

Последняя надежда острова Лансмаутт

Конструктор сценария для системы "Зов Кипуиху" про навязанную авантюру, связанную с поисками древнего артефакта внутри грозового облака в надежде предотвратить надвигающуюся катастрофу.

Автор: Анна ShadyWings
(<https://ankoshadywings.itch.io>)

Сделано специально для конкурса "RPG Кашевар. Лето 2023. Приключения Жаутт!"

Содержание

Все, что важно знать перед путешествием.....	1
Надежда приходит на помощь.....	2
Легенда о грозах Лансмаутта.....	3
Заметки об острове.....	5
Приключение.....	9
Пролог.....	10
Часть 1.....	11
Часть 2.....	12
Часть 3.....	13
Часть 4.....	14
Эпилог.....	16
Приложение 1. Артефакты.....	17
Приложение 2. Существа.....	20
Приложение 3. Персонажи Хранителя.....	23

Все, что важно знать перед путешествием

Данный сценарий рассчитан на 1-3 игровые встречи с 2-4 игроками. Может быть использован как самостоятельное приключение или как ответвление в сюжетной кампании.

Генерируемые элементы сценария приведены в таблицах, все остальное происходит в любом случае. Все, что не указано в пакете, Хранитель волен додумывать сам.

Выцики (которые здесь иногда именуются сноходцами) могут быть из любого времени и места на Земле. Хранитель сам решает, как будут работать современные гаджеты в Стране Снов.

Описанные в приключении Эффекты Трозы, разыгрываются в начале сцены. Все потерянные пункты характеристик восполняются по 1 за каждый день полноценного отдыха, если не указано иного.

Краткие обозначения требуемых проверок читаются так: **причина проверки** - **ХАРАКТЕРИСТИКА** или **Навык** (степень успеха): успех/провал.

Каждый раз, когда выцик находит артефакт, он проходит проверку Удачи. При успехе ему достается находка в рабочем состоянии, при провале волшебный предмет оказывается испортившимся с течением времени.

Для зуга и гуга используются характеристики крысиной птвари и гаспа соответственно. Описания внешности всех существ взяты из книги "Бестиарий Лавкрафта" (авторы: Сэнди Петтерсен, Линн Уиллис и Майк Мейсон). Показатели для всех созданий были определены бросками согласно Книге Хранителя.

В качестве источников вдохновения выступили не только произведения Товарда Филлипса Лавкрафта, но и настольные игры по их мотивам: "Древний Ужас" и "Ужас Аркхэма: карточная игра" (особенно это касается свойств артефактов и эффектов Трозы).

Надежда приходит на помощь

В этом сценарий введена механика Надежды, благодаря которой каждый выцик может накопить до 5 Пунктов Надежды (сокращенно ПН).

Пункты Надежды:

можно тратить на переброс результата проверки (в т.ч. повторной);

выцик обязан использовать потт результат, который выпал при перебросе, каким бы он ни был;

если результат соответствует успеху, проверка считается пройденной;

при провале РАС: 1M4.

Нельзя:

тратить ПН на перебросы результатов проверок Удачи, Рассудка и боевых проверок;

тратить больше 1 ПН на одну проверку.

Повторные проверки:

если выпавший результат соответствует успеху, повторная проверка считается пройденной;

если выпавший результат соответствует провалу, то эффекты повторной проверки не разыгрываются, вместо них РАС: 1M4.

Хранитель может выдавать ПН за следующее:

прохождение одного из этапов путешествия;

нахождение артефакта в рабочем состоянии;

в ходе некоторых случайных сцен.

Легенда о грозах Лансмаупта

Много сотен лет назад над Страной Снов парил остров Лансмаупт, местные жители которого часто возносили молитвы богам с просьбой о помощи. И высшие силы всегда отвечали на эти мольбы. Был на том острове давно потухший вулкан, прозванный Стяцим, где, вдали от всех, жили маги, совершенствуя свое загадочное искусство. Однажды открыли они, что в вулканическом камне заключена магическая сила, которую можно приручать и изменять с помощью узоров: глубокая засечка, один эффект, неглубокая - другой, две - третий... Тогда стали кудесники из кусочков Стячного Вулкана мастерить разные волшебные вещицы в помощь людям.

И все чаще стали местные жители обращаться за помощью к магам, да все реже к богам. Рассердились высшие силы и наслали на остров страшную засуху, чтобы заставить смертных вымаливать дождь. Но не стали люди возносить молитвы, а пошли к волшебникам с просьбой о помощи. И тогда сотворил главный кудесник особый камень, меняющий погоду, и с его помощью призвал ливень. Обрадовались жители острова, а маг воскликнул: "Мы теперь сами как боги!"

Разгневались боги пуще прежнего и прокляли потоп камень. Вылетела из него пуча чернее ночи вместе с ветром невероятной силы, что разрушил дома в кратере и раскидал по всему острову все диковинные вещицы, а грозовые облака скрыли остров от глаз жителей Страны Снов. И сказали тогда боги: "Гроза будет существовать вместе с камнем. Но никто из ныне живущих на острове и их потомков не сможет пройти через Трозу в вулкане, как никто и ничто не сможет прорваться через пучи вокруг Лансмаупта".

Опечалились тогда люди, потеряв всякую надежду. Но однажды явился в один из городов человек из другого мира, называвший себя сноходцем. Он узнал о проклятии острова и решился нырнуть в Трозу в кратере. Сноходец едва не погиб, однако ему удалось пройти дальше, чем любому лансмаупцу. И стали на Лансмаупте появляться еще сноходцы, а потом некоторые маги, которых стали называть Хранителями Врат, сами научились призывать их с Земли и просили снять проклятие. Гости всегда соглашались, но пока это никому не удалось: многие сгинули в кратере, а вернувшиеся просили вернуть их домой, поскольку спуск для них был слишком сложным. Но лансмаупцы верят, что однажды у кого-то получится прекратить вечные грозы на острове.

Заметки об острове (из дневника опытного сноходца)

Интересные особенности
Постоянные дожди с
изменяющейся
интенсивностью.

Некоторые виды рыб и грибов
светятся, подобно
электрической лампочке.

Устная речь местных жителей
понятна всем сноходцам,
независимо от родного языка
последних, а лансмаупцы
понимают всех (неприменно
к письменности).

