

ПРИЮТ СПЁЗ

Онлайн Ширма

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение написано в рамках конкурса
хоррор ваншотов от Sneaky Dice.

18+

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ЗАВЯЗКИ	3
ПРЕДЫСТОРИЯ	3
ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА.....	4
РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ	5
СЛУХИ О ПРИЮТЕ	6
НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ	6
ДЕТСКИЙ ПРИЮТ.....	6
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ.....	7
ВТОРОЙ ЭТАЖ	8
ТРЕТИЙ ЭТАЖ	10
ПОДВАЛ	11
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	12
БЕСТИАРИЙ	13
КАРТА.....	14
ТИТРЫ.....	16

ЖАНР

Ужасы, фэнтези, детектив.

АННОТАЦИЯ

Все зацепки о пропаже малышей ведут к детскому приюту “Три добродетели”, который уже давным давно заброшен. Когда-то его основала богатая и властная семья Лоялти, но сейчас он является лишь источником жутких историй о призраках и безумств из прошлого. Тайны этих историй и придётся разгадать персонажам.

Приключение рассчитано для группы из 4х персонажей на Зем уровне.



ВВЕДЕНИЕ

Приключение содержит очень много жестоких и безумных сцен. В первую очередь в нём много затронуто много неловких тем про жестокое обращение с детьми. Перед проведением этого приключения обязательно спросите про запретные темы ваших игроков.

Перед проведением полностью прочитайте этот документ, чтобы знать все тонкости и нюансы. История достаточно глубокая и сложная, чтобы запутаться в ней даже мастеру.

Учитывайте, что не все истории идут по плану. Это приключение завязано на множество бросков кубов, особые решения персонажей и догадливость игроков. Играя вы создаёте свою историю. У кого-то она драматичнее, у кого-то больше действий. Не переживайте, если история выйдет не так, как задумано.

Если вы проводите это приключение через фаундри, то можете воспользоваться [готовым миром в от Kikimor rec](#).

Все дополнительные материалы (карта и арты) вы можете скачать на [гугл диске](#).

Текст в подобной рамке предназначен для чтения игрокам во время игры. В нём написано по большей части те моменты, которые не может отобразить карта. Поэтому при возможности адаптируйте и используйте с умом.

ЗАВЯЗКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вы можете использовать эти завязки, чтобы мотивировать персонажей на прохождение этого приключения. Так игроки смогут более органично отыгрывать своих персонажей и будут иметь конкретные цели во время исследования детского приюта.

Магические предметы. Оливия Лоялти, основательница приюта, обладала могущественным фамильным предметом, который так и не обнаружился после запускания детского дома.

Спасение малышей. В округе пропадают малыши от 0 до 2 лет. Это доброе и важное дело, за решение которого также могли объявить награду.

Личное. Персонаж мог быть связанным своей историей с этим детским домом. Например, сам вырос в нём или кто-то из его близких был там.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Детский приют “Три добродетели” был основан Оливией Лоялти, члена высочеродной семьи аристократов. Целью этого предприятия являлось благотворительность девушки. Семья располагала лишними финансами и желанием помочь обывателям. В ряды работников детского дома смогла попасть карга, Матушка Любовь. Она начала развращать это место по своему усмотрению. Череда событий вызвали финансовые трудности у детского приюта. Поэтому разнообразные предложения карги оказались очень удобными, удачными и соблазнительными. Начиная с мелких прегрешений приют стал сценой для куда более страшных событий: эксплуатация детей, продажа их в рабство и даже жертвоприношения.

В приюте всего работало пять взрослых. Оливия Лоялти - директор, учитель и воспитатель. Дороти Мартин - повар и воспитатель. Матушка Любовь, которая называла себя Любовь Марковна. Джон Доу - учитель, воспитатель. Демид Воробьёв - рабочий и воспитатель.

Карга хотела большего и намеревалась создать свой шабаш. Поэтому родила в этом месте себе двух дочерей: Веру и Надежду. Она скрывала факт своего материнства и дети стали очередными сиротами в этом детском приюте. Где с позволения матери подвергались развращению, жестокости и обращению в тёмные верования.

Матушка Любовь привела всех работников и даже некоторых детей к поклонению Граз’ту, повелителю удовольствий. Оливия соблазнилась на утоление своих желаний и полностью забыла свое добродушное начало. Ситуация дошла до того, что обе начали считать себя женами своего повелителя и ревность поглотила их. На самом пике этого противостояния жизням Веры и Надежды угрожала опасность. Из-за чего Надежда потеряла способность говорить, Оливия погибла в сражении с каргой, сама карга получила множество уродливых шрамов и детский дом оказался заброшен и забыт.

Матушка Любовь продолжала растить своих дочерей уже в забытом доме. Для поддержания сил она начала красть малышей с округи, пожирать и жертвовать их своему возлюбленному, который сейчас отвернулся от неё из-за уродства. Надежда вернуть внимание Граз’та с помощью своих дочерей не отпускает каргу, но к этому нужно идти долгими и тяжёлыми шагами.



ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА



МАТУШКА ЛЮБОВЬ

Используйте для неё чарлист **Змеиной Карги**. Ей уже 70 лет, но она всё ещё хочет считать себя молодой, сексуальной и красивой. Уродливые шрамы вызывают только комплексы, что мешает ей появляться перед чужими людьми. Она считает Граз'зта своим мужем, хоть он и отвернулся от неё.

Черта характера: Матушка не появится перед людьми без особой причины. Особенно без достойного платья. Желательно черного.

Идеал: Я хочу быть желанной для мужчин.

Привязанность: Я не могу реализовать свои планы без своих дочерей и влияния Граз'зта.

Слабость: Мои шрамы уродливы и все меня из-за них ненавидят.

НАДЕЖДА

Эта девочка является **дочерью змеиной карги**. Ей 10 лет, её родила Матушка Любовь. В детском доме ей прививали жестокость, хитрость и любовь к Граз'зту, которого она считает своим отцом. Во время конфликта ее матери и директрисы дома она лишилась языка. Поэтому сейчас любит выражать свои мысли и эмоции в рисунках. Она надеется на реализацию плана своей матери и будет ей искренне помогать в любых проделках.

Черта характера: Я люблю рисовать то, что случится. И стремиться к реализации своих рисунков.

