленников, это капитан Дженкинс. Он сильно избит, весь в ссадинах и, как и остальные пленники, кажется без сознания.



**Последователь** – находясь рядом с печатью, персонаж слышит зовущие голоса и проходит **проверку Здравомыслия Сл 13** если хочет сопротивляться. Если у него не получается, защита его разума трещит по швам, и он получает 1кб психического урона, отметьте себе этот провал.

**Затопленная часть храма** считается труднопроходимой местностью.

**На возвышении у кафедры** стоит необычайно высокий и сгорбленный мужчина в изорванном балахоне. Это староста деревни. Он со святающейся **Рунной табличкой** в руке зачитывает нечестивые проповеди. Подле него стоит двое культистов-рыболов, остальные плещутся возле печати и бьют в барабаны.

**Пленники** связаны и в ужасном состоянии. Это братья лесорубы **Дерек** и **Гест**, капитан Дженкинс и тощий бедолага. Пробудить их можно лишь закрыв печать. Для освобождения пленников необходима успешная **проверка Силы Сл 18** или **Ловкости (Воровские инструменты) Сл 14**.

**Дерек и Гест:** Братья лесорубы, потомки священника, служившего в храме на этом острове. Последние недели они знали, что назревает что-то нехорошее, поэтому готовились дать отпор нечисти. Однако потерпели неудачу. Дерек жилистый и низкорослый, необычайно ловкий и обычно говорит за двух братьев, имеет в наличии **заметный издали Талисман**, доставшийся ему от отца. Гест высокого роста и невероятно крепкого телосложения, молчун.



**Лишь появившись в храме**, на героев сразу нападут служители Древнего.

**Противники:** **Старейшина, 7 культистов-рыболовов, Доктор Ирвинг, Нечестивый эксперимент** (В засаде под водой подле Ирвинга, Скрытность +5 в воде)

**Перед началом битвы** Ирвинг делает несколько высказываний персонажам со следующими предиссториями:

**Пропавший брат** – А, вспомнил, сейчас вот смотрю на тебя и припоминаю одного бедолагу со схожими чертами лица, кто он? Твой родственник? Может брат? Ааа, вижу... вижу... задел по больному. Ну не волнуйся, обещаю, ты будешь страдать, и молитесь о пощаде, так же как и он, перед своей смертью.

**Сирота** – О, знакомые лица, а ведь я принимал роды у твоей шляхи матери. Да-да я помню, как она сбежала с острова. Но ничего, сама судьба привела тебя сюда, сам господин привел тебя сюда, ко мне. Я помню твой первый крик в этом мире и обещаю тебе, запомню последний.

**Во время сражения используйте правила Логова** представленное ниже:

**- ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА -**

Логово имеет значение инициативы «20» (проигрывает при равенстве).

**Дары Древнего (Пассивное).** Пока печать открыта все прислужники Древнего в радиусе 100 футов от первой печати при получении урона, уменьшающего хиты до 0, совершают **спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон**, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты опускаются всего лишь до 1. (Опишите эту механику как распространяющиеся от печати струи энергии, поддерживающие культистов на ногах в случае смертельного ранения, чтобы игроки понимали, куда направить свои силы).

Можно выполнить одно из следующих действий в логове; нельзя выполнять одно и то же действие в логове два раунда подряд:

**Прорыв печати.** Великий Ктулху начинает высасывать жизненную силу из присутствующих тут пленников начиная с худощавого полумертвого бедолаги (статблок обывателя). Цель должна пройти **спасбросок Телосложения Сл 18**, в случае провала Телосложение цели уменьшается на 4, если оно уменьшается до 0, цель умирает. Полумертвый бедолага автоматически проваливает свой бросок и его душа отправляется в печать. После этого остров содрогается, и время на таймере уменьшается на 10 мин. Последующие применения этой способности будут высасывать силы из пленников в таком порядке: Капитан Дженкинс -> Гест -> Дерек. В случае смерти каждого из них время на таймере будет уменьшаться на 10 мин.

**Водоворот.** Все персонажи игроков в радиусе 20 футов от печати должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 12**, при провале они сбиваются с ног.

### **Тактика во время битвы на первой печати:**

Старейшина держится поодаль выцеливая закливателей и лекарей, его прикрывает парочка культиваторов. Клам дожидается момента чтобы неожиданно напасть из под воды и бить по упавшим персонажам. Ирвинг фокусируется на одном важном персонаже либо по предыстории, либо по кол-ву вносимого урона.

**Если персонаж заберется на крышу,** и будет от туда вести бой, то после каждого дальнобойного выстрела по нему, а также в случае целенаправленной стрельбы по крыше бросьте 1к4:

1 – Крыша обваливается, каждое существо внутри храма должно пройти **проверку Ловкости Сл 14** и получить 4кб дробящего урона от обломков или половину при успехе.

2 – Большой кусок кровли 15 на 15 футов отваливается и падает на случайное существо (или на конкретное, если была заявлена цель), центрируясь на нём. Цель и все существа в радиусе обломка должны пройти **проверку Ловкости Сл 14** и получить 4кб дробящего урона или половину при успехе. Следующее попадание по крыше обрушит её.

3 – Крыша трещит, и опорные балки трескаются, при следующих бросках вычитайте 1 от результата до минимума в один.

4 – Выстрел пролетает насквозь через одну из щелей.

**Если герои обрушили крышу и до этого зажгли маяк,** то свет ослепляет всех находящихся внутри служителей Древнего. После обрушения крыши, все противники, следующий раунд боя, совершают атаки с помехой, а атаки по ним совершаются с преимуществом.

**Если во время битвы герои закроют печать,** то старейшина упадет навзничь и выйдет из боя.

**Если герои не справляются,** и вы желаете им помочь, то Дерек из-за своего талисмана может без помощи героев освободиться от влияния печати и с подручным оружием ринуться в бой.

### **После битвы:**

Еле живой старейшина подзовет к себе героев, его тело будет искажено и покрыто чешуеобразными наростами. Откашливаясь фиолетовой слизью, он бормочет:

*- Мы творили ужасные вещи... И в следующем мире не найдется мне покоя после всего...*

*Фиолетовая дымка что окутывала глаза старика рассеивается и взгляд его фокусируются на вас.*

*- Закройте печати, тут и на холме, в руинах старого монастыря... Если хотите спастись, то еще можете попытаться... Вы выиграли себе немного времени (добавьте час к таймеру), но его все еще может быть недостаточно... Закройте... печати...*

*Старейшина безвольно откидывается на бок с широко раскрытыми глазами, из которых полностью пропадает фиолетовый оттенок.*



**Пропавший брат** – Убив Ирвинга и свершив свою месть, накатывает чувство облегчения. В воздухе перед тобой формируется призрак брата. Зеленоватой дымкой он парит, смотря на останки зловещего доктора. Затем, повернувшись к тебе он, улыбаясь, кивает головой, и тихо прошептал “Спасибо” рассеивается среди капель падающего дождя. Впервые за долгое время, надежда и спокойствие поселились в твоём сердце. Игрок получает вдохновение.



**Если капитан Дженкинс выживет**, то сильно покалеченный и истекающий кровью он скажет, что выберется с этого острова, чего бы это ни стоило. Он сообщит героям, что, когда его тащили сюда, на берегу, он заметил уцелевшую лодку. Капитан отплывет отсюда как можно скорее рассказать миру, что произошло на острове. На лодке хватит места для еще одного пассажира. Селина (если с героями) в сомнениях будет рассуждать, что будет лучше, отплыть с капитаном или остаться на острове и помочь местным. Она спросит совета у персонажей и сделает, как они скажут.

**После победы и закрытия печати**, на холме начинают звенеть колокола. Прочитайте текст:

*Переведя взгляд на вершину холма, среди, виднеющихся над деревьями, руин древнего храма, появляется яркое пурпурное свечение. Оно накаляется с каждой секундой, и наконец, оглушительно взрывается снопом из тысяч искр. После этого, спустя пару мгновений тишины вы видите, как над лесом и остатками храма начинают возвышаться огромные призрачные щупальца.*

Братья ни за что НЕ пойдут дальше с героями, аргументируя это тем, что не доверяют чужакам и им нужно помочь еще живым жителям деревни. Они организуют оборону у первой печати.

Дерек может отдать свой талисман -> Для этого пройдите **проверку Убеждения Сл 18**, если игроки приведут разумные аргументы, доказав свою лояльность и желание победить Древнего то могут пройти эту проверку с преимуществом.

Если обыскать поверженных врагов герои найдут:

2 малых зелья лечения, **Банка мази** и **Руническая табличка**



## ГЛАВА 3 – ПРЕДДВЕРИЕ БЕЗДНЫ

В этой главе героям предстоит закрыть последнюю печать и столкнуться с двумя испытаниями, которые проверят их на прочность.

### 3.1 ЧЕРНОЕ ОЗЕРО

**В** небольшом леске близ подъема к утёсу, просматривается небольшое круглое озеро.

На водную его гладь со всей своей силой обрушивается дождь, а сама она выглядит абсолютно черной, не отражая никакого света.



Прямо у озера герои видят наполовину воткнутый в землю **Длинный меч**.

Если персонажи зажгли маяк, то под поверхностью озера заметно, небольшое переливающееся свечение, то появляющееся, то исчезающее.

Подойдя ближе, видно, что поверхность и вся внутренняя часть озера застелила непроницаемая черная пелена. **Проверка Интеллекта (Магия) Сл 14** в случае успеха даст понять, что озеро покрыто волшебной тьмой и источником её является меч, что воткнут у берега, в случае провала герои могут потратить 10 мин времени таймера и получить результат успешного броска.