Лес

Деревья похожи на хвойные на
земле, на них много мха и
лишайников. Животные в
основном прячутся в норах или
дуплах, птицы выют гнезда
ближе к стволу. В изобилии
растут грибы и аналоги земных
папоротников.

Грибные поля

Здесь грибы растут на лугах
подобно земным цветам, могут
достигать высоты до 50 метров.
Все они невероятно яркого цвета.
Особо полезные в хозяйстве виды
лансмаупцы выращивают
самостоятельно.

Штормовое море

От каждого города проложен путь к
причалам, расположенным вдоль берега.
Большинство морских обитателей держатся
на дне, кроме светящихся рыб, иногда
ветывающих к поверхности.

Фьётль - столица, город света

Архитектура: как в городах средневековой Европы

Специализация: столица.

Местные жители: добродушные, слегка заносчивые.

Праздник: фестиваль огней (весь остров съезжается, чтобы зажечь
привезенные с собой фонари).

Достопримечательности: Площадь тысячи огней (большая площадь с

со множеством фонарей), стелы с именами всех
сноходцев на них (море там тоже есть).

Адвурх - город изобретателей

Архитектура: причудливая: дома на
стоят крышах, этажи "съезжают",
некоторые дома похожи на клубки из
труб и шестеренок и т. д.

Специализация: механические изделия

Местные жители: крайне
практичные, предпочитают
полагаться на шестеренки, а не на
магию

Праздник: день изобретателя
(большая выставка достижений
изобретателей)

Достопримечательность:
"Панциющий" дом (здание, меняющее
форму)

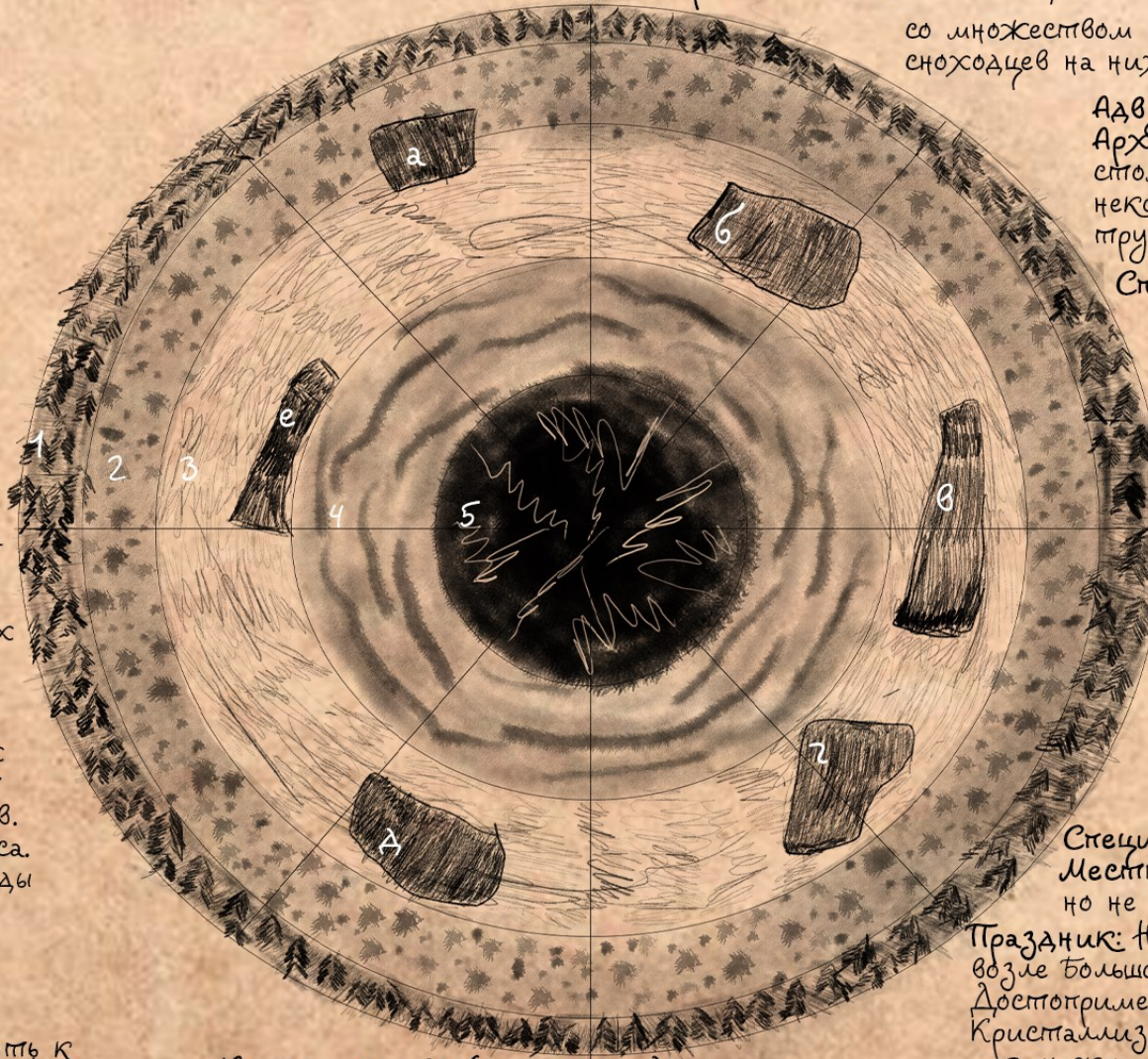
Китлинтор - город магов

Архитектура: идеальные
цилиндрические башни с плоскими
крышами

Специализация: магические предметы

Местные жители: не особо разговорчивые,
но не откажут в помощи

Праздник: Ночь мудрецов (всеночная медитация
возле большого Кристаллизатора)
Достопримечательность: «большой
Кристаллизатор» (устройство, синтезирующее
магическую энергию)



Карта острова (вид сверху)

леса (1), грибные луга (2), каменное плато (3),
Штормовое море (4), Стаций Вулкан с магической
грозой в кратере (5)

Города: Берзитур (а), Адвурх (б),
Фьётль (в), Китлинтор (г),
Даликамор (д), Дерзуан (е)

Дерзуан - прибрежный город

Архитектура: деревянные одноэтажные здания, центром города служит пляж.

Специализация: рыбная ловля, транспортировка вулканической породы (до проклятия здесь был порт для воздушных кораблей).

Местные жители: самые дружелюбные по отношению к сновиццам (в каждом доме есть минимум одна запасная кровать для гостя).