Идеал: Смерти, ранения и ужасы других это весело.

Привязанность: Я хочу создать шабаш и реализовывать планы вместе с другими каргами.

Слабость: Я сделаю всё ради счастья мамы и сестры.



ВЕРА

Эта девочка является **дочерью змеиной карги**. Ей 11 лет, её родила Матушка Любовь. В детском доме жестокое воспитание оказалось ей по душе и она легко приняла роль хитрой властной интриганки среди детей. Используя свои врожденные способности, острый ум и невинную внешность она третиговала даже взрослых, что поощрялось её матерью, но Вера стала видеть в матери инструменты для реализации своих планов. В своих амбициях она даже добилась мимолётного внимания Граз'зта. Вера проявила инициативу по вызову демона в этот мир, хотя желала лишь получить фамильяра.

Черта характера: Я не буду показывать себя настоящей до последнего момента.

Идеал: Повиновение и глупость других даст мне больше власти.

Привязанность: Мой отец должен заметить меня.

Слабость: Без помощников и слуг я беспомощна.



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

ПРИБЫТИЕ

Матушка Любовь почти сразу же понимает, что сюда пришли персонажи. Поэтому старается напугать их своими заклинаниями. Заговором “Фокусы” карга может потушить факелы или имитировать разные звуки и образы из скрытности заговором “-Малая Иллюзия”. Крики, смех и плач детей. В театре - аплодисменты. В столовой - звуки ударов ложек по тарелкам. Это заклинание не требует вербального компонента, поэтому такие действия не раскроют её местоположение для персонажей. Персонажи с пассивным значением навыка Мудрость (Внимание) 16 и больше могут обнаружить её. Если это произойдет, то в зависимости от ситуации опишите мимолётно: кто-то выглядывал из-за угла или тень показалась. Опишите её полностью только при полном обнаружении.

Для поддержания настроения, напряжения и темпа используйте нападения **призраков**. Из сундука, из шкафа, из стены и так далее. Один дух атакует и попытается уйти через пол или стену. Перед атакой сделайте призрака проверкой скрытности. Если результат меньше, чем пассивное значение навыка Мудрость (Внимательность) персонажей, то дайте им возможность сделать провоцированную атаку. Опишите, как что-то мимолетное появляется из стены и будто что-то забирает изнутри.

НАПАДЕНИЕ ПРИЗРАКОВ

На персонажей нападает 4 **призрака**. Один призрак фокусирует одного персонажа, а не все сразу одного. Они будут сражаться насмерть. Вы можете провести это столкновение, если хотите разбавить исследование.

Матушка Любовь из скрытности будет по возможности использовать искусную остроту, слепоту или диссоциирующий шепот с метамагией неуловимое заклинание, чтобы усложнить эту боевую сцену для персонажей игроков. Так как эта метамагия позволяет использовать заклинания без компонентов, то карга не будет раскрыта. Матушка Любовь не будет тратить все ресурсы на случай сражения с персонажами игроков.

ПОЯВЛЕНИЕ ДЕВОЧЕК

Девочки приходят к персонажам после того, как персонажи исследовали ещё 8-12 комнат. Вы можете либо просто спустить их к персонажам, либо персонажи могут обнаружить их в какой-то комнате во время их повседневных дел. Например, они читают книжку, рисуют или играют друг с другом. Также персонажи обнаружат девочек в их личной комнате на третьем этаже.

Девочки абсолютно верны своей матери, но не против заигрывать с персонажами. Они строят из себя жертв и потакают любой теории персонажей. Например, что некий директор издевается над ними. Вы можете поиграть общением с девочками во время короткого отдыха персонажей. Персонаж с пассивным значением навыка Мудрость (Проницательность) 14 и больше понимает, что девочки не договаривают или врут. Опишите это странной неуверенностью и переглядыванием девочек друг с другом.

Главная их цель сейчас - отправить персонажей сражаться с Булезау в подвале. Так как они случайно его вызвали и таким образом хотят с ним разобраться, не раскрывая свою оплошность матери. При этом Матушка Любовь в курсе про их вызов демона, но наблюдает за их действиями.

В течении общения с девочками будет понятно, что с ними что-то не так. Вы можете выразить это жуткими сценами:

- Одна из девочек показывает любимую сцену из книги.
- Девочка рисует что-то жуткое на стене. Будущее, которое она хочет воплотить.
- Иногда девочки смотрят на стену. Где на эфирном плане находится их мать.
- Девочки показывают свои жуткие игрушки из частей животных.

ПОДВАЛ

Девочки могут показать персонажам на секретную дверь в подвале, чтобы персонажи смогли сразиться с **булезау**. Карга наблюдает за этим и точно так же, как с тенями она будет ослаблять персонажей. Она не будет тратить все ресурсы на случай сражения с персонажами игроков. Булезау сражётся до смерти.

ТЕАТР

После сражения персонажи могут начать делать короткий отдых, а девочки предложат сделать это в театре, пока они показывают представление. Надежда очень сильно хочет совершить эту сцену, а Вера не против потакать своей сестре. Поэтому девочки будут настаивать разными способами и уговаривать. Возможным и явным аргументом может стать то, что они хотя бы кое-что рассказать таким способом, а по другому не могут.

Для реализации этой сцены девочкам нужен помощник. Они выберут самого раненого, чтобы их заклинания имели больше шансов на срабатывание. За занавесом они наложат на одинокого персонажа заклинание Сон. Если не получится, то вторая девочка попробует заклинание от себя. Когда персонаж уснёт, то они начнут привязывать его к стропам на потолке, чтобы он принял образ марионетки. После появится Матушка Любовь, использует заговор «Расщепление разума, а с помощью метамагии Ускоренное заклинание использует заклинание Жуткий смех Таши. На сбросок от второго заклинание должен повлиять дебафф первого заговора. Так персонаж начнет корчиться от смеха. Сообщите игроку лично о воздействии заклинания. Девочки откроют занавес и попросите описать игрока, что делает его персонаж.

После того, как персонаж под смехом пройдёт сбросок в конце своего хода, вы можете совершить выход карги на сцену с ударом персонажа, пока он лежит. Так удар будет с преимуществом.