Меч, воткнутый в землю, имеет богато украшенную гарду, а на рукояти начертаны неизвестные руны на inferнальном языке. **Проверка Интеллекта (История/Магия) Сл 16** в случае успеха или знания inferнального языка даст понять, что это руны контракта, коснувшийся их заключает взаимовыгодную сделку с неведомой сущностью. В случае провала герои могут потратить 10 мин времени таймер а и получить результат успешного броска.

Вытащить меч можно, взявшись за рукоять и заключив контракт, тогда он поддастся и с легкостью выскользнет из земли. ИЛИ вытащить его, взявшись за гарду и с силой рванув его вверх, **проверка Силы Сл 22**, в случае успеха меч вылетает из земли, и проклятие развивается, в случае провала, меч погружается все глубже в землю и вытащить его силой уже невозможно.

Если меч вытянули за рукоять,

Взявший клинок слышит в голове шепчущий голос – “договор заключен”, после этого меч поглощает его 1 максимальный хитпоинт. Персонаж получает **Клинок Дальних пределов**.

Если меч был извлечен то со дна озера, ближе к середине виднеется сильное золотистое сияние. Герои без поиска и траты лишнего времени могут забрать реликвию со дна озера.

Если герои не извлекли меч, но все еще исследуют озеро. Используя заклинание, дающее свет под водой или **Свечу глубин** из предыстории Моряка можно разглядеть золотистые линии и следы на дне озера, которые, переливаясь светом, ведут в какую-то точку. Просветив озеро, глубиной по грудь обычному человеку в самом глубоком месте, можно попробовать найти реликвию, для этого требуется совершить **проверку Мудрости (Восприимчиве) Сл 20**, при провале впустую тратится 10 мин по таймеру, но следующая проверка будет со сложностью на 2 меньше. Если игроки используют божественное чутье/обнаружение магии или у большей части группы будет свет дающий обзор под водой, и они вместе будут прочесывать озеро, можно совершать проверку с преимуществом.

Если игроки нашли реликвию, прочитайте текст, они получают **Освященную Мизерикордию**:

Следуя запутанным золотистым линиям на дне озера одна из них наконец приводит вас к золотой рукоятке, торчащей из дна. Потянув её, вы извлекаете на свет, богато украшенный резной кинжал с ромбовидным 3-гранным сечением клинка. Он излучает еле видимое золотистое свечение.

Во время битвы Ктулху против Соларов, один из воинов света получив удар чудовищной силы, обронил на остров свой кинжал, тот на огромной скорости врезался в сушу образовав кратер, заполняющийся пресной водой.

### 3.2 РАЗЛОМ

Поднимаясь выше, вы наблюдаете, широкий разлом в скале на вашем пути. Через глубокую бездну перетянут веревочный деревянный мост длиной около 80 футов. В непроглядной черноте внизу видны небольшие фиолетовые огоньки и доносится зловещий шёпот.



**Последователь** – находясь рядом с разломом, шёпот становится громче и обещает силу, персонаж проходит **проверку Здравомыслия Сл 14** если хочет сопротивляться. Если у него не получается, защита его разума трещит по швам, и он получает 1кб психического урона, отметьте себе этот провал.

Если начать идти по мосту, огоньки внизу начнут проецировать худшие кошмары персонажей. Героям явятся видения, залезающие на мост из разлома и преграждающие путь (например, Доктор Ирвинг). Эти противники лишь иллюзия, хоть и очень реалистичная и если начать их атаковать, то попав (КД 15) вы развеете иллюзию, а промахнувшись, вы повредите мост. Проверка Интеллекта (Магия/

Мост способен выдержать два попадания (любое относительно сильное заклинание рушит его сразу) после чего рвется и герои, повиснув на его остатках карабкаются вверх на другую сторону. Огоньки в это время проецируют худшие их воспоминания и атакуют их разум. Все должны пройти **проверку Здравомыслия Сл 12** карабаясь по мосту вверх, при провале получив 2кб психического урона. Если чьи-то хитпоинты падают до нуля он падает в бездну и через портал оказывается без сознания стабилизированный на алтаре в монастыре на Второй печати.

### 3.3 ВСТРЕЧА С УЖАСОМ

После преодоления разлома, после того как герои преодолеют подъем прочтите:

*После преодоления подъема вас окутывает тьма и, моргнув, вы оказываетесь в другом месте (**ПРИ-ОСТАНОВИТЕ ТАЙМЕР**). Вас окружает обширное пустое темное пространство, за пределами которого расположено множество огромных, циклопических зданий и чудовищных монолитов различных геометрических форм. От одного взгляда на них начинает раскалываться голова. Все заполнено зеленоватым едким туманом, и вы видите, как за огромными зданиями вдали переходя из одной тени в другую мелькает невообразимо огромная фигура. Внезапно замогильный голос из тьмы обрушивается на вас, он говорит на каком-то древнем нечестивом наречии, и вы хоть и не понимаете языка, понимаете саму суть слов.*

*- Я крайне восхищен вашей живучестью и умениями...*

*Огромная тень перемещается между монолитами и подбирается ближе. Среди зданий на высоте около 120 футов вы можете различить фиолетовое свечение множества глаз.*

*- И я заинтересован... в сотрудничестве...*

*Глаза в тумане и тенях построек загораются ярче.*

*- Предложение таково, вы станете моими служителями, чемпионами, я наделю вас небывалой силой и стану вашим милостивым покровителем. А взамен, взамен я требую лишь лояльности...*

Ктулху решает заключить с героями сделку, т.к. если сейчас они его остановят, то он возможно уже никогда не сможет прорвать завесу печатей. Для того чтобы склонить героев на свою сторону он будет рассказывать о могуществе что может им предоставить, о том, что сил для битвы с ним у них все равно не осталось и надежды нету никакой. Жители острова сами по себе были ужасными людьми и творили отвратительные вещи, даже не поддаваясь его влиянию, лишь потому, что души их были уже развращены, ему удалось взять часть из них под контроль.

Если кто-то из персонажей упал с моста в разлом, то Ктулху будет манипулировать героями, обещая вернуть их товарища.

Если герои откажутся, пройдите проверку по **предыстории Последователя**. Услышав отказ, существо прищуривает свои глаза и громогласно, слова его будто вбиваются в разум, заявляет: “Да будет так”. Все персонажи должны пройти **спасбросок Здравомыслия Сл 14** получая 2кб психического урона или половину при провале.

В случае если герои согласятся перейти на сторону Древнего перейдите к главе **Отдавшись Бездне**.

*С громким хлопком вы возвращаетесь в реальность. **ВОЗОБНОВИТЕ ТАЙМЕР**. Свет на вершине холма начал сиять все ярче, а шторм вокруг вас завывать все сильнее, в самом дожде чувствуется отвратительный гнилостный привкус, а в ветре проклятья и завывания. Драгоценное время утекает как песок сквозь пальцы и вам предстоит последнее испытание.*



### 3.4 ВТОРАЯ ПЕЧАТЬ

#### Карта

Идя по дороге к большому холму, вы поднимаетесь все выше и выше, с каждым шагом дождь придавливает к земле, а темные облака стягиваются в непроницаемый пурпурный купол высоко в небе. Наконец вы выходите на небольшое плато. Здесь предстают развалины некогда величественного храма. Уцелели лишь старый каменный алтарь, покрытый трещинами и множество разрушенных как временем, так и намеренными действиями, стен и колонн. Руины как гниющие кости разлагающегося скелета торчат из земли, а чудом сохранившаяся колокольня держится лишь чьими-то молитвами. В центре храма начертана уже знакомая вам пентаграмма, сияющая режущим глаза ярким фиолетовым светом. У печати вы замечаете семь силуэтов. Они раскачиваются в такт какому-то неслышимому ритму и заунывно подвывают ему. Где-то поодаль за алтарем и руинами храма, на краю утеса, вы слышите голос, эхом отдающийся в вашей голове:

— Кту́лху фхтагн! Кту́лху фхтагн!

На краю утеса стоит священник в высокой тиаре и с поднятыми руками взывает к морю.

Столкновение на утесе, противники: 7 культистов в трансе и со второго раунда: **6 культистов-рыболодов, Звездное отродье.**

**В битве используйте правила Логова представленное ниже.**

Логово имеет значение инициативы «20» (проигрывает при равенстве).

Можно выполнить одно из следующих действий в логове; нельзя выполнять одно и то же действие в логове два раунда подряд:

#### – ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА –

**Падение призрачного щупальца.** Огромное щупальце, выходящее из глубин острова начинает падать. Выделите на поле боя линию шириной в 15 футов и длиной в 100 футов. В начале следующего раунда все находящиеся в этой области существа проходят **спасбросок Ловкости Сл 16**, получая 11 (2к10) психического урона и 11 (2к10) дробящего урона или половину в случае успеха.

**Жертва.** Цель любой культист в 15 футах от печати. Цель умирает, а её душа уходит в печать. Уменьшите время на таймере на 10 мин.

Культисты-рыболоды на алтаре (7 шт.) находятся в трансе, из которого их ничто не выведет, не обращая внимания на героев и раны, они будут продолжать раскачиваться и молиться, взывая к пучине.



**Начиная со второго раунда боя** к битве присоединяется Звездное отродье со своими приспешниками, они появляются в 30-ти футах от печати:

Со стороны утеса вы слышите мерзкое хлюпанье и звук скрежета чего-то твердого по камню. Медленно с края утеса показываются две когтистые лапы, которые подтягивают за собой тело. Постепенно показывается огромная голова, с множеством злобных фиолетовых глаз и мерзких щупалец. Тело этого отвратительного существа покрыто чешуей, а за спиной виднеются перебитые и изорванные перепончатые крылья. Показавшись полностью, эта 30-ти футовая громадина возвышается над вами истекая слизью и издавая отвратительный едкий запах, от которого душу выворачивает наизнанку. Существо из легенд и кошмаров стоит прямо перед вами, нарушая одним своим видом все божественные законы и принципы. Это ужасное нечто с громким гудящим звуком бросается на вас в ярости. Члены культа, возрадовавшиеся приходу чудовища, скинули с себя робы и свою человеческую натуру обращаясь в огромных гуманоидных рыб с человеческими чертами лица.