Праздник: "Сборище" (местные жители собираются на пляже у огромного костра, чтобы править морские байки и петь песни.)

Достопримечательность: "Вечный" замок из песка высотой 2 метра.

Берзитур - город земледельцев и охотников

Архитектура: нечто среднее между средневековым городом и прибрежной деревушкой.

Специализация: продовольствие, изделия из шкур и кожи.

Местные жители: не особо разговорчивые, но добродушные.

Праздник: Большой пир (гастрономическая ярмарка-фестиваль)

Достопримечательности: памятник арбалету, часы в огромном грибе в центре города.

Даликамор - город искусств

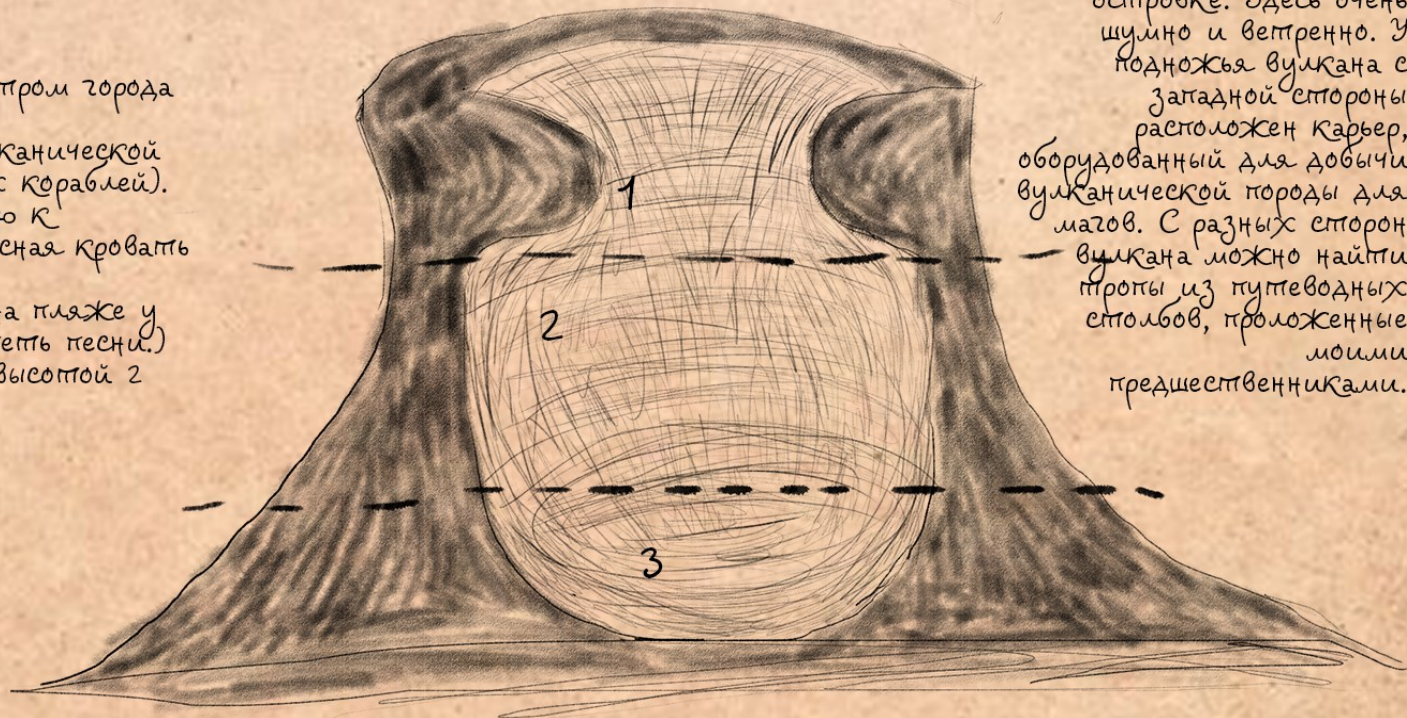
Архитектура: как в идеализированной античности.

Специализация: культура и искусство.

Местные жители: большая часть - творцы, вечно витающие в облаках, "приземленная" часть населения ворчливая.

Праздник: Танец муз (трехдневный фестиваль искусств с участием творцов).

Достопримечательности: Пляжная аллея (пока по ней ходят, раздается дивная мелодия), сад с "живыми" скульптурами, меняющими позу в зависимости от угла



Спящий вулкан
Стоит на небольшом острове. Здесь очень шумно и ветрено. У подножья вулкана с западной стороны расположен карьер, оборудованный для добычи вулканической породы для магов. С разных сторон вулкана можно найти тропы из пупеводных столбов, проложенные моими предшественниками.

Спящий вулкан (схема кратера в разрезе без грозы)
пологое плато (1), отвесная стена (2), дно (3)

Пологое плато

Расположено на глубине 4 метра от края вулкана, усеяно руинами домов. Встречаются норы, в которых обитает местная фауна.

Отвесная стена

Очень крутой спуск ко дну кратера высотой около 15 метров. Иногда встречаются небольшие углубления, похожие на пещеры. Ветер здесь особенно порывистый.

Дно

Чашеобразная яма с широким плоским дном. Здесь расположены руины башни главного мага. Ветрышки и грохот в этой части самые сильные.

Приключение

Завязка. Троза, к которой местные жители давно привыкли, два дня назад стала бушевать сильнее обычного, из-за чего остров начал подавать признаки разрушения: незначительные землетрясения, усилившиеся шторма, улетающие в небо маленькие осколки земли. Ситуация стремительно ухудшается и Совет Хранителей Врат принимает решение в срочном порядке призвать сноходцев в один из городов, чтобы с их помощью предотвратить катастрофу любой ценой.

В начале Хранитель определяет несколько ключевых для сюжета моментов:

Таблица А: Стартовый город (бросить 1d6)

Бросок	Результат
1	Фьетль
2	Адвурх
3	Киплинтор
4	Дерзуан
5	Берзитур
6	Даликамор

Таблица Б: Причина усиления Трозы (бросить 1d6)

Бросок	Результат
1	Служители Древних Богов, решившие разрушить остров, дабы задобрить божеств.
2	Маг подчинил силу Трозы, чтобы стать могущественнее. Однако, мощи ему оказалось мало и он усилил Трозу (разрушить остров в его намерения не входило).
3	Вместе с проклятием боги послали на дно кратера древнее чудовище, чтобы охранять артефакт, однако, птварь случайно усилила эффект камня, отколов от него кусочек (таблица Б1).
4	Единственный выживший из предыдущей группы сноходцев сошел с ума и решил, что это все сон, из которого он может выбраться, только разрушив остров.

Бросок	Результат
5	Особо сильный порок ветра откопал проклятый артефакт из-под земли, подхватил его и швырнул о дно кратера. Появившийся скол привел к усилению эффекта проклятия.
6	Боги сочли несмысленной дерзостью попытку островитян обойти проклятие и решили уничтожить Лансмаут.

Таблица Б1: Древний монстр (бросить 1d4)

Бросок	Результат
1	Щаптак
2	Туз
3	Охотящийся ужас
4	Лептучий полет

Таблица В: Союзники (бросить 1d6)

Бросок	Результат
1	Знахарь
2	Моряк
3	Охотник
4	Изобретатель
5	Охранник
6	Проводник

Пролог

Каждый из сыщиков просыпается в стальном мешке на полу подвала дома Хранителя Врат, который в данный момент помогает им встать. Все персонажи игроков четко понимают, что засыпали в другом месте. Также они понимают, что одеты в свою привычную повседневную одежду и имеют при себе те вещи, которые носят каждый день.

После того, как пройдет замешательство, Хранитель Врат кратко расскажет легенду, поведаст об усилившейся Трозе и о том, что Советта Хранителей не нашел иного выхода, кроме как призвать сноходцев и доставить их в безвыходное положение: или они снимают проклятие и только после этого их возвращают домой, или сноходцы сгинут вместе с островом. Старец подчеркнет, что предыдущих призванных возвращали домой по первой же просьбе, потому что тогда не надвигалась катастрофа, и что Советт идет на такое исключительно из желания спасти свой дом. Также Хранитель расскажет, что проклятие можно снять, сделав на камне засечки в виде особого узора, а также даст необходимые для этого инструменты и рисунок.

После разговоров волшебник отведет сыщиков в город, в котором идет гроза с сильным ливнем, и даст три часа на подготовку. Здесь персонажи могут поискать необходимое оборудование и припасы. Также на этом этапе произойдет встреча с союзником, который предложит помощь в пути до того места. После вся компания отправится к ближайшему причалу.

Таблица Т1: город (бросить 1d6)

Бросок	Результат
1	Жители решили встретить кончину с достоинством и устроили праздник.
2	Житель города дарит сноходцам в помощь... (Приложение 1, проверка Удачи не требуется, подарок исправен).
3	На сыщиков налетает городской сумасшедший, выкрикивающий что-то про их грядущее путешествие.
4	Сыщики сталкиваются с обсоновавшимся здесь много лет назад сноходцем, который делится полезной информацией (+1 ТН каждому).
5	Сыщиков повсюду окружают дурные знаки в духе черных кошек, разбитых зеркал, мертвых птиц и т. д. (-1d6 пунктов Удачи у каждого).
6	Жители города, поддавшись панике, устроили погром и хаос (PAC: 0/1d4)

Часть 1

Под неистовый ветер и грохот грозы сыщики грузятся на небольшое судно, чтобы отправиться к Стящему Вулкану. Успешное преодоление пути - Ориентирование или Пилотирование (лодка): происходит только случайная сцена/дополнительно случается сцена 2,3 или 8 на выбор Хранителя (если с персонажами Морак или Проводник проверка не требуется).

Эффекты Трозы: Трохотт - PAC: 0/1d3. Ветер - ПЭЛ: ничего/1ПЗ

Таблица Т2: Штормовое море (бросить 1d8)

Бросок	Результат
1	По дороге сыщикам встречается разрушенный корабль (если сыщики решат исследовать, Приложение 1)
2	В грохоте грозы и шуме волн сыщики различают чье-то загадочное пение, постепенно становящееся громче (PAC: 1/1d4)
3	Сыщики наткнулись на риф, который пробил дно судна.
4	На сыщиков летит обломок острова! Избежать столкновения - Пилотирование (лодка) или ЛВК: увернулись ПЭЛ: 0/1ПЗ каждому
5	Волны прибили к судну судак (если решили посмотреть, Приложение 1).
6	За бортом человек из последних сил держащийся за деревянный обломок (если решили спасти, таблица В).
7	Косяк светящихся рыб встлел вокруг корабля (+1 ТН каждому).
8	Сквозь раскаты грома сыщики слышат звук, похожий на мерзкое хихиканье (Звездный вампир).

Часть 2

Под стремительно ухудшающуюся погоду и бьющий по открытым участкам кожи ливень сыщики высаживаются у подножья Стящего Вулкана. Подъем - ЛВК или Лазание: подъем проходит успешно/1d4 СИ.

Эффекты Трозы: Трохотт - PAC: 1/1d4, встречные обломки и мелкий мусор во время подъема - ПЭЛ: ничего/1d3ПЗ.

Таблица Т3: подножие вулкана и подвѣл (бросить 1d6)

Бросок	Результат
1	Предыдущие стодоцы оставили на скале ободряющее послание (+1 ТН каждому).
2	Падающие с края краттера обломившиеся куски породы падают прямо на сыциков (ЛВК: ничего/-1ТЗ каждому).
3	Где-то во тьме сыцики видят две большие крылатые фигуры (Ночные призраки).
4	Сыцики находят столбы, установленные предыдущими стодоцами (проверка ШЕЛ в Эффектах Трои не требуется).
5	Стодоцы встречаются рыбака, занимающегося любимым делом несмотря на весь хаос.
6	На подножье вулкана высечены загадочные письмена и светящиеся серебром узоры. (Прикосновение - МОЦ: Хранитель сообщает информацию об одной из поджидających опасностей/-1d6 ИПП без возможности восстановления).

Часть 3

Пологое Плато

Стоя на краю краттера, сыцики видят, как сильно потемнело небо за последний час и как потихоньку начинают разрушаться леса. **Спуск к Пологому Плато** - ЛВК: спуск проходит успешно/1d3 урона от падения каждому. На самом плато среди руин сыцики находят интересный предмет (Приложение 1). Все союзники остаются на плато.

Эффекты Трои: Трохотт - РАС: 2/1d4+1 (чрезвычайный успех: привыкание к трохотту, связанные с ним проверки РАС не потребуются до конца), Ветер, ливень и обломки - ШЕЛ: ничего/-1d3+1ТЗ и -1d6 СИ.

Таблица Т4: пологое плато (бросить 1d8)

Бросок	Результат
1	В этих руинах поселилась небольшая стайка зугов (1d4+2).
2	Этот сундук так и просит, чтобы его открыли (Приложение 1).
3	Предшественники оставили место, куда можно безопасно приземлиться и откуда можно спокойно начать спуск (проверка Лазания во время спуска по Отвесной Стене с бонусной костью).

4	В обломках башни волшебника парит светлок света (Прикосновение - МОЦ: ничего/РАС: 2/1d6).
5	В пещях от востышек молнии сыцики видят свои самые жуткие кошмары (РАС: 1/1d4).
6	Сыцики наптыкаются на тела предыдущих стодоцев, которых не удалось выбраться (РАС: 1/1d4).
7	Кто-то оставил для сыциков дополнительное снаряжение для спуска (+1 ТН каждому).
8	Сыцики находят стаянку, где можно перевести дух и залечить раны (+1 ТЗ каждому).

Отвесная стена

Ныряя в скрывающуюся во тьме неизвестность, сыцики начинают прокладывать свой путь ко дну краттера. **Спуск ко дну** - Лазание: спуск проходит относительно гладко/ЛВК: удаётся зацепиться/-3d3 ТЗ.

Эффекты Трои: Трохотт - РАС: 2/1d6+1 (чрезвычайный успех: привыкание к трохотту, проверки РАС, связанные с ним, не потребуются до конца), **Востышки молнии** - ВВН: ничего/все дальнейшие проверки со штрафной костью из-за ухудшения зрения, **сильнейший ветер** - ШЕЛ: ничего/-1d6 ВВН.

Таблица Т5: отвесная стена (бросить 1d4)

Бросок	Результат
1	При спуске сыцики наптыкаются на углубление, где можно остановиться.
2	Порода крошится и ломается под ногами сыциков (ЛВК: ничего/-2d3 ТЗ).
3	Ветер резко усиливается (ШЕЛ: ничего/-1d4 ВВН).
4	Дождевые капли превращаются в градины и бьют по сыцикам (-1d3 ТЗ каждому).

Часть 4

Финальное столкновение будет зависеть от варианта, выбранного в таблице Б. Главное помнить, что для достижения цели сыцикам не обязательно побеждать врага, достаточно снять проклятие.

Эффекты Трои: Трохотт - первая РАС: 3/1d6, последующие за каждый внутрисигровой час РАС 2/1d6 (чрезвычайный успех: привыкание к трохотту, проверки РАС, связанные с ним, не потребуются до конца), **ветер** и **обломки** - ШЕЛ: ничего/-1d3 ТЗ, -1d6 ВВН, **востышки молнии** - ВВН: ничего/еще одна штрафная кость ко всем проверкам.

Таблица Т6: Дно краттера

Бросок таблицы Б	Финальное столкновение
1	Сыцки столкнутся с кульпистами, которые охраняют затертый в сундуке артефакт.
2	Маг будет медитировать возле артефакта. Попытаться выйти из ситуации с помощью убеждения или грубой силы, решать только сыцкикам.
3	Чудовище, едва завидя сыциков, нападет на них. Артефакт будет валяться неподалеку. Обнаружение - Внимательность: нашли/не нашли. В зависимости от того, сколько ТН осталось у сыциков и насколько быстро и легко они преодолели путь до дна краттера и в каком состоянии, Хранитель может дать сыцкикам 3-6 попыток на поиски артефакта.
4	Сноходец, крепко прижимая камень к груди, будет говорить, сыцкикам, что они ему снятся, и что с разрушением острова все закончится. Убедить помочь - Психоанализ, Психология или Убеждение (трудная): он соглашается помочь/становится агрессивным и нападает. Отбросить камень - СИМ (встречная): камень падает на землю/камень остается у сноходца, а потт становится агрессивным и нападает.
5	Обнаружение артефакта - Внимание (трудная): находят/не находят. В зависимости от того, сколько ТН осталось у сыциков и насколько быстро и легко они преодолели путь до дна краттера и в каком состоянии, Хранитель может дать сыцкикам 3-6 попыток на поиски артефакта.
6	Устоять перед кошмарными видениями, посланными богами - МОЩ (трудная): способность начать поиски РАС: 4/1d6+3. Поиски - Внимание (трудная): находят/не находят. В зависимости от того, сколько ТН осталось у сыциков и насколько быстро и легко они преодолели путь до дна краттера и в каком состоянии, Хранитель может дать сыцкикам 3-6 попыток на поиски артефакта.

Эпилог

Крушение всех надежд

Выжившие сноходцы наблюдают за тем, как разрушается краттер и получают 1d6 урона от летящих обломков каждый раунд (всего их 5). Тех несчастных, кто сумел это пережить, уносит за границы грозовых туч, откуда они будут стремительно падать. Здесь у сноходцев будет призрачный шанс приземлиться в море или на один из летящих кораблей и вернуться домой. Погибшие в Стране Снов сыцкики для реального мира будут считаться пропавшими без вести.

Счастливым конц

Проклятие снято и туча вместе с противниками (если таковые были) стремительно улетает. Небо становится ясным, дождь прекращается. Сыцкики безопасно возвращаются в город, где их чествуют местные жители, устроив большой праздник. Хранитель Врат предложит сноходцам отправиться домой, если они не захотят задержаться. После сыцкики просыпаются на следующее утро после того, как заснули, восстанова в 1d10 РАС.

Приложение 1. Артефакты (бросить 1d20)

Бросок	Название для сыщиков	Истинное название	Эффект от успешной проверки Удачи	Эффект от провальной проверки Удачи
1	Багровый эликсир	Эликсир жизни	+1d4 ТПЗ	-1d3 ТПЗ + штрафная кость к ближайшим 5 проверкам
2	Фигурка девочки	Принцесса	Пока сыщик носит при себе: поглощает наносимый сыщику урон (до 10 за раунд), после чего возвращает его атакующему. Дополнительно восстанавливает сыщику 1 ТПЗ раз в раунд	Пока сыщик носит при себе: поглощает наносимый сыщику урон (до 10 за раунд), после чего возвращает его атакующему. Дополнительно оппникает у сыщика 1d3 ТПЗ раз в раунд
3	Перстень	Защитный перстень	Пока надет: штрафная кость ко всем боевым проверкам против носящего	Пока надет: штрафная кость ко всем боевым проверкам носящего, все атаки наносят 1/2 урона
4	Кинжал	Кинжал иссушения	Урон: 1d4+2+БКУ Начиная со следующего раунда, раненый этим кинжалом дополнительно теряет 1d3 ТПЗ каждый раунд	Урон: 1d4+2+БКУ Наносящий урон этим кинжалом теряет сам теряет 1 ТПЗ за каждые 3 пункта нанесенного урона
5	Кристаллическая сфера	Око правды	Сфера позволяет четко видеть в Трое и в темноте, как при дневном свете	Если посмотреть через сферу: реальность ужасно искажается (РАС: 3/1d6+2)
6	Игральные кости	Маленькие помощники	Пока сыщик носит с собой: бонусная кость ко всем проверкам	Пока сыщик носит с собой: штрафная кость ко всем проверкам

Бросок	Название для сыщиков	Истинное название	Эффект от успешной проверки Удачи	Эффект от провальной проверки Удачи
7	Лиловая эссенция	Эссенция мудрости	До конца приключения все проверки Внимания, Истории и Наук совершаются с бонусной костью	-1d6 МОЩ без возможности восстановления
8	Лук и 10 стрел	Змеиный лук	Урон: 1d6+1/2 БКУ (30 метров) Цель дополнительно теряет 1d4 ТПЗ раз в раунд	1d6+1/2 БКУ (30 метров) Стреляющий теряет 1d4 ТПЗ раз в раунд
9	Небольшая фейпта	Зов ночи	После проигрывания от з-х и более любых нопп призывает 1d3 дружественно настроенных ночных призраков	После проигрывания от з-х и более любых призывает 1d3 враждебно настроенных ночных призраков
10	Кулон	Большое сердце	Пока надет: повышение НАР на 1d6 пунктов. Все социальные проверки, а также проверки Психологии и Психоанализа с бонусной костью	Пока надет: НАР снижается на 1d10 пунктов, плюс штрафная кость ко всем социальным проверкам
11	Фигурка птицы	Небесный странник	Пока сыщик носит с собой: скорость увеличивается на 1d4, бонусная кость к проверкам Лазания и Прыжков	Пока сыщик носит с собой: раз в час с вероятностью 50% сыщик может начать парить в воздухе за 10 минут, без возможности контролировать свои движения
12	Золотистое зелье	Зелье храбрости	До конца приключения все проверки Рассудка совершаются с бонусной костью	РАС: 2/1d4+1

Бросок	Название для сыщиков	Истинное название	Эффект от успешной проверки Удачи	Эффект от провальной проверки Удачи
13	Копье	Посланник ярости	Урон: 1d8+1 После первой удачной атаки любой урон по атакующему снижается в половину	Урон: 1d8+1 После первой удачной атаки, держащий это копье теряет 5 РАС и атакует случайно выбранное живое существо поблизости
14	Шпала	Венец прозрения	Пока надет: повышение МОЩ и ИИП на 1d8 пунктов, бонусная кость ко всем интеллектуальным проверкам	Пока надет: -1d10 МОЩ -1d8+3 РАС (снявший восстанавливает 1d6 РАС)
15	Шкапулка	Бездонное хранилище	Вмещает в себя сколько угодно неодушевленных предметов какого угодно размера, чтобы извлечь положенный предмет, достаточно его представить	Через час после того, как эта вещь попала в руки сыщику, у последнего из инвентаря пропадает 1d6 случайных предметов (чтобы вернуть трудная проверка МОЩ)
16	Браслет	Сила гор	Пока надет: повышение СИ на 1d6 пунктов, бонусная кость к проверкам ближнего боя	Пока надет: снижение СИ на 1d8 пунктов, штрафная кость к проверкам ближнего боя
17	Меч	Трозовой меч	Урон: 1d8+1+БКУ При попадании цель дополнительно теряет 1d4 ТЗ и с вероятностью 50% засыпает в параличе на 1d3 раунда	Урон: 1d8+1+БКУ Промах: ППЕЛ ничего/паралич 1d4 раундов

Бросок	Название для сыщиков	Истинное название	Эффект от успешной проверки Удачи	Эффект от провальной проверки Удачи
18	Прозрачная жидкость	Жидкая ловкость	До конца приключения все проверки ЛВК, а также, Взлома, Лазания, Ловкости рук, Метания, Прыжков, Скрытности и Уклонения совершаются с бонусной костью	-1d6+1 ЛВК без возможности восстановления
19	Каменная пирамидка	Звездный проводник	Пока сыщик носит с собой: бонусная кость к проверкам Ориентирования и Чтения следов	Как только взята в руки: МОЩ: ничего/РАС 2d4+1 и сыщик начинает блуждать по локации в печении 3d10 минут, без возможности найти выход в другое место
20	Тара маленьких барабачников	Ритм земли	Если поступать: вне боя нет эффекта, в бою противник спущающего получает 1d4 урона и считается сбитым с	Если поступать: земля в радиусе 30 метров от сыщика начинает сильно трястись (всем в зоне поражения пройти проверку ППЕЛ при провале потеря 1d4 ТЗ)

Приложение 2. Существа Туз (гаст)

СИ	ВВН	ППЕЛ	ЛВК	ИИП	МОЩ	ТЗ	ТМ	БКУ	Скорость	Броня	Атак за раунд	Комплекция
110	105	125	70	20	55	23	11	+2d6	10	нет	2	3

Внешность: большой темный мускулистый гуманоид с ногами, как у динозавров. Покровы черной кожей с фиолетовыми и бледно-зелеными отливками, на теле встречаются островки сальной черной шерсти. Руки от локтей разветвляются на две, на каждой из четырех верхних конечностей по четыре пальца с острыми когтями. Маленькие красные глазки расположены по обе стороны от вертикальной челюсти, идущей вдоль передней части головы.

Ближний бой: 45% (22/9), урон: 1d6+БКУ, доступны те же безоружные атаки, что и другим гуманоидам.
Навыки: Уклонение 35% (17/7), Скрытность 70% (35/14).
Потеря рассудка: 0/1d8.

Звездный вампир

СИ	ВН	ПЕЛ	ЛВК	ИПП	МОЦ	ПЗ	ТИ	БКУ	Скорость	Броня	Комплекция	Атак за раунд
500	75	150	60	75	75	22	15	+7d6	6/полет 9	4 (пули наносит 1/2 урона)	8	3

Внешность: становится видимым только после того, как насытится кровью жертвы, в противном случае его присутствие выдает лишь звук, похожий на мерзкое хихиканье. Это создание похоже на осьминога с когтями на концах щупалец, окружающих длинный хобот, которым это создание хватается свою жертву. По всему телу расположены тонкие иглы-устьица, через которых монстр поглощает кровь.

Ближний бой: 45% (22/9), урон 1d6+БКУ, может атаковать когтями

Заклипания - с вероятностью 30% знают 1d3 заклинания.

Невидимость - все атаки по звездному вампиру, пока тот невидим, совершаются со штрафной костью. Насытившись становится видимым на 6 раундов (если щупальца умудрились обсыпать или облить его чем-то, что делает его видимым, то дольше).

Захват когтями (маневр) - нет урона, захват цели, которую можно кусать в следующем раунде.

Укус - автоматический успех, если цель схвачена, урон 3d10 СИ за раунд из-за кровопотери (восстановление в течение трех дней)

Навыки. Ближний бой 45% (22/9), Уклонение 23% (11/4).

Потеря рассудка: 1/1d10.

Зуг (крысиная пварь)

СИ	ВН	ПЕЛ	ЛВК	ИПП	МОЦ	ПЗ	ТИ	БКУ	Скорость	Броня	Комплекция	Атак за раунд
40	25	50	60	70	75	8	15	нет	9	нет	0	1

Внешность: маленькое крысоподобное животное бурого цвета с небольшими волдырями на спине. На морде располагается множество мелких щупалец, под которыми прячутся острые зубы. Хорошо лазают по деревьям и искусно роют норы.

Ближний бой: 35% (17/7), урон 1d4+БКУ.

Заклипания - с вероятностью 30% знают 1d3 заклинаний.

Крепкая хватка - забирается на жертву или затрывает с потолка, при успешной атаке крепко цепляется (сдирать с себя зуга можно, только потеряв 1d3 ПЗ).

Навыки. Ближний бой 35% (17/7), Скрытность 75% (37/15), Слух 50% (25/5), Уклонение 45% (22/9).

Потеря рассудка: 0/1d6

Лепучий полпт

СИ	ВН	ПЕЛ	ЛВК	ИПП	МОЦ	ПЗ	ТИ	БКУ	Скорость	Броня	Атак за раунд	Комплекция
250	115	265	60	65	65	38	13	+5d6	8/полет 12	4*	2d6	5

Лепучему полпту можно нанести только минимальный физический урон, который еще дополнительно снижается на 4, нанести обычный урон можно только зачарованным оружием, электричеством или огнем.

Внешность: непрерывно издающая свист червеобразная парящая пварь с тремя челюстями, две из которых расположены на теле. Имеет тонкие щупальцеобразные пятипалые конечности, которые то отпращивает, то втягивает в себя. Они же служат лепучему полпту ногами, когда он приземляется на землю. Невероятно пластичный. Может становиться невидимым.

Ближний бой: 85% (42/17), урон 1d10 (все атаки, связанные с ветром стоят 1 ТИ на раунд).

Заклипания - с вероятностью 70% знает 1d10 заклинаний.

Невидимость - может становиться полностью невидимым (1 ТИ на каждый раунд).

Щупальца - бросать каждый раунд 2d6, чтобы определить количество выпущенных щупалец

Замедляющая атака - проверка СИ цели против МОЦ полпта (на расстоянии более 200 метров бонусная кость для цели), при победе полпта цель не может удалиться от монстра. Несколько целей: не более 30 метров между целями, все кроме основной получают бонусную кость к проверке.

Торыв ветра - 70% (35/14), урон: БКУ (снижается на 1d6 за каждые 20 метров)+ жертву отбрасывает на количество метров, равное полученному урону. Торыв ветра - направленный цилиндр диаметром 10 метров. Не более одной такой атаки на раунд.

Навыки. Ближний бой 85% (42/17), Торыв ветра 70% (35/14), Уклонение 30% (15/6).

Потеря рассудка: 1d3/1d20.

Ночной призрак

СИ	ВН	ПЕЛ	ЛВК	ИПП	МОЦ	ПЗ	ТИ	БКУ	Скорость	Броня	Атак за раунд	Комплекция
55	75	55	75	16	55	13	11	нет	6/полет 12	2	1	0

Внешность: безликое гуманоидное существо покрытое черной маслянистой кожей, напоминающей киптовую. Крылья его похожи на те, что у лепучей мыши, длинный мускулистый хвост оканчивается шипами, на голове два больших рога, а глаза, будто бы находящиеся под кожей, светятся. На плечах и голове есть похожие на иглы наросты. Летает бесшумно.

Ближний бой 45% (22/9), урон 1d4+БКУ, атакуют рогами, хвостом или конечностями.

Захват (маневр) - нет урона, удержание цели для щекотки и других атак.

Щекотка - 35% (17/7), обездвигивает захваченную цель на 1d6+1 раундов.

Навыки. Ближний бой 45% (22/9), Скрытность 90% (45/18), Уклонение 35% (17/7), Щекотка 35% (17/7).

Потеря рассудка: 0/1d6.

Охотящийся ужас

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	ПЗ	ТМ	БКУ	Скорость	Броня	Атак за раунд	Комплекция
140	85	200	60	80	130	28	26	+3д6	7/полёт 11	9	2	4

Внешность: длинное змееподобное создание, лептающее огромных на перепончатых крыльях. Его тело все время извивается. Голова обрамлена похожими на щупальца отростками, на морде от глаз до рта встречаются складки и усики, имеет острые зубы.

Ближний бой: 65% (32/13), урон 1д6+БКУ, атакует укусом, хвостовым щупальцем или давит своим весом.

Заклинания - с вероятностью 25% знает 2д10 заклинаний.

Хватка (манёвр) - цель обездвигается, атаки по ней только укусом с боковой костью, чтобы выбраться - встречная проверка СИ.

Навыки. Ближний бой 65% (32/13), Уклонение 35% (47/7).

Потеря рассудка: 0д10.

Щаптак

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	ПЗ	ТМ	БКУ	Скорость	Броня	Атак за раунд	Комплекция
175	120	250	50	20	60	37	12	+4д6	6/полёт 8	9	1	5

Внешность: огромное, похожее на дракона чешуйчатое существо с выпянутой шеей и длинным хвостом. Лептает на перепончатых крыльях, оканчивающихся трехпалыми лапами. Вдоль всего позвоночника расположен гребень с кожными зубьями, челюсть обнажена, прикрыта сверху неким подобием клюва, выросшего из черепа, по обе стороны от нее по три маленьких глаза. **Примечание:** до ужаса боится ночных призраков.

Ближний бой: 45% (22/9), урон 1д6+БКУ, бьет конечностями и кусает. **Укус и захват (манёвр)** - урон 2д6+2+удержание (1д6 урона за раунд).

Навыки. Ближний бой 45% (22/9), Уклонение 25% (12/5).

Потеря рассудка: 0д6

Приложение 3. Персонажи Хранителя

Знахарь

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
45	45	60	40	60	65	60	77	10	13	нет	65	7	0	65

Навыки: Внимание 75% (37/15), Естествознание 51% (25/10), История 35% (17/7), Медицина 80% (40/16), Наука (биология) 50% (25/5), Наука (фармакология) 40% (20/8), Первая помощь 80% (40/16), Психология 30% (15/6), Средства 30 (15/6), Убеждение 60% (30/12)

Изобретатель

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
50	60	60	80	65	60	45	75	12	12	нет	60	8	0	50

Навыки: Взлом 21% (10/4), Внимание 85% (42/17), Искусство/ремесло (черчение) 55% (22/11), Механика 70% (35/14), Наука (инженерия) 75% (37/15), Наука (физика) 55% (27/11), Оценка 27% (13/5), Работа в библиотеке 50% (25/5), Средства 10 (5/2), Стрельба (лук) 30% (15/6)

Морак

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
75	45	75	45	55	35	35	63	12	7	+1д4	35	8	+1	85

Навыки: Ближний бой (драка) 55% (27/11), Внимание 72% (36/14), Выживание 40% (20/8), Естествознание 20% (10/4), Механика 30% (15/6), Ориентирование 70% (35/14), Пилотирование (лодка) 80% (40/16), Плавание 60% (30/12), Средства 20% (10/4), Убеждение 50% (25/5)

Обезумевший сноходец 32 года

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
65	50	45	50	50	35	75	51	9	7	нет	12	9	0	55

Навыки: Археология 49% (24/9), Верховая езда 40% (20/8), Искусство/ремесло (живопись) 70% (35/14), История 25 (12/5), Обаяние 86% (43/17), Оценка 35% (17/7), Средства 30% (15/6), Стрельба (пистолет) 42% (21/8), Язык иностранный (французский) 31% (15/6), Язык родной (английский) 51% (25/10)

Внешность: исхудавший мужчина с крайне изможденным лицом, одетый в изорванную современную для сыщиков одежду.

Характер: недоверчивый параноик, одержимый идеей вернуться домой через разрушение острова

Охотник

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
75	85	75	45	55	60	30	60	16	12	+1д4	60	8	+1	60

Навыки: Внимание 65% (32/13), Выживание (лес) 40% (20/8), Естествознание 40% (20/8), Наука (биология) 41% (20/8), Ориентирование 60% (30/12), Скрытность 60% (30/12), Слух 65% (32/13), Средства 20% (30/14), Стрельба (винтовка/дробовик) 70% (35/14), Чтение следов 50% (25/5)

Охранник

СИ	ВБН	ПТЕЛ	ЛВК	ИНП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ТМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
85	60	50	60	60	70	80	55	11	14	+1д4	70	9	+1	60

Навыки: Ближний бой (драка) 65% (32/13), Внимание 60% (30/12), Запугивание 60% (30/12), Лазание 55% (27/11), Первая помощь 75% (37/15), Психология 50% (25/10), Средства 63% (31/12), Стрельба (пистолет) 65% (32/13), Убеждение 60% (30/12)

Трельценный пьмой маг, 53 года

СИ	ВЫН	ПТЕЛ	ЛВК	ИИП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ПМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
30	40	45	70	55	85	60	72	8	17	-1	60	6	-1	45

Навыки: Знает 1d4+1 заклинаний, Внимание 85% (42/17), Затупивание 65% (32/13), История 45% (22/9), Красноречие 45% (22/9), Оккультизм 79% (39/15), Психология 60% (30/12), Работа в библиотеке 50% (25/5), Скрытность 70% (35/14), Убеждение 50% (25/10)

Внешность: гладко выбритый мужчина средней комплекции с длинными темными волосами, затлетенными в косу. Одет в темно-синюю робу, расшитую магическими символами.

Характер: неприветливый, упрямый и крайне трусливый

Проводник

СИ	ВЫН	ПТЕЛ	ЛВК	ИИП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ПМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
60	70	75	25	55	50	55	75	14	10	+1d4	50	7	+1	75

Навыки: Внимание 60% (30/12), Выживание (море) 60% (30/12), Естественное знание 30% (15/6), Первая помощь 65% (32/13), Плавание 60% (30/12), Прыжки 60% (30/12), Стрельба (винтовка/дробовик) 70% (35/14)

Служитель Древних Богов

СИ	ВЫН	ПТЕЛ	ЛВК	ИИП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ПМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
60	55	45	60	70	65	60	55	10	13	нет	65	9	0	70

Навыки: Знает 1d4+1 заклинаний, Внимание 75% (37/15), Затупивание 75% (37/15), История 65% (32/13), Оккультизм 55% (27/11), Психология 70% (35/14), Скрытность 50% (25/10), Слух 60% (30/12), Убеждение 40% (20/8), Уклонение 60% (30/12)

Хранитель врат, 78 лет

СИ	ВЫН	ПТЕЛ	ЛВК	ИИП	МОЦ	НАР	ОБР	ПЗ	ПМ	БКУ	Рассудок	Скорость	Комплекция	Удача
20	30	60	30	65	75	25	93	9	15	нет	75	3	0	50

Навыки: Знает 1d4+1 заклинаний, Внимание 70% (35/14), История 45% (22/8), Обаяние 70% (35/14), Оккультизм 76% (38/15), Первая помощь 60% (30/12), Психология 80% (40/16), Работа в библиотеке 70% (35/14), Скрытность 50% (25/10), Убеждение 85% (47/17)

Внешность: высокий старец с длинной бородой и затлетенными в низкий хвост волосами. Одет в белый балахон, расшитый темно-синими и золотыми узорами.

Характер: вежливый, учтивый, очень честный и сдерживающий.

