



ИАРАМ

Забвение



HOME BREW OF IARAM

ЗЕПІТ

Сердце Бездны



Аннотация

Изолированная деревня сталкивается с загадочными аномалиями: из чёрной дыры на центральной площади начали выбираться хтонические твари. Игрокам предстоит выяснить природу этой угрозы, защитить жителей и столкнуться с мрачной судьбой, которая может замкнуть их в бесконечном круге.

Приключение для персонажей 3–5 уровней. Подходит для 4 игроков.
Продолжительность приключения: 4–6 часов.

СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|-------------------------------------|----|---|----|
| Описание приключения | 4 | Главная площадь и дыра | 24 |
| Примечания к ведению | 4 | Заброшенная кузница | 25 |
| Сюжетная завязка | 6 | Заброшенная хижина | 25 |
| Обзор | 7 | Моральные конфликты | 26 |
| Эльдрим перед началом приключения | 8 | Ключевые события | 26 |
| Игровая обстановка на начало модуля | 8 | Усиление магии дыры | 26 |
| Акт I Пролог: Тревога в деревне | 9 | Поведение NPC | 26 |
| Сцена в храме | 9 | Результат второго акта | 27 |
| Поведение NPC | 10 | Развитие сюжета: Переход ко Третьему Акту | 28 |
| Первая угроза: нападение тварей | 11 | Вариант 1: Защита деревни | 28 |
| Поведение NPC | 11 | Вариант 2: Спуск в дыру | 28 |
| Эффекты боя и развитие сцены | 11 | Вариант 3: Баланс между двумя путями | 29 |
| Результат | 11 | Вариант 4: Альтернативные пути | 29 |
| Подводка ко второму акту | 11 | Третий акт: Спуск в дыру | 30 |
| Диалоги с NPC и наводки | 12 | Вариант: “Защита деревни” | 30 |
| Переход к следующему акту | 12 | Что происходит | 30 |
| Акт II: Загадки и тайны | 13 | Что игроки могут сделать | 30 |
| Основные цели второго акта | 13 | Концовка защиты | 32 |
| Описание сцены и атмосферы | 14 | Вариант: “Спуск в магическую дыру” | 33 |
| Случайные события | 15 | Центр магической дыры | 35 |
| Локации деревни Эльдрим | 16 | Риски и последствия | 36 |
| Храм | 16 | Концовка спуска | 36 |
| Старый колодец | 17 | Уничтожение Сердца | 36 |
| Дом старосты Рейнара | 18 | Использование Сердца | 37 |
| Разрушенная сторожевая башня | 20 | Вариант: “Ритуал в храме” | 39 |
| Лес за деревней | 23 | Завершение ритуала | 40 |
| | | Эпилог | 41 |
| | | Благодарности | 42 |
| | | От автора | 42 |

Описание приключения

Добро пожаловать в Эльдрим

Эльдрим — изолированная деревня, затерянная среди бескрайних лесов и холмов. Здесь царят тишина и мрак, лишь иногда нарушаемые криками птиц или шёпотом ветра. Это место, где время будто остановилось, а древние магии всё ещё держат в плену судьбы живущих.

Деревня окружена деревянным частоколом, защищающим от диких зверей, а её центр занимает старинный каменный храм, построенный вокруг древнего алтаря. Узкие улочки, вымощенные камнем, выглядят пустынными, за исключением тех редких моментов, когда жители собираются на площади или у храма. Здесь ощущается постоянное напряжение — жители знают, что Эльдрим стоит на границе между миром людей и хтонической тьмой.

Место действия и предыстория

Приключение происходит до магического катаклизма, известного как Забвение. Эльдрим стал одной из первых деревень, где проявились разрывы между мирами. Дыра, открывшаяся на центральной площади, стала источником аномалий и хтонических тварей, которые угрожают жителям. Старейшины деревни упоминают, что подобное уже случалось, но воспоминания о том, как была закрыта дыра, утеряны.

Природа и атмосфера

Климат вокруг деревни суров: холодные ночи, густой туман, скрывающий тропы, и постоянный запах сырости. Леса, окружающие Эльдрим, наполнены шёпотом ветра, напоминающим голоса, а в их глубине иногда можно увидеть слабые огоньки, исчезающие при приближении. Это место кажется оторванным от остального мира, будто само время здесь застыло.

Жители Эльдрима — это простые, но настороженные люди, привыкшие к трудностям. Они живут в постоянном страхе перед тем, что скрывается за пределами деревни, и молятся древним духам, чтобы те удерживали тьму вдали. Их дома скромны, но крепки, а храм остаётся

единственным местом, где они чувствуют себя в относительной безопасности.

Начало приключения

Игроки прибывают в Эльдрим в момент, когда дыра на центральной площади начинает испускать хтонических тварей. Жители в панике собираются в храме, надеясь на защиту. Игрокам предстоит не только защитить деревню, но и выяснить, как закрыть дыру, чтобы остановить её влияние на этот мир.

Магия, окружающая дыру, намекает на то, что события в деревне связаны с более масштабной угрозой — Забвением, которое однажды поглотит воспоминания всех живых существ. Только игроки могут решить, будут ли они замыкать круг или искать иной путь к спасению.

Примечания к ведению

[ССЫЛКА НА ПИСЬМА](#)

Материалы для игры

Для проведения «ЗЕПИТ» вам понадобятся основные книги правил пятой редакции Dungeons & Dragons:

- “Книга игрока”,
- “Руководство мастера”.

Имя существа, предмета или артефакта, которые выделенные **полужирным**, можно найти в приложении, где указаны их блоки статистик или свойства.



Чтение текста

Описания и прямая речь

Текст, заключённый в такую рамку, предназначен для чтения вслух игрокам или перефразирования, чтобы создать атмосферу и описать ключевые сцены.

Заметки

Советы для мастера выделены отдельными полями и содержат полезные рекомендации по развитию сюжета и реакции NPC.

Повышение уровня

Это приключение построено на «сюжетных маяках». В конце «Зепит» персонажи должны достичь 5 уровня, если они начинали игру на 3 уровне.

Добыча

Если в тексте не указано конкретное награждение, используйте таблицу случайных трофеев из «Руководства мастера». Для врагов, подходящих по уровню, используйте категорию 0–4 уровень опасности. Также герои могут найти уникальные артефакты, такие как **Зеркало Забвения** или **Рунический камень** и другие.

Проверки навыков

Во время приключения персонажи будут выполнять множество проверок навыков, чтобы раскрыть информацию или преодолеть препятствия. В «Зепит» применяются динамические проверки навыков, в которых более высокий результат раскрывает больше деталей.

Пример динамической проверки:

| Сложность | Описание |
|-----------|---|
| СЛ 10 | Базовая информация. |
| СЛ 15 | Дополнительная информация с воспоминаниями. |
| СЛ 20 | Полный доступ к знаниям и скрытым деталям. |

Создание персонажей

Перед началом приключения мастеру следует обсудить доступные классы, расы и опциональные правила.

Приключение разработано для любого стандартного состава группы.

Рекомендуется, чтобы хотя бы один игрок выбрал персонажа с высоким показателем Интеллекта или Мудрости, чтобы лучше справляться с загадками и взаимодействием с магией.

Отыгрыш NPC

Перед игрой рекомендуется ознакомиться с ключевыми NPC, такими как:

- **Староста Рейнар** — решительный, но усталый лидер.
- **Старуха Лисса** — хранительница тайн деревни.
- **Мира** — девочка, чьи слова могут указывать на скрытую истину.

Для каждого NPC приведены возможные реплики, которые помогут мастеру передать их характер и мотивы.

Дополнительные материалы

Дополнительные карты, изображения, токены и музыку для создания атмосферы можно найти в специальной папке или приложении (если доступно). Музыка и звуки помогут усилить эффект напряжения, особенно в сценах с атакой тварей или спуском в дыру.

Сюжетная завязка

Прикладываю несколько вариантов сюжетных завязок, которые помогут поместить ваншот в вашу игру или дать игрокам понимание, как они оказались в деревне.

Проклятие из прошлого

Один из игроков (или все) узнаёт, что его семья или предки происходят из Эльдрима. Теперь странное проклятие начинает проявляться в их жизни: затуманенная память, необъяснимые знаки на коже или голоса в голове. Ответы можно найти только в деревне.

Начало:

- Игроки находят старые семейные записи, в которых упоминается Эльдрим как родное место предков. Призрачные голоса, говорящие: «Вернись, чтобы завершить круг», подталкивают их к путешествию.

Беглецы в ночи

На дороге игроки встречают группу напуганных крестьян, бегущих из деревни. Они рассказывают об ужасах, происходящих в Эльдриме: хтонических тварях, которые появляются из ниоткуда, и деревне, окружённой странным магическим барьером.

Начало:

- Беглецы умоляют о помощи, рассказывая о жутких тварях, которые разрывают дома. Они предупреждают, что вход в деревню может быть опасен, так как никто не знает, как работает магический барьер.

Сны и видения

Каждому из игроков начинает сниться один и тот же сон: тёмная фигура зовёт их в место, где «время потеряло свою суть». Они видят образы деревни, руны на алтаре и дыры, поглощающей всё вокруг. Эти сны становятся всё сильнее, пока они не решаются отправиться на поиски ответа.

Начало:

- Игроки могут обсудить свои сны друг с другом, обнаружив, что они совпадают. На пути к деревне их посещают короткие видения или звуки, усиливающие тревогу.

Исчезновение каравана

Игроки сопровождают торговый караван, который направлялся через лес, но пропал вблизи деревни Эльдрим. Следы каравана ведут прямо к деревне, где жители утверждают, что видели, как караван втянуло в магическую дыру.

Начало:

- На месте происшествия игроки находят разорванные повозки, следы борьбы и остатки грузов. Жители рассказывают, что странные существа напали на караван, а затем магия затянула остатки в дыру.





Обзор

“Круг Забвения” — ваншот для группы из 4 авантюристов 3–5 уровня, разделённый на четыре акта. Игроки прибывают в изолированную деревню, охваченную страхом из-за магической дыры, откуда появляются хтонические твари. В ходе приключения они исследуют деревню и её окрестности, собирают магические артефакты, спускаются в дыру и проводят ритуал, чтобы закрыть её. Каждый выбор влияет на финал: спасение деревни ценой жертвы, разрушение, что ведёт к перезапуску цикла, или успех, оставляющий интригу о грядущем Забвении.

Акт I: Тревога в деревне

Игроки прибывают в деревню Эльдрим, охваченную страхом перед магической дырой, появившейся на центральной площади. В храме жители собираются, чтобы обсудить дальнейшие действия, когда на деревню нападают хтонические твари.

В ходе первого акта искатели приключений взаимодействуют с NPC, узнают об истории деревни и отбивают первую атаку тварей.

Акт II: Загадки и тайны

Игроки начинают исследование деревни и её окрестностей, чтобы найти способ закрыть магическую дыру. В этом акте авантюристы посещают подвал старосты Рейнара, разрушенную башню и лес за деревней. Игроки находят три магических артефакта — Книгу Печати, Зеркало Забвения и Рунический камень, — каждый из которых связан с ритуалом. Этот акт наполнен загадками, магическими ловушками и сценами из прошлого, которые проливают свет на историю дыры и её связь с будущим Забвением.

Акт III: Спуск в дыру

Игроки делают выбор: остаться в деревне для её защиты или спуститься в магическую дыру. Внутри дыры их ожидают искажения пространства и времени, где магия и физика работают непредсказуемо. Они сталкиваются с магическими ловушками, иллюзиями из прошлого деревни и хтоническими существами, охраняющими дыру. В центре находится Сердце Бездны, которое игрокам предстоит уничтожить, стабилизировать или использовать для ритуала. Каждый шаг накаляет обстановку: пространство искажается всё сильнее, а враги становятся всё опаснее.

Эльдрим перед началом приключения

Общая обстановка в Эльдриме и окрестностях

Эльдрим — это крошечная, полузаброшенная деревня на границе между цивилизованным миром и хтонической тьмой. Вокруг деревни простираются мрачные леса и низкие холмы, которые часто окутаны туманом и пропитаны влажностью. В этих лесах местные охотники слышали странные шёпоты, видели огоньки, исчезающие при приближении. Древние каменные дорожки, некогда связывавшие деревню с внешним миром, почти разрушены и заросли. Жители Эльдрим живут уединённо, в страхе перед тем, что скрывается за границами их маленького мира. Деревня окружена частоколом, а в центре стоит старинный храм, вокруг которого построены дома.

Краткая история деревни

Когда-то Эльдрим был процветающей деревней, через которую проходили торговые караваны. Однако древние легенды и предания указывали на наличие разломов между мирами в этих землях. В прошлом уже случались проявления магической нестабильности — около сотни лет назад дыра появилась впервые, но была закрыта с помощью ритуала. Люди тогда почти всё забыли, а те, кто помнил, предпочитали молчать. Лишь обрывочные записи в доме старосты и намёки Лиссы сохранили память об этих событиях.

Что такое дыра

Дыра — это магический разлом между мирами, открывающий путь хтоническим существам. Она окружена рунами и пульсирует слабым светом. С каждым часом её магия становится всё мощнее: пространство вокруг дыры искажается, воздух тяжелеет, возникают шёпоты и видения. Артефакты, такие как Зеркало Забвения или Рунический камень, реагируют на дыру. Вблизи разлома маги и чувствительные персонажи ощущают тянущее воздействие — как будто их силу вытягивают изнутри. Существует предположение, что дыра была открыта не случайно, а кем-то из жителей, стремившихся использовать магическую силу или восстановить старый ритуал.

Прошлое открытие дыры

Легенды деревни гласят, что в прошлом дыра уже появлялась, но была закрыта благодаря ритуалу, описанному в старых книгах. Этот ритуал включал использование трёх ключевых артефактов: Рунического камня, Книги Печати и Зеркала Забвения. Однако ритуал потребовал жертвы. Ходят слухи, что человек, пожертвовавший собой, смог стабилизировать разлом, но его имя стёрлось из памяти. Возможно, Лисса или Рейнар знают больше, но боятся говорить.

Игровая обстановка на начало модуля

Все действия модуля происходят за одну ночь, которая странным образом длилась дольше обычного. Ситуация в деревне крайне напряжённая. Дыра в центре становится всё более активной, из неё начинают появляться хтонические твари. Жители в панике и отчаянии, многие укрылись в храме, где надеются найти защиту. Среди них возникают споры и страхи, часть людей готова бежать, другие призывают к действию. Магическая нестабильность нарастает: руны вокруг дыры пульсируют, магические предметы реагируют на её энергию, а пространство искажено. NPC ведут себя по-разному: Рейнар старается организовать оборону и найти решение, Лисса намекает на необходимость жертвы, но боится сказать всё прямо, Мира пророчит загадочные и тревожные вещи. Игроки прибывают в самый разгар происходящего и должны быстро понять, что происходит, найти зацепки для ритуала и решить, как действовать: защищать деревню, спускаться в дыру или искать другой путь.

Акт I | Пролог: Тревога в деревне

В этой части игроки прибывают в деревню Эльдрим, где практически сразу попадают в круговорот событий. Главная задача - спасти людей от жуткой дыры, которая совсем недавно появилась на главной площади.

Описание деревни

Деревня **Эльдрим** — крошечное поселение, затерянное среди лесов и холмов. Она окружена высокой изгородью, за которой видны деревянные дома, амбары и остывающие поля. Центральное место занимает старинный каменный храм, построенный вокруг древнего алтаря.

Ключевые детали:

- Улицы деревни пусты, за исключением дороги, ведущей к храму.
- Жители укрылись в храме, надеясь найти защиту.

Вы входите в деревню Эльдрим, окружённую стеной мрака и холодного тумана. Узкие улочки между деревянными домами покрыты толстым слоем грязи, а влажные камни под ногами предательски скользкие. Свет тусклых факелов едва пробивается сквозь густой туман, отбрасывая искажённые тени на стены.

Старый колокол в храме издаёт глухие, тревожные звуки, словно предупреждая о надвигающейся беде. Воздух пропитан запахом сырой земли, горелого дерева и чего-то едва уловимого, но зловещего — как будто магия оставила свой след. Ветер то усиливается, то стихает, принося с собой звуки, напоминающие шёпот.

Пройдя по пустым улочкам деревни игроки набредают на храм, где собрались все жители Эльдрим. Если игроки долго не входят помещение, то они заметят, что туман стал сгущаться, а воздух стал холоднее. Если игроки игнорируют локацию храма, то переходите к сцене “Первая угроза: Нападение Тварей”.

Сцена в храме

Описание: Под высокими каменными сводами старого храма собрались жители деревни Эльдрим, укрывшиеся от неведомой угрозы. Стены, покрытые следами времени, дрожат от низкого гула, доносящегося снаружи, а свет дрожащих факелов выхватывает из мрака испуганные лица. Люди сгрудились ближе к алтарю, будто его древняя магия может защитить их от происходящего. Многие прижимают к себе детей, стараясь укрыть их от холодного воздуха и собственной тревоги.

На возвышении перед алтарём стоит староста Рейнар, облачённый в простую, но аккуратную одежду. Его седые волосы уложены в тугую косу, а руки, сжимавшие посох, чуть заметно дрожат. По обе стороны от него находятся двое помощников, их лица напряжены, но в глазах читается решимость.

Тени играют на стенах, превращая их в неясные фигуры, которые словно наблюдают за происходящим. Запах воска, дыма и сырости проникает в лёгкие, усиливая ощущение замкнутости. Люди говорят вполголоса, но их шёпоты сливаются в общий гул, создавая атмосферу тревоги.

Речь старосты: “Мои друзья! Сегодня мы столкнулись с ужасом, которого наша деревня не знала со времён древних легенд. Дыра на нашей земле — это не просто разлом. Это испытание.

Испытание нашей силы, нашей веры, нашего единства.

Да, я вижу страх в ваших глазах. Я тоже боюсь. Но мы не должны поддаваться этому чувству. В наших стенах сегодня есть герои, способные противостоять этой тьме. Но их сила ничего не значит без нас. Мы должны стать одним целым. Мы — щит друг для друга, мы — свет в этой тьме. Я прошу вас: укрепите свои дома, защитите детей, помогайте друг другу. Помните, это не конец. Это момент, когда мы покажем, кто мы такие. Это время, когда наш дух станет сильнее. Верьте в себя, верьте в друг друга. Вместе мы выстоим!”

Поведение NPC

- **Рейнар:** Уверен в себе, но его рука слегка дрожит. Рассказывает, что дыры появлялись ранее, но их удавалось закрыть. Упоминает о книге с ритуальными подробностями.
- **Старуха Лисса:** Намекает, что дыра могла быть раскрыта кем-то из деревни. Её слова звучат как обвинение, но конкретных имён она не называет.
- **Дети:** Некоторые играют с куклами или держатся за матерей.
- **Девочка Мира:** *“Они зовут нас. Я слышала их голоса.”*
- **Жители:** Испуганно перешёптываются, обсуждая происходящее. При звуках снаружи вскрикивают или теснее прижимаются друг к другу. Мужчины обсуждают, как можно укрепить двери, женщины уговаривают детей быть тише.



Первая угроза: нападение тварей

Описание: Дверь храма резко распаивается, обломки дерева разлетаются во все стороны. В зал врываются три тёмные фигуры, сотканые из плотной, двигающейся тени. Их формы меняются, будто они не имеют постоянного облика, но каждое движение кажется опасным и быстрым.

Их глаза — это огненные светящиеся точки, излучающие зловещую энергию. Существа издают глубокий рык, который эхом разносится под сводами храма, заставляя жителей вскрикивать от ужаса. Каждая тварь двигается на четвереньках, их когтистые лапы царапают каменные полы, оставляя за собой чёрные следы.

Количество врагов: 3–4 хтонические твари.

Особенности боя:

- Твари уязвимы к свету факелов: при использовании света в радиусе 5 футов от твари наносите дополнительный 1кб урона.
- Если бой затягивается, одна из тварей начинает разрушать храм, угрожая жителям.

Поведение NPC

Рейнар: *“К оружию! Защищайте своих близких!”* Хватает ближайший факел и пытается прикрыть вход.

Лисса: Отходит вглубь храма, но наблюдает за происходящим, время от времени выкрикивая предупреждения: *“Свет! Только свет остановит их!”*

Жители: Кто-то пытается помочь игрокам (используя импровизированное оружие), а кто-то паникует и убегает к алтарю, оставляя детей.

Эффекты боя и развитие сцены

Интерактивное окружение:

Факелы: Игроки могут использовать их как импровизированное оружие, нанося дополнительный к импровизированному урон (+1кб огненного урона).

Разрушение: Одна из тварей начинает разрушать колонну храма, создавая угрозу обрушения (Проверка Ловкости, СЛ 14, чтобы избежать обломков).

Временные эффекты: Если бой затягивается, на полу храма появляются тени, которые словно цепкие щупальца медленно обвивают ноги и тела игроков, вытягивая их жизненную силу. Игроки должны пройти проверку Ловкости (СЛ 12), чтобы избежать эффекта. В случае провала они получают 1 уровень истощения, который действует до конца боя.

Кульминация сцены: После победы тени рассеиваются, оставляя после себя обгоревшие следы на полу. Один из NPC находит странный чёрный осколок — часть твари, который излучает слабое, пульсирующее свечение.

Результат

После победы жители благодарят героев.

- **Рейнар:** Просит игроков исследовать дыру, отдаёт ключ к своим записям.
- **Лисса:** Намекает, что знает больше, но боится говорить.



Подводка ко второму акту

После боя тишина в храме становится гнетущей. Люди начинают приходить в себя, переваривая ужас недавнего нападения. Свет факелов по-прежнему играет на стенах, но теперь кажется, что они горят чуть ярче, отражая слабую надежду. Запах гари и пота смешивается с затхлым воздухом храма.

Рейнар, тяжело дыша, подходит к игрокам, благодарит их за спасение и отдаёт ключ от своего дома, упоминая, что там хранятся старые записи. Лисса, стоящая в углу, наблюдает за происходящим, и, увидев момент, подходит ближе, чтобы тихо заговорить с героями. Жители собираются небольшими группами, шёпотом обсуждая происходящее.

Диалоги с NPC и наводки

Рейнар

Что он может рассказать:

- *“В моём доме есть книги, которые могут пролить свет на эту дыру. Они передавались из поколения в поколение, но я не уверен, что в них достаточно информации.”*
- *“Это не первый раз, когда что-то подобное случается. Мой дед говорил о странных событиях, но тогда их удалось остановить с помощью ритуала. Я только не знаю всех деталей.”*

Наводки:

- Дыра может быть связана с древними событиями или ошибкой жителей деревни.
- Старые записи в его доме содержат описание ритуала, но они разрознены и трудно читаемы.
- В деревне кто-то знает больше, чем говорит (намёки на Лиссу).

Лисса

Что она может рассказать:

- *“Свет — это хорошо, но этой магии нужна жертва, чтобы её остановить. Не спрашивайте, откуда я это знаю.”*
- *“Они — это не просто существа. Они... часть чего-то большего. И мы все в этом замешаны.”*
- *“Вы видели тени? Они помнят. Они наблюдают. Будьте осторожны, иначе вы станете частью их круга.”*

Наводки:

- Лисса знает больше о природе дыры, но боится рассказать всё.
- Она намекает на важность артефактов, которые могут быть найдены в деревне.
- Её знание об аномалиях даёт игрокам повод обратиться к магическим исследованиям или опросить других жителей.

Жители

Что они могут рассказать:

- *“Я видел, как тварь вылезла из дыры. Это выглядело... как из кошмара. Она просто появилась, и всё.”*
- *“Раньше у нас было что-то вроде оберега. Камень, на котором были странные знаки. Он исчез ещё до появления этой дыры.”*
- *“Лисса всегда была странной. Может, она знает что-то, что не рассказывает?”*

Наводки:

- Оберег, который исчез, может быть важным для ритуала.
- Люди подозревают, что кто-то из деревни замешан в открытии дыры.
- Некоторые жители могут указать на местонахождение скрытых артефактов или упомянуть о событиях в башне и лесу.

Дополнительные наводки для игроков

Осколок твари: Если игроки исследуют чёрный осколок, найденный после боя, они могут провести проверку Интеллекта (Магия, СЛ 14) и узнать, что это не просто часть существа, а фрагмент магической природы дыры.

Руны у дыры: Игроки могут осмотреть дыру и заметить руны, мерцающие по её краям. Проверка Интеллекта (Магия, СЛ 15) покажет, что руны связаны с магией перехода между мирами.

Переход к следующему акту

После общения с NPC игроки получают доступ к первым ключам разгадки: старые записи, упоминание об исчезнувшем обереге и странности с рунами. Все пути ведут к дальнейшему исследованию деревни и её тайн. Теперь им предстоит решить, куда двигаться дальше: изучать подвал дома Рейнара, посетить разрушенную башню или отправиться в лес за деревней.

Акт II: Загадки и тайны

Во втором акте игроки начинают исследовать деревню Эльдрим, чтобы собрать улики, найти необходимые артефакты и узнать больше о природе магической дыры. Здесь игроки сталкиваются с моральными выборами, интригами и скрытыми опасностями.

Основные цели второго акта

Исследовать ключевые локации деревни (храм, дом Рейнара, сторожевая башня, лес и дополнительные локации).

Найти и собрать три артефакта для ритуала:

- Рунический камень.
- Зеркало Забвения.
- Книга Печати.

Узнать больше о прошлом деревни, её связи с магией и природе дыры. Раскрыть первые слои интриги: кто мог быть замешан в раскрытии дыры и почему.



Осколок Твари
предмет



Описание сцены и атмосферы

После событий в храме деревня погружается в тревожное затишье. Люди прячутся в домах, окна закрыты плотными ставнями, а улицы кажутся ещё более пустыми. Единственные звуки — это скрип ветра и отдалённое эхо шёпота, исходящего от дыры. Атмосфера давящая.

Эффекты и атмосфера:

- При прохождении по деревне игроки могут слышать слабый шёпот, доносящийся из тени домов (Мудрость (Проницательность), СЛ 12, чтобы понять, что это иллюзия).
- Магическая энергия дыры усиливает чувство тревоги: NPC становятся более подозрительными, а игроки могут ощущать странное давление (Интеллект (Магия), СЛ 13).

Действия и взаимодействия

Во втором акте мастеру следует направить игроков к исследованию деревни и её ключевых локаций, но при этом оставить свободу действий.

Исследование локаций:

Исследование локаций: Во втором акте игроки могут найти подсказки и артефакты в следующих ключевых локациях:

- Храм
- Дом старосты
- Башня
- Лес за деревней

Дополнительные локации, такие как заброшенная хижина, кузница и колодец. Подробные описания этих мест будут приведены в следующих разделах модуля.

Взаимодействие с NPC:

- Рейнар рассказывает об угрозах, предупреждая игроков об опасностях в лесу и башне.
- Лисса даёт расплывчатые, но важные советы, намекая на жертвы, которые потребуются для закрытия дыры.

- Жители обсуждают слухи о том, кто мог быть замешан в исчезновении оберега.



Случайные события

Событие 1: Пропавший ребёнок

Описание: Во время исследования деревни игроки слышат крики женщины, зовущей своего ребёнка. Она в отчаянии объясняет, что её сын убежал к лесу, услышав “голоса”.

Развитие: Игроки могут отправиться на поиски ребёнка, следуя его следам (Проверка Мудрости (Выживание), СЛ 13). Следы ведут к краю леса, где игроки замечают одну из тварей, пытающуюся утянуть ребёнка в туман.

Развязка: Если игроки успеют вовремя, они спасут ребёнка, но рискуют столкнуться с тварью. Если игроки задержатся, тварь исчезнет с ребёнком, оставляя только его куклу или другой личный предмет.



Событие 2: Разрушение колодца

Описание: Проходя мимо старого колодца, игроки слышат грохот, а затем видят, как из него вырывается густой чёрный дым. Этот дым начинает принимать формы, похожие на силуэты людей.

Развитие: Игроки могут подойти ближе, чтобы исследовать, но дым начнёт окружать их, вызывая иллюзии прошлого (Проверка Мудрости (Проницательность), СЛ 14). Внутри колодца виднеется что-то странное: магический символ или осколок, связанный с дырой.

Развязка: Если игроки успешно исследуют колодец, они могут найти фрагмент зеркала или другую важную подсказку. Если игроки не справятся с иллюзиями, они временно получают состояние “Дезориентация” (действия совершаются с помехой до следующего короткого отдыха).

Событие 3: Тварь в переулке

Описание: Игроки замечают, что один из жителей ведёт себя странно: он бродит по улице и словно шепчет что-то себе под нос. Вдруг он сворачивает в переулок, и оттуда раздаётся страшный крик.

Развитие: Когда игроки приближаются, они видят, что человек одержим: его тень начинает искажаться и принимает форму твари. Тварь нападает на игроков, а одержимый пытается сопротивляться, моля о помощи.

Развязка: Игроки могут победить тварь и спасти жителя, но это потребует ловкости и скорости (Проверка Харизмы (Убеждение), СЛ 15, чтобы вернуть жителя к разуму). Если тварь не будет уничтожена быстро, житель погибнет, оставив после себя только обугленный след.



Локации деревни Эльдрим

Деревня Эльдрим представляет собой небольшой, но насыщенный загадками и угрозами мир. Для успешного прохождения приключения игрокам предстоит исследовать несколько ключевых локаций, каждая из которых содержит важные подсказки, артефакты и новые опасности.

Храм

Описание: Старинный каменный храм, построенный вокруг древнего алтаря. Это самая большая и защищённая постройка в деревне, куда жители собираются во время бедствий. Внутри царит полумрак, освещённый лишь несколькими факелами. Алтарь покрыт странными рунами, которые начинают светиться, если к нему поднести магические артефакты.

Что можно найти:

- Алтарь с рунами, реагирующий на артефакты.
- Скрижали с фрагментами древних записей, намекающих на ритуал.
- Подземный тайник (найти можно с помощью Проверки Мудрости (Восприятие), СЛ 15).

Особенности:

Руны на алтаре показывают сцены из прошлого при активации артефактов. Эти сцены раскрывают части ритуала закрытия дыры, который проводился в прошлом. Согласно легендам деревни, ритуал требовал трёх ключевых элементов: Книги Печати, Зеркала Забвения и Рунического камня. Каждый артефакт выполнял свою роль: Книга содержала магические слова, Зеркало фокусировало магическую энергию, а Камень стабилизировал её поток. Центральной частью ритуала была жертва — кто-то из жителей должен был добровольно связать свою жизненную силу с магией дыры, чтобы замкнуть разлом.

Мастер может самостоятельно описать детали ритуала, адаптируя их под стиль своей партии. Важно, чтобы в ритуале использовались все три артефакта и присутствовал элемент жертвы.



Старый колодец

Описание: Зброшенный каменный колодец, заросший мхом и окружённый сорняками. Внутри виднеется вода, отражающая свет странным образом. Иногда из глубины доносится слабое эхо, напоминающее голос.

Что можно найти:

- Игроки могут спуститься вниз, чтобы обнаружить старый амулет с символами, схожими с рунами на краю дыры.
- Чтобы заметить амулет, требуется Проверка Внимательности (СЛ 13). Амулет раньше был скрыт в иле на дне, но магическая нестабильность дыры вызвала его всплытие только сейчас.
- Спуститься за амулетом можно с помощью Проверки Ловкости (СЛ 12). Если провалить проверку, игрок может поскользнуться или застрять.
- **Магические свойства воды:** Вода в колодце насыщена магической энергией дыры. Если её выпить, персонаж временно избавляется от всех уровней истощения на 1 час. По истечении этого времени усталость возвращается, и дополнительно персонаж теряет 3 хитпоинта (без возможности восстановления до следующего короткого или длительного отдыха).

Особенности:

Колодец связан с магией дыры. Проверка Интеллекта (Магия), СЛ 14, позволяет понять, что вода может использоваться в качестве алхимического ингредиента.

Во время исследования колодца игроки могут услышать странные звуки, усиливающие их тревогу.



Дом старосты Рейнара

Описание: Двухэтажный деревянный дом Рейнара выглядит крепким и внушающим доверие. Его окна защищены железными решётками, а массивная дубовая дверь заперта на прочный замок. Внутри — строгий порядок, выверенный до мелочей. На стенах развешаны старинные картины, изображающие прошлых старост деревни, их взгляды кажутся живыми. Гобелены с гербами и древними символами дополняют картину, усиливая чувство величия и ответственности, лежащей на Рейнаре.

Исследование первого этажа

Игроки могут исследовать главный зал и библиотеку, где находятся старинные книги и документы.

Что можно найти:

- **Старые записи:** Книга о прошлом деревни, упоминающая предыдущие аномалии (Интеллект (История), СЛ 13).
- **Карта деревни** с пометками, указывающими на ключевые локации, такие как сторожевая башня и лес.
- **Письмо Рейнара:** Личное письмо, в котором староста выражает сомнения в способности закрыть дыру.
- **Записка с головоломкой для монумента в лесу**

Текст головоломки: “Вода питает землю, земля рождает огонь, огонь превращается в воздух.”

Интерактивный элемент: Игроки могут обнаружить секретное отделение в одной из книжных полок (Проверка Мудрости (Восприятие), СЛ 14). В нём спрятан ключ от подвала.

Дверь в подвал

Дверь в подвал защищена магической печатью. Руны на двери светятся слабым синим светом, и при прикосновении она издаёт низкий гул.

Головоломка: Руны на двери представляют собой старинный код, который нужно расшифровать. На одной из полок есть книга с похожими символами.

Игроки должны соединить руны на двери с символами из книги, чтобы открыть её (Интеллект (Магия), СЛ 14).

Подсказки:

В книге указано, что последовательность активации рун связана с циклами дня и ночи (символы солнца и луны). Если игроки ошибаются, дверь издаёт громкий звук, вызывающий временную дезориентацию (помеха на следующую проверку).

Тень прошлого

Когда игроки входят в подвал, воздух становится холодным, а лампы тускнеют. Тень предка Рейнара появляется в центре комнаты.

Поведение тени:

- *“Вы не должны быть здесь. Ваши действия приведут лишь к новому кругу страданий.”*
- *“Оставьте это место, пока ещё не поздно.”*

Действия тени:

Тень пытается запугать игроков, создавая иллюзии прошлого: В комнате появляется видение, где предок Рейнара пытается провести ритуал, но терпит неудачу. Игроки могут узнать важную деталь ритуала, если проанализируют видение (Интеллект (Магия), СЛ 15).

Игроки могут успокоить тень, убедив её (Харизма (Убеждение), СЛ 15). В случае агрессии тень атакует, используя магию страха и иллюзии.

Что можно найти в подвале

В центре комнаты стоит стол с древними артефактами, включая Книгу Печати.

Дополнительно:

На полке рядом с книгой — магический свиток, описывающий часть ритуала. В углу подвала — старый сундук с оберегами, которые могут временно защитить от магии дыры.

Особенности атмосфера: Постоянный холод и лёгкий туман, заполняющий подвал. Шёпоты, доносящиеся из теней. На стенах появляются тени, изображающие моменты из прошлого деревни. Результат посещения дома Игроки получают Книгу Печати и важную информацию о ритуале.

Что тень рассказывает игрокам:

Тень говорит обрывками фраз, создающими образ прошлого. Мастер может подать их как шёпот или искажённый голос, который звучит, когда игроки входят в подвал дома старосты или при активации магической печати.

Фразы тени (мастеру можно произносить их медленно, зловецким голосом):

- *«Вы не должны быть здесь. Ваши действия приведут иных к новому кругу страданий.»*
- *«Оставьте это место, пока ещё не поздно.»*
- *«Артефакты должны быть собраны... но цена будет слишком высока.»*
- *«Он отдал свою жизнь за закрытие дыры. Но ты готов сделать то же самое?»*
- *«Не верьте словам. Истина скрыта в крови.»*

Суть информации, которую доносит тень:

В прошлом жители деревни пытались закрыть дыру магическим ритуалом. Для ритуала требовались три ключевых артефакта: **Книга Печати**, **Зеркало Забвения** и **Рунический камень**.

Центральной частью ритуала была жертва: один из жителей добровольно связал свою жизненную силу с магией дыры. Ритуал тогда не завершился успешно, магия дыры осталась нестабильной. Это привело к возвращению проблемы в настоящее время. Тень намекает, что игрокам придётся повторить ритуал или найти иной путь, и предупреждает о цене за вмешательство.

- Если игроки задают вопросы или взаимодействуют с тенью, она отвечает вышеперечисленными фразами.
- При успешной Проверке Интеллекта (Магия) или Мудрости (Проницательность), мастер может раскрыть, что тень — это память прошлого ритуала, и что её слова описывают попытку закрытия дыры с жертвой.
- Игроки могут сопоставить эту информацию с найденными предметами (например, Книгой Печати, амулетом из колодца, письмом Рейнара), чтобы собрать полную картину происходящего.



Разрушенная сторожевая башня

Описание: На окраине деревни, за стенами, скрытая густыми зарослями, возвышается полуразрушенная каменная башня. Её стены поросли мхом, а в некоторых местах полностью обрушились, обнажая внутренние помещения. Слабый ветер гуляет через трещины, создавая звуки, напоминающие тихий свист или шёпот. Остатки лестниц ведут в никуда, а под ногами хрустит каменная крошка и остатки деревянных балок.

Исследование руин

Игроки могут осмотреть башню снаружи и внутри, чтобы найти подсказки и спрятанные предметы.

Что можно найти:

- Обломки с рунами;
 - Камень с древними гравировками, которые слабо светятся в темноте.
- Игроки могут провести Проверку Интеллекта (Магия), СЛ 14, чтобы понять, что руны связаны с магией дыры.

Звуки из подвала:

Из-под обломков доносится странный гул, усиливающийся при приближении.

Интерактивный элемент:

Если игроки поднесут Зеркало Забвения к обломкам, руны на камне начинают светиться ярче, показывая путь к скрытому проходу в подвал.

Головоломка в подвале

Описание: В центре подвала, прямо перед углублением с Руническим камнем, находится магический круг, окружённый каменными плитами с выгравированными словами. Всего плит 12, каждая содержит одно слово:

Свет, Тьма, Истина, Ложь, Время, Покой, Страх, Надежда, Жизнь, Смерть, Вечность, Жертва.

Игрокам нужно выбрать правильные слова, чтобы активировать круг и получить доступ к камню.

Задача игроков

Игроки должны выбрать три правильных слова и активировать плиты, которые их содержат, коснувшись их или произнеся их вслух. Если слова выбраны правильно, круг начинает светиться, а камень поднимается из углубления. Неправильный выбор активирует защитный механизм.

Легенда о Безымянном Стражнике

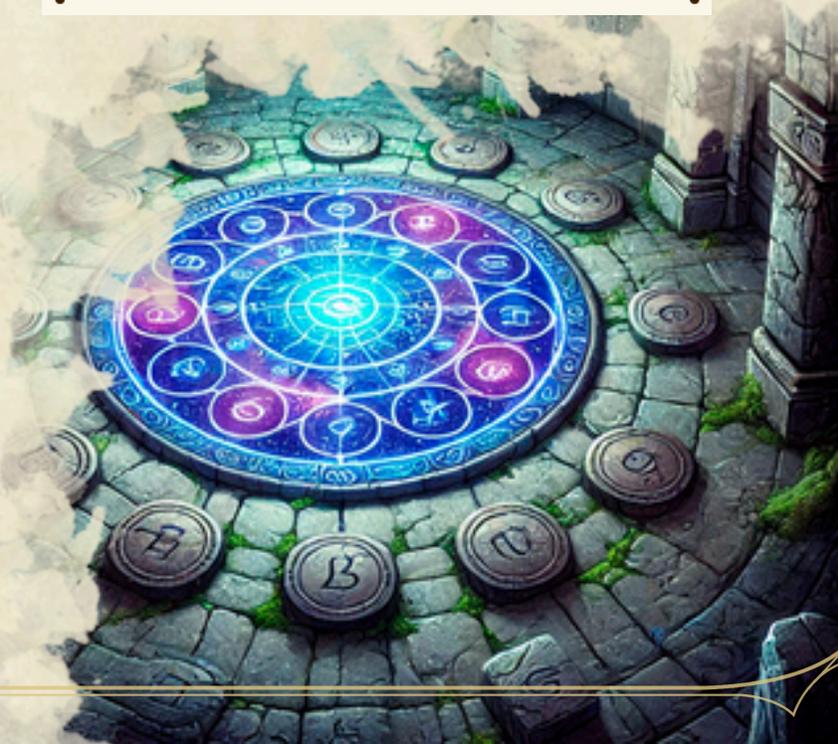
На стене подвала выгравирована древняя надпись, покрытая паутиной трещин.

Слова звучат, как эхо далёкого времени:

“Когда мир раскололся, он скрыл своё сердце. Лишь те, кто смогли найти свет среди теней, сделали первый шаг к истине. Но свет обманчив, ибо он зовёт лишь сильных духом.

Те, кто оставались в тени, нашли покой, ибо не всё раскрывается в свете. Покой — это мост между миром явным и миром скрытым.

И лишь Один, кто отдал больше, чем имел, смог замкнуть круг, вернув сердце мира в его лоно. Имя этого Стражника забыто, но след его жертвы останется на этих стенах вечно.”



Интерпретация легенды

- “Лишь те, кто смогли найти свет среди теней”: Указывает, что первый шаг должен быть связан с поиском света — символом начала пути.
- “Те, кто оставались в тени, нашли покой”: Намекает, что второй шаг связан с покоем, который лежит в принятии тьмы и неизведанного.
- “Лишь Один, кто отдал больше, чем имел”: Завершающий шаг — это жертва, которая замыкает круг и восстанавливает равновесие.

Эта графировка указывает на три ключевых слова: Свет, Покой, Жертва.

Решение

Игроки должны внимательно проанализировать надпись на стене и понять, что каждое ключевое слово связано с одной из концепций. Они должны активировать плиты с правильными словами в следующем порядке: Свет → Покой → Жертва.

Активирование плит:

Игроки могут активировать каждую плиту, коснувшись её или произнеся слово вслух. Каждая активация требует проверки Интеллекта (Магия или История), СЛ 14, чтобы понять, правильно ли они выбрали. Ошибки:

Активация неправильной плиты:

Если игроки активируют плиту неправильно (не в правильном порядке), круг срабатывает и наносит 2кб силового урона всем в радиусе 15 футов. После этого круг сбрасывается, и игрокам нужно начинать последовательность заново.

Помощь:

Если у игроков есть Зеркало Забвения, оно может показать, какие плиты излучают слабый свет (правильные варианты). Проверка Мудрости (Проницательность), СЛ 13, может дать подсказку, что “Жертва” обязательно должна быть последней.

Последствия

Успех: При правильной активации плит круг загорается золотым светом, и Рунический камень выходит из углубления в центре. Игроки чувствуют, как магия ослабевает, и шёпоты в подвале стихают.

Неудача: Если игроки совершают три ошибки подряд, магическая энергия круга вызывает создание защитной тени. Магическая энергия круга “выбрасывает” фрагменты. Эти фрагменты можно собрать (мастер может потребовать Проверку Ловкости (СЛ 12) для безопасного сбора). Фрагменты могут быть использованы для активации определённых рун, а также как источники временной магической энергии для ритуала.

Элементы усложнения

Ограничение времени: Круг начинает мерцать, усиливая напряжение. Если игроки не принимают решение за 5 минут реального времени, круг излучает мощный импульс, наносящий 1к8 урона.

Дополнительные ловушки: При активации неправильной плиты магия может временно ослепить игроков (СЛ 14 на Телосложение, чтобы избежать эффекта).



*Рунный камень
Предмет*

Секретный архив

Описание:

При внимательном осмотре одной из стен игроки могут заметить, что за древней гравировкой скрыт проход в небольшую комнату. Внутри — старинные полки с книгами, покрытые толстым слоем пыли.

Что можно найти:

- **Магический кристалл:**

При прикосновении к кристаллу игроки видят иллюзию прошлого, в которой маги создают заклинание для защиты деревни.

- **Функция:** Указывает на правильную последовательность ритуала.

- **Карта рун:**

На стене изображён магический рисунок, который помогает игрокам понять, как активировать руны на алтаре в храме.

Проверка для нахождения архива: Мастер может назначить Проверку Внимательности или Расследования (СЛ 13), чтобы игроки заметили скрытый механизм открытия двери в архив. Успешная проверка позволяет открыть проход.

Иллюзия прошлого

Как только игроки активируют рунический круг или приблизятся к камню, в башне появляется иллюзия, показывающая фрагменты из прошлого.

Сцена иллюзии:

Игроки видят, как жители деревни собираются вокруг башни, обсуждая, как использовать руны для защиты. Внезапно один из них совершает ошибку, и башня частично обрушивается, выпуская магическую волну.

Механика:

Проверка Мудрости (Проницательность), СЛ 14, позволяет понять, что это иллюзия, и заметить ключевые детали о правильном использовании рун. Если игроки взаимодействуют с иллюзией, они могут получить дополнительные подсказки для ритуала. Особенности боя или препятствий

Охранная тень:

Если игроки разгадывают головоломку или пытаются взять Рунический камень, появляется тень, связанная с магией дыры.

Игроки получают Рунический камень, важный для ритуала. Они узнают больше о магических защитах, использовавшихся в прошлом деревни. Иллюзии дают подсказки для будущих действий, например, о важности правильной последовательности ритуала.

Неудачное исследование:

Если игроки не справляются с головоломкой или боем, тень уничтожает Рунический камень, что усложняет проведение ритуала.



Лес за деревней

Описание:

Тёмный, густой лес с извилистыми тропами и высокими деревьями, чьи ветви переплетаются так плотно, что солнечный свет практически не проникает. Воздух здесь сырой и холодный, а слабый ветер создаёт шёпот, напоминающий человеческие голоса. Иногда среди деревьев вспыхивают загадочные огоньки, исчезающие при приближении. Каждый шаг вызывает тихий хруст под ногами, будто лес наблюдает за пришедшими.

Исследование троп

Игроки начинают свой путь по лесу, и тропы быстро становятся запутанными. Лес словно меняется, заставляя их блуждать.

Механика:

Игрокам необходимо сделать Проверку Мудрости (Выживание), СЛ 13, чтобы найти правильный путь. При провале они возвращаются к исходной точке, но замечают, что деревья вокруг изменились (ветви напоминают фигуры людей).

Что можно найти:

Следы когтей на деревьях, ведущие вглубь леса. Сломанный оберег, покрытый рунами, которые могут дать подсказки о природе магии леса (Интеллект (Магия), СЛ 14).

Магические ловушки

На пути к монументу игроки сталкиваются с магическими ловушками, созданными для защиты леса.

Иллюзия прошлого: Игроки видят себя в сценах из прошлого деревни, будто они были участниками событий. Чтобы осознать, что это иллюзия, требуется Проверка Мудрости (Проницательность), СЛ 14.

Захватывающий туман: Туман создаёт эффект замедления, снижая скорость движения игрока наполовину (50%) на 1 раунд. Для избежания эффекта игроки совершают проверку Ловкости (СЛ 12) в начале каждого хода, пока находятся в тумане.

Резонансный свет: Игроки видят яркий свет, притягивающий их внимание. При попытке подойти свет исчезает, а тень нападает (атакует на неожиданности).



Монумент в центре леса

Игроки находят странный каменный монумент, покрытый рунами, которые мерцают слабым светом.

Механика:

Руны требуют активации в определённой последовательности.

Игроки должны решить головоломку: Руны представляют элементы природы (вода, огонь, земля, воздух). Правильная последовательность подсказана в записи, найденной в доме Рейнара.

Текст головоломки: “Вода питает землю, земля рождает огонь, огонь превращается в воздух.”

Проверка Интеллекта (Магия), СЛ 15, чтобы разгадать последовательность.

Результат: При успешной активации руны высвечивают путь к скрытому корню дерева, где находится Рунический камень. При ошибке руны активируют ловушку, наносящую магический урон (2к6).

Сражение с тварью

Описание: Как только игроки находят **Рунический камень**, из густого тумана появляется тварь, сотканная из теней. Её форма постоянно меняется, искажая пространство вокруг. Если бой затягивается, тварь начинает разрушать монумент, угрожая уничтожить Рунический камень. Результат исследования леса

Успешное исследование:

Игроки получают **Рунический камень** и важные подсказки о ритуале. Они узнают, что лесная магия связана с дырой, усиливая её влияние.

Результат исследования

Неудачное исследование:

Если игроки не разгадывают головоломку или проигрывают в бою, монумент разрушается, а Рунический камень становится недоступен. Это усложняет проведение ритуала.

Удачное исследование:

При успешной активации руны высвечивают путь к скрытому корню дерева, где находится Рунический камень. При ошибке руны активируют ловушку, наносящую магический урон (2к6). Сражение с тварью

Описание: Как только игроки находят Рунический камень, из густого тумана появляется тварь, сотканная из теней. Её форма постоянно меняется, искажая пространство вокруг.

Если бой затягивается, тварь начинает разрушать монумент, угрожая уничтожить Рунический камень. Результат исследования леса

Успешное исследование:

Игроки получают Рунический камень и важные подсказки о ритуале. Они узнают, что лесная магия связана с дырой, усиливая её влияние.

Главная площадь и дыра

Описание: На главной площади деревни зияет магическая дыра, окружённая странными рунами, которые мерцают слабым светом. Её края кажутся нереальными — словно пространство вокруг сжимается и расширяется. Из дыры доносятся приглушённые шёпоты, их смысла невозможно разобрать, но они вызывают в сердце лёгкую тревогу.

Ощущения:

- Игроки, приближающиеся к дыре, чувствуют лёгкое головокружение, а их шаги становятся тяжелее.
 - Воздух вокруг кажется густым, словно его наполняет магическое давление.
- Эффекты:

Влияние на игроков

В радиусе 15 футов от дыры требуется спасбросок Мудрости (СЛ 12) каждую минуту, чтобы избежать состояния “Испуган” на 1 минуту.

Маги или чувствительные к магии персонажи могут ощущать тянущее воздействие, как будто дыра пытается поглотить их энергию. Реакция магических предметов:

Если у игроков есть артефакты, такие как **Зеркало Забвения** или **Рунический камень**, они начинают слабо светиться и вибрировать, реагируя на магию дыры.



Старая записка
Предмет

Реакция NPC на дыру

Рейнар:

Сильно обеспокоен, но старается сохранять спокойствие ради жителей.

Его комментарии:

- *“Эта дыра... она не должна была открыться. Мы должны закрыть её, прежде чем станет хуже.”*

- *“Не подходите близко. Она манит. Её шёпоты... они кажутся такими... правдивыми.”*

Лисса:

Относится к дыре с осторожным уважением, как к силе, которую нельзя недооценивать.

Её комментарии:

- *“Она зовёт. Но я не пойду. Кто-то другой должен ответить на её зов.”*

- *“Если вы решитесь войти, помните: выхода может не быть.”*

Жители:

Большинство жителей не подходят к дыре, обходя её стороной. Некоторые, особенно дети, смотрят на неё с любопытством.

Одна женщина шёпотом говорит: *“Мой муж слушал её голоса... теперь его нет.”*

Что происходит, если войти в дыру

Если игроки решаются войти в дыру, они должны подойти к её краю и прыгнуть вниз. Магия на мгновение усиливается, и их окружает яркий свет, после чего они чувствуют, как пространство вокруг исчезает. Игрок будет считаться погибшим до начала третьего акта.

Заброшенная кузница

Описание: Кузница, которая давно перестала работать. Её стены наполовину разрушены, а внутри всё покрыто толстым слоем пыли и копоти. Останки старого горна и инструменты напоминают, что это было сердце ремесла деревни.

Что можно найти:

- Остатки оружия и инструментов, которые можно починить или использовать.

- Тайник с запиской, оставленной одним из прежних кузнецов. В ней упоминается странный гость, посетивший деревню перед исчезновением оберега.
- Осколки странного металла, которые реагируют на магическую энергию.

Особенности:

Игроки могут обнаружить скрытую магическую ловушку (Проверка Интеллекта (Магия), СЛ 13), оставленную для защиты кузнецом.

При активации наносит 2кб силового урона всем в радиусе 10 футов. Ловушка активна, связана с защитной магией кузнеца.

При успешной проверке Интеллекта (История), СЛ 12, игроки узнают о кузнице больше и поймут, что она могла быть связана с изготовлением оберега.

Заброшенная хижина

Описание: Старая деревянная хижина на окраине деревни. Её окна забиты досками, а дверь покосилась, словно её пытались выбить. Внутри пахнет плесенью и сыростью, а пол покрыт следами когтей.

Что можно найти:

- Дневник прежнего владельца, в котором описывается, как он стал свидетелем появления тварей из дыры.
- Осколок зеркала с гравировкой, схожей с ритуальными рунами.
- Ловушки, оставленные хозяином хижины, которые всё ещё активны (Проверка Ловкости (Обезвреживание ловушек), СЛ 13). При активации выбрасывает острые металлические шипы, нанося 1к8 колющего урона всем в радиусе 5 футов.

Особенности: Игроки могут найти доказательства, что хозяин хижины был одержим идеей контроля над дырой и даже пытался взаимодействовать с тварями.

Моральные конфликты:

Игроки могут столкнуться с моральными выбором, например:

- Спасать ли жителя, которого заманивают тени, рискуя жизнью?
- Верить ли Лиссе, которая намекает, что закрытие дыры потребует жертвы?

Ключевые события

Обнаружение артефактов: Каждая ключевая локация даёт игрокам возможность найти один из артефактов. **Например:**

- В сторожевой башне игроки сталкиваются с иллюзией прошлого, которая защищает Рунический камень.
- В лесу тварь охраняет второй артефакт.
- В доме Рейнара подвал закрыт магической печатью, и игрокам придётся её снять.

Усиление магии дыры:

По мере нахождения артефактов дыра становится нестабильной, шёпоты усиливаются, а её свет начинает пульсировать.

Раскрытие интриг: Игроки узнают, что некоторые жители деревни могли быть замешаны в раскрытии дыры, а исчезновение оберега не случайно.

Поведение NPC

Староста Рейнар

Организует оставшихся жителей, чтобы укрепить деревню. Проводит больше времени у храма, контролируя распределение ресурсов и защиту. Утешает испуганных жителей, даёт практические указания (например, как укрепить дома). Периодически обращается к игрокам, чтобы узнать, как продвигается их работа.

Рейнар может поделиться:

- *“Мы стараемся удерживать панику, но, честно говоря, я не уверен, что мы выстоим. У вас есть новости?”*

- *“Если вам нужно больше времени, скажите. Но, пожалуйста, поспешите.”*

Подсказки:

Если игроки упомянут о найденных артефактах или странных находках, Рейнар может указать на свои записи или предложить исследовать башню.

- *“В наших старых книгах говорится, что башня была связана с защитой деревни. Возможно, там вы найдёте то, что ищете.”*

Старуха Лисса

Проводит большую часть времени на окраине деревни, наблюдая за лесом или дырой. Иногда говорит с собой или записывает что-то в свой старый дневник. Лисса избегает толпы, но готова общаться с игроками, если они сами к ней подойдут. Предлагает загадочные намёки, которые могут быть интерпретированы как подсказки.

Пример взаимодействия:

- *“Ты чувствуешь это? Лес стал более спокойным. Он хочет, чтобы его оставили в покое.”*

- *“Когда найдёшь то, что ищешь, не спеши радоваться. Вопрос в том, готов ли ты заплатить цену?”* Подсказки:

Если игроки делятся своими находками, Лисса может намекнуть на их использование в ритуале:

- *“То, что ты нашёл, — это ключ. Но ключи бесполезны без замков.”*

Может рассказать о прошлом дыры или о том, как деревня сталкивалась с похожими проблемами.

Мира (девочка с пророческим даром)

Бродит вокруг храма или по площади, напевая странные мелодии. Иногда рисует на земле символы, которые позже игроки могут идентифицировать как элементы ритуала. Говорит загадочными фразами, которые часто звучат как бессмысленные, но могут быть полезными подсказками. Может неожиданно подойти к игрокам и что-то прошептать.

Пример взаимодействия:

- *“Я видела тебя там... но это был не ты. Ты был другим.”*

- *“Дыра не злая. Она зовёт, потому что боится.”*

Если игроки спросят её о рисунках:

- *“Это то, что мне приснилось. Я думаю, это важно.”*

Жители деревни

Усиленно укрепляют свои дома, обтягивая окна тканью и забивая двери. Проводят время в храме, помогая организовать припасы и поддерживать порядок. Большинство жителей избегают дыры, но с опаской наблюдают за ней издалека. Некоторые из них делятся слухами или своей интерпретацией происходящего.

Пример взаимодействия:

- *“Я слышал, что в лесу кто-то видел свет. Может, это духи?”*
- *“Мы потеряли охотника на прошлой неделе. Может, это он их разбудил?”*

Жители могут упоминать: Старые легенды о башне и её защитной роли. Слухи о том, что кто-то из деревни мог открыть дыру.

Результат второго акта

К концу второго акта игроки должны:

- Собрать три артефакта.
- Узнать ключевую информацию о природе дыры и её связи с прошлым деревни.
- Осознать, что ритуал потребует серьёзных жертв, и начать готовиться к решающим действиям.

Эскалация угрозы:

К концу второго акта дыра становится более активной, её шёпоты усиливаются, а из неё начинают выходить более мощные сущности. Это создаёт чувство срочности для перехода к третьему акту.

Появление монстров из дыры:

Мастер определяет время, количество и состав монстров на своё усмотрение для усиления напряжения и драмы. Вводите монстров в моменты, когда необходимо усилить давление:

- при эскалации угрозы (конец второго акта);
- при ошибках в ритуале или исследовании;

Настройте количество и силу противников под уровень группы, чтобы сохранить баланс игры.



Развитие сюжета: Переход ко Третьему Акту

Варианты действий героев

На этом этапе игроки сталкиваются с выбором, который повлияет на развитие сюжета. От их решений зависит, какой путь приведёт их к финалу.

Вариант 1: Защита деревни

Игроки решают остаться в деревне и сосредоточить усилия на её защите. Это приводит к следующим последствиям:

Действия героев:

- Организация обороны: укрепление баррикад, мобилизация жителей.
- Использование ресурсов деревни для создания ловушек и защиты.
- Устранение моральных конфликтов среди NPC, чтобы сплотить их.

Последствия:

- Если герои успешно защищают деревню, они получают поддержку жителей и дополнительные ресурсы.
- Провал обороны приведёт к большим жертвам, недоверию жителей и разрушению ключевых зданий, таких как храм.

Вариант 2: Спуск в дыру

Игроки решают рискнуть и отправляются внутрь дыры, чтобы устранить угрозу в её источнике. Это событие сопровождается следующими моментами:

Действия героев:

- Преодоление магических ловушек и иллюзий, охраняющих проход.
- Сражения с более могущественными хтоническими тварями, защищающими центр магии.
- Изучение рун и артефактов, которые помогут закрыть дыру.

Последствия:

- Успех позволяет игрокам ослабить магическое влияние дыры, но оставляет деревню уязвимой для новой волны атак.
- Если герои терпят поражение, они теряют часть своих ресурсов, а дыра начинает расширяться.



Вариант 3: Баланс между двумя путями

Игроки разделяются или находят способ комбинировать защиту деревни и исследование дыры. **Действия героев:**

- Оставляют часть команды для помощи деревне, пока остальные отправляются внутрь дыры.
- Координируют действия между двумя группами, используя магические средства связи или посыльных.

Последствия:

- Успешное выполнение обеих задач создаёт условия для более лёгкого финала.
- Провал на одном из направлений усложняет события: например, деревня становится полностью разрушенной, или игроки внутри дыры сталкиваются с непреодолимой угрозой.

Вариант 4: Альтернативные пути

Если герои решают игнорировать оба очевидных пути, мастер может использовать следующие альтернативы:

- **Переговоры с NPC:** Попытка договориться с жителями, чтобы те сами справились с угрозой.
- **Привлечение внешней помощи:** Отправка одного из игроков за помощью в соседние деревни или к более могущественным союзникам.
- **Поиск древних знаний:** Исследование окрестностей деревни в поисках забытых артефактов, которые помогут в решении проблемы.

Совет для мастера

Дайте игрокам свободу выбора, но подчёркивайте последствия их действий. Используйте реакции NPC, разрушения в деревне или изменения в поведении дыры, чтобы напомнить игрокам о масштабе их решений.



Третий акт: Спуск в дыру

Третий акт начинается после ключевого выбора игроков во втором акте. Это этап, где их решения определяют финал. Игрокам нужно справиться с нарастающим хаосом: защита деревни, спуск в магическую дыру или разделение группы. События становятся более опасными, а последствия — ощутимыми.

Вариант: “Защита деревни”

Когда игроки решают остаться в деревне, чтобы защищать её от усиливающихся атак хтонических тварей, события начинают развиваться стремительно. Магическая дыра становится всё более нестабильной, из неё доносятся гул и шёпоты, а тени вокруг деревни начинают двигаться так, словно живут собственной жизнью.

Обстановка

На главной площади у храма собрались жители. Их лица наполнены страхом и отчаянием, но в глазах горит надежда на героев. Староста Рейнар держит в руках древний ритуальный посох, который, кажется, едва ли поможет в битве. Туман, исходящий от дыры, стелется по земле, скрывая очертания зданий. Твари уже близко.

Что происходит

Первая волна

Из магической дыры появляются первые твари — их тёмные, искажённые формы медленно продвигаются к баррикадам. Это разведчики, проверяющие силу обороны деревни. Твари нападают на ближайшие баррикады, царапая и разбирая их когтями. Несколько смелых жителей, вооружённых импровизированным оружием, пытаются помочь, но их страх заметен.

Паника

Когда деревня начинает осознавать угрозу, среди жителей возникает паника. Кто-то кричит, зовёт своих близких, а кто-то убегает к храму, оставляя защитников без поддержки.

Старуха Лисса тихо бормочет, что “свет — их слабость”, но её слова тонут в шуме.

Вторая волна

Через некоторое время из дыры появляются более крупные твари. Они отличаются не только размером, но и осознанием цели. Одна из них с рёвом нападает на храм, пытаясь разрушить баррикаду у входа.

Звук её рёва заставляет некоторых жителей замереть от ужаса. Несколько человек, ранее державших факелы, бросают их на землю, оставляя защитников в темноте.

Напряжение в храме

Среди жителей начинаются споры: одни предлагают сдаться, другие призывают к молитвам, а третьи требуют немедленных действий. Староста Рейнар пытается их успокоить, но его голос становится слабее, когда баррикады начинают трещать под ударами тварей.

Финальная волна

Третий этап — это появление лидера тварей. Его силуэт окутан магической тьмой, а глаза горят зловещим светом. Он не просто нападает — он командует своими миньонами, которые слаженно атакуют сразу несколько участков деревни.

Лидер издаёт рёв, который эхом разносится по храму, усиливая хаос.

Что игроки могут сделать

Организовать защиту

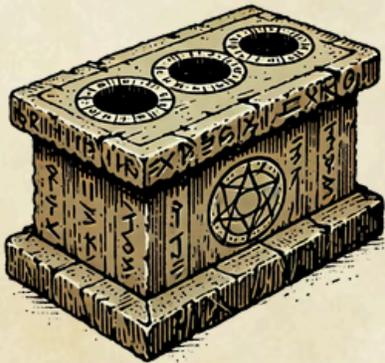
Игроки могут приказывать жителям укрепить баррикады или взять в руки оружие. Однако многие боятся, и требуется значительное усилие, чтобы их вдохновить. Использование найденных ловушек или магических артефактов может усилить защиту, но их активизация требует времени, которого не всегда хватает.

Вдохновить жителей:

Если герои обращаются к толпе в храме, они могут внушить им уверенность, успокоить или, напротив, запугать для большей дисциплины. Однако на это время твари продолжают ломать защиту.

Если герои решают организовать оборону деревни, мастер может использовать следующих NPC для усиления атмосферы и динамики боя:

- **Стражники:** Класс Доспехов 12, хиты 11, вооружены дубинами или копьями. При атаке наносят 1к6+1 урона. Могут бросить спасбросок против страха (СЛ 12), чтобы сохранить строй.
- **Крестьяне:** Неспособны к бою, но могут помогать: приносить факелы, оказывать первую помощь, укреплять баррикады. Если мораль NPC подорвана, они могут разбежаться в панике.



Алтарь в храме

Герои могут использовать проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание), СЛ 12, чтобы направить NPC на защиту. Успех повышает их боевой дух: они активнее участвуют в обороне, предоставляют помощь на проверки или атаки игроков, подносят оружие или факелы.

Сосредоточиться на тварях:

Герои могут сосредоточить свои усилия на врагах, игнорируя хаос среди жителей. Это позволяет эффективно сражаться, но ухудшает моральный дух деревни.

Жертвовать собой или ресурсами:

Игроки могут использовать собственные магические предметы, здоровье или даже один из артефактов, чтобы создать мощный барьер или уничтожить часть врагов. Это оставляет деревню в безопасности, но вызывает долгосрочные последствия.

Варианты провала

- Твари прорвутся внутрь, если не будут уничтожены. Если герои не остановят первую волну, тварям удастся сломать одну из баррикад. Это открывает путь для последующих врагов.
- Паника среди жителей перерастёт в хаос. Если игроки не займутся успокоением жителей, храм станет местом споров и взаимных обвинений, что ослабит оборону.
- Лидер тварей окажет мощное влияние. Его рёв и магическая аура усилят врагов, а жители могут впасть в состояние отчаяния. Некоторые NPC будут вынуждены бежать, оставляя защитников без поддержки.



Концовка защиты

Успех

Игроки достигают успеха, если выполняют любые два из следующих условий:

- Успешно проводят проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание, СЛ 12), чтобы организовать и вдохновить жителей на защиту.
- Уничтожают всех тварей первой волны до того, как они прорвут баррикады.
- Жертвуют важным ресурсом, магическим предметом или значительной частью здоровья, чтобы усилить оборону или нанести решающий удар.

Результат:

Храм остаётся цел. Баррикады выдерживают. Дыра замирает, теряя активность, но не исчезает окончательно — угроза всё ещё существует, просто отложена.

Жители приходят в себя, возносят благодарности героям, начинают очищать улицы и укреплять храм. NPC становятся более открытыми: делятся слухами, наблюдениями и тайниками, раньше скрытыми из-за страха.

Провал

Провал наступает, если происходят любые два из следующих событий:

- Провалена проверка Харизмы, жители теряют самообладание и впадают в панику.
- Твари прорываются внутрь, ломая баррикады и причиняя разрушения.
- Игроки игнорируют нужды NPC и не используют доступные ресурсы для усиления обороны.

Результат:

Храм повреждён или разрушен. Некоторые жители погибли или разбежались. Дыра становится активнее, и её влияние усиливается. Герои теряют поддержку деревни, дальнейшее продвижение усложняется. Возможны последствия: отказ NPC помогать, потеря важных улик, усиление следующих волн тварей.



Вариант: “Спуск в магическую дыру”

Игроки решают спуститься в магическую дыру, чтобы устранить угрозу в её источнике. Дыра — это опасное искажение реальности, наполненное магическими ловушками, хтоническими существами и тенями прошлого. Здесь игроки сталкиваются с тем, что сила и логика мира больше не работают привычным образом.

Обстановка

Вход в дыру выглядит пугающе. Её края мерцают, будто ткань реальности порвана и шепчет. Когда игроки приближаются, их чувства искажаются: звуки усиливаются, свет меркнет, а дыхание становится тяжелее. В момент, когда герои пересекают границу дыры, мир вокруг них разрывается, и они оказываются в месте, где нет понятия “верх” или “низ”.

Пространство скручивается, а магическая энергия с шёпотом пробирается в их мысли.

Что происходит

Искажения реальности

После спуска в дыру игроки сразу понимают, что законы физики и магии здесь работают иначе.

Пол под ногами меняется с каждым шагом: камни плавятся, земля становится зеркалом, отражающим не только игроков, но и тени позади них. Время течёт странно. Некоторые действия требуют больше времени, чем должны, другие — происходят мгновенно. Игроки могут ощутить дежавю или забыть, зачем пришли сюда.

Механика:

Периодически игрокам нужно проходить проверки Мудрости (Проницательность, СЛ 14), чтобы отличить реальность от иллюзий.

Магические способности и заклинания могут срабатывать иначе: эффекты усиливаются или ослабевают по выбору мастера.

Ловушки времени

На первом уровне дыры игроки сталкиваются с магическими ловушками, которые играют с восприятием времени:

Коридоры замыкаются в петлю, и герои понимают, что проходят одно и то же место снова и снова. Внезапные иллюзии показывают сцены из прошлого деревни: магов, пытающихся закрыть дыру, и их провал. Статуи, стоящие в центре коридора, оживают, если игроки пытаются

пройти мимо, и требуют решения загадки, чтобы продолжить путь.

Механика:

Проверка Интеллекта (Магия или История, СЛ 15) помогает разгадать ловушки.

Невыполнение проверок активирует эффект: например, игроки перемещаются в начало уровня или теряют одну рандомную вещь, которая оказывается “забытой”.

Загадка двух статуй

В коридоре стоят две статуи, каждая из которых изображает мага. Одна статуя держит книгу, другая — пустую чашу. Когда игроки подходят, статуи оживают и говорят поочерёдно, их голоса звучат торжественно, но с оттенком печали:

Первая статуя:

-“Я — память о свете, что вел к началу.”

Вторая статуя:

-“Я — пустота, что приходит после конца.”

После этого они одновременно произносят:

-“Назови, что соединяет нас. Что способно завершить круг и открыть путь дальше?”

Подсказка в словах статуй:

Первая статуя говорит о свете и начале, намекая на прошлое, ошибки и надежду. Вторая статуя говорит о пустоте, намекая на финал, потерю и завершение. Оба вопроса вместе намекают на “искупление” как процесс исправления ошибок прошлого для завершения пути.

Ответ: Игроки должны назвать слово **“искупление”**.

После ответа статуи скажут:

-“Лишь искупление завершает круг.”

У ног статуй видны слова:

-“Свет ведёт к началу, но завершает лишь осознание. Пустота остаётся, если не закрыть круг.”

Если игроки ошибаются коридор замыкается в петлю, возвращая игроков к началу.

Если игроки долго думают, вокруг появляются сцены из прошлого деревни:

Маги сожалеют о том, что не смогли завершить ритуал. Один из них падает на колени и говорит:

“Мы должны искупить свои ошибки, иначе круг останется разорванным.”

Существа дыры

Чем глубже игроки погружаются, тем сильнее сопротивление дыры:

На пути появляются более могущественные твари, похожие на тех, что нападали на деревню, но искажённые. Их формы меняются каждую секунду, делая бой трудным и непредсказуемым. Некоторые твари пытаются заманить игроков в ловушки, создавая иллюзии голосов NPC или друзей.

Состав врагов: **Теневые стражи** (3-4 штуки) и **Хранитель перехода**.

Сцена боя

Вход в дыру: Первая стычка должна быть разведывательной. Небольшая группа врагов атакует игроков, как только они входят в искажённое пространство. Это покажет, что дыра “чувствует” их присутствие.



Хтоническая тварь
враг



Центр магической дыры

В самом сердце магической дыры игроки оказываются в пространстве, которое одновременно манит своей красотой и отталкивает искажённой реальностью. Под ногами мерцает полупрозрачная поверхность, похожая на воду, а над головой вращаются сияющие руны. Сердце Бездны пульсирует в центре — это органическое образование, сплетённое из света и тени, которое словно дышит в такт самому миру.

Что происходит

Влияние Сердца

Сердце Бездны активно воздействует на окружающее пространство и самих игроков

Психологическое давление:

Игроки видят сцены из своей жизни — утраченные моменты, неудачи или страхи. Это создаёт сильное эмоциональное напряжение. Каждый раунд все герои совершают спасбросок Мудрости (СЛ 14), чтобы избежать состояния “Испуган” на 1 минуту.

Искажение пространства:

Пол разрывается на мгновения, открывая под собой бесконечную пустоту. Игроки должны делать проверки Ловкости (СЛ 13), чтобы не упасть в пропасть.

Сущность Бездны

Сердце охраняет хтоническая сущность, созданная из энергии самой дыры. Она не только атакует игроков, но и взаимодействует с Сердцем, пытаясь защитить его.

Описание сущности: Это огромное существо, состоящее из тёмной энергии с переливающимися вкраплениями света. Его форма постоянно меняется, затрудняя восприятие.

Что игроки могут сделать

Разгадать загадку активации рун:

Сердце окружено тремя рунами, каждая из которых символизирует часть ритуала (Свет, Тьма, Жертва). Игроки должны активировать их в правильной последовательности, вызывает магическую реакцию, а правильное — усиливает сияние руны.

Как догадаться

Руна Света. Свеча на алтаре слегка мерцает, как будто пытается зажечься сама. Над руной Света висит слабая иллюзия восходящего солнца, усиливающаяся, если игроки приближают источник света.

Правильное действие: Зажечь свечу (магией, факелом или трением).

Неправильные действия: Если игроки пытаются активировать руну без света, она гаснет.

Руна Покоя. На полу перед руной вода течёт по каменным каналам, но застаивается перед алтарём. Если игроки наблюдают, они замечают, что вода начинает двигаться, когда сосуд приближается. В соседней нише стоит ритуальный сосуд с чистой водой. Его легко найти.

Правильное действие: Медленно вылить воду из сосуда перед руной.

Неправильные действия: Если вода проливается слишком быстро или не используется, канал пересыхает, а руна меркнет.

Руна Жертвы. Кинжал перед руной покрыт засохшей кровью, а на руническом камне заметны пятна, которые начинают мерцать, если к ним приближается живое существо.

Правильное действие: Пролить кровь на камень, используя кинжал.

Неправильные действия: Если игроки пытаются обойтись без жертвы, руна меркнет.



Риски и последствия

При неверном действии руна отключается на один раунд, Сердце выбрасывает волну энергии, нанося 1к8 некротического урона в радиусе 20 футов.

Когда игроки правильно активируют все три руны они начинают ярко светиться, и энергия устремляется к Сердцу, ослабляя его защиту. **(-5 КД, и сброс всех сопротивлений)**. Пространство вокруг становится стабильнее, шёпоты исчезают, а все негативные эффекты наложенные ранее снимаются.

Если игроки совершают слишком много ошибок (на усмотрение мастера), ритуал может провалиться, и Сердце выбрасывает мощный поток магии, угрожая разрушить окружающую среду.

Уничтожить Сердце:

Игроки могут атаковать Сердце напрямую, но оно защищено магией. Каждый удар вызывает **выброс энергии**, наносящий урон всем в радиусе.

Использовать силу Сердца:

Игроки могут попытаться стабилизировать дыру, направив энергию Сердца в ритуал. Для этого требуется жертва: часть их силы, воспоминания или жизни.



Сердце Бездны

Эпилог

После разрушения Сердца тишина кажется пугающей. Игроки видят, как свет от магической дыры исчезает, оставляя за собой лишь пустую, опустошённую землю. Жители деревни, наблюдавшие издали, начинают подходить, глядя на героев с благодарностью и страхом.

Староста Рейнар тихо произносит:

“Вы сделали невозможное. Но... по какой цене?”

Провал:

Сущность побеждает, а дыра начинает расширяться, угрожая поглотить всё вокруг. Игроки вынуждены бежать, оставляя деревню на произвол судьбы.

Концовка спуска

Уничтожение Сердца

Когда последний удар обрушивается на Сердце Бездны, его поверхность начинает покрываться трещинами. Свет и тьма сплетаются в хаотичных вспышках, а низкий рёв перерастает в оглушительный вой, который разносится по всему пространству. Сердце дрожит и начинает разрушаться изнутри.

Внезапно из него вырывается мощный поток магии, который заполняет комнату:

- **Выброс энергии:** Все в радиусе 30 футов получают 3к10 некротического урона (Спасбросок Ловкости, СЛ 15, чтобы сократить урон наполовину). Пол вокруг трещит и начинает разрушаться, превращаясь в пыль, которая поднимается в воздух, пока пространство начинает схлопываться.
- **Дыра схлопывается:** После разрушения Сердца магическая дыра исчезает, оставляя после себя лишь глухой удар и тишину. Но её энергия оставляет отпечаток на мире. Растения и земля вокруг деревни приобретают слабое магическое свечение. У жителей, находившихся рядом с дырой, начинаются странные сны, а некоторые проявляют необъяснимые магические способности.
- **Повреждение деревни:** Взрыв магии вызывает обрушения в деревне: некоторые здания уничтожены, храм серьёзно повреждён.
- **Остаточная магия:** На месте дыры остаётся слабое свечение — намёк на то, что магия может вернуться.

Использование Сердца

Когда герои приближаются к Сердцу Бездны, оно начинает пульсировать. От него исходят волны искажённой магии, руны на полу еле заметно вспыхивают. Воздух сгущается, в голове звучат шёпоты. Внимательные персонажи понимают — артефакт ждёт.

Проверка Интеллекта (Магия, СЛ 15) позволяет определить: Сердце связано с ритуалом. Его можно использовать для закрытия дыры, но для этого потребуется жертва.

Как направить силу

Чтобы активировать Сердце, игрок должен осознанно принести жертву, передав часть себя в ритуал. Это не заклинание — это акт воли.

Варианты жертвы:

- **Память.** Персонаж забывает что-то важное: союз, клятву, имя родного. Мастер может изменить черту характера.
- **Сила.** Потеря 1 слота 3 круга или выше, -10 к максимуму хитов (постоянно), или ключевая особенность класса.
- **Жизнь.** Игрок добровольно уходит из сцены. Персонаж исчезает в ритуале. Это также может сделать NPC, если его убедили.
- **Артефакт.** Один из трёх ключевых предметов (Книга Печати, Зеркало, Рунический Камень) отдан в ритуал. Это ослабит эффект, но спасёт жизни.

Проверка Харизмы (Убеждение, СЛ 14) позволяет убедить NPC (например, Лиссу) пожертвовать собой.

Успешный ритуал

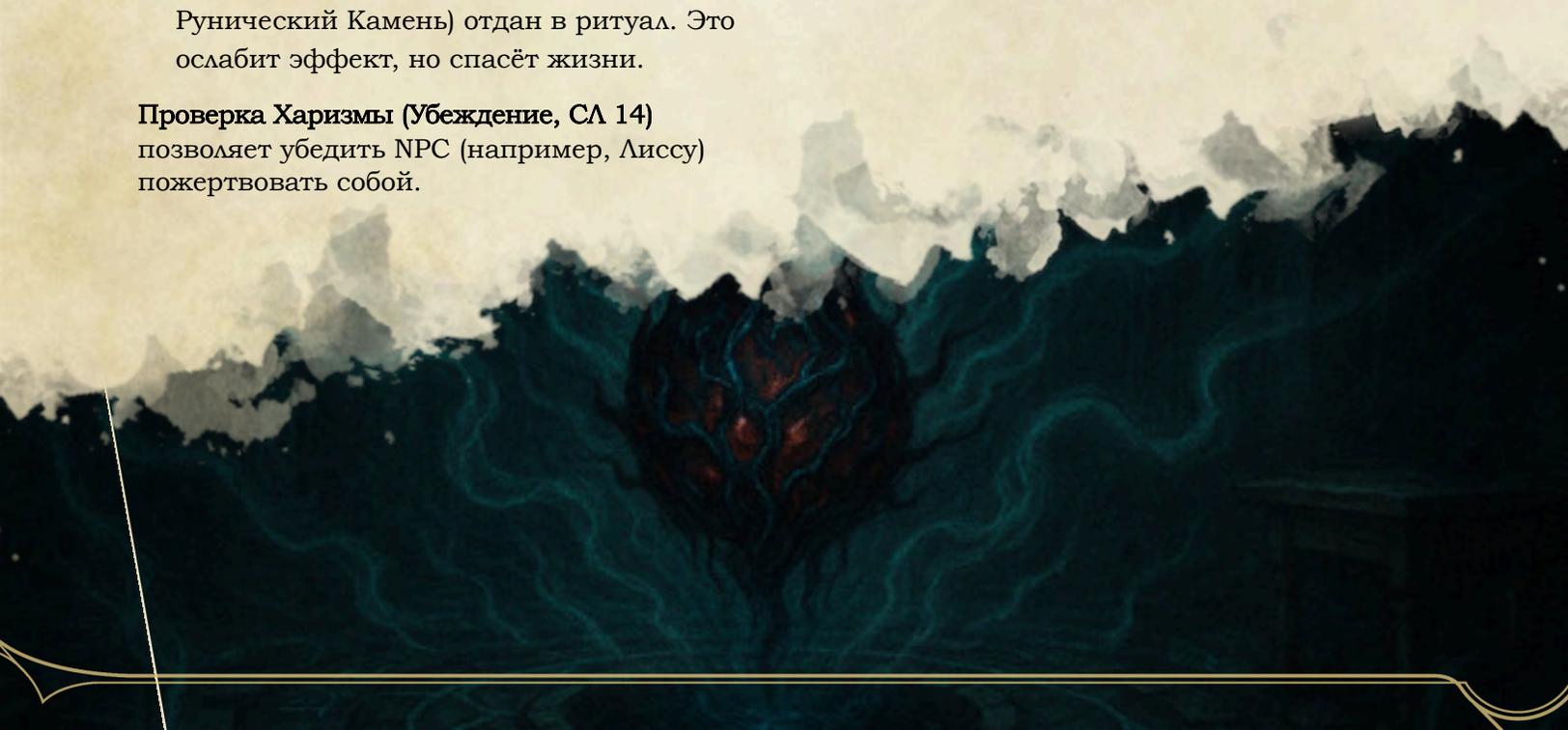
Если жертва весома:

- Дыра **затягивается**, остаётся слабое свечение.
- Растения и земля в деревне начинают мерцать. У некоторых жителей проявляются магические эффекты или сны.
- Один из героев может получить **магическую метку** — символ связи с Сердцем.
- Мир будто замирает, но в воздухе чувствуется, что магия не исчезла — она изменилась.

Недостаточная жертва

Если жертва мала или ритуал сорван:

- Сердце взрывается. Все в радиусе 20 фт. совершают *спасбросок Телосложения, СЛ 14*. При провале: **4к6 урона** хаотической магией и **немота** на магические способности на 1к4 раунда.
- Пространство разрушается, пол трескается, магия искажается.
- Дыра **не закрывается**, а наоборот, становится вратами. Через неё начинает прорываться хтоническая сущность.



Эпилог

Когда энергия Сердца угасает, пространство вокруг замирает. Шум, гул, хрип дыхания самой Бездны — всё исчезает в один миг. Свет рвущихся рун сходит на нет, а дыра слабо пульсирует, словно в последний раз втягивая воздух. Затем — сжатие, вспышка, и всё исчезает.

Вы оказываетесь на коленях — на каменном полу, где только что бурлила бездна. Место, где вы стоите, уже не шевелится, не искажает форму. От Сердца остался выжженный круг, внутри которого медленно тает пепел. Магия стихла, но в воздухе чувствуется её вкус.

Вас выбрасывает из Бездны обратно — в тишину деревни. Ночь неподвижна, небо затянуто. Дыра закрыта. Мир вокруг будто затаил дыхание.

Однако вы видите последствия:

- Трава светится слабо-фиолетовым отблеском вдоль тропинок.
- Несколько жителей стоят молча у границ деревни и смотрят в небо — не в страхе, а как будто вспоминают, что видели сны, которых у них не было.
- Один ребёнок, сидя у костра, поднимает взгляд на героя и говорит на языке, которого не знал.

Вы ушли в Бездну. Вернулись. И не одни.

Что-то осталось.

Что-то пришло с вами.

И Сердце — даже исчезнув — открыло путь.



Вариант: “Ритуал в храме”

Краткое описание:

Игроки решают остаться в деревне и провести ритуал в храме, чтобы закрыть магическую дыру. Это решение приводит к серии напряжённых событий: сражению с тварями, мобилизации жителей и взаимодействию с древними магическими силами. Игроки могут найти свиток ближе к этому блоку приключения, где будет подробно описан ритуал. (Где они его найдут остается на усмотрение мастера)

События третьего акта

Подготовка к ритуалу

Староста Рейнар и **Старуха Лисса** объясняют, что ритуал требует активации рун на алтаре в храме. Каждая руна связана с одним из аспектов: Свет, Покой, Жертва. Игрокам нужно подготовить храм к защите, так как твари, связанные с дырой, не позволят завершить ритуал.

Что игроки могут сделать

Укрепить баррикады: Использовать найденные материалы или магию для укрепления входов в храм.

Мотивировать жителей: Вдохновить оставшихся NPC на помощь в обороне.

Найти ритуальные компоненты: Найти Книгу Печати, Зеркало Забвения и Рунический камень.

Начало ритуала

Как только ритуал начинается, магическая дыра реагирует, выбрасывая вспышки энергии. Это привлекает тварей, которые нападают на храм волнами.

Ритуал требует собрания трёх магических артефактов: Книга Печати, Зеркало Забвения, Рунический камень.

Первая волна: Небольшая группа тварей прорывается через баррикады и нападает на вход. Враги пытаются сломать баррикады и нападают на NPC, мешающих проведению ритуала.

Вторая волна: Более крупные твари атакуют одновременно с двух сторон. Одна группа пытается разрушить стены храма. Другая создаёт магические иллюзии, отвлекающие героев.

Магические выбросы

В храме появляются вспышки света, которые искажают восприятие игроков.

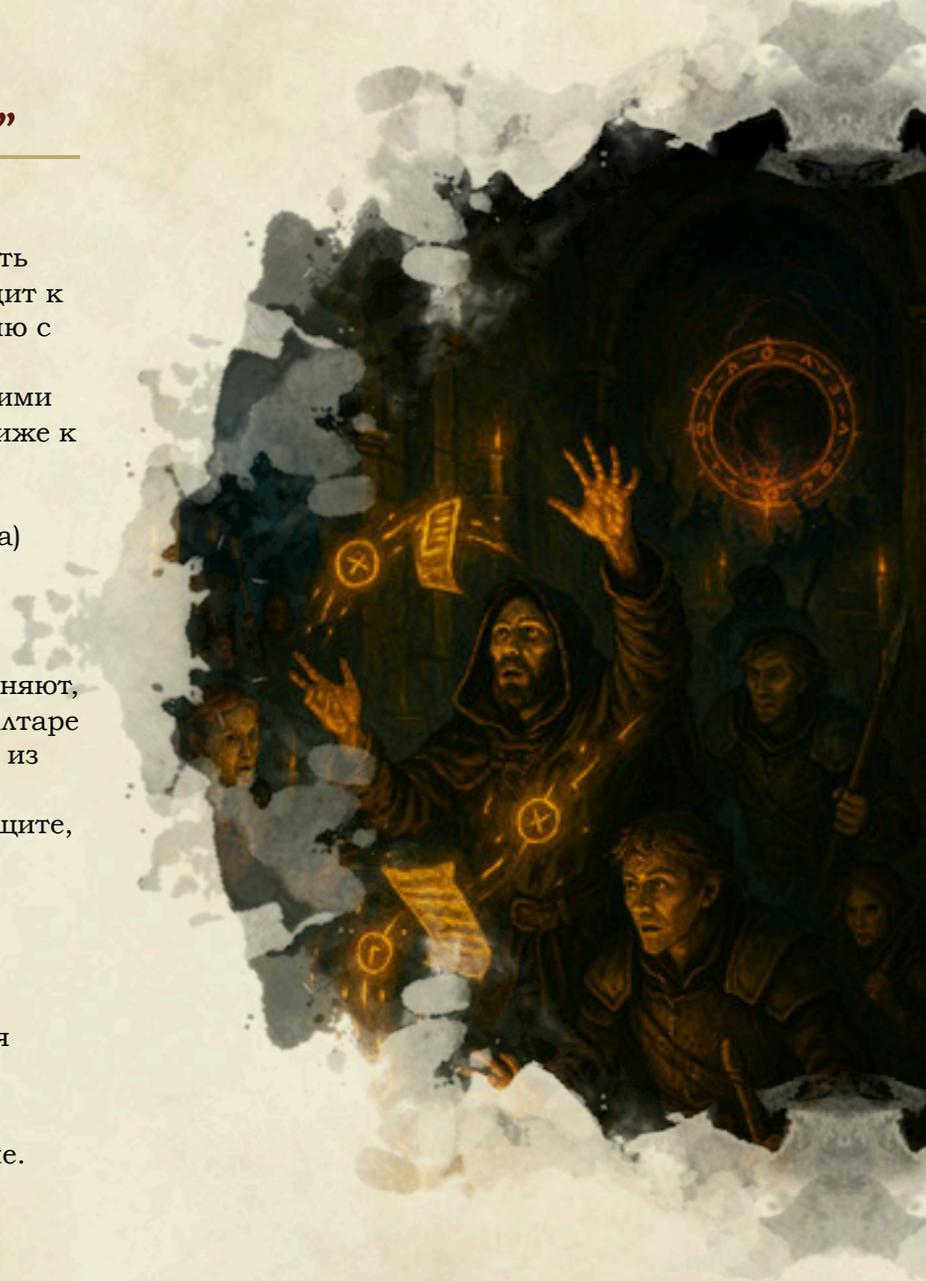
Механика: Каждые 2 раунда выброс требует Спасброска Мудрости (СЛ 14), чтобы не потерять концентрацию на ритуале.

Кульминация: Лидер тварей

Описание: Лидер тварей, существо, воплощающее магию дыры, появляется перед храмом. Оно направляет волны врагов и пытается сорвать ритуал.

События:

- Лидер бросает вызов одному из героев, создавая иллюзии их прошлого.
- Его атаки нацелены на разрушение алтаря или убийство NPC, проводящих ритуал.



Завершение ритуала

Успех

Игроки защищают храм и удерживают ритуал до конца. Все три артефакта (Книга Печати, Зеркало Забвения, Рунический Камень) активированы и размещены в алтаре. Заклинатель сохраняет концентрацию, а алтарь остаётся цел. Свет от алтаря взмывает в небо, и магический круг замыкается. Дыра с гулом схлопывается, исчезая, словно проваливаясь внутрь самой себя. Пространство становится неподвижным, магия утихает, но её след остаётся.

Эффекты:

Дыра закрывается, но магическая энергия оставляет отпечаток на деревне: местность начинает слабо светиться в темноте, у некоторых NPC появляются необычные сны или стихийные вспышки магии. Структура храма частично повреждена, но он остаётся стоять как метка пройденного. Жители благодарят героев, но их взгляды наполнены не только надеждой, но и тревогой — страх перед тем, что это может повториться. Один из героев может получить магическую метку или шрам, связанный с Сердцем или ритуалом.

Провал

Если ритуал прерывается — например, один из артефактов утерян, алтарь разрушен или заклинатель не выдерживает давления — магическая дыра становится нестабильной. Ритуал обрывается, и дыра начинает расширяться, искажая пространство. Игроки вынуждены отступить: храм разрушается, поток магии вырывается наружу, поглощая часть деревни.

Эффекты:

Несколько зданий деревни уничтожены, часть жителей погибает или исчезает. Дыра превращается в пульсирующий очаг искажения, который может вновь активироваться. Оставшиеся NPC обвиняют героев или впадают в отчаяние. Деревня становится опасным местом, окружённым магическим заражением, и вскоре может быть покинута.

Подсказки для мастера

- Делайте акцент на драматизме: опишите страх и надежду жителей, напряжённость в храме и магические эффекты ритуала.
- Если игроки успешно взаимодействуют с NPC, это может добавить им преимущества, например, помощь в бою или дополнительные ресурсы.
- Создайте моральные конфликты: например, один из жителей предлагает принести себя в жертву, чтобы ускорить ритуал.

Эпилог

Выход из приключения для мастера:

Когда приключение подходит к концу, прочитайте игрокам следующие описания или адаптируйте их под их решения

Деревня после завершения событий

Дыра на центральной площади исчезает, но оставляет глубокие трещины в земле. Жители, собравшись у храма, стоят в тишине, наблюдая за первыми лучами рассвета, пробивающимися через густой утренний туман. В воздухе витает ощущение, что угроза миновала, но окончательно ли эта победа — остаётся неизвестным.

Речь старосты

Староста Рейнар, опираясь на свой старый посох, тяжело вздыхает: *”Сегодня мы победили, но эта победа потребовала слишком многого. Помните тех, кого мы потеряли, и берегите друг друга. Возможно, круг замкнулся, но мы не должны терять бдительность.” *

Девочка Мира:

Мира, сидя на ступенях храма, тихо произносит: *”Круг замкнулся, но они всё ещё смотрят. Я слышу их, даже сейчас.”* Её слова оставляют странное ощущение у всех, кто её слышал.

Игроки:

Ваши персонажи, стоя у края площади, видят благодарные, но тревожные взгляды жителей. Вам предлагают небольшой мешок с припасами и приглашают возвращаться, если понадобится помощь. Вы понимаете, что ваши действия изменили не только судьбу этой деревни, но, возможно, и всего мира.

Прочтите или опишите:

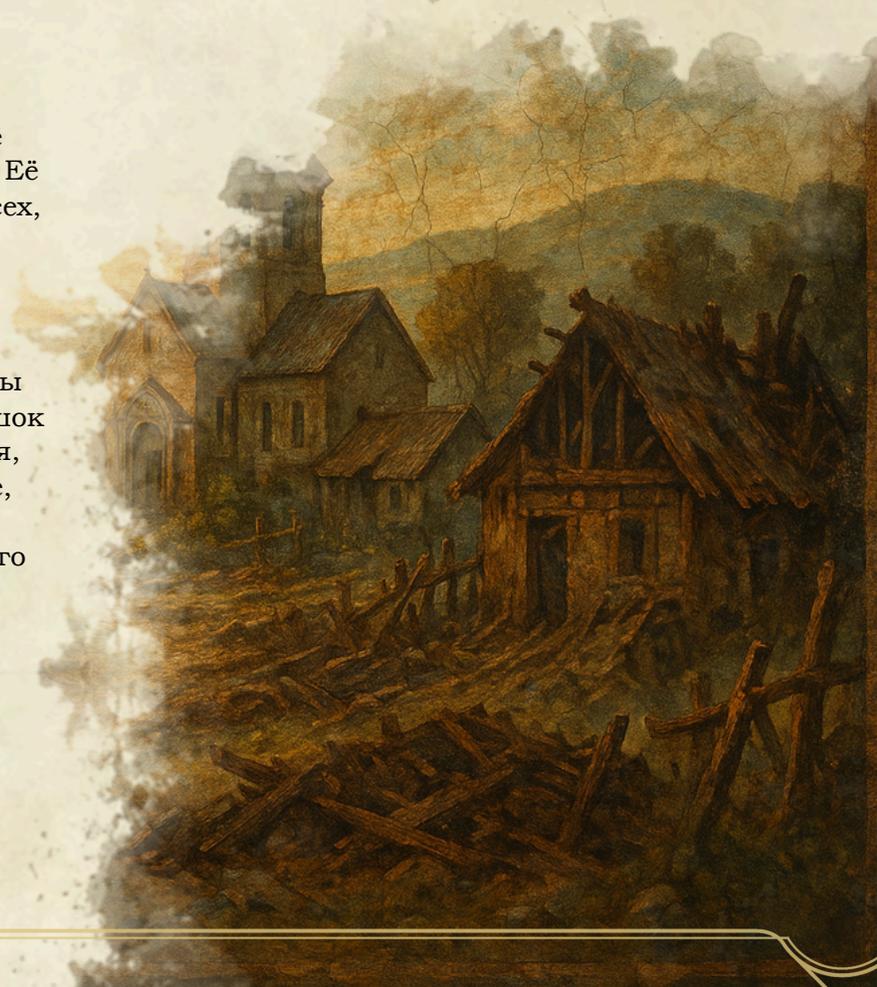
“Когда герои покинули Эльдрим, густой туман снова поднялся, скрыв деревню и её жителей. Вечером того же дня на горизонте вспыхнули слабые огоньки где-то в глубине леса, словно намекая на то, что история ещё не завершена.”

Советы мастеру

Если игроки пожертвовали собой или NPC: намекните, что эта жертва могла нарушить баланс, и последствия будут раскрыты позже.

Если дыра была стабилизирована, но не уничтожена: опишите, как её магия притягивает исследователей или меняет саму деревню.

Если цикл повторился: добавьте детали, показывающие, что круг снова начинает замыкаться (например, шёпот в ночи или странные события в деревне).



Благодарности

Этот ваншот стал возможен благодаря тем, кто верил, помогал и вдохновлял.

Особая благодарность:

- Славе Луценко (@vyacheslav_lutsenko)
- Chelovecow (@Chelovecow)
- Игорю “eiye” Иванову

Спасибо за вашу поддержку, и помощь в создании этого ваншота. Вы были рядом, когда это было нужно.

Тест-игроки:

Саша, Ника, Дана, Никита и Ира — вы помогли сделать этот модуль живым. Без ваших реакций, правок и фидбэка всё было бы намного скучнее и слабее.

И конечно — всем подписчикам.

Вы — главный источник мотивации. Спасибо за каждый прочитанный абзац, каждый коммент, каждую реакцию. Всё это заставляет продолжать, даже когда кажется, что некуда.

От автора

Этот модуль — попытка нащупать границу между ужасом и надеждой. Между защитой и жертвой.

Мне хотелось создать пространство, где не всё можно решить мечом или заклинанием. Где герои остаются наедине с чужим страхом, чужой памятью и магией, которую никто до конца не понимает.

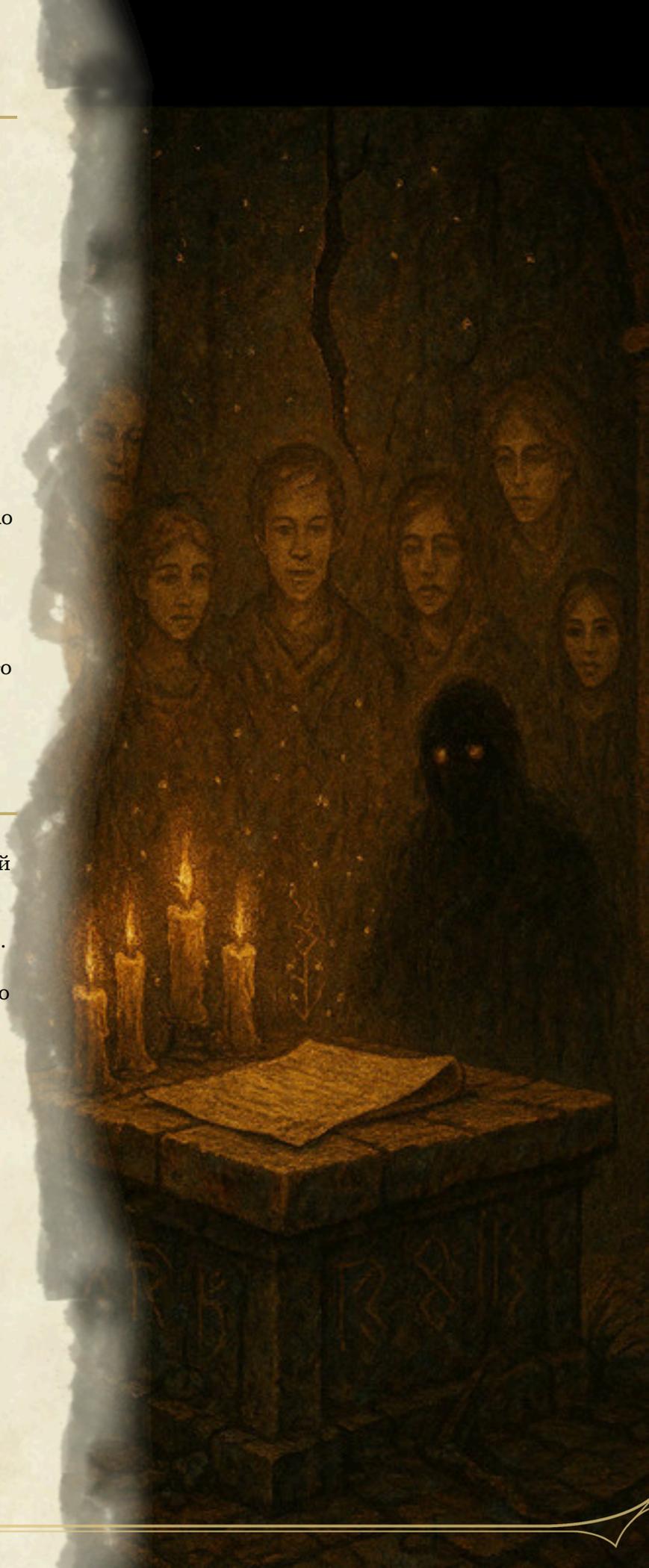
Пусть это будет не только история про дыру в храме, но и про трещину в каждом из нас.

Спасибо, что читаете. Спасибо, что играете.

Ваш Мастер.

P.S. Ищите приложение к приключению на просторах телеграмм канала

[“Иарам | D&D Вселенная”](#)



Сердце Бездны

Спуститесь в бездну, где магия и страх переплетаются, а судьбы людей висят на волоске. Исследуйте изолированную деревню, охваченную древними силами, и решите, готовы ли вы принести жертву ради спасения мира.

Ваши решения определяют ход событий: будете ли вы защищать жителей или последуете голосу рунических шёпотов? Мир живёт, пока вы в нём – но каждый шаг приближает момент, когда всё изменится. Магия искажается, а из дыры вырываются сущности, которых не должно быть.

Создайте персонажа и окунитесь в приключение, где не всё решается силой. Распутайте тайны, общайтесь с жителями, исследуйте забытые храмы и боритесь с тем, что не поддаётся описанию. Это не просто бой – это выбор, страх и надежда, вплетённые в ткань ритуала.

**Приключение для Dungeons & Dragons 5-й редакции.*

Играй в игру, которую будешь вспоминать.

