



ЭВЕРРЕЙН

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАБОТКА

D&D 5E HOMEBREW

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

D&D5e

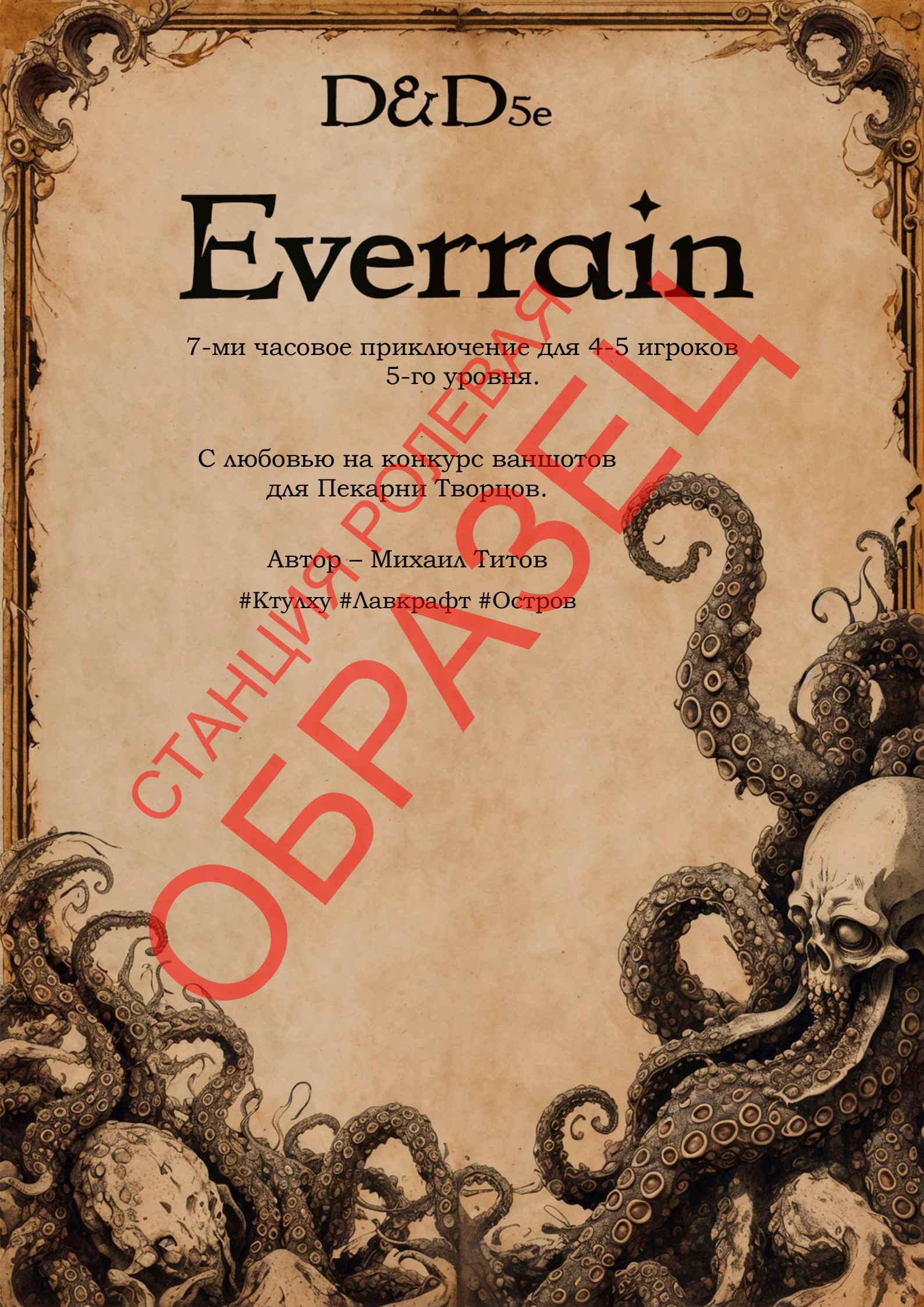
Everrain

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

С любовью на конкурс ваншотов
для Пекарни Творцов.

Автор – Михаил Титов

#Ктулху #Лавкрафт #Остров



Оглавление

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

АННОТАЦИЯ

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

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

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

ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА

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

НАГРАДА

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

ГЛАВА 1 – ТЕПЛАЯ ВСТРЕЧА

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

1.1 ПРИБЫТИЕ НА ОСТРОВ ДОЖДЯ

Карта

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Ирвинг обращается с вам:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2 Трактир Упрямый Кабан

КАРТА

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



1.2.1 Главная зала

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

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

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

Он поворачивается в сторону кухни и кричит:

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

В главном зале внимание персонажей привлекают следующие вещи:

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

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

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

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

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



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

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

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

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

1.2.2 МУЗЕЙНАЯ КОМНАТА

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

Из примечательного, герои могут заметить:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Храмовник – без проверок и сомнений узнает символ своей церкви.

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

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

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

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

Если игрок дотрагивается до ожерелья его резко поражает видение:

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

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

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

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

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

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

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

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

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