Либо вы можете попытаться замаять эту ситуацию, чтобы разыграть другие события, а сражение с Матушкой Любовью подстроить другим образом. Хотя девочкам будет сложно скрыть улыбки на их лицах.

СРАЖЕНИЕ С КАРГОЙ

Карга сразу нападёт на персонажей, если девочкам будет угрожать опасность. В таком случае она будет драться яростно и до смерти. При возможности она использует до боя заклинание Прикосновение Вампира, чтобы не тратить действия в бою. Девочки по возможности будут помогать ей, но пытаясь не вызвать угрозу на себя. Хитро используйте способности этого монстра для реализации этой последней боевой сцены.

Для усложнения вы можете добавить двух призраков на стороне карги.

СЛУХИ О ПРИЮТЕ

Слухи это информация, которую персонажи игроков могут знать. Вы можете поделиться ими перед началом игры, чтобы у персонажей были темы для обсуждения, предположений и основы для планов при исследовании этого дома. Слухи это недостоверный источник информации, поэтому персонажи могут предположить неправильные выводы.

Рекомендую распределить между игроками слухи таким образом: два общедоступных и по одному для каждого персонажа лично. Таким образом вы создадите сцены, где персонажи будут рассказывать другим свои слухи.

1. В прошлом детский дом “Три добродетели” помог выжить и социализироваться многим сиротам. Они выпускались оттуда образованными и добропорядочными людьми.
2. Дом наполнен призраками умерших детей, которые хотят поиграть в жестокие игры, от которых можно умереть в процессе. Дети очень любят прятки, где можно потеряться навсегда.
3. Приют создали, чтобы ставить на детях опыты и создавать из них послушных солдат для усиления семьи Лоялти. Эти дети всё ещё там обитают и убивают любого проходящего.
4. Основатель этого детского приюта, Оливия Лоялти, была развратной и легкодоступной девушкой. Она любила маленьких мальчиков, поэтому начала это предприятие.
5. Авантюристы могли отдать сюда детей, которых находили в своих приключениях. Так приют получал весомую часть своего финансирования.
6. С помощью какого-то необычного волшебного предмета Оливия Лоялти крада детей и подчиняла их для того, чтобы они выполняли грязную работу: шили одежду, переписывали книги и подобное.

Начало приключения

Начните приключение с прочтения этого текста:

Вы путешествуете по старой тропе. Она уже давным давно заброшена людьми. По ней видно, что когда-то здесь ездили телеги, кареты и ходило много людей. Сейчас же она начинает зарастать травой, которая волевыми усилиями пытается пробиться сквозь крошащийся камень. Окружают эту дороги высокие и величественные деревья, провожающие вас в этот тяжелый путь. Небо заволкло свинцовыми облаками, предсказывающими мрачность дальнейших событий.

Перед игрой попросите игроков подготовить описание персонажей: во что они одеты, как себя ведут и подобные факты. Сразу после прочтения попросите игроков представить своих персонажей подобным описанием и дайте возможность обсудить их дальнейшие действия. Когда общение закончится - перейдите к первой локации детского приюта.

ДЕТСКИЙ ПРИЮТ “ТРИ ДОБРОДЕТЕЛИ”

Особенности дома

Освещение. Внутри свет отсутствует. Над домом в момент прибытия персонажей клубятся плотные тучи. Поэтому все комнаты являются слабо заслоненной местностью. Это дает помеху на проверки и -5 к пассивному значению навыка Мудрость (Внимательность) для персонажей без темного зрения и без освещения. В подвале - темно.

Стены, полы и потолки. Наружные стены этого дома сделаны из кирпича и дом выглядит крепким. Внутри стены и пол сделаны из дерева. Во многих местах они уже неприятно гниют, но вес персонажей выдержат. В подвале пол - кирпичный.

Окна. Многие окна в доме разбиты и через них можно перебраться. Обратите внимание на лежащие рядом с окном разбитые кучи на карте и решите разбито там окно или нет. Также на карте на многих окнах расположены закрытые занавески. Запахи. Внутри дома преобладает трупный запах гнили, так как по комнатам расположились мертвецы, но в некоторых комнатах соблюдается чистота и запах отличается.

Трупы. Раны на трупах отсутствуют. При проверке навыка Мудрость (Медицина) со Сл. 14 можно понять, что они умерли от кровотечений в мозг. Карга убила их расщеплением разума.

Двери. Двери сделаны из дерева. На многих из них расположились поясняющие таблички. Некоторые - заперты. Персонажи могут попытаться вскрыть дверь в течении минуты проверкой навыков Ловкость (Ловкость рук) или Силой (Атлетика) со Сл 16. При неудаче звук вскрытия расходится будоражащим эхом по сторонам, но дверь открывается, и начните сражение с тенями из раздела “Развитие событий”, если ещё не проводили его. Запертые и секретные двери отмечены на карте для мастера.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

1. ПЕРЕД ДОМОМ

Ваш путь заканчивается, когда вы выходите к зданию. Неровная крыша с опадающей черепицей свисает, словно рваный саван для усопшего. Покрытые мхом и растениями стены гнутся и кривятся под своим весом, ожидая своей разрушительной кончины. Массивная деревянная дверь с потрескавшейся краской и вырезанной надписью на неизвестном языке смотрят на вас, готовые открыться. Тяжелый и протяжный скрип древесины изнутри этого трехэтажного исполнила доносятся до вас, жалуясь на свою обреченную судьбу.

Персонаж с пассивным навыком **Мудрость** (Проницательность) 13 или больше понимает, что надпись на двери написана на общем, но очень тяжелым для понимания почерком. Она гласит "Тут вы найдёте любовь".

2. КОРИДОР

Стены этой длинной комнаты словно растягиваются на краю вашего зрения, унося дальний край помещения во мрак. Будто пытаюсь остаться недосягаемым, но не двигаясь. И взгляд отвлекается на лестницу, ведущую на второй этаж. В нос, словно внезапный враг, ударяет безумная смесь разнообразных запахов. Нечто цветочное переплетается с гнилью, а трупный запах контрастирует с чем-то едким.

На дверях расположены таблички с надписями:

- Нижняя левая: "Игровая".
- Нижняя правая: "Столовая/Уборная".
- Верхняя левая: "Театральная/Учебная".
- Верхняя правая: "Кухня".

Когда персонажи вглядываются в открытую дверь в подвал, то прочтите:

Пока ваши глаза привыкают ко тьме подвала ваше обоняние становится атакованным безумно резким запахом гнилой еды. Тухлое мясо, испорченные фрукты, заплесневелые овощи и прочие деликатесы для извращенного гурмана.

3. ТЕАТР

Множество рядов стульев стоят вдоль этой комнаты. Перед ними расположился закрывающий сцену занавес. Его открытия ожидают зрители: игрушки, куклы и двое детей, умершие уже давно. О чем вам рассказывает их мумифицированный вид и затхлый запах смерти.

Если персонажи заглянут за занавес, то с той стороны увидят свисающие веревки с потолка и изнанку развернутых декораций. Если заглянуть за декорации, то они окажутся обычными деревьями, домами, травой и подобным. Ничего пугающего и жуткого.

Область с креслами - труднопроходимая.

4. КУХНЯ

Это комната выглядит, как обычная кухня. Персонаж, который обыскивает её, может сделать проверку навыка **Интеллект** (Расследование) со Сл. 10. В случае успеха он поймет, что кухней постоянно пользуются, но на ней готовят какую-то неправильную еду. Вываривают несъедобные предметы, среди спелей множество неопознанных трав, порошков и непонятных жидкостей, а также есть следы едких запахов.

Вы можете расположить здесь зелья для персонажей на ваше усмотрение.

5. ИГРОВАЯ

На одной из стен вы можете наблюдать рисунки. Они созданы невинными детскими ручками в небрежности стиле и изображают сцены игр двух девочек: кукольное чаепитие, сражение рыцарей на мечах, догонялки ребятишек и прячущиеся грустные дети в шкафах.

Сцены нарисованы Надеждой, дочкой Матушки Любовь.

6. СТОЛОВАЯ.

Один из взрослых столов подозрительно чист. Но на одном из миниатюрных столиков уже расставлена посуда с украшенными грязевыми блюдами, а к принятию пищи уже готовы приступить трое ребятишек. Лишь запах смерти и роящиеся вокруг них мухи говорят о нежизни этих детей.

7. УБОРНАЯ

Запах туалета вперемешку с ароматами трупа и затхлой воды готовы принять вас в этом места ради ваших дел. В дали стоит две ванны с зеленоватой водой, а внутри них что-то интенсивно движется. Взрослая тучная женщина в белом переднике и черном платье настаивает на вашем уходе, ведь вы мешаете ей уединиться. Даже после её смерти.

При ближайшем рассмотрении движения в ваннах становится понятно, что это всего лишь головастики. Труп - Дороти Мартин.



ВТОРОЙ ЭТАЖ

8. КОРИДОР

В углу этого помещения рассыпан горох. На стенах изображаются детскими рисунками сцены наказаний детей: запирание их в шкафах, избивание ремнем и стояния в углу. На двери в комнату 14 висит табличка с надписью “Директор, Оливия Лоялти”.

9. МАЛЫШИ

Окно с уже разбитыми стёклами и открыто нараспашку, придавая ощущение свежести и прохлады в этой комнате. В нескольких кроватках лежат дети в пеленках и спят мирным сном, очень тихо посапывая.

Карга усыпила малышей зельем. Для того, чтобы это определить, персонаж должен сделать проверку навыка Интеллект (Медицина) со Сл 12. При успехе персонаж поймёт, что они сейчас очень крепко спят. Вы сами можете определить удобное для вас время сна. При использовании заклинания “Обнаружения магии” можно почувствовать магию школы очарования от детей.

Если персонажи не стремятся исследовать второй этаж и эту комнату, то один из младенцев может проснуться и начать плакать так, что будет слышно во всём доме. Если персонажи не придут к нему, то в какой-то момент он резко перестанет плакать. Матушка Любовь даст ему снотворное через некоторое время.

10. ПЕРСОНАЛ, ЖЕНЩИНЫ

В этой комнате жили Матушка Любовь и Дороти Мартин. Сейчас она в разрухе и упадке, а у окна расположилась большая кучка костей разнообразных животных.

На западной стене нарисован еще рисунок: три взрослых девушки радостно танцуют вокруг красного камня. Одна из девушек - изуродована шрамами. Это надежды о взрослой жизни Нади. На рисунке изображен шабаш карг, совершающий жертвоприношение. Персонаж может попробовать [узнать со-бытие](#) на этой картине. Для этого попросите сделать проверку навыка Интеллект (История) со Сл 18.

11. ПЕРСОНАЛ, МУЖЧИНЫ

В этой комнате жили Джон Доу и Демид Воробьёв. Посреди комнаты висит Демид Воробьёв. Рослый мужчина в плотной рабочей одежде с короткой бородой. Он явно повесился уже давным давно. На одной из стен изображено лицо человека с черной, как уголь, кожей и шипами на голове. Подписано, как “Папа”. Рисунок изображает [Граз’зта](#), лорда демонов. Девочки считают его своим отцом. Персонаж может попробовать узнать персонажа на этой картине. Для этого попросите сделать проверку навыка Интеллект (Религия) со Сл 18.

Персонаж с пассивным значением навыка Мудрость (Внимательность) 14 или больше замечает, что в картине у восточной стены есть небольшое отверстие. Заглянув в него можно увидеть комнату 13. Через это отверстие очень удобно использовать заклинания на персонажей от лица карги.

12. ОСОБАЯ КОМНАТА

Вдоль стен развешено множество светильников, ожидающие огня для освещения этого помещения приглушенным светом. Стены украшены плавными узорами и барельефами жутких существ в двусмысленно откровенных позах. Посреди этой комнаты стоит гигантская роскошная кровать. На ней может разместиться не меньше четырёх человек совершенно в любой позе, но сейчас на ней одиноко ждет своего хозяина албастровая маска, изображающая безумное лицо глубокого удовольствия животного. И приятный фруктовый аромат духов создает внутри вас приятное чувство комфорта.

Персонаж с пассивным значением навыка Мудрость (Внимательность) 14 или больше замечает, что в западной стене есть небольшое отверстие. Заглянув в него можно увидеть комнату 12.



13. ДИРЕКТОР

Комната отличается былой роскошью, но сейчас всё покрыто пылью и паутиной. Мебель уже выцвела и явно не такая приятная на ощупь, как в былые времена. Две гигантские картины у окна висят на стене. Вашего прихода ожидает труп девушки, одетой в когда-то богатые одежды. Жаль, что вы опоздали.

Труп - Оливия Лоялти. Девушка в красном и роскошном платье с множеством ювелирных украшений. Вы сами можете определить ценность ее украшений и расположить среди них магический предмет (например, кольцо защиты разума, жемчужина силы, медальон здоровья и подобное).

Одна из картин изображает весь персонал и детей. Мужчина с бородой и в темной одежде (Демид Воробьев), невзрачный юноша в легких одеждах и очках (Джон Доу), роскошная женщина в красном платье (Оливия Лоялти), тучная женщина в белом переднике и черных одеждах (Дороти Мартин) и женщина в возрасте в черном платье, подчеркивающим очаровательную фигуру (Матушка Любовь до уродства). Вы можете расположить одного из персонажей на картине, чтобы показать его жизнь в приюте. На второй картине нарисован детский приют, когда еще не был заброшен.

Секретная дверь может быть обнаружена любым персонажем при обследовании комнаты с успешной проверкой навыка Мудрость (Внимательность) со Сл 15.

14. СПАЛЬНЯ ДИРЕКТОРА

Роскошная спальня для одного человека. Время скрывает былую роскошь этого места, но по украшениям, коврам и мебели очевидно, что комната была обставлена очень богато. Вы можете расположить здесь ювелирные украшения, дорогую одежду и прочие ценности для денежной награды ваших персонажей. Если персонаж обыскивает комнату, то попросите его сделать проверку навыка мудрость (Внимательность) со Сл 15. При успехе он находит тайную нишу в шкафу. В ней лежит дневник с доходами и вы можете расположить тут дополнительные деньги и магические предметы на ваше усмотрение (отличным вариантом будет оружие или фокусировка +1 для персонажа). В доходах расписаны "особые игры" с указанием имени ребенка, продажа особых заклинательных компонентов и нескольких магических предметов.

15. УЧЕБНАЯ КОМНАТА

В этой комнате раньше обучали детей. Книги и прочий материал брали в архиве. Сейчас она полностью заброшена. На видимой стороне двусторонней доске изображены взрослые люди. Картина чем-то напоминает портрет персонала в кабинете директора, но созданный детской рукой. С другой стороны доски - женщина с уродливыми шрамами в черном платье (Матушка Любовь) дерется с богато одетой женщиной (Оливия Лоялти).

16. АРХИВ/БИБЛИОТЕКА

При входе персонажи чувствуют запах старых книг, что является приятной отдушиной. Комната усеяна полками с книгами. На ближних расположено множество детских книг: разнообразные сказки, буквари и учебники. На дальних стеллажах папки с документами, накладные, список доходов и расходов. Тут содержится информация о всех принятых, сданных и выпущенных детях.

Персонажи могут тут узнать удобные для вас факты об этой истории: имена персонала и детей, какие-то особые события в этом доме, намек на магические способности девочек и подобное. Среди имён можно также оставить имя персонажа. Так он поймет, что является приемным.

Труп - Джон Доу, учитель. Он одет в легкие одежды и в очках. Его внешность совсем невзрачная.



ТРЕТИЙ ЭТАЖ

17. Старшие Мальчики

Это личная комната Матушки Любовь. Внутри красиво и убрано. Чувствуется резкий едкий запах, который перебивается фруктовыми духами. Комната явно рассчитана на одного взрослого человека. В углу расположился стол с разбитыми зеркалами и множеством баночек. Среди них вы можете оставить какие-то зелья для ваших персонажей. Отличным вариантом будут зелья лечения.

18. Младшие мальчики

На некоторых из кроватей с комфортом спят сладким сном множество мальчиков. К сожалению, им уже не получится проснуться. Стойкий трупный запах желает вашего ухода, но у стены вы наблюдаете очередной рисунок: в красном круге сидит нечто звериное с рогами и хвостом.

На рисунке изображен призыв демона, Булезау. Персонаж может попробовать узнать монстра на этой картине. Для этого попросите сделать проверку навыка Интеллект (Религия) со Сл 14.



19. Младшие девочки

Комната чистая и убранная. В ней расположены две небольших кровати, а также другая необходимая мебель. Здесь живут Надежда и Вера. Если персонажи их ещё не встретили, то они обнаружат их тут. Воспользуйтесь разделом “Встреча с девочками” из “Развитие событий” для подробностей.

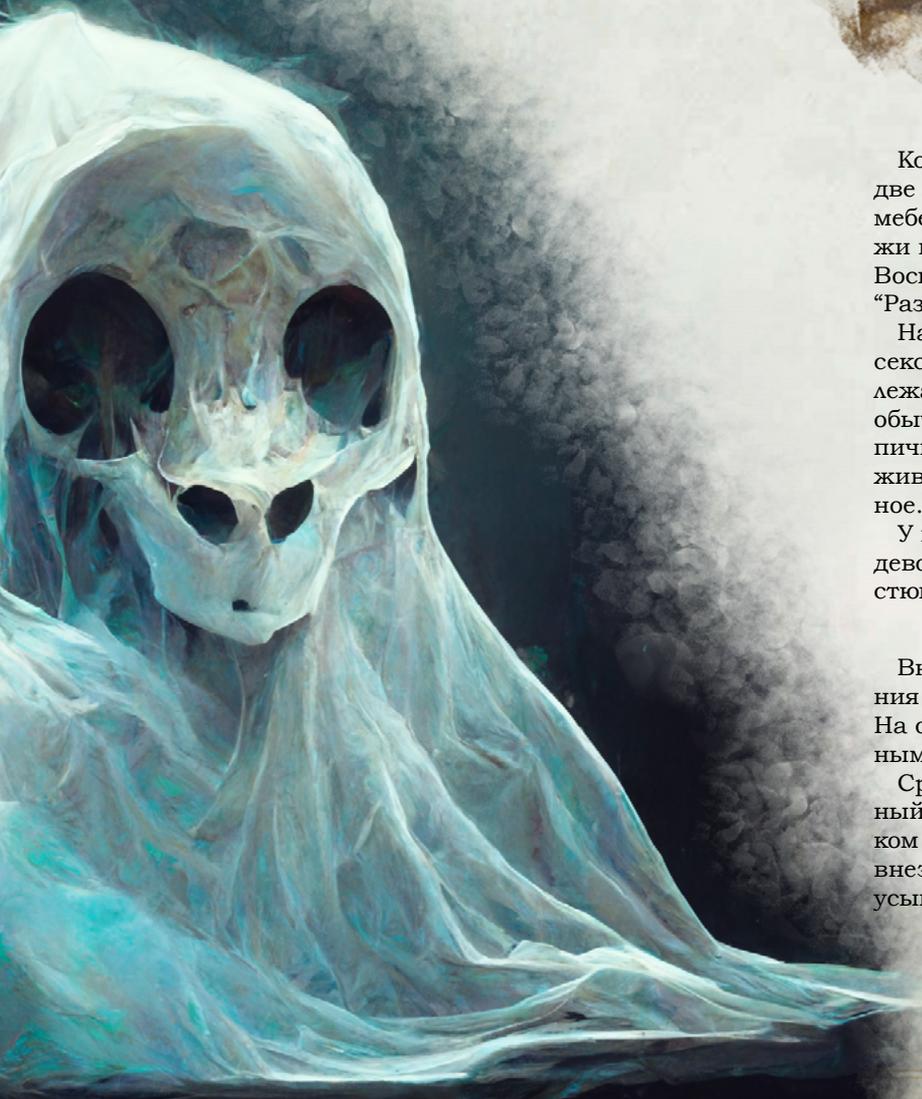
На одном из столов лежит книга с перечислением сексуальных поз и комментариями к ним. В сундуке лежат любимые игрушки девочек. Некоторые из них обычные, но среди них много кукол, одетых в тряпичные одежды и собранных из частей маленьких животных: крыс, белок, бурундуков, птиц и подобное.

У кровати Надежды есть очередной рисунок: там девочка с растрепанными волосами и в голубом костюме стоит рядом со спящим мальчиком.

20. Старшие девочки

Внутри стойкий трупный запах. Для их проживания тут были расставлены кровати и другая мебель. На одной из стен располагаются рисунки с разратными сценами секса.

Среди личных вещей девочек можно найти личный дневник одной из них. Он повествует о жестоким обращении с ней, желании сбежать отсюда и внезапные пропажи других детей, которых якобы усыновили.



ПОДВАЛ

21. Кладовая с едой

Прохлада изо всех сил старалась сохранить нормальный вид еды, но время взяло своё. Плесень, множество мух, ползающие личинки и прочие отвращения наполняют продукты пропитания. Запах будто впитывается вам в кожу и разъедает глаза, пытаясь и вас забрать в свое испорченное царство.

Персонаж, которому чужды подобные запахи, делает в этой комнате все проверки, спасброски и атаки с помехой.

22. Складское помещение

В этом месте сложено беспорядочным хламом множество мебели: стулья, столы, кровати и прочее. Большинство сломано, но в дальней части комнаты расположились аккуратно составленные шкафы.

Эти шкафы использовались для запираания провинившихся детей. Внутри них персонажи смогут обнаружить множество надписей: бесконечно повторяющиеся слова “я так больше не буду”, желание исполнения мести для персонала в жестоких вариациях (сожгу этот дом, перережу глотку директрисе), выплески эмоций о несправедливости наказаний (он первый начал, это всего лишь кошка, этот придурок в маске же хотел меня избить) и так далее.

Секретная дверь может быть обнаружена любым персонажем при обследовании комнаты с успешной проверкой навыка Мудрость (Внимательность) со Сд 15.

23. Альтарь жертвоприношения

За открывшийся дверью располагается рай культиста, облаченный запахами серы и знакомой вам гнили. По углам расположились статуи звероподобных гуманоидов в откровенных нарядах и извращенных эмоциях на лицах. За всем этим фарсом надменно блюдет персонаж с картины: мужчина с обсидиановой кожей, томным взглядом и короной из костяных шипов. Но вас встречает другое: отвратительная тварь, покрытая гнилью и язвами с кровожадным наслаждением обращает своё внимание к вам и тут же несётся пронзить вашу плоть своим острым и длинным хвостом.

На картине изображен [Граз'зт](#). Для того, чтобы это понять, персонажам необходимо сделать проверку навыка Интеллект (Религия) со Сл 13. Вы можете разместить на алтаре кинжал. Решите сами, сделать его проклятым или оставить просто дорогим.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вариаций для окончания этого приключения множество. Игроки вольны убить девочек или взять с собой, разгадать тайну этого места или не справиться со всеми сложными уликами, а также многое другое.

Разгадка тайны. Скорее всего игроки не поймут полную историю и суть этого места. Поэтому после приключения спросите у них продолжат ли они расследование дальше и как они это делают. Решите узнали ли персонажи с помощью нескольких бросков навыков тайны детского приюта и выдайте им представленную информацию по своему усмотрению:

- Девочки являются дочерьми карги и через несколько лет сами станут каргами.
- Детский дом скатился до злых поступков с помощью Матушки Любовь.
- Карга пыталась создать свой ковен ведьм. И имена у них соответствующие: Вера, Надежда и Любовь.
- В этом месте поклонялись Граз'зту, повелителю удовольствий.
- Расскажите подробности сцен в театре или мотиваторы злодеев.

Вы можете рассказать многие другие факты. Например, из предыстории.

Девочки выживают. Вера и Надежда точно превратятся в карг, поэтому спасти их невозможно. Они уже испорчены психически и морально, поэтому будут злыми. Возможно, персонажи захотят их перевоспитать или исправить. Спросите, как они это будут делать, и с помощью нескольких бросков навыков определите их дальнейшую судьбу.

Если персонажи не участвуют подробно в их жизни, то спросите навещают ли они девочек.

Матушка Любовь выживает. Она будет мстить, если её дочерей убьют. Совершит это с особой жестокостью и кровожадностью. Либо попытается вернуть живых девочек, чтобы восстановить шабаш. Это дело всей её жизни на данный момент, поэтому карга ни в коем случае не свернет со своего пути. Возможно, персонажи захотят поймать это неуловимое чудовище. Спросите, как они это будут делать, и с помощью нескольких бросков навыков определите дальнейшую судьбу Матушки.

Опишите все эти моменты через будущее персонажей игроков. Как это повлияло на их жизнь и угрожает ли им опасность после. Начните с небольших временных отрезков. Месяц, пол года. Затем спросите ещё уместные заявки и перейдите уже к более длительным шагам по времени. Год, два или даже десятилетия. Так вы сможете добиться чувства законченности этого приключения.

ЗМЕИНАЯ КАРГА

Среднее исчадие, злое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 83 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	16(+3)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Обман +5, Магия +3

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Инфернальный, Бездны

Опасность 3 (700 опыта)

Упорная (2/день). Змеиная карга может перебросить проваленный спасбросок.

Колдовство. Змеиная карга является заклинателем 5-го уровня. Базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): [Пасцепление разума \[Mind Sliver\]](#), [Фокусы \[Prestidigitation\]](#), [Малая иллюзия \[Minor illusion\]](#), [Сообщение \[Message\]](#).

1 уровень (4 ячейки): [Диссоциирующий шёпот \[Dissonant whisper\]](#), [Искусная острота \[Silvery barbs\]](#), [Жуткий смех Ташы \[Tasha's hideous laughter\]](#).

2 уровень (3 ячейки): [Туманный шаг \[Misty step\]](#), [Глухота/слепота \[Blindness/deafness\]](#).

3 уровень (2 ячейки): [Прикосновение вампира \[Vampiric touch\]](#).

Метамагия (5/день). При накладывании заклинания змеиная карга может подстраивать заклинания под свои нужды двумя способами:

Неуловимое заклинание. Во время накладывания заклинания вы можете потратить 1 единицу метамагии, чтоб наложить его без вербальных и соматических компонентов.

Ускоренное заклинание. Если вы накладываете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы метамагии, чтобы наложить это заклинание бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Эфирность. Карга магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Для этого у карги должно быть каменное сердце.

ДОЧЬ ЗМЕИНОЙ КАРГИ

Среднее исчадие, злое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 2 (1 + 1)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	8(-1)	14(+2)

Навыки Обман +4

Чувства истинное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Бездны

Опасность 0 (10 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дочери змеиной карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Дочь змеиной карги может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: 1/день: [Усыпление \[Sleep\]](#).

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона.

ПРИЗРАК

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	13(+1)	6(-2)	10(+0)	8(-1)

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество, кислота, звук, немагический дробящий, немагический рубящий, немагический колющий

Иммунитет к урону яд, некротическая энергия

Уязвимость к урону излучение

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, испуг, захват

Навыки Скрытность +4

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свете, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание силы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией.

БУЛЕЗАУ

Среднее Исчадие (демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 15

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	17(+3)	8(-1)	9(-1)	6(-2)

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 9

Языки Бездны, Телепатия

Опасность 3 (700 опыта)

Телепатия. 60 футов.

Гниlostное присутствие. Когда любое отличное от демона существо начинает ход в пределах 30 фт от одного или нескольких булезау, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить 1к6 урона некротической энергией плюс 1 урона некротической энергией за каждого булезау в пределах 30 футов от него.

Прыжок с места. Булезау может прыгать в длину на 20 футов и в высоту на 10 футов без разбега.

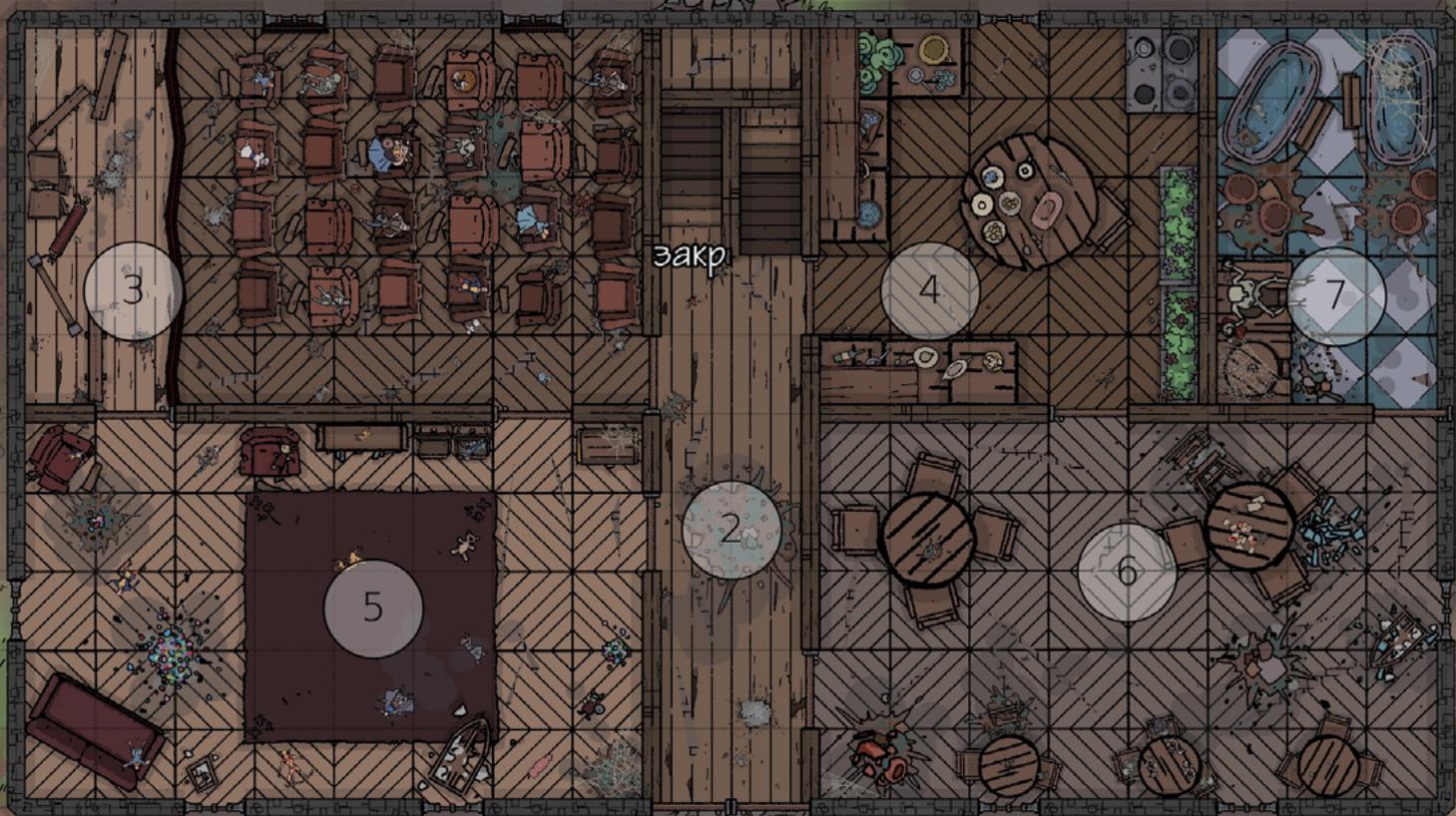
Устойчивый. Булезау совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

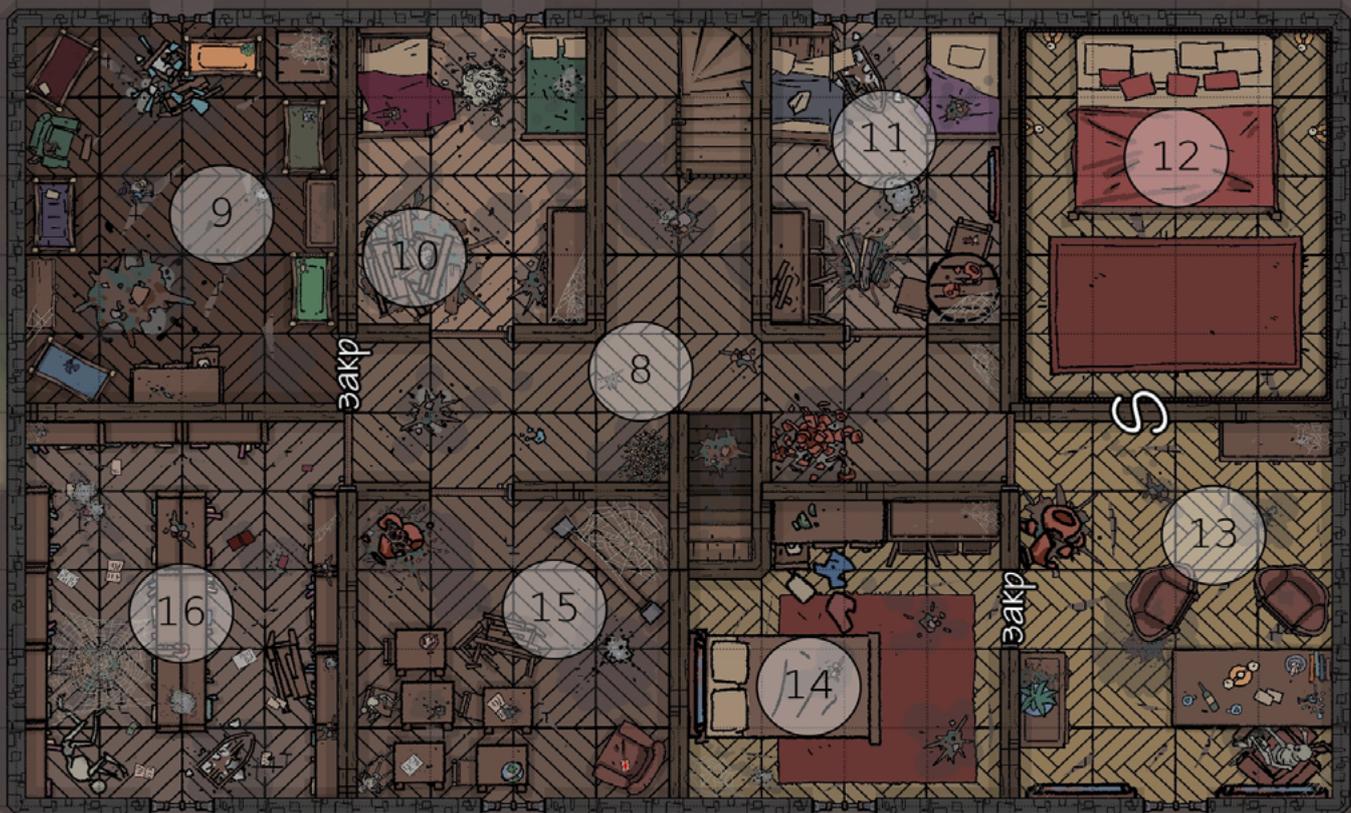
ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Булезау совершает одну атаку шипастым хвостом и одну атаку топором.

Шипастый хвост. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к12 + 2) колющего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

Топор. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона.





boosty.to/koroz

ТИТРЫ

АВТОР ВАНШОТА: [KOROZ](#)

ПЛЕЙТЕСТ

[16.10.2022](#): Moral_69, Fechka, Kikimor и Чопорсон.

[20.10.2022](#): Ronakot, Gab, Mweh и Lurker.

[22.10.2022](#): RedRedis, Nello, Ikki и Гамлет.

ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ ИГРА

[25.10.2022](#): Dante, Roinar, FabiLous и Pinky (Leonid).

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА УЧАСТИЕ

В СОЗДАНИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Takeshi Midzuko, kosnvrsk, Мекуни, Niishiro Keoto, Finn Permsky, Митяй, ехi, AvaAvada, The Doorkeeper's Lair, Al'Sarr, Андрей Лапун, Lutovinov fed.

БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА УЧАСТИЕ

В СОЗДАНИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Chibi_Persik, летописец мемной папки, Евгений Козырной, Akita, Максим Мындреску, Тимур Якубов, mihasb, Всеволод Крафтер, Georg1os, Astar0th, Степан Куликов, Feo Pavloff, Dmitry Severyanov, Андрей Назаров, Magistrus, Богдан Ильин, Товарищ Петрович, Deviantfly, Андрей Костылев, Your Yoru, SALim SALima, Тимофей Ломоносов, Павел Казин, GIT GUD, Аптекарь Ch, Ergaed, Никита Говоров.

Все изображения созданы с помощью нейросети Midjourney.

Документ оформлен с помощью Adobe InDesign и Adobe Photoshop.



Приют Слез - это неофициальный Фан-контент, разрешенный Политикой в отношении Фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC».