CreeDex

Коллекционер

Тишина, поглощающая тебя



Система: D&D 5e (2024)
Уровень: 5
Игроков: 3-5
Длительность: 8 часов
Жанр: Боди-хоррор / Детектив

https://boosty.to/bakery_creators
https://aternia.games/
https://studio101.ru/

Пекарня творцов
Конкурс ваншотов D&D2024 осень-зима 2026

Музыка

1. **Общая**
   - Witcher 3 - Velen - Ambience & Music
   - Theme of Laura
   - Promise (Reprise)
2. **В таверне «Плачущий Лось**
   - Amnesia The Dark Descent OST - Ambient Safe
3. **Первый инцидент**
   - Silent Hill 2 OST - Betrayal
4. **Дом Трёх Братьев**
   - The Leatherface Theme
5. **Часовня на холме**
   - Prayer
   - Sickness Unto Foolish Death
6. **Катакомбы**
   - Sickness Unto Foolish Death
   - Black Fairy
7. **Битва с коллекционером**
   - Bloodborne Soundtrack OST - Lady Maria
   - The Finale (From The Fly)
8. **Эпилог**
   - Promise

Прибытие

Деревня Мхачог – небольшое поселение, построенное на болотистой местности. Неизвестно для большинства живущих людей в регионе, но известное для некоторых грибников из соседних поселений лишь своей рыбалкой и подозрительной закрытостью. Дома покошенные, окна заколоченные, а в воздухе летает сырость, гниль и тина.

За последние месяцы из Мхачога пропало **восемь человек и один гном**. Кого-то смогли найти, но это были уже мёртвые тела, какие-то без глаз, какие-то без ушей или даже языка. Они были аккуратно вырезаны из тела, скорее всего до умерщвления. Жители начали бояться выходить из домов по ночам. Они молчат, да отводят взгляд. Эти люди пустили слух о неком **Слепом Коллекционере**, которого представляют, как большое и страшное существо, крадущее чувства, чтобы самому почувствовать мир.

Героев нанимает, через третье лицо, один из жителей деревни **Лебос** через посредника в большом городе, дабы выдать им лично заказ на расследование этого дела. (Возможен и другой путь героев в деревню: Стоит спросить у игроков, зачем их персонаж приехал в Мхачог. Может, у кого-то здесь жила бабушка? Или он ищет пропавшего брата?)



Дорога медленно превращается из твёрдой почвы, по которой не один караван ходил, в тропу, которая бывает на болотистой местности. Ваши ноги начинают ступать в грязь, но этот путь хотя бы протоптан. Солнце медленно опускается за токсично-зелёные деревья, оно погружается в это болото, как и вы. Деревянные дома втоптаны в многолетнюю грязь. Окна заколочены прогнившими досками, а в воздухе сырость, да гниль.

Справа от вас, на высоком столбе – вывеска местной таверны. На ней изображён лось с перевязанными глазами. Рядом, на цепи, висит горящий фонарь. Под фонарём, на покосившемся заборе, сидит ворона и смотрит на вас. Прямо перед вами – колодец. На улице ни

души. Лишь одинокий старик у колодца смотрит на вас, и уходит в туман, становящийся всё гуще.

Сейчас перед героями стоит малый выбор, потому что они приехали в поселение на закате, а жители, из-за своего страха, заперлись по домам, и единственное место, куда они могут пойти – таверна, где герои и могут остановиться, чтобы узнать о деревне побольше. Герои могут заметить некоторые места:

- **Таверна «Плачущий Лось»**. Двухэтажное, покосившееся, но крепкое здание. На вывеске лось с перевязанными глазами.
- **Колодец** – в центре деревни. Внутри него темнота и запах сырости.
- **Дом старейшины** – самый большой дом, с резными ставнями. Стоит чуть в стороне, у холма.
- **Тропа к часовне** – уходит в туман, в сторону холма. Узкая, грязная, но протоптанная. По ней явно ходят часто.
- **Белые круги на дверях** – символ культа. Нарисованы на нескольких домах. Местные их не комментируют.

Вы входите в небольшую таверну «Плачущий Лось»: низкий потолок, тяжёлые балки. За стойкой находится тавернщик, низковатый, сутулый мужчина лет пятидесяти. Левый глаз перевязан грязной тряпкой. Он стоит и уверенными движениями натирает кружку. Помимо него, в помещении находятся ещё двое мужчин, которые сидят у дальней стены за столом и играют в кости. Каждый из людей посмотрел на вас, когда вы вошли. Давящую тишину пронзают лишь скрипучие половицы под вашими ногами.



Гарт - тавернщик

Внешность: Низкий, сутулый, ~50 лет. Левый глаз перевязан грязной тряпкой.
Характер: Усталый, тихий, боится. Говорит медленно, иногда замолкает, прислушиваясь к чему-то.

Что говорит сразу:

- *«Комнаты есть. Плата – вперёд. Еда – похлёбка, эль, хлеб. Больше ничего».*
- *«Люди боятся выходить из домов из-за какого-то монстра, которого они себе придумали. Моё мнение – сумасшедший какой-то рыскает по округе».*

Что знает (раскрывается постепенно):

- Пропало **восемь человек и один гном**: рыбак Орт, его жена Лиса, кузнец Брен, гном-торговец Даррин, четверо приезжих.
- Тела находили **без глаз, ушей или языка**. Аккуратно вырезаны.
- **Харн**, старейшина, знает больше, чем говорит. Он живёт на краю деревни, недалеко от тропы к часовне.
- **Сын Гарта – Тэм** – самовольно ушёл куда-то полгода назад. Не вернулся. Гарт не знает, жив ли он.
- У Гарта есть **карта деревни**, которую дал ему какой-то сумасшедший. На этой карте есть пометки, о которых Гарт может, при желании героев, рассказать (далее по тексту).

Проверка	Сл	Что даёт
Проницательность	12	Гарт чего-то недоговаривает. Он знает о культе больше, чем говорит.
Убеждение	14	Рассказывает о сыне Тэме. Просит найти его, если герои пойдут к часовне. Также, может рассказать о глазе, что он однажды подрался с каким-то пьяницей, пытаясь выгнать его (ЛОЖЬ).

Запугивание	16	Пугается, но не говорит больше. Прибегают двое культистов, заметивших это
Медицина	13	Герои понимают, что глаз Гарта не болен – его **вырезали**. Аккуратно. Их его забрали ночью, когда Тэм покинул отца.

Секрет Гарта (раскрывается только при Убеждении 17)
«Это случилось в ту же ночь, когда ушёл Тэм. Я спал. Проснулся – а глаза нет. И знаете, что странно? Я не чувствовал боли. Вообще. Только… пустоту. Я думаю… я думаю, это…. Это был кто-то из деревни. Кто-то, кого я знаю. Потому что Тэм ушёл не сам. Я уверен в этом!».

Двое мужчин за столом (культисты)

Внешность: Обычные рыбаки. Один с перевязанным пальцем на руке. Второй – с небольшим белым кругом на груди (символ культа, но нарисован под одеждой, виден только если присмотреться).
Характер: Настороженные, молчаливые. Играют в кости, но не азартно, скорее убивают время.

КУЛЬТИСТ «ШЕПЧУЩИЙ»

Класс защиты: 12
Хиты: 22
Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски: —
Навыки: Восприятие +3, Скрытность +4
Сопротивление урону: —
Иммунитет к состояниям: —
Чувства: Пассивное Восприятие 13
Языки: Общий
Бонус мастерства: +2

ОСОБЕННОСТИ

Шёпот тишины.
Бонусное действие. Культист шепчет молитву, обращаясь к

«тишине». Все существа в радиусе 10 футов от него должны пройти спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо получает помеху на проверки Мудрости (Восприятие) до конца своего следующего хода. Культист может использовать эту способность неограниченно.

Фанатичная преданность.
Культист имеет преимущество на спасброски против очарования и испуга. Он не отступает, пока его «вера» не будет сломлена.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона.

СНАРЯЖЕНИЕ

Кинжал, простая одежда, символ культа (белый круг, нарисованный на груди или на куске ткани), иногда – небольшая деревянная фигурка с перевязанными глазами.

Таверну можно обыскать с помощью проверки Расследование (Сл 15): За стойкой под половицей – **тайник**. Внутри: **дневник Тэма**. Последняя запись: *«Он говорит со мной. Он говорит, что я должен отдать ему ухо. Тогда я услышу его. Я согласен. Отец не примет меня таковым, поэтому я уйду.»*



- △ **(Слева внизу):** Дом Лебоса (наниматель).
- ⭕ **(Центр):** Колодец, за ним тропа, уходящая из деревни (к часовне).
- 🐐 **(Центр-справа):** Таверна «Плачущий Лось».
- 🔑👁 **(Слева вверху):** Дом с белым кругом (Молельный дом культа).
- 👁 **X (Справа вверху, у реки):** Дом старейшины Харна. Символ означает «Слепой старик».
- **XXX** 👻 **(За мостом):** Дом трёх братьев.
- **X (Справа внизу):** Сгоревшая лавка гнома Даррина.

Первый инцидент

Монстр, именуемый как Слепой Коллекционер, **реально существует**, но для многих жителей – это лишь слух. Даже некоторые участники культа не знают точно, существует ли это создание или нет. Активнее он действует в сторону **приезжих**, стараясь не трогать жителей, которых оберегает культ «своими методами» - они приносят в **жертву** монстру людей, зачастую **молодых**, у которых ещё молодые органы, которые будут стареть дольше, позволяя Слепому Коллекционеру пользоваться ими больше. О самом культе жители тоже не знают, лишь подозревают о его существовании.

Решив лечь спать, одного из героев настигнет Слепой Коллекционер, который заберёт **один глаз**.

Тебе снится очень необычный сон, которые кажется сильно реалистичным: ты стоишь по колено в чёрной, как сама тьма, воде. Из неё медленно, выплывают сотни глаз, десятки ушей и языков. И все они обращены к тебе. Вода начинает становится всё горячее, будто она сейчас вскипит, сделав суп из тебя и иных органов. А ты не можешь пошевелиться. Все эти глаза гипнотизируют тебя. Голос извне шепчет: *«Отдай мне то, что ты не ценишь, я его оценю»*. Что-то резко касается твоего лица, а от температуры чёрной воды глаза начинают медленно лопаться, и ты чувствуешь, будто это не чужие глаза в воде взрываются, а именно твои, испытывая неописуемую боль в настолько реалистичном сне, что заставляет тебя пробудиться.
Однако ты просыпаешься не от кошмара, а от реальной боли. Из твоей глазницы сильной струёй вытекает кровь, а глаза внутри этого места не оказывается.

Сейчас герой просыпается без глаза. На его крики могут прибежать сопартийцы и Гарт.

Для простоты введём механику забранных органов, которую можно **на своё желание поправить** так, как будет удобнее:

Основной принцип

Монстр (Слепой Коллекционер) не убивает героев. Он **коллекционирует их чувства**. Каждый потерянный орган даёт два эффекта:

1. **Штраф** – герой становится слабее.
2. **Бонус** – герой получает «Эхо»: связь с монстром через украденный орган.