### **Тактика во время битвы на второй печати:**

Отродье идет на пролом, защищая печать и захватывая своими щупальцами всех, кто подойдет близко и будет подставлять их под удары призрачных щупалец.

Действие логова “Жертва” используйте, если у игроков остался большой запас времени.

### **Обрушение колокольни.**

Основание колокольни имеет 15 КД и 30 хитов, при разрушении вы определяете в какую сторону она падает если её разрушили случайно или выбираете конкретную если разрушили с одной стороны намеренно. После обрушения выделите на поле боя линию падения от основания колокольни шириной 15 футов и длиной в 40 футов, все существа в данной области должны пройти **Спасбросок Ловкости Сл 16**, получая 22 (4к10) дробящего урона или половину в случае успеха.

**Если герои не справляются**, и вы хотите им помочь то Дерек, Гест и Селина (если она осталась на острове) прибывают им на помощь.

Если герои закрыли печать и победили отродье:

*Разлагающиеся останки огромной твари лежат у ваших ног, а сияние пентаграммы источавшей зло понемногу затухает. Грозовые тучи начинают рассеиваться и солнце, впервые за много месяцев освещает проклятый остров.*



## ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Если у героев истекает время и дополнительные раунды, то Великий Ктулху является в этот мир, если Звездное отродье еще живо, то Ктулху вселяется в него, зачитайте текст ниже:

*Ваши планы пошли прахом, все было напрасно, и вы чувствуете, как земля содрогается под вашими ногами. Из руин монастыря на холме появляется огромная 100 футовая фигура древнего существа. Возвышаясь над островом огромное нечто издает телепатический гул, отдающийся в вашем мозгу и сводящий вас с ума. Огромная тварь распахивает свои крылья отряхивая их обращает свое лицо, представляющее собой массу щупалец и глаз в вашу сторону. Телепатический гул нарастает и в нем вы слышите:*

*— Отринувшие мой дар не достойны жизни.*

Все герои должны пройти **спасбросок Здравомыслия Сл 18** получая 3к10 психического урона или половину при успехе.

Противник: **Великий Ктулху**

Если у героев в момент появления Ктулху есть все три святые реликвии, то зачитайте текст ниже:

*В момент ужаса и апатии, когда все, казалось бы, кончено и шансов на победу не осталось вы слышите сильное жужжание. Оно нарастает все больше, и вы наблюдаете как реликвии, что вы нашли на острове, светятся и начинают притягиваться друг к другу. Наконец они с силой взрываются, и во вспышке света перед вами появляется Солар в полном боевом облачении. Он излучает ауру света, которая понемногу начинает оттеснять тьму.*

Полностью восстановите хитпоинты всем персонажам.

В этой битве у героев даже при поддержке Солара шансы на победу крайне малы. Однако они все же есть. И если они смогут лишить Ктулху половины хитпоинтов, это положительно скажется на итоговой концовке.



## СЕКРЕТНАЯ ГЛАВА – ОТДАВШИЕСЯ БЕЗДНЕ

В случае если герои согласятся на сделку, то Великий Ктулху становится их покровителем и жертвует большой частью своей текущей силы связывая себя и их души нерушимым договором. Ни один из них не может напрямую навредить другому, и все они обязаны действовать во благо единой цели. Герои получают следующие эффекты:

- Все заклинатели восстанавливают  $1k4+1$  ячейки заклинаний максимального уровня, а остальные полностью восстанавливают хитпоинты.
- Если какие либо способности или заклинания наносили урон излучением, тип урона становится некротическим.
- Все герои получают уязвимость к урону излучением.
- Все персонажи получают способность Служитель бездны.

**Служитель бездны:** Вы можете использовать эту способность бонусным действием до того как проведете любую атаку. Можете потратить любое количество хитпоинтов, принеся их в жертву господину. В зависимости от кол-ва потраченных ХП увеличивается урон и бонус атаки от ОДНОЙ следующей атаки в этом ходу. 3 потраченных ХП = 1 очко бонуса.

Потраченные таким способом ХП нельзя восстановить лечением. Они вернутся только после долгого отдыха.

**Древний** потратил на героев огромное количество силы и ему срочно необходимо открыть первую печать обратно (Печать открывается, так же, как и закрывается только без получения урона во время проверок).

Прибыв к первой печати, герои видят, как возле неё столпились выжившие деревенские, Дерек и Гест во всеоружии и Селина (если осталась на острове). Они с подозрением спрашивают, почему вы вернулись.

Герои могут переманить на свою сторону выживших деревенских жителей, если смогут их совратить или убедить, что другого пути кроме служения Ктулху нет. Однако Дерек, Гест и Селина ни за что не согласятся и с полной силой будут вам противостоять и любому, кто захочет открыть печать. У Селины, если она осталась на острове полностью восстанавливаются все ячейки заклинаний.

**В случае сражения ваши противники:** 7 вооруженных деревенских жителей (статблок **разбойников**), **Дерек**, **Гест**, **Селина** (если осталась)

В случае победы и открытия печати прочитайте текст:

*Темная энергия струится из печати и все ваше естество ликует в предвкушении. Вы чувствуете, как земля содрогается под ногами. Из руин монастыря на холме появляется огромная 120 футовая фигура древнего существа. Возвышаясь над островом огромное нечто, издает телепатический гул, отдающийся в вашем мозгу сладостным наслаждением. Повелитель распахивает свои крылья, отряхивая их, и обращает свое лицо, представляющее собой массу щупалец и глаз в вашу сторону. Телепатический гул нарастает, и в нем вы слышите:*

*— Вы справились дети мои и будете вознаграждены. Но многое еще предстоит, этот мир познает наш гнев и нашу ярость, пойдёмте же со мной и мы создадим новый мировой порядок.*



## ГЛАВА 4 – КОГДА ТУМАН РАССЕЯЛСЯ

На основе действий игроков в конце игры вы озвучиваете и разыгрываете последствия.

**Капитан Дженкинс – если выжил**, выбирается с острова, совершите **проверку Сл 10**, если Дженкинса подлечили ИЛИ с ним отправился еще кто-нибудь, то совершите эту проверку с преимуществом. Если оба условия соблюдены, то проверка автоматически пройдена. В случае успеха капитан добирается до большой земли.

**Если Дженкинс погиб в пути** – Гордый капитан всю жизнь боролся со стихией, он знал, что если ему и суждено сгинуть, то только в волнах морей. Лодка разбита, парус сорвало и под ногами хлюпает вода. Пожилой капитан снимает шляпу и со смиренным и улыбкой смотрит на надвигающуюся, на него огромную волну.

**Если Дженкинс доплыл** – На материке, он рассказывает все властям, пройдите **проверку Сл 12**, если Дженкинс отправился не один, то пройдите её с преимуществом. При успехе власти высылают на остров четыре корабля с войсками, жрецами и высокопоставленными членами ордена Восхода. При провале выплывает лишь два корабля.

**Если никто не добрался до материка**, то из порта на Эверрейн выплывает лишь один корабль.

**Если печати были закрыты**, то шторм в море стихает, и все корабли прибывают в сохранности:

Прибыв на остров и обнаружив, что на нем произошло, жрецы немедленно приступили к ритуалам освящения и очистки. Многие месяцы специальные корабли охотников отлавливали мерзкие рыбы отродья, блуждавшие вокруг острова. Орден Восхода восстановил на острове храм и оставил там солидный контингент жрецов и защитников, дабы история не повторилась. Большинство жителей острова хоть и пережили кошмар, отказались покидать свои дома и, восстановив деревню, продолжили свою размеренную жизнь, лишь изредка содрогаясь в ночи от далеких звуков грома.

**Если печати не были закрыты**, в море продолжает бушевать шторм. **Если был починен маяк, то корабли прибывают** на остров в полном составе, если нет, то 1к3 кораблей гибнут в шторме.

**Если все корабли погибли в шторме:**

Держать верное направление в таком шторме не представляется возможным. Огромные транспортные галеоны океан треплет как бумажные кораблики, играясь с ними, омывая водой и подкидывая. Треск дерева крики экипажа сливались с раскатами грома и шумом волн. Последнее, что увидел рулевой выжившего судна, была быстро приближающаяся отвесная скала проклятого острова, на которой расселись, громко гогоча множество отвратительных существ.

**Если вы не закрыли печати и на остров высадились корабли** – Они дают бой древнему божеству и его отродьям.

**Если Исследователь закрыл свой квест и дописал книгу**, то её находят и благодаря этим записям, прибывшие на остров жрецы лучше понимают, как бороться со злом и совершают бросок с преимуществом.

К броску на сражение прибавляется бонус в размере количества доплывших кораблей.

Если собраны все реликвии и призван солар то тот успел сильно ослабить Древнего бога **+3** к результату броска.

Если во время сражения с Ктулху герои сумели снять ему половину хитпоинтов то **+2** к результату броска.

Для сражения пройдите **проверку Сл 18:**

**Успех** – Высадившиеся войска зачистили остров от малых отродий и дали бой Великому Ктулху, верховные жрецы ордена, при поддержке множества магов неся колоссальные потери, смогли победить зло. После этого жрецы немедленно приступили к ритуалам освящения и очистки. Многие месяцы специальные корабли охотников отлавливали мерзкие рыбы отродья, блуждавшие вокруг острова. Орден Восхода восстановил на острове храм и оставил там солидный контингент жрецов и защитников, дабы история не повторилась. Большинство жителей острова хоть и пережили кошмар, отказались покидать свои дома и, восстановив деревню, продолжили свою размеренную жизнь, лишь изредка содрогаясь в ночи от далеких звуков грома.

