



# ОТГОЛОСКИ БЕЗУМИЯ

**D&D 5E HOMEBREW**

Приключение для 4 игроков 4-го уровня

## АННОТАЦИЯ

**Т**емные дела творятся в городе Аверхилл. На окраине поселения люди пропадают все чаще, улицы пустеют, а в воздухе витает страх и отчаяние. Безумие окутало город крепкой хваткой и в отчаянный момент к героям обращается разорившийся торговец, готовый отдать все ради спасения его единственного сына, которого на днях похитили. Сможете ли вы вырвать город из лап бездны или сами падёте перед неизбежным?

## ПЕРЕД ИГРОЙ

**Все дополнительные файлы** лежат на [Гугл диске](#), в том числе карты, картинки и обложка.

**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)*

## ПРЕДЫСТОРИЯ

На окраине небольшого города процветает ячейка культа, основанная сумасшедшим учёным и исследователем по имени Филлио, который слишком близко подобрался к неизведанному. Однажды прочитав проклятый гримуар, сила из-за пределов нашего пространства поглотила его разум и свела его с ума. С тех пор все думали, что он пропал, но Филлио перебрался в канализацию и начал проводить свои изыскания, собирая последователей. Темные дела творятся и люди пропадают все чаще. Культ использует их тела для отвратительных экспериментов и проводит жертвоприношения во славу своего темного бога. Помимо этого, для отвода глаз культисты наняли небольшую банду головорезов и бандитов для прикрытия своей деятельности и использовали их для поимки жертв, щедро платя взамен. Сейчас, когда последние жертвы были похищены, культисты проводят ритуал для получения частички силы своего бога. Бандиты им больше не нужны и с ними разберутся ужасные существа с Дальних пределов, которые появляются из-за аномалий в пространстве вызванных ритуалом.

## МУЗЫКА

Спокойная на фоне – <https://clck.ru/3B7mTk>  
Для сражения – <https://clck.ru/3B7mVn>



## СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	2
Перед игрой .....	2
Предыстория.....	2
Музыка.....	2
Содержание .....	3
Глава 1: Прибытие в город.....	4
Глава 2: Нисхождение в безумие.....	5
1. Вход в убежище культа .....	5
2. Секретный проход.....	5
3. Логово бандитов .....	5
4. Место содержания пленников .....	6
5. Путь в операционную.....	6
6. Секретная комната .....	6
7. Операционная.....	7
Таблица эффектов безумия .....	7
8. Алтарь и место ритуала .....	7
Глава 3: Конец кошмара .....	9
Артефакты .....	9
Карта .....	10
Титры.....	11

## ГЛАВА 1: ПРИБЫТИЕ В ГОРОД

Герои получают письмо или какую-либо другую весточку от Брэдфорда, их старого знакомого, у которого персонажи частенько закупались и который просит у них помощи. Найти его можно в трактире – “Дом на утёсе”.

*Получив письмо и отправившись в путь, вы добираетесь до окраин Аверхилла. В глаза бросаются пустующие улицы и заколоченные окна магазинов и лавок. Печи кузниц стыннут, а из труб фабрик уже давно не идет дым. Разрезая вечерний туман, ваша группа подходит к единственному, хоть немного живому, месту в этой обители запустения.*

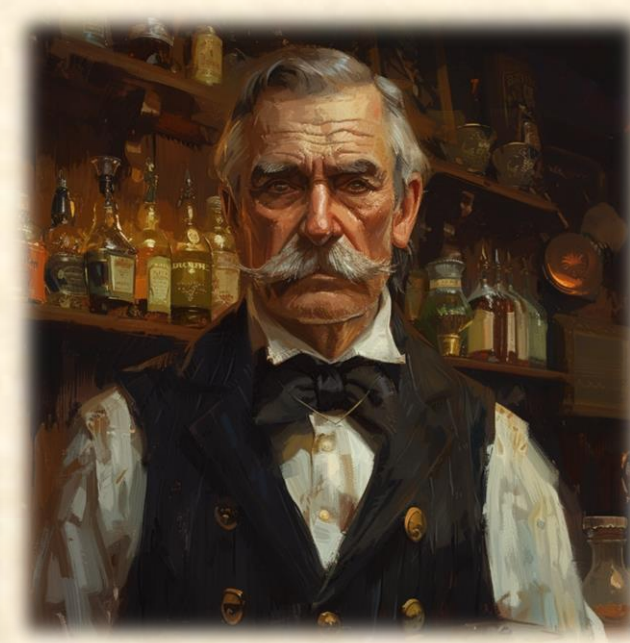
Трактир – “Дом на утёсе”

*Высокий 3-х этажный деревянный трактир стоит посреди мрачных окраин и является центром вяло текущей жизни этого района города. Зайдя внутрь, в нос бьет привычный аромат дешевой выпивки, а глаза застилают смог от трубок и самокруток. Немногочисленные унылые лица постояльцев оборачиваются в вашу сторону и, не задерживая взгляда, продолжают общаться о своем, делясь последними слухами.*

*За барной стойкой сидит, развалившись, знакомая фигура Брэдфорда, а по ту сторону стоит мрачный бармен протирающий бокал и не сводящий с вас взгляда. За его спиной висит большая картина покрытая слоем пыли и налетом от табачного смога. На ней изображён притягивающий взгляд и манящий к себе загадочный дом на вершине туманного утёса.*

**Брэдфорд** – торговец и знакомый героев, а сейчас их наниматель. Осунувшийся мужчина около 35 лет, однако, синяки под глазами и общее его измотанное состояние сильно старит и придает удручающий вид. Увидев героев, он с видимым усилием натянет улыбку, поздоровавшись и переходя сразу к делу. За нахождение его сына Брэдфорд предлагает награду в 800 зм. Может ручиться за Кройна и его информацию, тот не раз выручал его и спасал из передряг.

**Кройн** – владелец трактира и бармен. Лысый худой мужчина около 50 лет с пышными усами, острыми чертами лица и ровным спокойным голосом. Подслушав диалог героев с Брэдфордом, Кройн скажет, что знает, откуда можно начать поиски. Он укажет на точку, где можно спуститься в канализацию под городом и примерно объяснит, где его информаторы видели бандитов. Кройн имеет множество связей, в том числе и среди преступного мира и знает множество слухов.



**Картина.** Никто не знает, откуда она тут взялась, её притащил и повесил тут еще первый владелец, с тех пор трактир переходил из рук в руки много раз, но никто не снимал её.

### Служи:

- Поговаривают, что за похищениями стоит шайка бандитов Томаса Лайкрофта, сына местного магната, который после того, как производства разорилось, повесился
- Похищения начались с бедняги Филлио, амбициозного юноши и исследователя.
- За последние полгода пропало множество людей, а неудачи одна за одной преследуют тех, кто живет в этом районе. Люди сходят с ума и отчаялись.
- Властям плевать и страже тоже, никто не хочет разбираться в причинах и лезть в наши трущобы.

## ГЛАВА 2: НИСХОЖДЕНИЕ В БЕЗУМИЕ

**В** этой главе персонажи спустятся в подземелье и узнают об ужасах, что отравляют город и таятся под толстым слоем земли и камня.

*Двигаясь по закоулкам опустевшего городка, вы находите место, о котором вам поведал Кройн. Старый железный люк, ведущий в канализацию, открылся без особых усилий.*

*Спустившись вниз вас встречает лабиринт замшелых тоннелей, вонь отходов и вечно преследующий звук десятков маленьких крысиных лапок где-то вдалеке.*



Высота потолков во всей канализации 15 футов

Стены сделаны из крепкого камня, а двери из укрепленной железными стяжками древесины.

### 1. ВХОД В УБЕЖИЩЕ КУЛЬТА

*Спустя час прогулки по темным закоулкам канализации, в каменной кладке замшелых стен, по правую сторону тоннеля виднеется деревянная дверь. На неё, опершись спиной, сидит истекающий кровью человек.*

Это один из членов банды Томаса. Его раны смертельны, однако любое лечение или успешная **проверка Медицины Сл 14** позволит его стабилизировать. Бандит тронулся умом, однако, поведает о том, что их банда и командир с самого начала подозревали на кого работали, но не думали, что дела обстоят так плохо.

*Откашлявшись кровью и с трудом фокусируя взгляд, человек, хрипя, запинаясь и периодически переходя на истерический смех, говорит:*

*- То, что твориться по ту сторону не должно выйти на свет. Помогите нашему командиру, времени осталось мало.*

Если герои спасли его, то он отдаст им ключ от двери. Если же нет, то персонажи смогут найти ключ, обыскав труп. Дверь так же можно выбить или взломать, имея воровские инструменты.

### 2. СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

*Массивная стальная решетка, проржавевшая в нескольких местах, перекрывает широкий темный проход. Из его глубин доносятся странные звуки и копошение.*

Если в группе есть персонаж с характеристикой **Силы 16** или более он может вырвать решетку и открыть проход, то же самое можно сделать при помощи определенных инструментов (лом или ножовка по металлу) или любого заклинания 1-го круга и выше наносящего урон (кроме излучения и психической энергии). Проход ведет в **секретную комнату**.

### 3. ЛОГОВО БАНДИТОВ

*В комнате витает чужеродный смрад и запах крови. В окружении трупов поверженных членов банды и отвергательных отродий стоит одинокая фигура, опершаяся на меч и, ухмыляясь, смотрит на все проходящих из портала извращенных и ужасных тварей. Будто сращенные из двух существ эти медленные и неуклюже переваливающиеся куски плоти держат в двух парах рук различное оружие. Издавая булькающие и хрипящие звуки, их круг сужается.*

В случае успешной **проверки Восприятия Сл 14** герои заметят, что портал привязан к валяющемуся на земле под ним, большому драгоценному камню. Если его разбить, 10 КД, 8 хитов, портал закроется.

Так же портал закроется при успешной **проверке Магии Сл 16** стоя в 10 футах от портала.

**Томас Лайкрофт** – высокий молодой мужчина 28 лет, со шрамами на левой стороне лица и короткими темными волосами. Глава бандитов и группировки что работала на культ. Не хотел выходить из сделки с ними из-за жадности и желания исправить финансовое положение своей семьи. Готов пойти, на что угодно, чтобы искупить свою вину и не дать ужасам выйти наверх, в город.



Томас расскажет героям о готовящемся ритуале, а также, что нужно торопиться и нельзя терять ни секунды. Зло уже готовится выйти на волю.

Имеет при себе фамильный скимитар +1. Использует статблок **Головореза**, а если хотите упростить прохождение, то статблок **Капитана разбойников**.

**Противники:**  
**X5 – Дольгрим**

В начале каждого раунда боя начиная со второго, из портала, во вспышке энергии будет появляться один Дольгрим. Все существа, не являющиеся аберрациями, если во время вспышки находятся в 15 футах от портала, должны пройти **спасбросок Мудрости Сл 14** получая 2к4 урона психической энергией или половину в случае успеха.

**Предметы:**  
Обыскав комнату, в вещах и пожитках герои найдут 40 зм, **Камень удачи**, Зелье лечения (1шт).

#### 4. МЕСТО СОДЕРЖАНИЯ ПЛЕННИКОВ

*Зайдя в комнату, в нос бьет затхлый запах разложения и отходов. Множество стальных клеток заполняют это помещение. Внутри за покрытыми кровью решетками помимо тряпья, обносков и следов дефекации, абсолютно пусто.*

*Ваше внимание привлекает группа мужчин в черных балахонах, которые, чертыхаясь, тащат полумертвого бедолагу из клетки в сторону второго выхода из комнаты. Над группой витает два отвратительных скалящихся отродья в виде большой головы чудовища, из которой, извиваясь, растет множество отростков.*

Пленник без сознания и культисты, обратив внимание на героев, вступают с ними в бой, пытаясь убить нарушителей. В случае поражения культисты попытаются сбежать в операционную, заманивая героев в узкий коридор с ловушкой, о местонахождении которой культисты знают.

**Противники:**  
x5 – **Культистов**  
x2 – **Смотрящий**

Один из культистов будет находиться позади, и использовать артефакт – **Осколок Безумного бога**. После смерти носителя его можно будет подобрать.

**Решетка слива.** На стене противоположной входу расположена большая решетка канализационного слива. Подойдя ближе, с обратной стороны решетки, в 10 футах от неё, виднеется рычаг. Если за него потянуть решетка откинется на пол с грохотом и звоном металла об камень, открывая проход в небольшое **помещение**.

**Пустые клетки.** Все открыты, за исключением лишь одной, в которой, небольшой горкой, хранятся вещи пленников. На клетке висит замок, для взлома требуется **проверка Ловкости рук Сл 14**, в случае провала охранная руна на замке взрывается. Взломщик

должен пройти **спасбросок ловкости Сл 16** получая 3к6 урона огнем или половину в случае успеха. После взрыва клетка будет открыта.

**Предметы:**  
Внутри клетки с вещами герои находят 83 медяка, 44 серебряных и 8 золотых, а также зелье лечения.

Обыскав культистов, герои найдут записку от главы культа с просьбой их поторопливаться к началу ритуала и инструкциями для подготовки пленников.

#### 5. ПУТЬ В ОПЕРАЦИОННУЮ

*Узкий и темный коридор пропахший сыростью, с закрытой деревянной дверью на другом конце. От начал коридора и до его конца идет кровавый след.*

Персонажи с **Пассивным Восприятием 15** и более могут заметить, что след крови чуть заворачивает на середине коридора.

На середине коридора расположена ловушка, которая требует успешной **проверки Восприятия Сл 16** для обнаружения. В случае срабатывания громко скажите: **“Клик!”**, теперь персонажи могут потратить свою реакцию для совершения простого действия, как например, прижаться к стене, подпрыгнуть, использовать заклинания со временем накладывания – реакция и пр.

После заявок игроков ловушка срабатывает. Из маленьких отверстий в стенах под сильным давлением начинает выходить зеленоватый газ, быстро заполняя помещение. Все персонажи должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 16**, получая 2к6 урона ядом и состояние отравления на 1 минуту или половину этого урона без отравления в случае успеха. Персонажи которые реакцией легли на пол или прикрыли рот и нос одеждой, в случае успешного спасброска не получают урона вовсе, а в случае провала получают только половину. Персонажи проходят этот спасбросок каждый раз, когда начинают свой ход в коридоре, заполненном газом.

Двери с обоих концов коридора захлопываются. Для вскрытия требуется успешная **проверка Ловкости рук Сл 14** или **проверка Силы Сл 16** для выбивания двери. В пошаговом режиме игроки разыгрывают свои действия. Газ можно быстро развеять заклинанием, создающим сильный поток воздуха.

#### 6. СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА

Внутри небольшого помещения находится множество сливов и труб, у излива одной из которых валяется, ярко сверкая, кольцо.

**Предметы:**  
**Кольцо сопротивления (некротическому урону)**

Из помещения ведет небольшой проход с решеткой слива на конце. Рядом с ней находится небольшой рычаг. Если его активировать решетка упадет на пол **комнаты** с грохотом и звоном металла об пол.

## 7. ОПЕРАЦИОННАЯ

Зайдя в комнату, вашему взору предстаёт картина, что еще долгое время будет являться в кошмарах. На множестве столов валяются изуродованные и изувеченные тела бедняг что попались под руку культу. Следы нечестивых экспериментов видны на полу и стенах помещения, а из соседней комнаты доносятся ужасные вопли и грохот барабанов. Ваш разум пронизывает безумие и медленно окутывает тьма, а из темных уголков сознания доносятся отвратительные шепотки.

Все видевшие ужасное зрелище должны совершить **спасбросок Мудрости Сл 16**, в случае провала, бросая к20 и получая один из эффектов безумия по таблице.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ БЕЗУМИЯ

к20	Эффект
1-3	Ваш разум помутился. До окончания действия эффекта ваш бонус мастерства равен нулю.
4-6	Ваш рассудок сильно потрясло, бросьте 2к6 для выбора двух характеристик. До окончания действия эффекта персонаж получает -2 к этим характеристикам.
7-10	Ваш дух сломлен и ослаб, бросьте 2к6 для выбора двух спасбросков. До окончания действия эффекта персонаж получает -2 к этим спасброскам.
11-14	Жуткая дрожь в руках дает вам помеху на всех бросках атаки и проверках характеристик задействующих руки.
15-18	Ноги вас не слушаются, и скорость перемещения уменьшена на 10 футов.
19-20	Вы берете себя в руки, ощущая прилив сил, и клянетесь отомстить за погибших. Получите Вдохновение

От эффекта безумия можно избавиться лишь совершив продолжительный отдых или использовав заклинание **малое восстановление** или выше.

### Предметы:

Среди тел, склянок и ужасных инструментов вы находите чьи-то записи и наработки, среди них:

Свиток с заклинанием – **Малое восстановление**

Свиток с заклинанием – **Мельфова кислотная стрела**

Мазь Кеоготома



## 8. АЛТАРЬ И МЕСТО РИТУАЛА

**Без короткого отдыха:** Зайдя в комнату, первое, что вы замечаете это горстку запуганных пленников в обносках, которые, сгрудившись в кучу с ужасом ждут своей участи. Среди них вы замечаете, судя по описанию, сына Бредфорда. Их охраняют четыре культиста поглядывающих по сторонам. В конце комнаты находится большой алтарь, у которого, воздев руки и крича фразы и обрывки заклинания на неизвестном вам языке, стоит высокая фигура с жидкой седой шевелюрой.

От алтаря исходит фиолетовое сияние, которое отражается на стенах и придает всему помещению зловещий вид. Повернувшись к вам, фигура у алтаря безумно ухмыляется, раскидывая руки в сторону в качестве приветствия.

**С коротким отдыхом:** Зайдя в комнату, первое, что вы замечаете это ужасающий алтарь, стоящий в дальнем конце помещения. Вокруг него и на нём самом раскидано множество человеческих трупов с вырезанными на коже знаками и письменами. Среди них вы замечаете, судя по описанию, сына Бредфорда. Четыре культиста стоят и возносят молитву напротив места жертвоприношения. Посреди всего этого безумия стоит, воздев руки и крича фразы и обрывки заклинания на неизвестном вам языке, высокая фигура с жидкой седой шевелюрой.

От алтаря исходит сильное и пульсирующее фиолетовое сияние, которое отражается на стенах и придает всему помещению зловещий вид. Повернувшись к вам, фигура у алтаря безумно ухмыляется, раскидывая руки в сторону в качестве приветствия.

**Филлио** – когда-то подающий надежды молодой учёный, которым двигала жажда знаний. Но купив проклятый гримуар у одного безумного отшельника Филлио начал терять рассудок. Гримуар содержал в себе запретные знания и был связан с древним богом Хастуром, владыкой безумия. В попытке постичь неизведанное, Филлио отринул все человеческое и погрузился в пучину хаоса. Основав собственный культ и совершая ритуал, сейчас, он находится в шаге от того, чтобы получить тайное знание и благословение великого.

Отыгрывая Филлио старайтесь передать съедающее его безумие, меняйте резко голос от шёпота на крик, резко меняйте темы, вечно улыбайтесь и бегайте глазами потирая руки.

**Канал с ядовитыми отходами.** Каждое существо, упавшее в воду, должно пройти **спасбросок Телосложения Сл 12**, получая 2к4 урона ядом или половину в случае успеха.

### Противники:

**4x Культиста**

**Филлио**

Когда герои победят Филлио зачитайте следующий текст:

*Безумный лидер культа складывается пополам от nastизшего ую удара. Падаю на колени, он бросаю на вас взгляд собираю что-то сказать, но внезапно фиолетовая энергия алтаря жутким фихрем вливается в его тело, преобразовывая Филлио в нечто иное и темное. В магической вспышке и с жутким воплем Филлио исчез. И теперь, перед вами стоит существо с его чертами лица, но пустыми глазами и длинным извивающимся червеобразным языком. Все его тело покрывают извивающиеся реснички, а из плеч растут два жилистых щупальца.*

Во время преобразования и перехода во вторую фазу все существа, находящиеся в 20 футах от Филлио должны пройти **спасбросок Мудрости Сл 14** получая 2к4 урона психической энергией или половину в случае успеха. Если вы хотите еще больше усложнить игрокам прохождение и чувствуете, что они справятся, то тем, кто не прошел спасбросок выдайте эффект безумия по **таблице**.

Филлио преобразовался в **Ужасное порождение**.

#### Легендарные действия:

Во время боя используйте следующие Легендарные действия для Филлио и его второй формы. Филлио и Ужасное порождение могут совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раунд можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Использованные легендарные действия восстанавливаются в начале своего хода.

**Призыв.** Только в форме Филлио! В видимом месте в пределах 30 футов появляется портал, из которого выходит **Дольгрим**, после чего портал закрывается. Если персонажи совершали **короткий отдых**, то призывается 2х **Дольгрима**

**Телепортация.** Только в форме Ужасного порождения! Ужасное порождение магическим образом телепортируется вместе с захваченным существом, со всем своим несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

**Смертельный снаряд (2 действия).** В любой форме. Филлио или Ужасное порождение выпускают снаряд, наполненный желтой энергией, в существо в 40 футах от себя. Выбранное существо должно пройти **спасбросок Ловкости Сл 16**, получая 2к8 урона некротической энергией и эффект безумия по **таблице** или лишь половину урона без эффекта в случае успеха.



Когда герои победят Ужасное порождение зачитайте текст ниже:

*Ужасное существо с предсмертным психическим криком отражающемся в вашем сознании и треском ломающихся костей сворачивается само в себя и исчезает во вспышке фиолетовой энергии. Свет нечестивого алтаря тухнет и на вас накатывает волна усталости от пережитого в этом проклятом месте.*

*Темная книга на алтаре взрывается снопом искр и в дыму вы видите тянущиеся к вам десятки щупалец и два желтых светящихся глаза. Спустя мгновение видение пропадает, и темная магия покинула это место.*

После этого герои могут сразу пойти обратно или изучить записи культа и покопаться в архивах. В таком случае персонажи найдут:

35 зм, 2 свитка с заклинанием **Диссоннирующий шёпот**, зацепку на действие других культов в разных городах по всему округу.



## ГЛАВА 3: КОНЕЦ КОШМАРА

**Если Томас Лайкрофт выжил**, он готов сдаться властям за все злодеяния что совершал, но перед этим спросит совета у героев. Если персонажи отговорят его, то он клянется посвятить жизнь и остатки состояния на то, чтобы искать подобное зло и пресекать его на корню.

**Вернувшись в трактир**, если герои расскажут всю историю, Кройн попросит описать главу культа. После этого утвердительно кивнув расскажет про беднягу Филлио и последнее что про него слышал. Покачив головой, он посетует на то, что многие стремятся к силе и знаниям, не задумываясь о последствиях.

**Если сын Бредфорда выжил**, он выплатит вам полную сумму награды и поблагодарит от всей души за спасение единственного наследника.

**Если сын Бредфорда погиб**, то тот выплатит героям половину суммы за то, что те рисковали жизнями и их старание. В будущем Бредфорд либо окончательно сопьется, либо просто умрет от горя.

**После победы над злом**, захолустный район города начал преобразаться и понемногу возвращать утраченную репутацию. Темные силы из дальних пределов пространства в этот раз отступили. Но обратили свой карающий взор на тех, кто посмел противиться их воле.

## АРТЕФАКТЫ ОСКОЛОК БЕЗУМНОГО БОГА

Чудесный предмет, необычный

*Этот черный осколок неизвестного минерала имеет желтоватые прожилки и пульсирует темной энергией. Когда вы его держите в голове начинают отдаленно звучать голоса, разобрать слова которых, никак не получается.*

Держа этот предмет в руке, можно действием призвать к таящейся внутри него силе. Владелец должен выбрать находящееся в 60 футах от него существо и пройти **спасбросок Мудрости Сл 12**, в случае успеха выбранное существо получает 2к8 психического урона. В случае провала носитель получает 2к8 психического урона. С каждым очередным применением до следующего продолжительного отдыха сложность проверки будет возрастать на 2, описывайте это как усиливающееся тяготение от кристалла.



КАРТА



## ТИТРЫ

Благодарю за прочтение!

Почти все арты, были созданы с помощью нейросети Midjourney (отдельное спасибо Koroz-y ([Тaverna Koroz](#))), иногда редкая доработка в Stable Diffusion.

Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word.

Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

**Если хотите поддержать автора:**

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

**[Бусти](#) и [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.