Чем больше органов потеряно — тем слабее герой физически, но **тем сильнее Эхо**.

КАКОЙ ОРГАН ЗАБИРАЕТ МОНСТР

Монстр забирает органы **по очереди**, от наименее важных к наиболее важным. Каждый раз, когда проходит **определённое время** или герои **бездействуют**, монстр забирает ещё один орган у **случайного героя**.
Монстр **не забирает два органа у одного героя**, пока есть герои с нетронутыми органами.

ЭФФЕКТЫ ПОТЕРИ ОРГАНОВ:

1. Потеря ГЛАЗА

Штраф:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), связанные со зрением.
- Помеха на дальнобойные атаки оружием.
- Читает с помехами.
- Не может видеть в темноте (если не было тёмного зрения — теряет его).

Эхо (бонус):

- Герой может **бонусным действием** «настроиться» на свой глаз. Он видит то, что видит монстр в течение **1 раунда**.
- Мастер описывает сцену от лица монстра: где он, что вокруг, кого он видит.
- **Цена:** 1d6 психического урона (нельзя восстановить до конца приключения).

Ролевой эффект:

- Герой начинает видеть **вспышки** в пустой глазнице. Иногда чужие сны.

2. Потеря УХА

Штраф:

- Помеха на проверки Мудрости (Восприятие), связанные со слухом.
- Плохо слышит речь.
- Уязвим к скрытным атакам.
- Не может определить направление звука.

Эхо (бонус):

- Герой может **бонусным действием** «настроиться» на своё ухо. Он слышит то, что слышит монстр в течение **1 минуты**.
- Мастер описывает звуки: шаги, дыхание, шёпот, капли воды, голоса.
- **Цена:** 1d6 психического урона.

Ролевой эффект:

- Герой слышит **шёпот** в пустой голове. Иногда голос монстра.

3. Потеря ЯЗЫКА

Штраф:

- Не может говорить. Только жесты, письмо или мимика.
- Не может произносить вербальные компоненты заклинаний.
- Помеха на проверки Харизмы (Убеждение, Запугивание, Обман), если нужно говорить.

Эхо (бонус):

- Герой может **бонусным действием** «настроиться» на свой язык. Он **чувствует вкус** того, что ест монстр, и **ощущает** его голод.
- Мастер описывает: монстр голоден, он хочет есть, он ест что-то сырое и тёплое.

- **Цена:** 1d6 психического урона.

Ролевой эффект:

- Герой чувствует **вкус крови** во рту. Постоянно.

4. Потеря ПАЛЬЦА

Штраф:

- Помеха на проверки Ловкости (Ловкость рук, Взлом замков).
- Не может использовать двуручное оружие (если потерял палец на основной руке).
- Помеха на Атлетику при лазании.

Эхо (бонус):

- Герой может **бонусным действием** «настроиться» на свой палец. Он **чувствует прикосновения** монстра: к чему он прикасается, что держит, где стоит.
- Мастер описывает: монстр касается стены, монстр держит нож, монстр стоит на холодном камне.
- **Цена:** 1d6 психического урона.

Ролевой эффект:

- Герой чувствует **фантомные боли** в отсутствующем пальце. Иногда чужие прикосновения.

5. Потеря РУКИ

Штраф:

- Не может использовать двуручное оружие.
- Не может использовать щит совместно с другим оружием (только что-то одно)
- Помеха на все проверки Силы (Атлетика).
- Помеха на атаки оружием в основной руке (если потерял основную руку).
- Не может кастовать заклинания с соматическими компонентами.

Эхо (бонус):

- Герой может **бонусным действием** «настроиться» на свою руку. Он **чувствует, что монстр делает** прямо сейчас: атакует, крадётся, спит.
- Мастер описывает: монстр заносит руку для удара, монстр гладит стену, монстр сжимает что-то тёплое.
- **Цена:** 1d6 психического урона.

Ролевой эффект:

- Герой чувствует **чужую руку** как свою. Иногда она двигается сама.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА: ЭХО

Орган	Что даёт Эхо	Длительность	Цена
Глаз	Видит то, что видит монстр	1 раунд	1d6 психического урона
Ухо	Слышит то, что слышит монстр	1 минута	1d6 психического урона
Язык	Чувствует вкус и голод монстра	1 минута	1d6 психического урона
Палец	Чувствует прикосновения монстра	1 минута	1d6 психического урона
Рука	Чувствует действия монстра	1 раунд	1d6 психического урона

ТАЙМЕР: 8 ЧАСОВ

Таймер начинается **сразу после первого инцидента** (потеря глаза). Мастер записывает время.

Что происходит по часам:

Время	Событие
0:00	Первый инцидент. Герой теряет глаз. Таймер запущен.
2:00	Монстр забирает **ухо** у случайного героя (если герои не нашли монстра).
4:00	Монстр забирает **язык** у случайного героя.
6:00	Монстр забирает **палец** у случайного героя.

8:00	Монстр забирает **руку** у случайного героя. **Органы потеряны навсегда.**

Как отслеживать:

- Мастер отмечает время после каждой сцены.
- Если герои **отдыхают** – время идёт быстрее (монстр забирает орган вне очереди).
- Если герои **активно ищут** – время идёт медленнее (монстр ждёт).

Монстр становится **сильнее** (получает +1 к AC и +10 HP за каждый потерянный орган).

Ваш сон прерывает душераздирающий крик. Запах свежей крови бьёт прямо в нос. [Имя героя] сидит на кровати. Он тяжело дышит, его лицо и рубашка залиты кровью. На подушке – тёмное, расползающееся пятно. Там, где раньше был его левый глаз, теперь зияет пустая, аккуратно вырезанная глазница. Кожа вокруг неё иссечена тонким лезвием, а из раны даже не хлещет фонтан. Кровь сочится медленно, словно её уже прижгли.

Через минуту после крика в дверь стучат. Это Гарт, бармен. Он в панике, но не заходит в комнату, а стоит на пороге, прижимаясь к стене.

Что говорит Гарт:

- *«Тише! Ради всего святого, тише! Вы разбудите всю деревню!»* (Он боится не монстра, а *людей*, которые могут узнать).
- Когда он видит глазницу: *«О боги... Это был он. Тот сумасшедший. Он пробрался к вам, даже через закрытые двери!»*
- Если герои спрашивают, как монстр попал в запертую комнату: *«Я не знаю! Клянусь! Я запираю таверну на ночь. Замки крепкие. Но... но он всегда находит путь. Он как тишина – просачивается сквозь щели»*.

У героя без глаза начинается **«Эхо»**. Ощущается это, как внезапный приступ:

Ты моргаешь (или пытаешься моргнуть), и вдруг картинка в комнате меркнет. На секунду ты видишь… не эту комнату. Ты видишь тёмный коридор, покрытый слизью, и слышишь влажное чавканье. А потом зрение возвращается.

Что можно выяснить от Гарта (Проверки):

- **Проницательность Сл 12:** Гарт не притворяется. Он в таком же ужасе, как и вы.
- **Запугивание Сл 14 / Убеждение Сл 14:** Гарт сломается. Он сядет на пол и, закрыв лицо руками, прошепчет:

«Я знал… Я знал, что это не просто слухи. В прошлом году пропал мой сын. Тэм. Я слышал шёпот за стеной. А на утро у меня не было глаза. Как у вас. Я никому не сказал. Я думал, если буду молчать, он забудет про меня. Но он не забыл. Он никогда не забывает».

- **Расследование Сл 15 (Осмотр комнаты):** Герои находят на подоконнике засохшую грязь и кусочек белой извести. На окне нет следов взлома. Словно убийца *прошёл сквозь стену* (или через крышу/вентиляцию, но мистика страшнее).

Сейчас утро, в таверне никаких посетителей нет, а у героев нет зацепок. На выходе они могут попробовать понять, где монстр с помощью Эхо:

Ты закрываешь единственный глаз и концентрируешься на той пустоте, что осталась в твоей голове. Темнота, а затем вспышка боли. Ты видишь своими руками. Но это не твои руки. Они слишком длинные, бледные, с чёрными ногтями. Одна из них сжимает что-то тёплое и скользкое. Ты поднимаешь эту руку к лицу и видишь свой собственный глаз, который смотрит на тебя из ладони. Он моргает. Ты смотришь вниз. Перед тобой деревня. Она далеко внизу, в тумане. Ты видишь крыши домов, колодец, таверну. Всё маленькое, как на ладони. А за твоей спиной тёмный каменный коридор и запах свечей. Голос в голове шепчет: *«Я вижу тебя. Ты видишь меня. Иди. Я жду»*. Ты снова в таверне. Голова раскалывается. Из пустой глазницы течёт кровь.
Туман за окном становится гуще. Часы в таверне тикают оглушительно громко.

Дом старейшины Харна

Вы подходите к дому старейшины. Это самое крепкое строение в Мхачоге, но даже оно выглядит уставшим: ставни с резьбой перекошены, крыльцо скрипит. На высоком шесте у входа расположен старый череп оленя, чьи пустые глазницы смотрят прямо на дверь. Окна заколочены, но из щелей сочится слабый свет.
Вы стучите. Тишина. Внутри слышен лязг металла. Затем дрожащий старческий голос: *«Кто там? Уходите! Я никого не жду!»*



Харн **не хочет открывать**. Он боится. Убедить его можно только силой или хитростью.

Что говорит Харн через дверь:

- *«Я уже заплатил посреднику! Забирайте деньги и уходите!»*
- *«Я не знаю, что происходит! Я старик, я ничего не знаю!»*
- Если герои упоминают, что кто-то потерял глаз: *«О боги... Он уже начал. Уходите, пока он не забрал остальное!»*

Проверки, чтобы заставить его открыть:

- **Запугивание (Сл 14):** *«Открой, или мы выломаем дверь!»* Харн открывает, но он в ужасе и зовет на помощь (через 1d4 раунда прибегут двое культистов).
- **Убеждение (Сл 15):** *«Мы знаем, что вы боитесь. Мы пришли помочь. Мы видели Его»*. Харн долго молчит, потом открывает.
- **Обман (Сл 15):** Выдать себя за посланников культа. Харн откроет, но будет заикаться от страха.
- Существуют **иные способы** попасть в дом – проникнуть силой/скрытно

Внутри пахнет пылью, старым воском и засушенными травами. На столе карты, свечи, пустые бутылки из-под настойки. В углу кровать, застеленная скомканным одеялом. Харн стоит у стола, сжимая в руке нож. Его руки трясутся. Сам старейшина выглядит как человек, который не спал несколько дней. Глаза красные, щеки впали.



Харн является трусом, но не злодеем. Он **не знает о монстре**, он думает, что это просто безумцы из культа, о котором ему известно.

Что он рассказывает (если герои не агрессивны):

1. **О пропажах:** *«Восемь человек. И гном. Я… Я не знаю, где они. Я думал, это бандиты. Или болезнь.»*
2. **О культе:** *«В деревне есть люди… они молятся тишине. "Шепчущие" их называют. Они собираются в старой часовне на холме. Я не знаю, кто они. Я не хочу знать. Но они забирают людей».*
3. **О сыне Гарта:** *«Тэм? Он ушел к ним. Гарт думает, что он пропал. Но я видел, как Тэм шел к часовне. И… Он был… счастлив.»*

(Проверка Убеждения Сл 15 + если герои покажут пустую глазницу):
Харн плачет и признается в главном:
«Мой внук… Они забрали моего внука вчера ночью. Я слышал, как они пели под окнами. А утром его кровать была пуста. Я знаю, что они понесли его в часовню. Но я боюсь идти туда. Я трус. Я старый трус».

Что он отдает (если герои пообещают найти внука):

- **Ключ от часовни:** *«Я нашел его у пропавшего рыбака.»*
- **Две склянки с зельем лечения:** *«Возьмите. Это все, что у меня есть».*

Если герои не хотят тратить время на уговоры, они могут проникнуть в дом.

Как попасть внутрь:

- **Взлом замка (Ловкость/Воровские инструменты Сл 15):** На двери три засова. Справиться можно, но Харн может услышать и начать кричать.
- **Через окно (Атлетика Сл 13):** Окна заколочены, но доски старые. Можно отодрать одну. Шум может привлечь внимание Харна.

Что можно найти при обыске (Расследование):

- **Расследование Сл 12:** На столе карта с отметкой часовни и ключ.
- **Расследование Сл 14:** Под половицей у кровати лежит **список имён**. В нем имена пропавших и даты. Последняя дата – вчерашняя. Имя – **Эдвин** (внук Харна).

Если Харн застает их за обыском:
Он не будет драться. Он упадет на колени и начнет умолять: «Не убивайте! Я все отдам! Только не отдавайте меня ему!»

Если герои пообещали найти **внука**, Харн дает им **семейный медальон**.
«Отдайте это Эдвину. Он узнает. Скажите, что дед любит его. И... Что дед просит прощения».

Колодец

Колодец стоит в самом центре Мхачога. Он старый, сложенный из замшелого камня. Крыша над ним давно прогнила и рухнула внутрь, а ворот сгнил. Вместо ведра на цепи болтается ржавый крюк. Из черной глубины тянет необычайной сыростью.

- **Проверка Восприятия Сл 12:** Если прислушаться, из колодца доносится тихий, влажный звук. Как будто что-то капает. Или как будто кто-то тяжело дышит в глубине.

Если герой с потерянным глазом подходит к колодцу и заглядывает вниз, у него случается приступ Эха:

Ты смотришь в черную бездну колодца, и вдруг темнота в твоей пустой глазнице отзывается вспышкой. Ты видишь, как чьи-то длинные, бледные пальцы разжимаются, и в колодец падает что-то круглое, блестящее.

Что это значит: Герой понимает, что на дне колодца что-то спрятано.

Чтобы достать спрятанное, нужно спуститься. Ворот сломан, так что придется лезть по камням.

- **Атлетика Сл 13:** Герои спускаются по скользким камням.
- **Провал:** Герой срывается, падает на дно (глубина 30 футов, 3d6 урона дробящего), плюс получает 1d4 урона ядом от токсичной слизи на дне.
- Если у героев есть веревка, Сл снижается до 10.

Вы спускаетесь на дно. Здесь нет воды. Здесь густая, зловонная жижа по колено. И в ней плавают кости, гнилые тряпки и дохлые крысы. В стене, у самого дна, есть узкая ниша, наполовину скрытая грязью.

Расследование Сл 12:
Герои находят **сверток из промасленной кожи** (кто-то явно хотел сохранить это сухим). Внутри:

- **Серебряный кинжал** (наносит магический/серебряный урон, пробивает сопротивление монстра).
- **Зелье Героизма** (дает 10 временных HP 10 минут)

- **Записка, написанная дрожащей рукой:** *«Он не любит свет. Свет режет его. Но он видит нас в темноте. Заберите то, что он украл».*

Вы стоите по колено в зловонной жиже. Жидкость вокруг вас начинает бурлить. Из-под слоя гнили выныривают три толстых, покрытых слизью существа. Их тела переливаются отвратительным зелёным цветом, а на концах – круглые рты с сотнями мелких зубов, которые жадно открываются, почуяв кровь.

ГИГАНТСКАЯ БОЛОТНАЯ ПИЯВКА (3 шт.)



- **Класс защиты:** 12
- **Хиты:** 22
- **Скорость:** 10 фт., плавание 30 фт., лазание 10 фт.
- **СИЛ 12 (+1), ЛОВ 14 (+2), ТЕЛ 12 (+1), ИНТ 1 (–5), МДР 10 (+0), ХАР 3 (–4)**
- **Сопротивление урону:** яд
- **Чувства:** слепое зрение 30 фт. (видит по вибрации), пассивное Восприятие 10
- **Уязвимость:** огонь, соль (если кто-то додумается кинуть в них еду с солью)

ОСОБЕННОСТИ:

- **Амфибия.** Пиявка может дышать и в воде, и на воздухе.
- **Вязкая жижа.** Передвижение по дну колодца – это труднопроходимая местность для всех, у кого нет плавания.

ДЕЙСТВИЯ:

- **Присосаться.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* (1d6 + 2) колющего

урона, и цель схвачена (Для побега Атлетика 12). Пока цель схвачена, пиявка **прикрепляется** к ней.

- **Высасывание крови.** *Требуется прикрепление:* В начале каждого своего хода пиявка автоматически наносит (1d6 + 2) некротического урона цели, к которой прикрепилась, и восстанавливает себе столько же хитов.

ТАКТИКА И ОКРУЖЕНИЕ

1. **Теснота:** Герои стоят в грязи. Их движения ограничены. Укрытий нет.
2. **Атака из грязи:** Пиявки появляются из жижи, поэтому они получают **преимущество на первую атаку** (внезапность), если герои не заявляли, что осматриваются с оружием наготове.
3. **Тактика пиявок:** Они атакуют разных персонажей, стараясь прикрепиться. Если пиявку оторвать, она снова бросается в атаку.

Проверки для спасения:

- **Спасбросок Силы (Атлетика) Сл 12:** Чтобы оторвать пиявку от себя или товарища.
- **Огонь:** Если герой использует огненный урон (заклинание, факел, алхимический огонь), пиявка получает двойной урон и на следующем ходу пытается сбежать в грязь.

ПОСЛЕ БОЯ

Вы сбрасываете с себя последнюю пиявку, её тело с шипением растворяется в грязи. Колодец снова затихает. Вы стоите по колено в грязи, тяжело дыша.

ТАЙМЕР

Спуск, обыск и подъем занимают примерно **30 минут** игрового времени. Если таймер дошел до критической отметки – монстр забирает следующий орган.

Если герой решит использовать Эхо после этого, то он увидит:

Ты видишь комнату. Она освещена свечами. Старик сидит за столом, сжимая в руках нож. Его руки трясутся, он плачет.
Ты видишь свои руки. Они тянутся к старику. Длинные, бледные, с чёрными ногтями. Старик поднимает голову, его глаза расширяются от ужаса. Он открывает рот, чтобы закричать, но ты закрываешь ему рот ладонью. Ты снова у колодца. Голова раскалывается, из глазницы течёт кровь. (1d6 некротического урона)

Независимо от того, были ли герои у старейшины Харна или нет, он умирает:
Его тело изуродовано. Грудь разорвана, ребра вывернуты наружу, как сломанная клетка. Глаза вырезаны, уши оторваны, а рот забит чем-то тёмным. Но самое жуткое – его лицо. На нём застыла гримаса не крика, а улыбки. Словно в последний момент он увидел что-то, что сломало его разум.

Дом Лебоса

Вы подходите к дому Лебоса на краю деревни. Он выглядит как маленькая крепость. Все окна заколочены толстыми досками, а дверь подперта снаружи тяжелым бревном. На крыльце разбросаны колючие ветки и битое стекло. А на двери, прямо поверх досок, кто-то нарисовал мелом большой белый круг. Но он перечеркнут крест-накрест.



(Лебос знает о культе и пытается защититься от него. Перечеркнутый круг — это его способ «отменить» метку).

Лебос никому не открывает. Чтобы попасть внутрь:

- **Убеждение (Сл 14):** «Лебос, это мы. Мы принесли твою карту. Открывай». Долго молчит, потом двигает бревно.
- **Запугивание (Сл 12):** Он пугается и открывает, но он и так запуган (это не поможет ему быть сговорчивым).
- **Взлом (Воровские инструменты Сл 15):** Дверь крепкая. Если взломают, он спрячется в подвале с кочергой.

Внутри пахнет гнилой картошкой, потом и старой шерстью. Окна заколочены, поэтому здесь царит полумрак, горят только две свечи. Комната завалена хламом: коробки, старые сети, пустые бутылки. В углу – кровать, заваленная шкурами. Под потолком на веревках сушатся травы и чеснок.
Сам Лебос тощий, нервный мужчина с дергающимся глазом. Он сжимает в руке тяжелый железный прут и смотрит на вас так, будто вы можете наброситься на него в любую секунду.
«Вы пришли! Я думал, вы уже мертвы. Все, кто приезжает в Мхачог, умирают. Но вы здесь. Значит, у нас есть шанс».

Базовая информация:

- «Я нанял вас, потому что этот культ скоро доберется до меня. Я отказался к ним присоединиться. И теперь я следующий в списке».
- «Я дал вам карту. Все места, которые я отметил – это то подозрительное, что я смог найти за последнее время. Но я не ходил туда сам. Я слишком боюсь».
- Он подтверждает, что монстр реален. «Я видел его однажды ночью. Он стоял под моим окном. У него не было глаз. Но он смотрел прямо на меня».

Ключевая информация (если герои надавят — Убеждение Сл 14 или Проницательность Сл 13):
Лебос знает о **тайном ходе**.
«Под часовней есть подвал. Но есть и другой путь. Старый дренажный туннель, который ведет из часовни в реку. Культисты используют его, чтобы сбрасывать тела. Если вы сможете найти его снаружи, вы попадете прямо в логово, минуя охрану. Но я не знаю, где именно вход. Он замаскирован».

Что Лебос может дать (Ресурсы)

У него есть кое-какие припасы, которые он собирал на черный день.

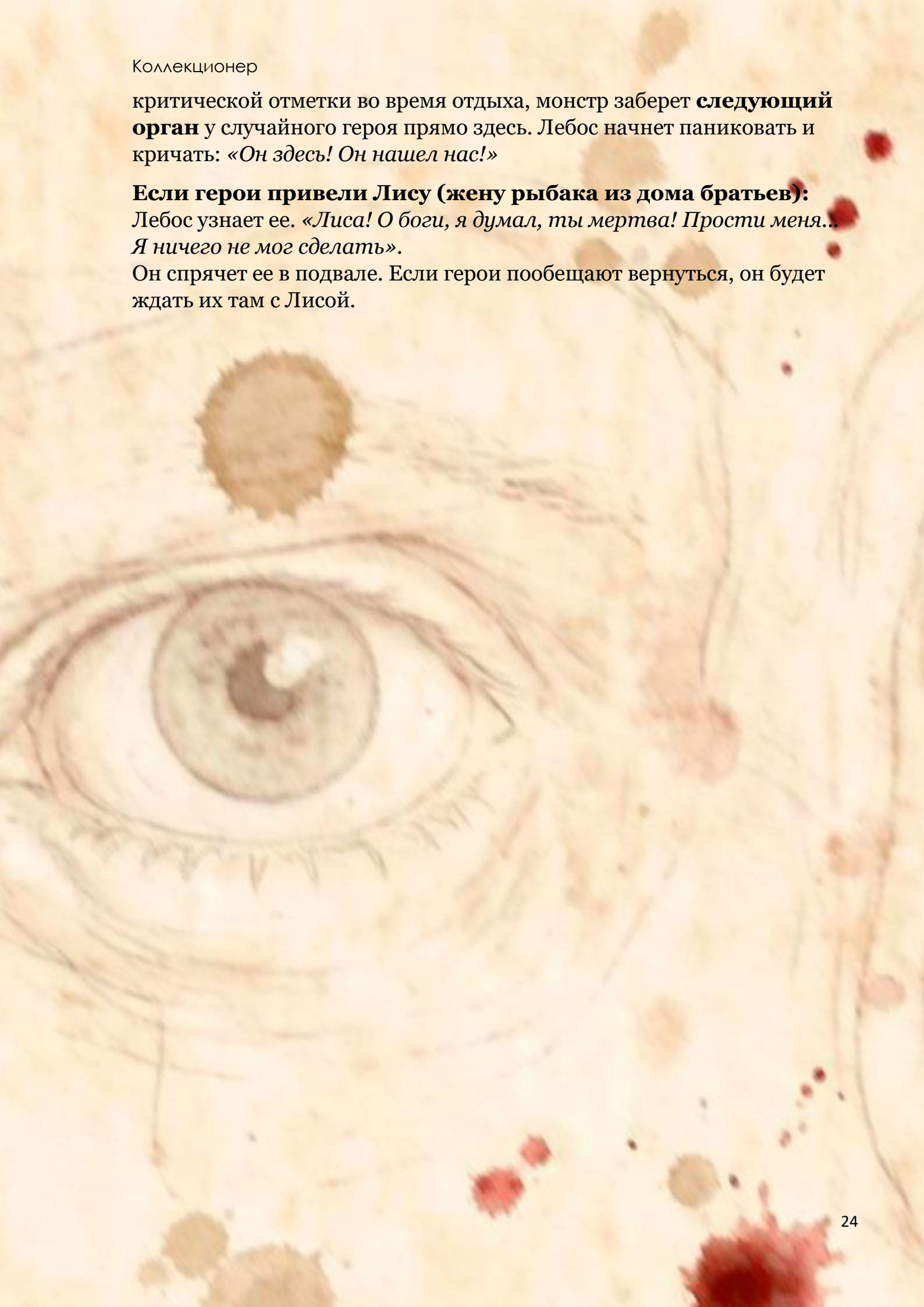
- **2 зелья лечения**.
- **Флягу с маслом** (если вылить на пол и поджечь – создаст огненную зону).
- **3 колбы святой воды**.
- **Фонарь с плотной шторкой** (можно направлять луч света узко, чтобы не привлекать внимание).

Проверка Расследования Сл 15 (если герои осмотрят его дом):
В подвале Лебоса, за кучей старых вещей, можно найти **серебряную цепочку** и **кинжал**. Он украл их у одного из культистов, который пытался вломиться к нему. Кинжал посеребренный (наносит полный урон монстру).

Дом Лебоса — единственное место в деревне, где герои могут попытаться сделать **короткий отдых.**
Однако, если они делают короткий отдых, они тратят времени. Лебос будет сидеть и смотреть на них, не смыкая глаз. Если таймер дойдет до

критической отметки во время отдыха, монстр заберет **следующий орган** у случайного героя прямо здесь. Лебос начнет паниковать и кричать: *«Он здесь! Он нашел нас!»*

Если герои привели Лису (жену рыбака из дома братьев):
Лебос узнает ее. *«Лиса! О боги, я думал, ты мертва! Прости меня... Я ничего не мог сделать»*.
Он спрячет ее в подвале. Если герои пообещают вернуться, он будет ждать их там с Лисой.



Дом трёх братьев

Вы переходите шаткий мост. Тропа ведет к одинокому дому, окруженному густым камышом. Дом выглядит крепким, но окна забиты не досками, а грязными, пропитанными чем-то бурым тряпками. На двери – три белых круга, нарисованных мелом. Выглядят свежими. Из-за двери доносится тихое пение в три голоса. И запах. Жареное мясо, лук и что-то пряное. На крыльце стоят три пары одинаковых грязных сапог. А у перил сидит детская кукла. У неё вырезаны глаза, а вместо них вставлены черные пуговицы.



Проверка Восприятия Сл 12: Герои слышат, как пение внезапно обрывается. Наступает тишина. А затем слышен звук шагов, приближающихся к двери.

Дверь распахивается до того, как вы постучите. На пороге стоит высокий, худой мужчина с безумной улыбкой. На нем грязный фартук. Он раскрывает руки: *«Гости! Гости! Мы вас ждали! Он сказал нам! Заходите, у нас похлебка!»*



Проницательность Сл 14: Улыбка брата – это гримаса. У него дёргается глаз. Он не рад, он голоден.

Что происходит:

- Если герои **заходят**: дверь за ними захлопывается. Второй брат (Горн) с топором стоит за ней.
- Если герои **отказываются**: Хорн пытается схватить ближайшего героя за руку и затащить внутрь (**Спасбросок**

Силы Сл 13, чтобы вырваться). Если герой вырывается – братья атакуют на крыльце.

Внутри пахнет жареным мясом и кровью. На столе три тарелки с дымящейся похлебкой. В углу кровать. А на стене натянута кожа. Человеческая. С татуировками. В дальнем углу, за занавеской, слышно всхлипывание.

Что видят герои (без проверок):

- На стене кожа с татуировкой. Это татуировка пропавшего кузнеца Брена.
- За занавеской связанная женщина. Это **Лиса**, жена рыбака Орта.

ТРИ БРАТА

ХОРН – «Улыбчивый»

- **КД:** 13
- **HP:** 45
- **СИЛ 12 (+1), ЛОВ 16 (+3), ТЕЛ 14 (+2), ИНТ 10 (+0), МДР 8 (–1), ХАР 14 (+2)**
- **Навыки:** Обман +4, Скрытность +5
- **Особенность «Безумная речь»:** Бонусным действием начинает говорить. Все в радиусе 20 фт. проходят спасбросок Мудрости Сл 12, иначе получают помеху на следующую атаку.
- **Действие:** Кинжал (+5, 1d4+3).

ГОРН – «Молчаливый»

- **КД:** 14
- **HP:** 60
- **СИЛ 16 (+3), ЛОВ 12 (+1), ТЕЛ 16 (+3), ИНТ 8 (–1), МДР 10 (+0), ХАР 6 (–2)**
- **Навыки:** Атлетика +5
- **Особенность «Немой»:** Иммунитет к очарованию.
- **Действие:** Топор (+5, 1d8+3). При попадании цель проходит спасбросок Силы Сл 13, иначе сбита с ног.

ТОРН – «Плачущий»

- **КД:** 12
- **HP:** 38
- **СИЛ 10 (+0), ЛОВ 14 (+2), ТЕЛ 12 (+1), ИНТ 10 (+0), МДР 12 (+1), ХАР 10 (+0)**
- **Особенность «Сломленный»:** При получении урона проходит спасбросок Мудрости Сл 13. При провале бросает оружие и падает на колени (до конца следующего хода). Приходит в себя, если Хорн или Горн рядом.
- **Действие:** Нож (+4, 1d4+2).

ЛИСА (Пленная)



Если герои развяжут её, она расскажет:

- *«Они забрали Орта. А меня держали здесь... Издевались. Говорили, что я — дар для Него. А ночью пришёл Он. Забрал моё ухо. А они смеялись...»*
- **О культе:** *«У них есть балахоны в сундуке, в подвале. Они ходят в часовню. Они приносят жертвы»*.
- **Медицина Сл 12:** Лиса истощена. Без зелья лечения она не сможет идти сама.

Вы спускаетесь по скрипучей лестнице в подвал. Здесь темно, пахнет сырой землей, кровью и разложением. Стены выкопаны в глине, а на полу — лужи чего-то темного. На верстаке перед вами лежит тело. Это мужчина, скорее всего рыбак (Орт, муж Лисы). Но его лицо... Оно изуродовано. У него вырезан один глаз и отрезано ухо. Грудь вскрыта, а внутри пусто. В углу подвала стоит тяжелый железный сундук, а на стенах развешаны инструменты: ножи, пилы и крюки для мяса.

Реакция Лисы (Если она спустилась с героями):
Она замирает, а затем издает душераздирающий, нечеловеческий крик. Она падает на колени перед телом мужа: *«Орт... О боги, Орт... Что они с тобой сделали?»*. С этого момента она становится полностью убитой горем (не может идти, только плакать). Героям

придется либо оставить её здесь, либо выводить наверх (Убеждение или Запугивание Сл 15, чтобы заставить её двигаться).

Железный сундук (Расследование Сл 12, чтобы открыть, или просто взломать):

- **Три балахона культа** (грязные белые балахоны с капюшонами и вышитым белым кругом).
- **Письмо от «М.»:** *«Братья. Приведите её к часовне в полночь. Он будет ждать. Не опаздывайте. И не трогайте её до ритуала, он должен получить её целой. Хотя бы её глаза. – М.»*
- **Ключ от часовни:** Тяжелый железный ключ (идентичный ключу, который можно получить у Харна).
- **Карта подвала часовни:** Нарисованная от руки на куске кожи. На ней отмечен люк за алтарём, коридор и комната, где на полках стоят банки (комната с органами).

Инструменты на стене:
Если герои осмотрят инструменты (Восприятие Сл 10), они заметят на одном из ножей запекшуюся кровь и кусочки кожи.

Наверху (Расследование Сл 12):

- **Дневник Хорна (под кроватью):** *«Он говорит с нами. Он говорит, что мы избранные. Женщина Орта – идеальна. Она видела Его. Он заберёт её ухо, а мы – всё остальное»*.

Если герой с потерянным органом заходит в подвал:
Ты видишь вспышку: Лиса сидит на стуле. Братья вокруг неё. Хорн улыбается, Горн молчит, Торн плачет. А за окном – высокая фигура без глаз. Она смотрит. И ждёт. Она не входит. Она просто наблюдает. Герой получает 1d6 психического урона.

Если герой решит использовать Эхо после этого, то он увидит:

ЭХО ГЛАЗА
Ты видишь темноту, а затем смутные очертания. Ты смотришь на дом Лебоса снаружи, из-за деревьев. Твои руки медленно тянутся к заколоченному окну. Длинные бледные пальцы с черными ногтями касаются досок. Ты слышишь, как дерево тихо трещит под нажимом. В доме мелькает тень. Она ходит из угла в угол, сжимая что-то в руках.

ЭХО УХА
Ты слышишь дыхание. Оно тяжелое, влажное, с хрипом. А затем звук. Тихий, противный скрип. Как будто кто-то медленно, с усилием, отрывает кусок дерева. Ты слышишь испуганное знакомое бормотание: *«Кто здесь? Уходи! Я вооружен!»*. А в ответ лишь тишина. И звук шагов по половицам. Медленных. Влажных.

ЭХО ЯЗЫКА
Ты чувствуешь меди и пота. Это вкус страха. Ты чувствуешь, как слюна наполняет рот, и дикий, животный голод скручивает живот. Ты хочешь есть. Насладиться вкусом ужаса. Ты проводишь языком по пересохшим шершавым губам.

Герои узнают, что монстр прямо сейчас у дома Лебоса.
Дом Лебоса находится на другом конце деревни. Если герои бегут туда сразу, это займет примерно **10 минут**.

ВАРИАНТ А: ГЕРОИ НЕ УСПЕВАЮТ

Вы подходите к дому Лебоса. Дверь выломана. В окнах темнота. Внутри тихо. На полу перевернутая мебель, разбитая посуда. А на стене, прямо над камином, кровью нарисован белый круг. Самого Лебоса нигде нет. Только его кочерга валяется в углу, погнутая.

Последствия:

- Лебос мертв.
- Герои теряют **2 зелья лечения, масло и святую воду** (монстр забрал их, если не забрали герои раньше).
- **Таймер ускоряется.** Монстр забрал орган вне очереди.

ВАРИАНТ Б: ГЕРОИ УСПЕВАЮТ

Вы подбегаете к дому Лебоса. Изнутри слышен грохот, звон разбитого стекла и крик Лебоса.
Лебос сидит на полу, прижавшись к стене. Он сжимает в руках кочергу и плачет. Окно разбито, рама выломана. На полу лежат осколки стекла и куски досок. Холодный ночной воздух врывается в комнату.
«Оно было здесь! Оно смотрело на меня! Оно оторвало доски голыми руками! Если бы вы не пришли...»

Что происходит:

- Монстр сбежал, как только услышал, что герои приближаются. Он не вступает в бой.
- **Проверка Восприятия Сл 15:** Герои замечают на подоконнике **следы слизи** и **кусочек черной кожи**. Монстр был здесь.

Лавка Даррина



Вы подходите к дому с обгоревшей вывеской «Лавка Даррина». Дверь выбита, окна разбиты. Внутри бардак: разбросанные товары, разбитые горшки, опрокинутые полки. В воздухе висит стойкий запах горелой бумаги и мокрой золы.

Проверка Восприятия Сл 12: На полу видны следы волочения (кого-то тащили к выходу).

Расследование Сл 14 (Тайник под полом):

За опрокинутым прилавком, под половицей, герои находят тяжелый, обгоревший сейф. Он заперт, но замок оплавился (Воровские инструменты Сл 12 или Сила Сл 15).

Внутри:

- **50 золотых монет.**
- **Свиток «Волшебная стрела»** 1-го уровня (урон силовым полем игнорирует сопротивление монстра).
- **Обгоревший дневник Даррина.** Последняя запись: *«Они сожгли лавку. Я знал, что они придут. Я спрятал самое ценное у Виктора, моего соседа. Если вы читаете это ты, то иди к его дому, он сосед мой. Ищите под половицами. И не ходите через мост без оружия»*.

Дом соседа Виктора

Дом Виктора выглядит заброшенным. Дверь приоткрыта, изнутри тянет холодом. На столе стоит недопитая кружка и тарелка с заплесневелой едой.

Расследование Сл 14 (Поиск улик):

- **Под половицей у кровати:** Герои находят **карту**, нарисованную от руки. На ней изображен путь: мост, река, и **маленькая хижина в деревьях на другом берегу** (в нижнем правом углу). Рядом приписка: *«Только не говори им. Туннель — наш единственный шанс. Встречаемся внизу»*.

- **Записка на столе (Восприятие Сл 10):** *«Виктор, мы забрали гнома. Он нам больше не нужен. Если хочешь увидеть его живым, приходи к часовне. И принеси то, что он тебе оставил. — М.»*

Добраться до хижины можно через шаткий мост, затем вниз по течению реки, сквозь густые заросли камыша. (Проверка Выживания Сл 12, чтобы не заблудиться в тумане).

Вы пробираетесь сквозь камыши и выходите к маленькой, покосившейся хижине, спрятанной в тени огромных деревьев. Хижина выглядит нежилой, крыша просела. Но дверь заперта снаружи на тяжелый засов. А из-под двери сочится слабый свет. Внутри пахнет землей и железом. В центре комнаты расположен стол с картами и инструментами. А в углу, на цепи, прикован к стене... гном. Он жив, но истощен. У него нет левого глаза.

Даррин:

Если герои освободят его, он расскажет:



- *«Братья... Они приходили. Они искали то, что я спрятал. Но я не отдал. Я знал, что вы придете. Виктор сказал мне ждать».*
- **Что он дает:** Ключ от подвала (маленький, железный). *«Под домом есть подвал. Там Виктор прятал припасы. И там есть туннель. Он ведет прямо в подвал часовни. Я слышал, как они говорили об этом. Это единственный способ пробраться мимо охраны».*

Подвал хижины (Тайник Виктора)

Спустившись в подвал (люк в полу), герои находят:

- **2 зелья лечения.**
- **Алхимическое серебро (2 флакона).** Можно покрыть оружие (действие). Оружие считается серебряным на 1 час (обходит сопротивление монстра).

- **3 колбы святой воды.**
- **Туннель:** В дальнем углу подвала – узкий земляной лаз. Он ведет в темноту. (Проверка Выживания Сл 10, чтобы понять: он ведет в сторону часовни).
- **Записка Виктора:** *«Я ушел к часовне. Они забрали мою семью. Если я не вернусь – сожгите этот дом. Туннель должен остаться тайной»*.

Если герой решит использовать Эхо после этого, то он увидит:

ЭХО ГЛАЗА

Ты видишь подвал. Каменный, сырой. В центре стоит длинный стол. На нем стеклянные банки. В них плавают глаза, уши, языки. Ты смотришь на них. Ты знаешь каждый из них. Ты помнишь, как они были твоими. Ты берешь одну банку. Смотришь на глаз внутри. Он моргает в ответ.

ЭХО УХА

Ты слышишь... пение. Много голосов. Они поют нестройно, но ритмично. Это гимн. А под пением другой звук: скрежет. Как будто кто-то медленно, с нажимом, точит длинный нож о камень. Голос шепчет прямо в ухо: *«Я слышу, как бьется твое сердце. Оно такое громкое. Я иду на него. Не заставляй меня ждать»*.

ЭХО ЯЗЫКА

Ты чувствуешь на языке вкус желчи и меди. А затем дикий, звериный голод. Он скручивает живот, сводит челюсти. Ты хочешь есть. Ты хочешь вцепиться зубами во что-то живое и теплое. Ты проводишь языком по губам и чувствуешь, как слюна капает на пол.

ЭХО ПАЛЬЦА

Ты чувствуешь холод камня. Твои пальцы проводят по шершавой стене. А затем по чему-то теплому. Живому. Ты чувствуешь, как под кожей бьется пульс. Медленный, слабый. Что-то ещё живо. Ты сжимаешь пальцы вокруг его горла. Не сильно. Просто чтобы почувствовать.

ЭХО РУКИ

Ты чувствуешь, как твоя рука поднимается. В ней что-то тяжелое. Нечто, похожее на нож. Ты медленно ведешь лезвием по воздуху,

представляя, как оно входит в плоть. Ты делаешь шаг. И еще один. Ты стоишь перед дверью. За ней кто-то дышит.



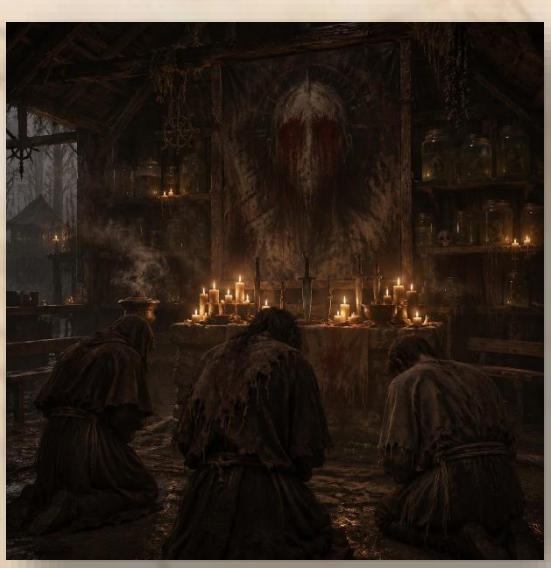
Молельный дом культа

Вы пробираетесь через заросли сухого камыша и выходите к дому. Он выглядит меньше остальных, но ухоженнее. Крыша не просела, а окна заколочены аккуратно, ровными досками. На двери тот же самый символ: белый круг, но перечеркнутый вертикальной линией. Изнутри сочится тусклый желтоватый свет и слышно монотонное, тихое пение.



Восприятие Сл 12: На пороге рассыпана белая соль. (Культисты верят, что соль отпугивает «злых духов», хотя на самом деле она бесполезна против монстра).

Внутри дома нет мебели. Только скамьи, расставленные полукругом. В центре стоит грубый каменный алтарь. На стене висит огромный холст, на котором углём нарисовано **лицо без глаз**. Глазницы замазаны красной краской. На алтаре стоят свечи, лежат ритуальные ножи, а в углу стоят стеклянные банки. Некоторые пустые. Некоторые… нет.



В доме находятся **3 культиста** (использовать статблок «Шепчущий» из таверны). Они стоят на коленях перед алтарём и молятся. Они не ждут гостей, поэтому герои могут застать их врасплох.

Герои могут войти:

- **Скрытно (Сл 15):** Подкрасться и напасть внезапно.
- **Обманом (Сл 14):** Если на героях есть балахоны из дома

братьев, они могут войти как «свои». Культисты кивнут и продолжат молиться, дав героям время осмотреться.

- **В лоб:** Дверь не заперта. Если герои врываются, культисты вскакивают и атакуют. Они не кричат, а молча бьют кинжалами, пытаясь защитить алтарь.

Обыск молельного дома
Расследование Сл 12 (Алтарь):

- **Ритуальный кинжал (+1):** Серебряное лезвие, рукоять из кости. Наносит 1d4+1 колющего урона.
- **Записка:** *«Братья. Мы приносим дары в полночь. Приведите женщину и гнома. Остальное сделает Он. – М.»*
- **2 склянки святой воды.**

Расследование Сл 15 (Сундук под скамьей):

- **1 балахон культа**
- **Карта часовни:** Нарисована от руки. На ней отмечен главный зал, алтарь и люк в подвал. А также отмечен **дренажный туннель**, который выходит к реке (тот самый, про который говорил Лебос).

Расследование Сл 17 (Тайник в алтаре):
Внутри каменного алтаря, в выдолбленном углублении, герои находят **Око Коллекционера**. Это стеклянный шар, внутри которого плавает настоящий человеческий глаз. Если посмотреть в него (действие), можно увидеть, как монстр сидит в темноте и смотрит прямо на тебя. (Психологический эффект: спасбросок Мудрости Сл 13, иначе 1d6 психического урона).

Если герой с потерянным органом активирует Эхо, стоя перед алтарём:

Ты видишь, как стены дома растворяются. Ты стоишь в темноте. Перед тобой – каменный алтарь. А на нем лежишь ты. Твои руки связаны. Ты смотришь вверх. Над тобой склонилась чёрное нечто, медленно тянущееся к твоему лицу.
Видение обрывается. Ты стоишь всё ещё в молельном доме. А в ушах звенит шепот: «Ты уже мертв. Ты просто еще не знаешь об этом».

Если культисты побеждены

Когда последний из них падает, происходит странное: они не кричат от боли. Они просто смотрят на героев с **жалостью**.
Один из них, захлебываясь кровью, хрипит: *«Вы… вы думаете, вы спаслись? Он уже видел вас. Он заберет ваши глаза, ваши уши… Он заберет всё. И вы поймете. Вы поймете, что тишина – это благословение»*.

Часовня на холме

Путь А: Главная дорога

Тропа петляет между мёртвыми деревьями. Чем выше вы поднимаетесь, тем холоднее становится воздух. Туман здесь густой, как молоко. Наконец, лес расступается, и вы видите её.
Часовня стоит на краю обрыва. Это старое каменное здание с провалившейся крышей и покосившимся шпилем. Ветер треплет обрывки ткани на окнах. Изнутри сочится тусклый, желтоватый свет. И звук. Монотонное, низкое пение десятков голосов. Оно вибрирует в воздухе, отдаваясь в зубах.
Перед тяжелыми дубовыми дверями стоят двое в грязных балахонах, лица их скрыты капюшонами.



Проверка Восприятия (Сл 12): Герои замечают, что на стенах часовни, прямо на камне, вырезаны жуткие фрески – люди, выцарапывающие себе глаза и отрезающие уши.

Двое стражей (используй статблок «Культист Шепчущий») преграждают путь.

- **Если на героях есть балахоны (из дома братьев/молельного дома):**
  - Стражник: *«Вы опоздали. Ритуал уже начался. Почему вы не в нефе?»*
  - **Обман (Сл 14):** Герои должны назвать «пароль» или причину. (Например: «Мы привели новых гостей» или «Он послал нас»). При успехе культисты пропускают.
  - **Провал:** Культисты хмурятся: *«Он не предупреждал о новых лицах. Снимите капюшоны»*. Потенциально начинается бой.
- **Если без балахонов (или сразу атакуют):**
  - Стража не кричит. Они молча бросаются в атаку с ножами.

- **Важно:** Если бой длится больше 2 раундов, один из них пытается ударить в гонг (висит у двери). Успешный удар в гонг поднимает тревогу (все в часовне готовы к бою).

Вход в Неф (Главный зал)

Двери со скрипом открываются. В лицо бьет густой, сладковатый дым ладана.
Вы входите в длинный зал. Вдоль стен стоят деревянные скамьи. На них сидят люди. Их десятки. Все они в белых повязках на глазах. Они раскачиваются в такт и поют. Их голоса сливаются в один монотонный гул. Они не обращают на вас никакого внимания. В конце зала, на возвышении, стоит каменный алтарь. А за ним – огромная статуя безликого существа.
Слева и справа от алтаря видны двери в соседние комнаты.

Как пройти Неф:



- **Скрытность (Сл 15):** Герои крадутся вдоль стен. Культисты в трансе, они не замечают ничего вокруг.
- **Если начать бой:** Культисты не вскакивают сразу. В первом раунде они продолжают петь (они получают состояние «Застигнуты врасплох»). Но на втором раунде они приходят в себя и атакуют всей толпой.

Алтарь и Главный Жрец (Морн)

Прямо за алтарем, спиной к вам, стоит Главный Жрец. Он читает молитву. Рядом с ним – двое фанатиков покрепче (чуть больше HP, чем у обычных культистов).
Жрец замолкает. Медленно оборачивается. У него нет глаз — только гладкая кожа. Он улыбается. *«Гости. Он сказал мне, что вы придете. Он сказал, что вы принесете с собой свет, чтобы ослепить нас. Но мы не боимся света. Мы боимся тишины. Вы опоздали. Он уже близко».*

- **Бой:** Морн — это высший фанатик в иерархии культа, обладающей гораздо больше силой, чем остальные.
- **Люк:** Прямо за статуей. Заперт на тяжелый засов.

Если герои поднимают шум:

Если бой начался в Нефе или на входе, Морн слышит это. Он не ждет. Он **открывает люк** и кричит вниз: *«Он идет! Хозяин, они здесь!»* Это значит, что герои не смогут спуститься в катакомбы незамеченными. Монстр будет ждать их в полной готовности.

Верховный жрец Шепчущих, Отец Морн

Класс защиты: 14
Хиты: 65
Скорость: 30 фт.



СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски: Мдр +6, Хар +6
Навыки: Восприятие +6, Обман +6, Религия +3
Чувства: Слепое зрение 30 фт. (у него нет глаз), пассивное Восприятие 16
Языки: Общий, Глубинная речь
Бонус мастерства: +2

ОСОБЕННОСТИ

Слепое зрение. Жрец не может быть ослеплен. Он видит все в радиусе 30 футов, даже в магической тьме.
Фанатичная преданность. Жрец имеет преимущество на спасброски против очарования и испуга.
Шепчущая аура. Все враги в радиусе 10 футов от Жреца получают помеху на спасброски от заклинаний (его постоянное бормотание сбивает концентрацию).

ЗАКЛИНАНИЯ

Жрец является заклинателем 6-го уровня. Его базовая характеристика — Мудрость (Сл Спасброска от его заклинаний **14**, +6 к попаданию атаками заклинаниями).

- **Заговоры (неограниченно):** Погребальный звон, Наставление.
- **1-й уровень (4 ячейки):** Приказ, Нанесение ран, Щит веры.
- **2-й уровень (3 ячейки):** Удержание личности, Духовное оружие (выглядит как парящий ритуальный кинжал).
- **3-й уровень (2 ячейки):** Проклятие.

ДЕЙСТВИЯ

Ритуальный кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона, плюс 7 (2d6) некротического урона.

РЕАКЦИИ

Жертвоприношение. Когда Жрец получает урон от атаки, он может реакцией нанести 10 психического урона одному из своих фанатиков-телохранителей в радиусе 5 футов. Жрец получает сопротивление к урону от этой атаки (урон делится, и часть забирает фанатик).

ТАКТИКА ЖРЕЦА

- Жрец создаёт парящий кинжал и отходит за спины фанатиков.
- Если его окружают, использует *Нанесение ран* в ближнем бою или *Приказ*, чтобы сбить с ног и выиграть время.
- Если фанатики умирают, он может попытаться сбежать в люк (если он открыт) или сдаться, чтобы выиграть время.

Кельи (Слева от алтаря)

Вы подходите к тяжелой деревянной двери. Она заперта снаружи на железный засов. Изнутри доносится тихий, надрывный плач и хрипы. А затем детский голос, срывающийся на крик *«Тэм, не уходи, пожалуйста, не уходи!»*. Звук такой, будто кто-то бьется в дверь одной рукой, царапая дерево.

Проверки, чтобы открыть дверь:

- **Сила (Атлетика) Сл 13:** Выбить дверь.
- **Ловкость (Воровские инструменты) Сл 12:** Взломать замок (он простой, но ржавый).

Вы врываетесь в маленькую комнату. Здесь пахнет свежей кровью и вскрытым кишечником. На полу, на грязном матрасе, лежит парень лет двадцати (Тэм). Он бледен, как полотно. У него нет языка (изо рта течет кровавая слюна), а на правой руке нет нескольких пальцев, которые грубо отрезаны. Его грудь тяжело вздымается, а на губах пузырится кровь. Он смотрит на вас и не может ничего сказать. Рядом с ним, на коленях, сидит мальчик лет двенадцати (Эдвин). Его левая рука заканчивается окровавленной культей. Он трясется, по лицу текут слезы и сопли, он весь в крови. Он бьется здоровой рукой в стену и кричит: *«Я не мог! Дверь была заперта! Они отрезали ему пальцы, а потом язык! И ушли! Я стучал! Я кричал! Он не дышит! Помогите ему! Пожалуйста!»*

Что нужно сделать для спасения Тэма:

Это **таймер**. У Тэма примерно 20 секунд до смерти.

1. **Медицина (Сл 15):** Перевязать раны, остановить кровотечение.
2. **Зелье лечения**
3. **Магия**
4. **Провал:** Если никто не помогает в течение 3 раундов, Тэм умирает на руках у Эдвина.

Реакция Эдвина:
Эдвин в глубокой панике. Его невозможно успокоить словами.

- **Убеждение (Сл 15):** Только спокойный голос и обещание, что они помогут Тэму, могут привести его в чувство.
- **Если герои отдают медальон Харна:** Эдвин видит медальон и замирает. *«Это… это дедушкин? Он жив?»* — он немного приходит в себя и начинает помогать (подает бинты, если они есть).

Если Тэм выживает, Эдвин рассказывает, что Отец Морн забрал их сюда, чтобы «подготовить» для монстра. Он говорит, что слышал, как Морн говорил: *«Он уже внизу. Он ждет свежего мяса»*.

Ризница (Справа от алтаря)

Атмосфера:

Вы открываете дверь в соседнюю комнату. Здесь царит холод. На полках вдоль стен стоят стеклянные банки, наполненные мутной жидкостью. В них плавают глаза, уши и языки. Некоторые банки подписаны именами. Одна из них – «Орт» (глаз и ухо). Другая — «Тэм» (язык).
В центре комнаты стоит тяжелый деревянный стол. На нем разложены хирургические инструменты, а в углу стоит окованный железом сундук.

Что можно найти:

Сундук:

- **2 зелья лечения**
- **Свиток «Защита от зла и добра»** — очень мощная вещь против монстра.
- **Серебряный кинжал +1** (если герои еще не нашли).
- **Дневник Отца Морна:**

«День 40. Мой Бог голоден. Он больше не довольствуется глазами. Ему нужны сердца. Он говорит, что я должен привести ему детей. Они чистые. Их органы не испорчены временем.
День 45. Мы отрезали мальчишке пальцы, чтобы он не мог сбежать. А потом язык, чтобы не кричал. Но он все равно плачет. Мне нравится его плач. Он такой… громкий. А мой бог любит тишину. Я скоро принесу ему тишину.
День 50. Он уже в подвале. Я слышу, как он скребется. Скоро мы спустимся к нему. Скоро тишина накроет Мхачог».

Если герой с потерянным органом заходит сюда, он видит вспышку:

Ты видишь Отца Морна. Он стоит над банкой с твоим органом. Он улыбается, опускает руку в банку и вынимает твой орган. Он подносит его к своему лицу и шепчет: *«Скоро. Скоро я увижу твоими глазами».* (1d6 психического урона)

Путь Б: Дренажный туннель

Вы откидываете гнилую доску. В лицо пахнуло сырой землей, плесенью и чем-то сладковатым. Лаз узкий, не шире плеч. Придется ползти на четвереньках. Впереди вас абсолютная темнота. А где-то далеко, в конце туннеля, слышно, как капает вода и гудит монотонное пение.

Туннель узкий, и в нем легко застрять или нашуметь.

- **Проверка Акробатики (Сл 12):** Чтобы протиснуться в узких местах, не застряв и не зацепившись за корни.
    - *Провал:* Герой застревает на 1 минуту (теряется время), либо задевает гнилую балку, и на него сыплется земля (1d4 дробящего урона).
- **Проверка Скрытности (Сл 14):** Чтобы двигаться тихо.
    - *Провал:* Кто-то из героев слишком громко лязгает доспехом или бьется головой о камень. Эхо разносится по туннелю.

Туннель заканчивается узкой чугунной решеткой. Вы видите перед собой тусклый свет факелов. Вы находитесь в каменном мешке. Прямо над вами — деревянный люк, который закрыт тяжелым засовом. Судя по звукам и запаху ладана, он ведет прямо к алтарю. А перед вами, в глубине коридора, уходит вниз темный проход, откуда пахнет кровью и сыростью.

Тактическое преимущество

- Если герои прошли Скрытность, они оказываются **прямо под алтарем**, в то время как Морн стоит к ним спиной наверху.
- **Внезапная атака:** Если они решают выбить люк и напасть на Морна сзади, они получают **преимущество на первую атаку**.
- **Спуск в катакомбы:** Если они решают не связываться с верхним этажом, они могут сразу пойти вглубь темного коридора (в катакомбы), оставив Морна и его фанатиков позади.

Если кто-то провалил Скрытность, Морн слышит их. Он подходит к люку, смотрит вниз (хотя он слеп, он чувствует их) и кричит: *«Они внизу! Хозяин, они идут к тебе!»*.
Это значит, что Слепой Коллекционер в катакомбах уже не спит и ждет их в полной готовности.

Катакомбы часовни на холме

Вы спускаетесь в темноту. Стены коридора покрыты слизью. В воздухе стоит тяжелый, сладковатый запах гниющего мяса. Вдруг ваша пустая глазница (или ухо, или рот) начинает пульсировать от боли. Вы моргаете, и мир вокруг меркнет.

Вы видите его. Не часть, не тень, а всего целиком. Оно сидит на каменном троне в конце длинного зала. Высокая, сгорбленная фигура, закутанная в лохмотья. На его лице нет глаз — только гладкая кожа. Но самое страшное — его руки. Они длинные, бледные, с черными ногтями. И на каждой руке… десятки глаз. Они все смотрят на вас. Одновременно.

Голос в вашей голове шепчет, смакуя каждое слово: *«Я чувствую вас. Всех. Вы принесли мне свои глаза, свои уши… Я так долго ждал. Идите ко мне. Я хочу посмотреть, как вы будете умирать. Или как вы отдадите мне остальное»*.

Видение обрывается. Вы снова в коридоре. Голова раскалывается.



МЕХАНИКА (Двойной урон)

- Каждый герой с Эхом получает **2d6 психического урона** (игнорирует сопротивление). Это цена за то, что он увидел монстра целиком.
- **Важно:** Это видение дает героям **точное понимание**, где находится монстр (в самом конце катакомб). Они знают, что их ждет. Это не дает преимущества на атаку (они еще не в бою), но морально готовит их.

ИСПЫТАНИЕ ПЯТИ ЧУВСТВ

После видения герои продолжают путь. Коридор разветвляется. Они видят **5 дверей**. На каждой двери вырезан символ: глаз, ухо, язык, палец и рука. Это и есть комнаты испытаний.

Мастеру: Если герои не понимают, что делать, и не используют Эхо, чтобы найти правильный путь, они могут блуждать в темноте. Проверка **Выживания (Сл 12)**, чтобы найти первую дверь. Но как только они заходят в комнату, начинается испытание.

Катакомбы – это не просто коридор. Это ловушка, созданная Слепым Коллекционером из украденных органов. Он не нападает сразу. Он играет с героями, прячась в тенях и проверяя их связь с утраченными частями тела.
В катакомбах есть **5 комнат**. В каждой комнате спрятано «проявление» монстра (частица его силы). Герои должны найти его и атаковать. За каждую успешно пройденную комнату они получают **1 балл (максимум 5)**. Эти баллы определят, насколько сильным будет босс в финале.
В каждой комнате есть **«Главный герой»** — тот, у кого потерян соответствующий орган (например, в Комнате Глаза главный — тот, кто без глаза). Он совершает основные проверки. Остальные герои **не сидят без дела**: они должны защищать его от мелких угроз (теней, рук из стен, крыс), используя свои реакции и заклинания поддержки. Если у героя нет потерянного органа, он всё равно может пройти комнату (на усмотрение мастера можно добавить помеху)

КОМНАТА ГЛАЗА (Галерея Ослепления)

Фокус: Герой без глаза.

Вы входите в комнату, залитую ослепительным белым светом. Вдоль стен стоят сотни зеркал. Вы видите только себя. Свет режет глаза, но отражение очень подозрительно двигаются.

- **Как найти монстра (Без Эха):**
  - **Проверка Восприятия (Сл 15):** Заметить, что отражение в одном из зеркал моргает не тогда, когда нужно. Это и есть монстр.
- **Использование Эха (Глубокое Эхо):**
  - Герой получает **2d6 психического урона**. Он видит, как монстр стоит прямо за его спиной в отражении. Он **автоматически находит** нужное зеркало.
- **Как атаковать:**
  - Разбить зеркало (Атака по КД 10). При провале или атаке по неверному зеркалу: осколки режут героя (1d6 колющего урона).

КОМНАТА УХА (Коридор Шепотов)

Фокус: Герой без уха.

Вы входите в узкий коридор. Пол здесь — это огромные каменные плиты. Если наступить не туда, из стен вырывается оглушительный крик.

- **Как найти монстра (Без Эха):**
  - **Проверка Выживания (Сл 14):** Найти плиту, которая вибрирует от низкого гула (монстр дышит под ней).
- **Использование Эха:**
  - Герой получает **2d6 психического урона**. Он слышит, как монстр шепчет прямо под конкретной плитой. Он **автоматически находит** нужную плиту.
- **Как атаковать:**

- Ударить по плите со всей силы (**Проверка Силы Сл 13**). При успехе плита ломается, и оттуда вырывается поток черной слизи. При провале: герой получает 2d6 урона.

КОМНАТА ЯЗЫКА (Пир Гнили)

Фокус: Герой без языка.

Вы входите в комнату, заставленную столами. На них — гнилая еда, чаши с мутной жидкостью и куски мяса. В воздухе висит тошнотворный запах.

- **Как найти монстра (Без Эха):**
  - **Проверка Медицины или Расследования (Сл 15):** Найти среди гнилой еды пульсирующий кусок плоти, который выглядит «свежим».
- **Использование Эха:**
  - Герой получает **2d6 психического урона**. Он чувствует вкус гнили во рту и понимает, какая именно чаша содержит частицу монстра. Он **автоматически находит** цель.
- **Как атаковать:**
  - Разбить чашу или вылить в нее святую воду (Действие). При попытке попробовать еду: Спасбросок Телосложения Сл 14, иначе отравление (2d6 урона ядом).

КОМНАТА ПАЛЬЦА (Туннель Прикосновений)

Фокус: Герой без пальца.

Вы входите в узкий туннель. Стены покрыты шипами и скользкой слизью. Пройти можно, только касаясь странных стен руками.

- **Как найти монстра (Без Эха):**
  - **Проверка Атлетики (Сл 14):** Пройти по туннелю, не задев шипы, и нащупать пульсирующую вену в стене.
- **Использование Эха:**
  - Герой получает **2d6 психического урона**. Он чувствует, как монстр вздрагивает от его прикосновения. Он **автоматически находит** вену.
- **Как атаковать:**

- Перерезать вену оружием (Атака). Из стены брызнет кислота. **Спасбросок Ловкости Сл 13**, иначе 2d6 урона кислотой.

КОМНАТА РУКИ (Механизм Хватки)

Фокус: Герой без руки.

Вы входите в комнату с огромным механизмом. В центре — десятки подозрительных рычагов. Чтобы открыть дверь, нужно дернуть несколько из них.

- **Как найти монстра (Без Эха):**
  - **Проверка Расследования (Сл 15):** Найти рычаг, который теплый на ощупь и пульсирует.
- **Использование Эха:**
  - Герой получает **2d6 психического урона**. Он видит, как рука монстра держит этот рычаг. Он **автоматически находит** нужный рычаг.
- **Как атаковать:**
  - Сломать рычаг (**Проверка Силы Сл 14**). Механизм заклинивает. При провале: из щелей вырывается пар (1d6 урона огнем).

ФИНАЛЬНАЯ КОМНАТА: ЛОГОВО КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Когда все комнаты пройдены, герои выходят в огромный темный зал. В центре стоит каменный стол с банками, а за ним — сам Слепой Коллекционер.

Посчитайте, сколько баллов набрали герои (от 0 до 5). Это напрямую влияет на статблок босса.

- **5 из 5 (Идеально):** Коллекционер ослеплен и дезориентирован. Он не может начать бой. Герои могут казнить его одним ударом.
- **3–4 из 5 (Хорошо):** Коллекционер получает **-20 HP** и теряет свою реакцию «Шёпот тишины».
- **1–2 из 5 (Плохо):** Коллекционер в ярости. Его атаки наносят **+1d6 некротического урона**.

- **0 из 5 (Провал):** Он получает **+20 HP и +2 к AC**. Бой будет смертельно опасным.

Слепой Коллекционер

Средняя аберрация, нейтрально-злой

Класс защиты: 16
Хиты: 115
Скорость: 30 фт., лазание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	8 (-1)

Спасброски: Тел +7, Мдр +7
Навыки: Восприятие +7 (слепое зрение 60 фт.), Скрытность +5
Сопротивление урону: некротический (серебряное оружие игнорирует это сопротивление).
Иммунитет к состояниям: ослеплён, очарован, испуган.
Чувства: слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17.
Языки: Понимает Общий, но не говорит (общается только телепатическим шёпотом).

ОСОБЕННОСТИ

Слепое зрение. Коллекционер не может быть ослеплён. Он видит всё в радиусе 60 футов, даже в магической тьме.

Сенсорная связь. В начале каждого своего хода Коллекционер выбирает одного героя, у которого есть потерянный орган. Он получает **преимущество на броски атаки** против этого героя.

Светобоязнь. Коллекционер не переносит яркий свет. Если он находится в зоне яркого света, он получает **1d10 урона излучением** в начале каждого своего хода и получает **помеху на все атаки**.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Коллекционер делает две атаки: одну — Когтями, вторую — Кражей чувств.
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) рубящего урона.
Кража чувств (Перезарядка 5–6). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4d6) некротического урона. Если цель — герой, у которого уже есть потерянный орган, он должен пройти **спасбросок Телосложения**

Сл 15. При провале Коллекционер забирает **ещё один орган** (если есть что забирать), и цель получает 1 уровень истощения.

РЕАКЦИИ

Шёпот тишины. Когда Коллекционер получает урон от атаки, он издает телепатический шёпот. Все существа в радиусе 30 футов должны пройти **спасбросок Мудрости Сл 14**. При провале они получают 1d6 психического урона и не могут использовать реакции до конца своего следующего хода.

ТАКТИКА БОЯ

- **Фаза 1 (115–60 HP):** Коллекционер использует **Сенсорную связь** и атакует того, у кого больше всего потерянных органов. Он старается держаться в тени (у него есть Скрытность +5), используя темноту как укрытие.
- **Фаза 2 (Меньше 60 HP):** Если его HP падает ниже половины, он впадает в ярость. Он может использовать **Кражу чувств** без перезарядки (каждый ход), но получает -2 к КД.
- **Слабость:** Если у героев есть **серебряное оружие** и **свет**, они могут победить его довольно быстро.

Список фраз Слепого Коллекционера:

АТМОСФЕРА

- *«Я слышу, как бьется твое сердце. Оно такое громкое... Оно мешает мне думать».*
- *«Вы пахнете страхом. Сладким, как гниющая плоть. Я хочу попробовать».*
- *«Твои шаги такие тяжелые. Ты носишь слишком много мяса на своих костях».*
- *«Не прячьтесь в темноте. Для меня нет темноты. Есть только вы... и мой голод».*

КОГДА ГЕРОИ ПРОШЛИ КОМНАТУ ПРАВИЛЬНО

- *«Умно... Вы начинаете понимать правила игры. Но зрение не спасет вас от слепоты».*
- *«Вы нашли мой глаз? Забавно. Теперь я вижу вас еще четче. Спасибо за подсказку».*

- *«Боль отрезвляет, не так ли? Вы забрали часть меня, но я заберу часть вас. Это честно».*
- *«Я чувствую, как вы гордитесь собой. Гордость… такое хрупкое чувство».*

КОГДА ГЕРОИ ПРОВАЛИЛИ КОМНАТУ

- *«Тщетно. Вы слепы без меня. Вы даже не чувствуете, как я дышу вам в затылок».*
- *«Вы ищете руками, но не чувствуете правды. Глупцы».*
- *«Вы прошли мимо. Вы всегда проходите мимо самого важного. Поэтому я и забираю это у вас».*
- *«Еще одна попытка. Еще одна ошибка. Продолжайте. Мне нравится смотреть, как вы устаете».*

КОГДА МОНСТР ПОЛУЧАЕТ УРОН

- *«Ах! Боль… Я так давно не чувствовал боли. Спасибо».*
- *«Серебро… Оно жжется. Вы принесли мне боль? Я отвечу тем же».*
- *«Вы поранили мою плоть, но мои чувства остались при мне. А вы… вы теряете свое».*
- *«Ты думаешь, это поможет? Ты думаешь, я боюсь смерти? Я боюсь только тишины. А ты… ты просто шум».*

КОГДА МОНСТР АТАКУЕТ

- *«Твоя рука дрожит. Я чувствую это. Скоро она станет моей».*
- *«Твой крик… он такой мелодичный. Спой мне еще».*
- *«Я чувствую твою кровь на своих когтях. Она теплая. Я хочу больше».*
- *«Не дергайся. Это будет быстро. Я обещаю».*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «КРАЖИ ЧУВСТВ»

- *«Отдай мне это. Ты больше не ценишь свой глаз. Я буду ценить».*
- *«Тише. Не дергайся. Я заберу только то, что тебе больше не нужно».*
- *«Твой язык… он говорит ложь. Я отрежу его, чтобы ты познал истину тишины».*

- *«Еще один палец. Еще одна частичка тебя. Теперь мы связаны крепче».*

КОГДА HP МОНСТРА ПАДАЕТ НИЖЕ ПОЛОВИНЫ

- *«Вы забрали у меня слишком много! Я заберу ВСЁ!»*
- *«Я не могу умереть! Я только начал видеть! Я только начал чувствовать!»*
- *«Вы думаете, что победили? Я — это вы. Я — это то, что вы потеряли!»*
- *«Тишина... она приближается. Я не хочу... не хочу снова быть слепым!»*

КОГДА МОНСТР УМИРАЕТ

- *«Наконец-то... тишина. Спасибо вам... за тишину...»*
- *«Я вижу... свет... Он такой... яркий...».*
- *«Вы вернули... мои глаза... Я так долго... не видел... себя...»*

Эпилог

Падение Коллекционера

Если Коллекционер убит:

Когда его тело рассыпается в прах, по катакомбам проносится вздох. Не облегчения, а чего-то древнего и уставшего. Прах оседает на пол, и на камнях остаются лежать десятки стеклянных банок. В некоторых из них плавают глаза, уши, языки. Ваши органы.
Вы чувствуете, как пустота в ваших телах отзывается теплом. Глаз, который вы потеряли, снова здесь. Он смотрит на вас из банки. Ухо слышит ваш пульс. Язык шевелится, пробуя воздух. Вы можете вернуть их. Но остальные… остальные органы, которые он забрал у жителей Мхачога — они мертвы. Он питался ими слишком долго. Их части тела уже никогда не вернутся.

Если Коллекционер не убит (герои бежали или проиграли):

Вы выбираетесь из катакомб. Позади остаётся тишина. Он не преследует вас. Ему не нужно. Он уже забрал своё. Мхачог остаётся под властью тумана. Говорят, через месяц деревня опустела полностью. Никто не знает, куда делись люди. А по ночам, если прислушаться, из-под земли доносится тихий шёпот: «Спасибо. Теперь я вижу вас».

Возврат органов:

Если герои победили:

Вы пришиваете органы обратно. Это больно, кроваво и отвратительно. Но это работает. Ваше зрение возвращается. Ваш слух обостряется. Вы снова целые. Но шрамы останутся навсегда. И иногда, в тишине, вы будете слышать этот шёпот. Он никогда не уйдёт до конца.

Проверка Медицины (Сл 13): Если герои не используют магию, они должны пройти проверку. При успехе — органы приживаются. При провале — один из органов остаётся нефункциональным (например, глаз не видит, но выглядит целым).

Судьба Отца Морна:

Если Морн убит:

Тело Отца Морна остаётся лежать наверху, у алтаря. Культисты, оставшиеся в живых, видят это и впадают в панику. Без своего лидера они разбегаются по лесам, бросая балахоны. Мхачог избавился от культа. Но шрамы на домах и белые круги на дверях останутся напоминанием.

Если Морн сбежал:

Отец Морн исчез. Никто не видел, как он уходил. Но через несколько дней в соседней деревне появится новый проповедник. Он будет говорить о тишине. И люди начнут слушать. Морн не мёртв. Он просто ждёт своего часа.

Судьба Культа:

Если герои убили всех культистов в часовне (или большинство):

Культ «Шепчущих» уничтожен. В деревне больше не поют по ночам. Не рисуют белые круги. Люди начинают выходить из домов. Они всё ещё боятся, но теперь у них есть надежда.

Если герои прошли тихо, не убив всех:

Культ разбежался, но не исчез. Некоторые из них вернутся в деревню через месяц. Они будут вести себя тихо. Но по ночам, в подвалах, они будут молиться. Тишина не ушла. Она просто затаилась.

Судьба выживших:

Лиса (жена Орта):

- **Если жива:** Лиса возвращается в деревню. Она не может смотреть на дом, где жила с Ортом. Она уходит, забрав с собой только медальон мужа. Перед уходом она обнимает каждого из вас. *«Вы сделали больше, чем я могла мечтать. Спасибо»*
- **Если мертва:** Тело Лисы хоронят на краю деревни. Рядом с Ортом. На их могилах нет имён. Только два камня. Гарт говорит, что так будет лучше.

Тэм (сын Гарта):

- **Если выжил:** Тэм медленно восстанавливается. Он не может говорить — язык не вернуть, но он пишет на бумаге. Он пишет: «Спасибо». Гарт плачет, когда видит это. Он обнимает сына и шепчет: *«Я знал, что ты вернёшься»*.
- **Если умер:** Гарт хоронит сына на холме. Он не говорит ни слова. Просто стоит над могилой весь день и всю ночь. На утро его находят постаревшим на десять лет. Он больше никогда не натирает кружки. Таверна «Плачущий Лось» закрывается навсегда.

Эдвин (внук Харна):

- **Если жив:** Эдвин возвращается в дом деда. Он остаётся один — Харн мёртв, но мальчик не уходит. Он говорит, что должен присматривать за домом. Иногда он приходит к вам и спрашивает: *«А тот монстр… он правда ушёл?»* Вы киваете. Эдвин улыбается впервые за долгое время.
- **Если Харн был спасён (медальон):** Эдвин носит медальон деда не снимая. Он говорит, что теперь у него есть семья. Даже если это только память.

Лебос:

- **Если жив:** Лебос платит вам обещанное. Даже больше — он отдаёт вам всё, что у него было. *«Я думал, что умру в этом доме. Вы дали мне шанс»*. Он остаётся в Мхачоге, но клянётся, что больше никогда не будет прятаться.
- **Если мёртв:** Дом Лебоса стоит пустым. Никто не решается войти. Говорят, иногда оттуда доносится шёпот. Но это лишь ветер. Наверное…

Даррин (гном):

- **Если спасён:** Даррин возвращается в свой город. Он обещает, что расскажет всем о вас. *«Если когда-нибудь будете в горах — спросите Даррина. Вас накормят и напоят бесплатно»*. Он уходит, хромая, но живой.
- **Если не спасён:** Даррин остаётся в хижине. Он больше не может торговать. Его глаза нет, а руки дрожат. Он живёт подаянием. Иногда он бормочет: *«Я же говорил… нужно было уходить раньше»*.

Финал для героев:

Вы покидаете Мхачог на рассвете. Солнце пробивается сквозь туман, и впервые за долгое время деревня кажется… живой. Люди выходят на улицы. Они всё ещё молчат, но теперь они смотрят вам в глаза.
Вдалеке, на холме, часовня стоит пустая. Её шпиль всё ещё покосился, но больше не отбрасывает зловещих теней. Вы знаете, что внутри — только прах и пустота.
Вы уходите. Но иногда, в тишине, вы будете слышать этот шёпот. И задаваться вопросом: а что, если он не умер? Что, если он просто ждёт, когда кто-то снова откроет дверь?

Конец