**Провал** – Остров содрогался от битвы прибывших на остров войск и отродий во главе со своим Повелителем. Скалы разламывались, а открывающиеся разломы поглощали целые отряды. В конце концов, пал последний жрец и его глаза, наполненные божественным светом, медленно потухли, уступая место безграничной тьме. Теперь у Древнего есть все ресурсы для дальнейшего завоевания мира.

**Если герои примкнули к Ктулху** – Лишь высадившись на острове, сошедшие на землю жрецы и воины обнаружили отряд приключенцев, те уверяли, что они со всем уже разобрались и приглашали новоприбывших отдохнуть в трактире. Корабли, что выплыли из порта так никогда и не вернулись, а вторая экспедиция, что должна была отплыть на поиски, не была отправлена. Её остановили внезапно начавшиеся на большой земле войны и внутренние раздоры.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А. МЕХАНИКА БЕЗУМИЯ.

### ЗДРАВОМЫСЛИЕ

Вы можете использовать **характеристику Здравомыслие**, если ваша кампания вращается вокруг сущностей с совершенно чуждой и невыразимой натурой, как Великий Ктулху, чьи силы и приспешники могут сломить разум персонажа. Персонаж с высоким Здравомыслием остается, уравновешен даже перед лицом безумных обстоятельств, в то время как персонаж с низким Здравомыслием легко ломается при столкновении со сверхъестественным ужасом, выходящим за рамки нормы.

**При создании персонажа**, добавляя эту характеристику, вы можете:

- Если ваши игроки используют стандартный набор характеристик, добавьте в набор значение «11».
- Если ваши игроки используют опциональную систему настройки характеристик, добавьте к сумме 3 очка.
- Если ваши игроки определяют значение своих характеристик случайным образом, пусть бросят кости и для Здравомыслия.

**Проверки здравомыслия.** Вы можете попросить персонажей совершить проверку Здравомыслия вместо проверки Интеллекта, чтоб вспомнить сведения о чужеродных безумных существах из вашей кампании, чтобы расшифровать написанное сумасшедшим или чтобы выучить заклинание из книги с запрещенным знанием. Кроме того, вы можете просить о проверке Здравомыслия, когда персонаж занимается следующими действиями:

- Расшифровка текста, написанного на таком чуждом языке, что это грозит свести персонажа с ума.
- Преодоление долгосрочных эффектов безумия.
- Понимание чужеродной магии, не использующей стандартные подходы.

**Спасброски Здравомыслия.** Вы можете попросить совершить спасбросок Здравомыслия, когда персонаж сталкивается с риском безумия, например, в следующих ситуациях:

- Первая встреча с существами из чужих миров.
- Прямой контакт с разумом чужеродного существа.
- Эффект заклинаний, воздействующих на психическую устойчивость.
- Нахождение на демиплане, построенном на чужеродных законах физики.
- Сопrotивление эффекту, наложенному атакой или заклинанием, причиняющим урон психической энергией.

Проваленный спасбросок Здравомыслия приводит к кратковременному безумию, которое в свою очередь может привести к долговременному или бессрочному безумию. Каждый раз, когда персонаж получает долговременное или бессрочное безумие, его Здравомыслие уменьшается на 1. Заклинание **Высшее восстановление [Greater restoration]** может восстановить потраченное из-за этого Здравомыслие. Персонаж может увеличивать Здравомыслие при увеличении уровня.

### СХОЖДЕНИЕ С УМА

Разнообразные магические эффекты могут обрекать на безумие даже стойкие умы. Некоторые заклинания, такие как связь с иным миром и знак, могут насыщать безумие, и вы можете использовать приведенные здесь правила вместо тех, что описаны в эффекте этих заклинаний. Некоторые артефакты ломают психику персонажей, использующих их или настраивающихся на них. Сопrotивление насылающему безумие эффекту требует спасброска **Здравомыслия**.

### ЭФФЕКТЫ БЕЗУМИЯ

**Безумие** может быть кратковременным, долговременным или бессрочным. Большая часть относительно обычных эффектов причиняет кратковременное безумие, которое длится лишь несколько минут. Более ужасные или суммируемые эффекты могут привести к долговременному или бессрочному безумию. Под действием кратковременного безумия персонаж находится 1к10 минут или 1к4 раундов в бою. Под действием долговременного безумия персонаж находится 1кб × 2 часов.

**Если вы получаете эффект кратковременного безумия во время боя** или вступаете в бой имея этот эффект, то 1к10 минут его длительности превращаются в 1к4 раундов длительности.

|        | <b>Эффекты кратковременного безумия</b> (длится 1к10 минут или 1к4 раундов в бою)  |
|--------|--|
| 01-20  | Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект оканчивается, если персонаж получает урон.  |
| 21-30  | Персонаж находится в сильном шоке и на время действия эффекта имеет -2 ко всем хар-кам   |
| 31-40  | Персонаж начинает что-то невнятно бормотать и не может ни нормально общаться, ни накладывать заклинания.                                     |
| 41-50  | Персонажу мерещатся ужасы, и невидимые враги окружают его. Персонаж должен в каждом раунде действием атаковать ближайшее существо.           |
| 51-60  | Персонажа окутывает замешательство, разум не в силах мыслить трезво. До окончания действия эффекта, бонус мастерства персонажа становится 0. |
| 61-70  | Персонаж видит яркие галлюцинации и совершает с помехой проверки характеристик.  |
| 71-80  | Персонаж в ступоре и выполняет всё, что ему говорят, если это не суицидальный приказ.  |
| 81-90  | Жуткая дрожь в руках дает персонажу помеху на всех бросках атаки и проверках характеристик задействующих руки.                               |
| 91-95  | Ноги персонажа его не слушаются, и скорость перемещения уменьшена на 10 футов.   |
| 96-100 | Силой воли вы заканчиваете на себе эффект безумия и получаете преимущество на любой следующей проверке Здравомыслия.                         |

## Кратковременное безумие

При получении в рамках 24 часов 3-х эффектов краткосрочного безумия после окончания 3-го, 6-го, 9-го и т.д. вы должны пройти **проверку Здравомыслия Сл 16**, при провале вы получаете Эффект Долговременного Безумия.

### Долговременное безумие:

По окончанию эффекта долгосрочного безумия вы должны **проверку Здравомыслия Сл 14**, при провале вы получаете эффект Бессрочного безумия.

## ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ

Заклинание **Умиротворение [Calm emotions]** может подавить действие безумия, а заклинание **Малое восстановление [Lesser restoration]** может избавить от краткосрочного или долговременного безумия.

В зависимости от источника безумия, могут помочь заклинания **Снятие проклятия [Remove curse]** или **Рассеивание зла и добра [Dispel evil and good]**.

От бессрочного безумия может помочь заклинание **Высшее восстановление [Greater restoration]** или более сильная маг

| <b>к100</b> | <b>Эффекты долговременного безумия</b> (длится 1кб x 2 часов)  |
|-------------|--|
| 01          | Вы теряете разум и проваливаетесь в обитель кошмаров, агонии и безумия. Темная сущность находящаяся рядом может перехватить контроль над вашим разумом и подчинить его своей воле. Никакое заклинание ниже Высшего восстановления не может окончить ваш кошмар и вернуть обратно. Этот эффект длится до излечения.   |
| 02-10       | Ваш разум помутился. До окончания действия эффекта вы получаете -2 к бонусу мастерства   |
| 11-20       | Ваш рассудок сильно потрясло, бросьте 2кб для выбора двух характеристик. До окончания действия эффекта персонаж получает -2 к этим характеристикам.  |
| 21-30       | Ваш дух сломлен и ослаб, бросьте 2кб для выбора двух спасбросков. До окончания действия эффекта персонаж получает -2 к этим спасброскам.   |
| 31-40       | Вас накрывает легкая амнезия. До окончания действия эффекта вы лишаетесь владения одного случайного навыка.  |
| 41-50       | Безумие исказило ваше восприятие реальности, вам чудятся и слышатся странные звуки. До окончания действия эффекта вы получаете помеху на все проверки Восприятия.  |
| 51-90       | Безумие не сильно, но затронуло ваш разум, бросьте к4:<br>1- У вас появляется легкий тремор в руках. Броски на Атлетику, Акробатику, Скрытность и Ловкость рук совершаются с помехой.<br>2- У вас нарушается память. Броски на Магию, Историю, Расследование, Природу и Религию совершаются с помехой.<br>3- Связь с окружающим миром теряется. Броски на Обращение с животными, Восприятие, Медицину и Выживание совершаются с помехой.<br>4- Вы теряете уверенность в себе и начинаете заикаться. Броски Убеждения, Обмана, Запугивания и Выступления совершаются с помехой. |
| 91-95       | Вы не получаете эффекта долговременного безумия, однако, получаете помеху на следующую проверку Здравомыслия.  |
| 96-100      | Вы берете себя в руки и ваш разум проясняется, вы не получаете эффектов долговременного безумия.   |

| <b>к100</b> | <b>Эффекты бессрочного безумия</b> (длится 1к10 x 10 часов)  |
|-------------|--|
| 01-15       | «Пока я пьян, я мыслю здраво»  |
| 16-25       | «Я храню всё, что нахожу»  |
| 26-30       | «Я хочу походить на того, кого хорошо знаю — яперенимаю его стиль в одежде, привычки и даже имя»                             |
| 31-35       | «Я должен исказить факты, преувеличивать иоткровенно лгать, чтобы быть интересным для других»                                |
| 36-45       | «Меня интересует только достижение моей цели, и я игнорирую всё, лишь бы её достичь»   |
| 46-50       | «Мне трудно заботиться о том, что происходит вокруг меня»  |
| 51-55       | «Мне не нравится то, как люди меня всё время оценивают»  |
| 56-70       | «Я самый умный, самый мудрый, самый сильный, самый быстрый и самый красивый из всех, кого я знаю»                            |
| 71-80       | «Я убеждён, что за мной охотятся мощные враги,и повсюду находятся их агенты. Я уверен, что все они за мной постоянно следят» |
| 81-85       | «Я могу доверять только одному другу. И этого особого друга вижу только я»   |
| 86-95       | «Я не могу ничего воспринимать всерьёз. Чем серьёзнее ситуация, тем более смешной она мне кажется»                           |
| 96-100      | «Я понял, что мне очень нравится убивать живых существ»  |

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б. ПРЕДЫСТОРИИ.

Версии для игроков вы можете найти в доп. материалах. Строка Выполнение задачи предназначена только для Мастера.

### СИРОТА

В детстве мать вывезла вас с Эверрейна. Она никогда не упоминала об острове и страшилась прошлого. Когда вы были еще ребенком, преследуемая ужасом и, крича несвязные фразы, она умерла от лихорадки во время сильной бури. Вас же, после совершеннолетия, начали преследовать кошмарные видения темного острова, усиливающиеся с каждым годом. Все что вы знаете, это то, что кошмары связаны с вашей родиной и только там этому можно положить конец.

**Вещи за предысторию:** 50 зм, ключ от вашего старого дома на острове и **Камень удачи**.

**Личная задача:** Вам предстоит найти свой старый дом и источник ваших кошмаров.

**Выполнение задачи:** Будучи в деревне, игрок видит свой старый дом. В доме он видит отца и небольшого флешбэк. Игрок может прикончить бесвязно бормочущее существо из мести, из жалости простив, а может оставить его так, решив, что он заслужил свою участь. В любом случае игрок узнает о прошлом и получает вдохновение.

### МОРЯК

Вы были матросом на корабле, который часто ходил маршрутами возле Эверрейна и один раз, проплывая особенно близко, всматриваясь в темноту ночи, вы увидели ужасное нечто из глубин древности не поддающееся описанию. После этого вы практически потеряли сон, а за рассказы об увиденном прослыли безумцем. Жажда разобратсья с причинами своих страхов, прекратить бессонницу и доказать всем, что вы правы ведет вас к острову вечного дождя.

**Вещи за предысторию:** 50 зм на покупки, **свеча глубин** и **Защитная сфера** (из осколка Ксориатского Мрамора).

**Личная задача:** Победите свои страхи и преодолите себя, верните себе достоинство.

**Выполнение задачи:** Столкнувшись с безумием на острове вы убедитесь в том, что видели, то, что видели. Но что бы совладать с этим страхом нужно пересилить себя. Каждый раз, когда игрок получает урон Психической энергией или по мнению Мастера видит какое-то ужасное зрелище, он должен **пройти Спасбросок Здравомыслия Сл 12**, при провале его накрывает приступ ужасных видений и он получает эффект (кратковременное безумие) по таблице, при успехе он преодолевает свои страхи и разрушая ментальные оковы ужаса обретает железную решимость в искоренении отвратительного зла. Дайте игроку вдохновение.

### ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Будучи исследователем копаясь в старых архивах, вы нашли упоминания о безымянном ужасе что скрывается за толщей воды и леденящем душу страхе что сковывал сердца людей подле Эверрейна. Но записи были неполны и неточны, часть утеряна или уничтожена. Заинтересовавшись этой историей,

вы ищите любой предлог и возможность, чтобы попасть на остров и продолжить исследования.

**Вещи за предысторию:** 50 зм на покупки, книга для заметок (Эта книга, включая все в ней записанное, не может быть повреждена огнем или погружением в воду, кроме того, она не портится со временем), **Книга тайного знания**.

**Личная задача:** Жажда знаний движет вами и заставляет сохранять спокойствие даже в экстремальных ситуациях. Познание превыше всего, заносите и зарисовывайте в книгу все, что покажется вам важным. Для этого вам потребуется 5 мин и **проверка Интеллекта (История) Сл 14**, если вы преуспели, то справляетесь за минуту.

**Выполнение задачи:** после того как зарисуете или запишите хотя бы 4 важных вещи (по мнению Мастера) для раскрытия тайны острова и его темной истории, ваша задача будет выполнена. Игрок получает вдохновение.

### ПРОПАВШИЙ БРАТ

Ваш брат Густав был моряком китобоем и однажды запыл в сильный шторм вблизи проклятого острова. Через несколько дней его судно нашли в десятках морских милях от места охоты с чудовищными повреждениями и отсутствующим экипажем. Вы не верите, что такое мог сотворить шторм или кит. Все чаще брат является вам во снах произнося лишь название проклятого острова – Эверрейн.

**Вещи за предысторию:** 50 золотых, **волшебный гарпун** вашего брата.

**Личная задача:** Вы ищите любые зацепки в истории об исчезновении вашего брата и тем почему он является во снах.

**Выполнение задачи:** В трактире, в музейной комнате вы можете найти вещь, связанную с вашим покойным братом, если вы прикасаетесь к ней, то видите короткое видение, в нем доктор Ирвинг кромсает его еще живого. Как только Ирвинг будет мертв, персонаж свершит свою месть. Игрок получает вдохновение.

### ХРАМОВНИК ЦЕРКВИ ВОСХОДА

(Только жрец или паладин)

Ваша коллега жрица Селина Винтерскейл отправилась исследовать и изучать найденные ею рукописи, последнее сообщение от неё было перед тем, как она отправилась на Эверрейн. Её долгое отсутствие настораживает настоятеля, и он просит вас отправиться на поиски. В голосе вашего старого учителя слышался неподдельный страх, когда он говорил об острове, куда вам предстоит отправиться. Он пообещал, что за вашу душу будут ежедневно и непрестанно молиться, а перед отправкой из реликвария вашего ордена вам был вручен носитель святой силы.

**Вещи за предысторию:** 50 зм на покупки и **небольшой предмет** заменяющий вам заклинательную фокусировку.

**Личная задача:** Господь не просто так послал вас на им же забытый остров. Ваша задача найти свою коллегу или узнать, что с ней случилось.

**Выполнение задачи:** Вам нужно спасти Селину Винтерскейл, если вы находите её, и она выживает после схватки в трактире, игрок получает вдохновение, если она по какой-то причине мертва, вы клянетесь в мести и получаете вдохновение, только если лично убиваете её убийцу.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ

(Только колдун с покровителем Великим Древним)

Сила, что вы получили в ходе нечестивого ритуала из давно забытой книги, с вами уже давно, но только сейчас вы начинаете понимать с кем и с чем связали себя договором. Вы чувствуете, как нечто необычайно могущественное и древнее пробуждается, заглядывая вам в душу. Темные шепотки доносятся до вас слухи о небывалых штормах и загадочных явлениях на Эверрейне. Потусторонний кошмар, ваш господин, зовет вас туда для платы за ту силу, которой вы пользовались так беззаботно. Невидимые нити тянут вас к загадочному острову и оставляют непростой выбор, сопротивляться или прикнуть к той сущности, что взывает из пучин. Вы всячески стараетесь скрыть вашу связь с темными силами.

**Вещи за предысторию:** 50 зм на покупки и **Амулет тёмного осколка** (сделан из неизвестного черного материала, зеленоватого оттенка с золотыми вкраплениями и всегда холодный на ощупь)

**Личная задача:** Вы желаете обрести свободу от ваших оков (или нет?). Играя за Последователя, по ходу приключения вас будут искушать, поддаваться или нет решать только вам.

**Выполнение задачи:** когда герои предстанут перед Древним после разлома, игрок с предысторией последователя должен пройти **спасбросок Здравомыслия Сл 10 + 2** за каждый провал проверки предыстории, полученные во время игры. Эта проверка маскируется, тем, что все остальные игроки так же проходят проверку после выхода из измерения Ктулху.

В случае успеха герой освобождается от влияния Древнего.

В случае провала персонаж получает 2к6 психического урона и становится марионеткой Древнего. Сообщите об этом игроку в тайне. Он будет притворяться союзником игроков, чтобы в решающий момент предать, контроль Древнего можно будет снять с игрока только закрытием второй печати.

Если игрок сохранил свой разум и воспротивился влиянию Древнего после встречи с ним он получает вдохновение.

## ТВОРЕЦ

В отличие от других людей ваша творческая натура всегда обладала очень чуткой психикой, ваши сны часто служили источником вдохновения в ваших работах. Но последние месяцы, очень длинные и мучительные месяцы, вам снятся лишь кошмары. В них под грохот грома и шум дождя вы стоите посреди неопишуемых ландшафтов, вас окружают огромные, циклопические монолиты, древние как сам Мир, а вдали между ними, покрытая туманом, блуждает фигура огромного чудовища настолько отвратительная, что ни одна форма искусства не

способа до конца этого отобразить. Фигура шепчет о скорой свободе и каре всему миру за свое заточение. После этого вы начали терять рассудок, знахарка, к которой вы обратились за спасением, дала наводку на остров, где вы сможете найти разгадку своих снов и прекращению кошмаров.

**Вещи за предысторию:** 50 зм, тревожащая при взгляде на неё статуэтка существа из ваших сновидений и **Свирель ужаса**.

**Личная задача:** Вами движет желание любым способом прекратить видения и остановить свое нисхождение в безумие. Начните игру с одним эффектом по таблице Бессрочное безумие, от него никак нельзя избавиться (отыгрывайте персонажа соответствующе).

**Выполнение задачи (ТОЛЬКО ДЛЯ МАСТЕРА):** как только вы прикасаетесь к святой реликвии ваш эффект безумия проходит и если вы носите её при себе минимум 2 часа подряд, то ваш разум проясняется и вы лишаетесь эффекта безумия, после этого получите вдохновение.

## СОБСТВЕННАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Игрок по согласованию с Мастером создать собственную предысторию для своего персонажа, его должно тянуть на загадочный остров вечного дождя или он должен иметь свои веские причины попасть туда и цель. После проработывания предыстории дайте персонажу: 50 зм, предмет для ролевого отыгрыша и полезный магический предмет (обычный или необычный). После того как персонаж выполнит свою цель на острове дайте ему вдохновение.

## Приложение В. Механика Печати.

**Чтобы закрыть печать** нужно сосредоточиться на ней действием будучи в 10 футах и пройти **проверку Магии/Религии Сл 20**, читая тексты изгоняющие зло или сосредотачивая свою ману вы стараетесь закрыть пролом в пространстве. **При успехе** вы закрываете печать, **при провале** вы продолжаете концентрироваться на ней, как на заклинании и в последующие ходы можете бонусным действием совершить попытку закрытия печати. **В случае потери концентрации** или перемещения дальше 20 футов от печати, нужно начинать проверку сначала теряя все бонусы. Каждая следующая проверка при сохранении концентрации будет проходить со сложностью на 2 меньше (18, затем 16 и так далее). Однако, закрывая печать, вы обращаете на себя взор Древнего с той стороны и после каждой проваленной попытки (не считая первой), вы получаете 1кб психического урона. Урон этот так же увеличивается в зависимости от кол-ва проваленных попыток. (1кб -> 2кб -> 3кб и т.д.)

Поддержание концентрации на печати не мешает вам совершать другие действия, кроме накладывания заклинаний, требующих концентрации.

**Каждая святая реликвия** в радиусе 30 футов от печати дает бонус +1 на проверках к её закрытию. Изобразите это как идущий от реликвий золотистый свет, очищающий ваш разум, и помогающий сосредоточиться на процессе.

Другой игрок может помочь в закрытии печати, в таком случае он так же тратит действие и поддерживает концентрацию на последующих ходах. Бонусы к проверке не теряются, если остается хотя бы один концентрирующийся на печати. Бонус от общего кол-ва персонажей, закрывающих печать определяется по таблице ниже:

|   |                         |
|---|-------------------------|
| 1 | -                       |
| 2 | +2                      |
| 3 | +3                      |
| 4 | Преимущество на броске. |
| 5 | Преимущество на броске. |

## Приложение Г. Артефакты и предметы.

Все картинки для предметов и их карточки (в формате MTG) можно найти на [Гугл Диске](#).

### Святая реликвия

Представляет собой предмет, наделенный божественной силой изгоняющий зло. Любое злое или наделенное злыми силами существо, взявшее такой предмет, немедленно получит 1к4 урона излучением.

Игрок, закрывающий печать на острове, получает +1 к проверке за каждый такой предмет, находящийся в радиусе 30 футов от печати.

Особенности и эффекты от освященных артефактов становятся очевидными любому не злому существу их взявшему. Только существо Нейтрального Мирозрения и добрее могут ими пользоваться.

Три таких реликвии, которые могут быть найдены на острове перечислены ниже:

### ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН

**Святая реликвия**, артефакт (не требует настройки)

Носитель получает сопротивление некротическому и психическому урону пока носит его на себе.

**Один раз в день** носитель талисмана может активировать его силу и вытянув в руке направить в любую сторону, из талисмана вырывается опаляющий луч святой энергии шириной 15 футов и длиной в 40 футов, все цели в зоне луча проходят **спасбросок Мудрости Сл 16** и получает 4к10 урона излучением или половину при успешном спасброске.

### МАНУСКРИПТ ТАИНСТВ

**Святая реликвия**, артефакт (не требует настройки)

Прочитав эту книгу, вы понимаете, что знания здесь могут помочь в сдерживании зла.

**3 раза в день:** Держа этот предмет в руке, и зачитывая священные тексты, вы можете:

**Бонусным действием** – на 10 мин получить преимущество на любых проверках Магии/Религии.

**Действием** – вы можете заставить любую Абберацию, Исчадие или Нежить пройти **спасбросок Мудрости Сл 16**, при провале это существо опутывается тонкими нитями света и получает помеху на всех атаках. Существо может повторять проверку в начале каждого своего хода, чтобы разорвать путы.

**Реакцией** – выкрикнув священные слова предотвратить урон психической или некротической энергией по себе или существу в 30 футах от вас.

### ОСВЯЩЕННАЯ МИЗЕРИКОРДИЯ

**Святая реликвия** (не требует настройки), *Оружие (кинжал)*

Длинный 4-х гранный кинжал, выполнен из какого-то крепкого металла.

Вы получаете бонус +1 на броски атаки и урона этим оружием. Являясь **святой реликвией**, при попадании по злому или наделенному злыми силами существу оно получает 1к4 урона излучением.

Один раз в день, если игрок его носящий получает урон, который уменьшает его хиты до нуля, то он тут же восстанавливает 31 (6к8+4 хитов).

## Тёмная реликвия

Творение сущностей неизведанных и древних как сама вселенная. Владея такими предметами, вы получаете большое могущество и знания, но обрекаете себя на ужасную судьбу, если зайдете слишком далеко в их применении.

Темные реликвии всегда дают понимание своему владельцу о том, на что он способен и какими бонусами и дарами он может обладать. Можете рассказывать игроку о свойствах предмета после получения, но не рассказывайте о последствиях, которые его ждут после применения.

### ТЕМНАЯ СФЕРА

**Темная реликвия**, артефакт (не требует настройки)

Притягивает взгляд и манит её коснуться. Сфера представляет собой хрустальный шар из неразрушимого материала, внутри которого видна круговерть черноты и вечной бездны. Голоса из тьмы обещают силу и древние запретные знания. Во время **ЛЮБОЙ** проверки, держа сферу в руке, вы можете удвоить ваши уже имеющиеся бонусы к этой проверке.

После прохождения проверки и описания результата, вне зависимости от него, вам нужно выдержать показанные сферой ужасные видения (текст ниже). Пройдите **проверку Здравомыслия Сл 18**, при провале вы получаете краткосрочное безумие и 3кб психического урона, при провале на 8 и более от сложности вы так же получаете степень истощения.

*Вместе со знанием на вас накатывают ужасные видения космических масштабов. Чудовищных размахов мерцающие в небесах города и нависающее нечто на краю сознания. Нечто, что смотрит на вас из незримых далей пространства и самых темных уголков вселенной. Оно оцупывает вашу душу, изучая и рассматривая.*

### ЗАПРЕТНАЯ МАСКА

**Темная реликвия**, артефакт (не требует настройки)

Нося маску, вы бонусным действием можете получить преимущество на любые атаки до начала своего следующего хода. Но каждый раз, когда вы так делаете, пройдите **проверку Здравомыслия Сл 8**. С каждым последующим использованием (где-нибудь отмечайте) сложность проверки возрастает на 1 (сложность проверки не сбрасывается, если маска передается другому), при провале маска врастает носителю в лицо и даёт помеху на всех небоевых проверках. Если маска вросла в лицо, то для получения преимущества на атаку теперь нужно проходить **проверку Здравомыслия Сл 12**, при провале вы все еще получаете преимущество, но также получаете 2кб психического урона. Только заклинание высшее восстановления или снятие проклятия поможет её снять, если она будет снята таким способом, то рассыпается в прах с отвратительным скрежетом.

## РУНИЧЕСКАЯ ТАБЛИЧКА

**Темная реликвия**, артефакт (не требует настройки)

Табличка из неизвестного материала, на которой высечены древние руны. Взяв в руки нечестивую табличку, вы начинаете понимать написанное не зная языка. Вам ясно, что в ней содержатся различные знания из-за пределов этого мира, однако читая текст, тот, начинает, как будто читать вас.

Если вы продолжаете читать:

*От взгляда на руны начинают болеть глаза, а поток нечестивых мыслей начинает напрямую вливаться к вамв мозг, причиняя нестерпимую боль.*

Пройдите **проверку Здравомыслия Сл 12**, в случае успеха вы можете (если хотите) оторваться от чтения, в случае провала, получите кб психического урона.

*Вы продолжаете вчитываться в письма. С каждым последующим символом ваш разум все больше протестует, а тело отказывается повиноваться командам. Темные видения из древних времен витают в вашем разуме.*

Пройдите **проверку Здравомыслия Сл 14**, в случае успеха вы можете (если хотите) оторваться от чтения, в случае провала, получите 2кб психического урона.

*Вы все больше погружаетесь в неизведанный вами мир, слова и символы, имеющие огромное значение, оженной печатью выжигаются в вашем разуме. Глаза начинают кровоточить, а тело содрогаться в конвульсиях и все же вы не выпускаете табличку из рук.*

Пройдите **проверку Здравомыслия Сл 18**, в случае успеха вы можете (если хотите) оторваться от чтения, в случае провала, получите 4кб психического урона.

*Последняя толика знания попадает в ваш переполненный мозг, и вы отключаетесь. Руны на табличке тухнут, и она выскользает из ваших обмякших рук. Не достигнув земли она развеивается в прах и улетучивается в порыве ветра.*

**Если вы дочитали до конца**, то ваше значение Здравомыслия уменьшается на 2, а все остальные характеристики уменьшаются на 1, кроме вашей заклинательной характеристики или любой другой, важной для вас, она увеличивается на 4.

**Если вы оторвались от таблички во время чтения**, то восстановите кол-во ячеек заклинания (макс уровня) равное кол-ву пройденных проверок. Если вы не заклинатель, то уменьшите значение одной случайной характеристики и Здравомыслия на 1, а одна характеристика на выбор увеличивается на 2.

## КЛИНОК ДАЛЬНИХ ПРЕДЕЛОВ

**Темная реликвия** (не требует настройки), оружие (длинный меч)

Длинный меч, магическое оружие, от которого волнами исходит темная энергия. Взявшись за рукоять, персонаж слышит в голове шепчущий голос – “договор заключен”, после этого меч поглощает его 1 максимальный хит.

Каждый раз, когда персонаж атакует этим оружием оно поглощает его 1 очко максимальных хитов, **бонусным действием** персонаж может дополнительно потратить любое кол-во своих макс хитов. В соответствии с кол-вом потраченных очков увеличивается бонус атаки и урон от неё в соотношении 1=1 (работает только на ОДНУ атаку).

За каждые потраченные 10 очков макс ХП персонаж получает -1 ко всем броскам (по сути, истощение по DnD One). После каждого использования проходите, если есть смысл, **проверку Здравомыслия Сл 20** – (кол-во оставшихся макс ХП), при провале меч высасывает всю жизненную энергию носителя вплоть до 1 макс ХП.

Восстановить потраченные хитпоинты можно только заклинанием исполнение желаний. Если Максимальные хитпоины персонажа опускаются до 1 то меч теряет интерес к персонажу и, становясь непомерно тяжёлым выпадает из его рук.

## ТАЛИСМАН ЦЕРКВИ ВОСХОДА

Артефакт, Заклинательная фокусировка

Игрок, несущий этот предмет, получает **преимущество на всех проверках Здравомыслия**.

Так же, по желанию игрока, реакцией, он может пожертвовать один такой предмет, если он это делает, реликвия взрывается, окутывая игрока золотистым сиянием и полностью предотвращая Психический или Некротический урон в его сторону, и исцеляя его на половину предотвращенного таким образом урона.

## КНИГА ТАЙНОГО ЗНАНИЯ

Чудесный предмет, редкий

Книга о тайном учении, имеет 3 заряда (восстанавливаются на рассвете), при прохождении проверки связанной с характеристикой Мудрости или Интеллекта, держа книгу в руках можете потратить 1 заряд и получить бонус 1к4 к данной проверке сразу после броска к20. Один раз за день вы можете потратить заряд учебника чтобы обуздать темные секреты и сокрытую в нем магию, можете сотворить заклинание 1-го уровня или заговор из списка колдуна, без траты ячеек заклинания.

## СВЕЧА ГЛУБИН

Чудесный предмет, редкий

Пламя этой свечи не гаснет при погружении в воду и его нельзя потушить или зажечь никак кроме командного слова из уст владельца. Она излучает свет и тепло как обычная свеча и разгоняет любую магическую тьму. Свеча ярко светит в радиусе 5 футов и тускло еще в 5 футах.

## СТУДЕНИСТЫЙ ОЧИСТИТЕЛЬ

Оружие (дубинка), легкое.

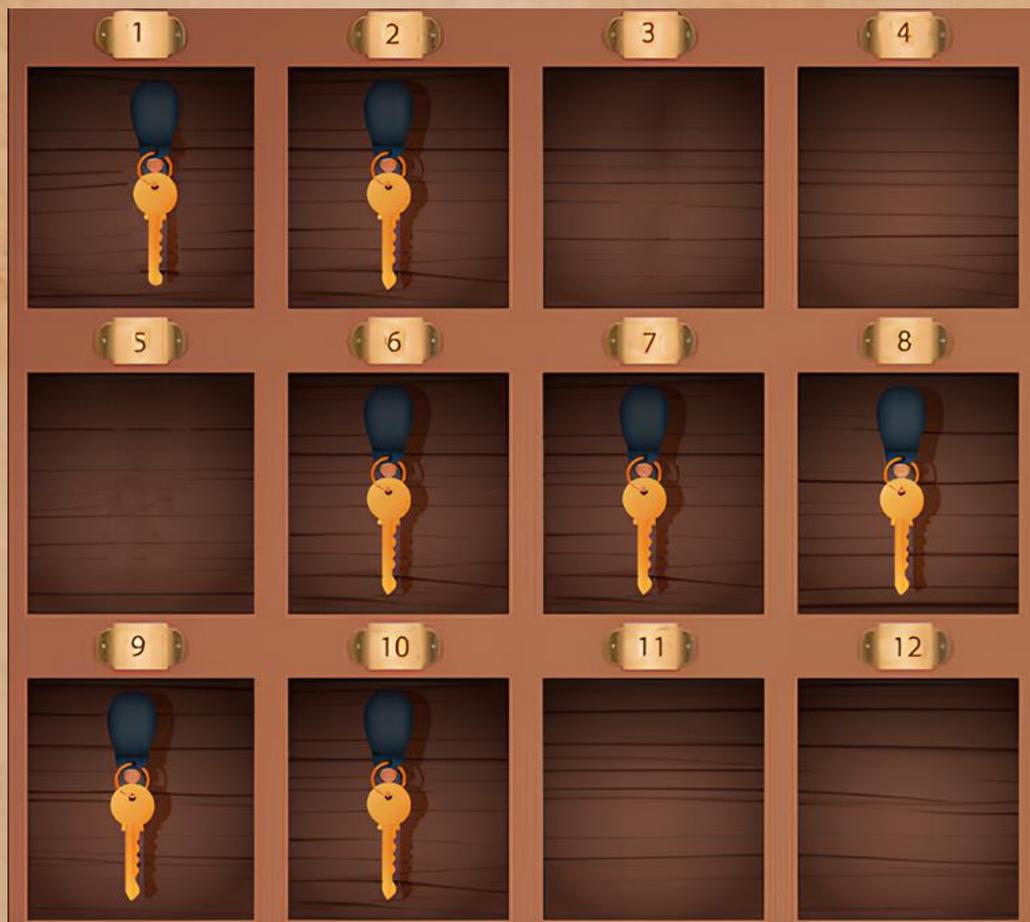
При атаках этим оружием вы наносите 1к4 дробящего урона как у обычной дубинки, а также дополнительно 1к8 урона кислотой.

## ВОЛШЕБНЫЙ ГАРПУН

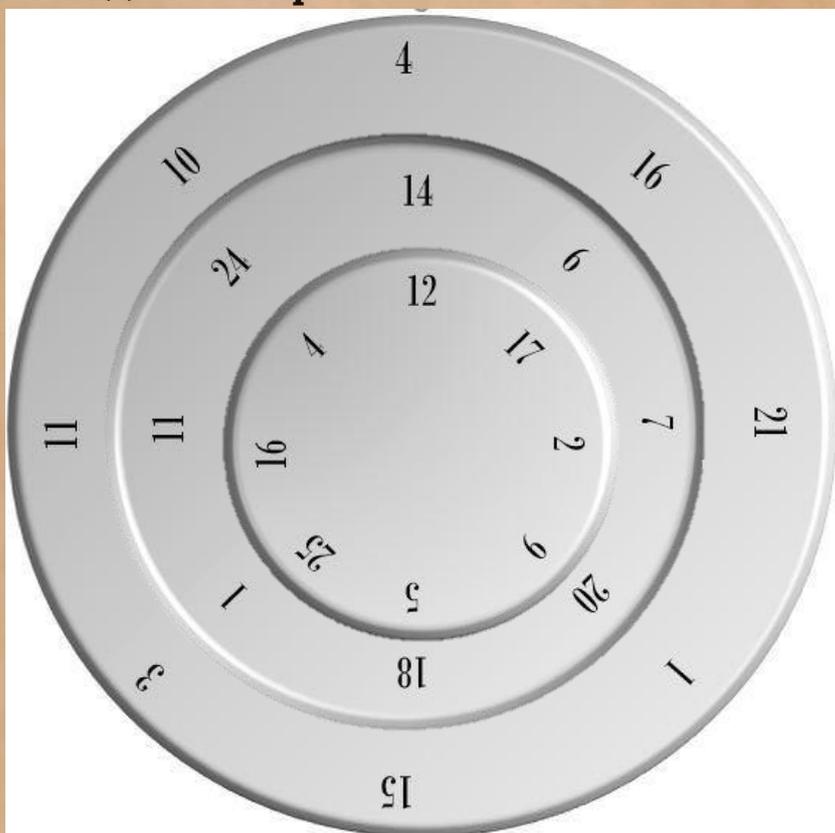
Оружие (копье +1), необычное

Это оружие обладает одним зарядом заклинания **Волшебный гарпун** который восстанавливается на рассвете.

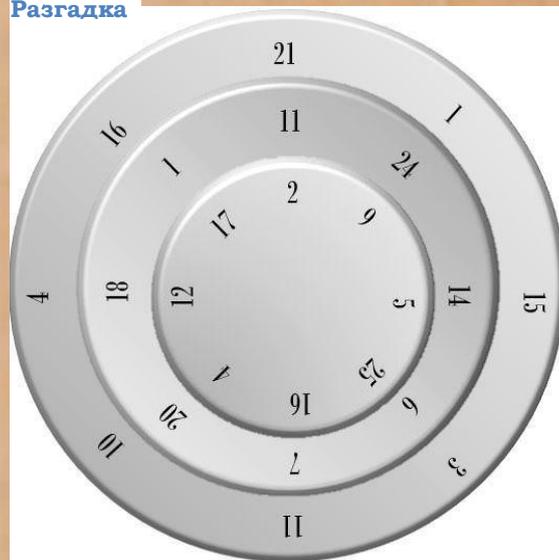
**Полка с ключами**



**Загадка с сейфом**



**Разгадка**



Судовой журнал корабля -

Капитан Кортес с честью принял на себя командование экипажем из почти сотни матросов и офицеров. Его послужной список воистину пораж...

...коленное трехмачтовое судно, архитектором и главным дизайнером наполнения и интерьера выступил известный в своих кругах Герхарт Урия, его работы просто изуми...

...гое совещание окончилось тем, что курс был проложен через Эверрейн, доставка не требует отлагательства, хоть и...

...но его возражения не были восприняты всерьез, корабль отплывает сегодня же...

...шторм каких не видывал свет обруш...

...виднеются в отблесках молнии и тянутся к экипажу, господь упаси нас от...



РУННЫЕ КАМНИ НА МАЯКЕ



ПРИЛОЖЕНИЕ Е. СТАТБЛОКИ.

**Статблоки монстров:**

Корнелиус

Эллен

Доктор Ирвинг

Клам Нечестивый Эксперимент

Культист-рыболод

Старейшина

Звездное отродье

Великий Ктулху

**СТАТБЛОКИ ЛЮДЕЙ:**

Дерек

Гест

Селина Винтерскейл

Житель Эверрейна

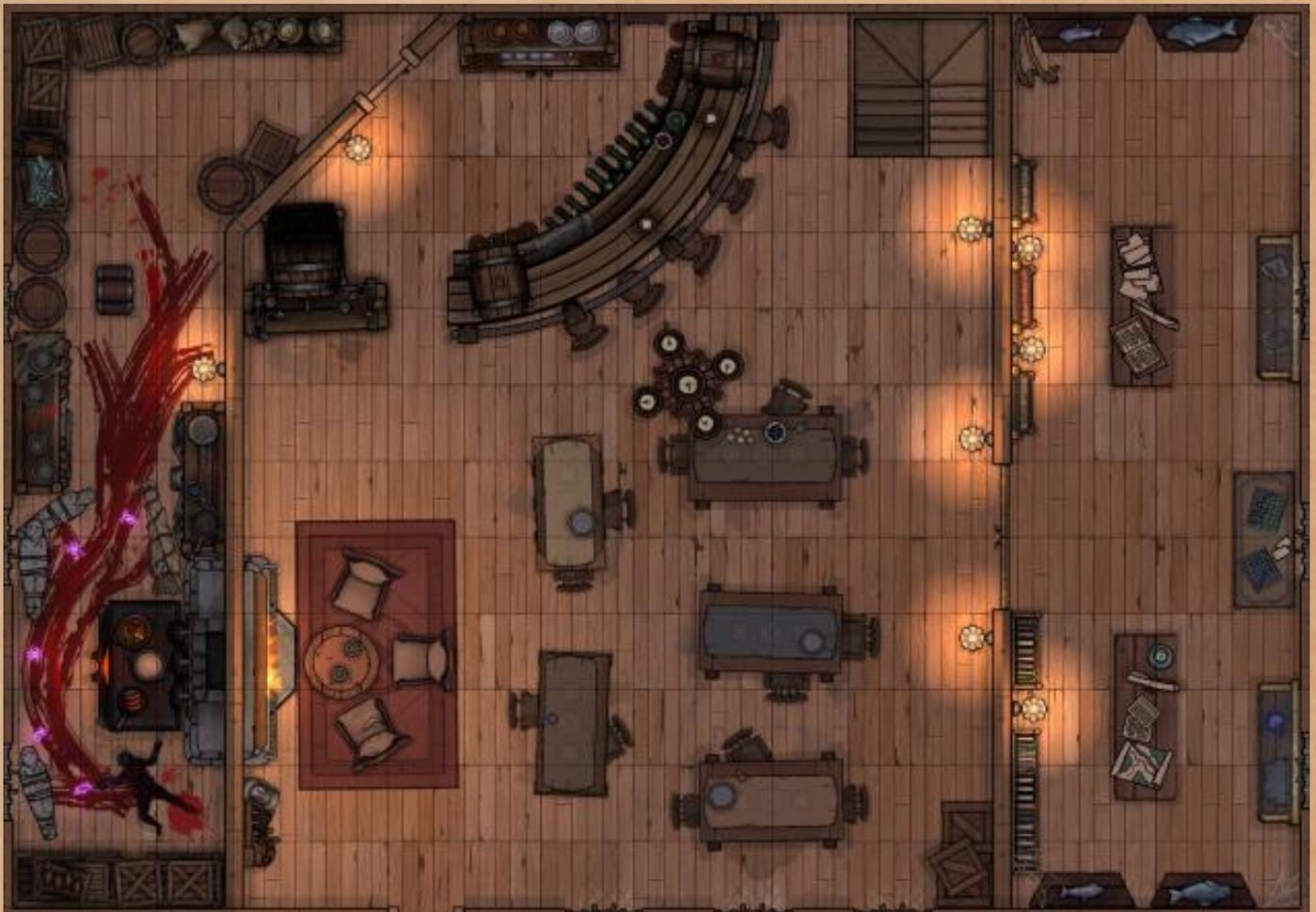
## ПРИЛОЖЕНИЕ Ж. КАРТЫ

### ОБЩАЯ КАРТА ОСТРОВА

- 1 - Пристань
- 2 - Деревня
- 3 - Маяк
- 4 - Храм воды
- 5 - Черное озеро
- 6 - Разлом
- 7 - Руины монастыря



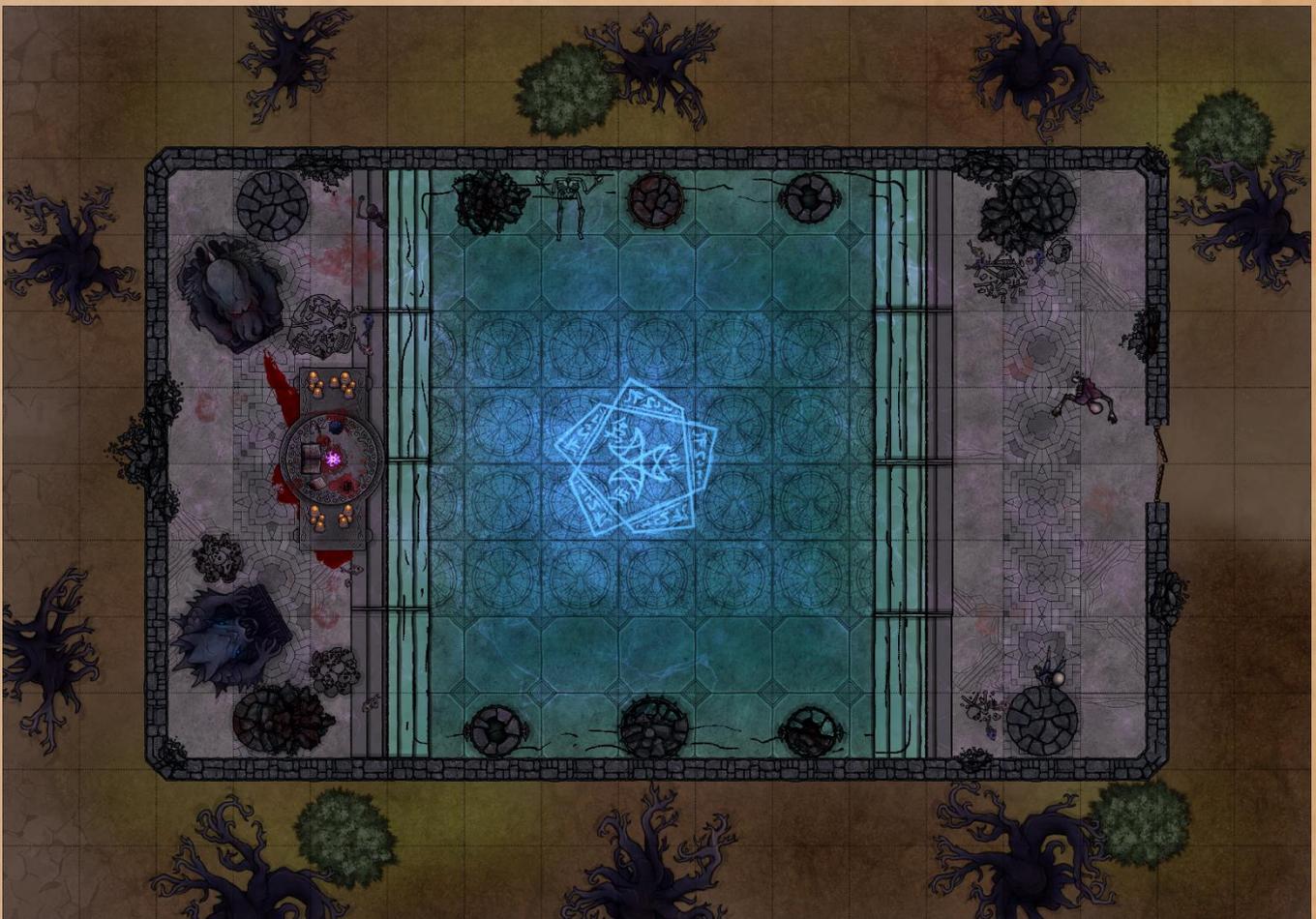
### Трактир 1 этаж



ТРАКТИР 2 ЭТАЖ



ХРАМ ВОДЫ (ПЕРВАЯ ПЕЧАТЬ)



## Руины монастыря (ВТОРАЯ ПЕЧАТЬ)



Все карты размера А3. Версию для их печати на А4 вы можете найти в приложениях на [Гугл диске](#).

Благодарю за прочтение!

Работа выполнена в рамках конкурса Пекарни Творцов.

Почти все арты, а так же фоны для документа были созданы с помощью нейросети Midjourney (отдельное спасибо Kogoz-у (Тaverna Короза)), иногда редкая доработка в Stable Diffusion.

Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Спасибо ill\_lich-у за советы и вычитку.

Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

**Если хотите поддержать автора:**

Карта для донатов – 5559 4941 8957 2315 (Альфа-банк, Титов Михаил).

Бусти

Ютуб канал



© 2024 год, Титов Михаил.

Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам.