



# НОЧЬ ОЧИЩЕНИЯ

Авантюра для героев в период ночи  
беззакония на пиратском острове

D&D 5E

---

Ключевые слова  
древние, пингвины, пираты

Александр Кофан, Кашевар, лето 2023

# Предисловие

Приключение для D&D 5, но может быть приспособлено и для других систем. В частности, можно использовать систему QUEST, но она не имеет официального перевода.

Приключение создавалось с учетом того, что играть могут новички в НРИ.

Рассчитано на персонажей 1-ого уровня.

Не обязательно посвящать игроков в тонкости прокачки, боевой системы и прочих “душных” для новичков аспектов системы. Достаточно понимать концепцию проверок. Акцент в приключении смещен на социальные взаимодействия. Рекомендуется поначалу предупреждать игроков об опасности боевых столкновений.

Количество и характеристики врагов подбираются мастером на его усмотрение.

Референсы и заимствования:

к/ф “Судная ночь”,

Тортуга из серии к/ф “Пираты Карибского моря”,

к/и Half-Life 2,

м/ф Приключения пингвиненка Лоло,

к/и The Elder Scrolls V: Skyrim.

## Экспозиция

Рассказывать игрокам экспозицию необязательно, данные отсюда можно использовать, если персонажи будут у кого-то интересоваться.

Действие происходит на отдаленном от материковой части вулканическом острове, который прозвали **Туманная корона** из-за постоянных туманов окутывающих склоны. Также остров расположен в зоне низких температур ближе к полюсу.

В данной зоне стоило бы ожидать оледенения океанского покрова, но температура воды в данном районе и особенно вблизи острова не опускается ниже нуля. Вулкан - спящий, поэтому причины аномалии не известны. Этим фактом обусловлены туманы и обилие морской живности.

### Для мастера

Глубоко внутри вулкана древними построено специальное сооружение, которое аккумулирует тепло из недр не давая вулкану извергаться. Нагрев воды данным сооружением - побочный эффект.

Данная информация не известна населению острова.

О древней цивилизации тоже мало что известно.

Из-за своей удаленности остров не стал экономическим центром. До ближайшего порта около 10 суток.

На острове расположено поселение под названием **Бухта Гуина**. Население занято ловлей редких видов морской живности, сбором вулканического стекла, а

также набирающим обороты новым промыслом - ловлей особых пингвинов ради их клювов. Кроме того это место служит пиратам и китобоям местом ремонта и укрытия.

Власть на острове принадлежит каперу капитану Брину. Он действует на основании правительственного мандата, а также его судно самое грозное в округе.

## Правовые особенности

В середине зимы в данном регионе случается полярная ночь продолжительностью около трех суток. По давней традиции, которая была узаконена, во время данного периода снимаются все ограничения и запреты на убийства. Данный период носит название **“Ночь очищения”**.

“С момента, как солнце скрылось за горизонт, и до момента, как оно появится из-за горизонта. Ступая на эту землю знай, что только боги осудят тебя и всякого ступившего. Мирская власть дарует ночь очищения.”

## Клювий промысел

Не так давно в водах около острова стали отлавливать пингвинов с необычными клювами. На клювах образуются чешуйки кристаллов, а сами клювы формируются из металлов из-за чего могут быть очень красивы.

Поначалу их отлавливали как диковинки, но потом выяснились магические свойства наростов, что подстегнуло отлов пингвинов. Но местные пингвины часто действуют слаженно и их отлов не является легкой задачей.

Изучение этого феномена привело к открытию особых свойств клювов. С помощью клювов можно очень легко без магических способностей устанавливать телепатическую связь.

Особо сильная связь у клювов особей, которые составляли пару. Исследователи-изобретатели пришли к выводу, что связь формируется у тех клювов, которые долго находятся рядом.

Были развернуты мастерские где клювы выдерживаются в связке какое-то время, а затем могут быть использованы как средство связи.

# Начало

Броском 1d20 выберите персонажа, который увидит сон следующего содержания:

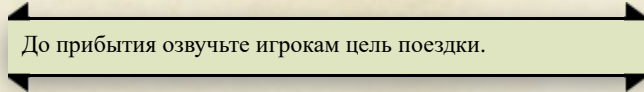
Размытый силуэт женщины {раса соответствует расе персонажа} обращается к персонажу: Проснитесь и пойте, мистер/мисс {имя персонажа}... Ваш час снова пробил. Нужный {раса персонажа} не в том месте может перевернуть мир. Так проснитесь же, мистер/мисс {имя персонажа}... Проснитесь, вас ждут великие дела.

На этом сон заканчивается пробуждением персонажа.

История застаёт персонажей в трюме небольшого грузового судна, когда они отходят от сна.

Проведите легкую проверку выносливости на устойчивость к “морской болезни” - провалившие получают состояние ИСТОЩЕННЫЙ 1 (Помеха при проверках характеристик). Длительный отдых снимает это состояние, только если происходит на суше. Однако, игроки могут попытаться снять его другим способом. Члены экипажа могут посоветовать выпивку.

Поднявшись на палубу, персонажи могут заметить что плыть осталось не долго - на горизонте виднеется вершина Туманной короны.



До прибытия озвучьте игрокам цель поездки.

Группу персонажей наняли для похищения одного артефакта, который находится у бывшего пирата капитана Нила Хамона, который осел в Бухте Гуина.

Искомый артефакт - это очень редкий клюв.

Наниматель дал персонажам другой клюв, который может помочь его отыскать среди других сокровищ бывшего пирата. Также наниматель порекомендовал носить его в коробке и не показывать на людях. Потом нужно будет вернуть оба клюва, остальные сокровища персонажи могут оставить себе.

Награда соответствует сложности - мастер волен назначить её размер на свое усмотрение.

Наниматель посоветовал отправиться Туманную корону как раз к Ночи очищения.

Персонажи могут представиться специалистами по защите жилища и предлагать свои услуги местным, что бы отыскать нужный дом. Но это уже на усмотрение игроков.

Наниматель передал информацию через посредника, поэтому его личность осталась сокрыта, понятно, что это кто-то богатый и влиятельный.

## Прибытие

Судно, на котором плыли персонажи, прибывает к Бухте Гуина.

Проплывая вдоль берега, можно заметить остатки от разделки крупных морских животных, соответственно стоит вонь и кружат и орут летающие падальщики. По берегу разбросаны гигантские раковины, некоторые из которых приспособлены под укрытие.

Первым заметным сооружением на подходе к Бухте Гуина является маяк - древняя винтообразная конусообразная башня с новоделом на вершине превратившим древнюю конструкцию в маяк. Без верхней части нельзя с уверенностью сказать, что сооружение предназначалось именно для этих целей. Также по всей поверхности древней части находятся массивные крюки.

Следующим выдающийся объектом в бухте является фрегат капитана Брига - Проспект. Все остальные суда значительно уступают ему по размерам. На время Ночи очищения отчаливает и встает на якорь недалеко от берега.

Когда судно причаливает к пирсу, команда и грузчики с берега начинают разгрузку. Кроме грузчиков на пирсе скопились те, кто намеревается покинуть это место до наступления следующей ночи. Они смотрят на прибывшую группу персонажей с удивлением. Если отойти от пирса, то простых жителей уже не встретить, они покинули это место до наступления следующей ночи.

В поселении остались пираты, преступники и прочие сомнительные личности. Если попасться им на глаза, то они отпускают реплики вроде:

- Ооооо, ну не долго осталось до нашего “близкого” знакомства.

# Таверна

Таверна принадлежит гному Капиббу, он в ней и работает вместе со своей женой полуросликом Лони.

Перед наступлением Ночи очищения они готовят таверну: убирают вещи, снимают украшения со стен и уносят все в подвал, где и планируют переждать долгую ночь. Так поступают почти все местные жильцы капитальных домов, подвалы в них давно оборудованы под опасное ежегодное событие. Подвалы прочно запираются и на входе устанавливаются ловушки.

Естественно, что в данный период спрос на услуги таверны сильно падает и поэтому снять комнату можно очень дешево. Выпивка и еда так же очень дешевы - лучше продать ее сейчас, чем лишиться задаром во время ночного разбоя.

Капиббу и Лони знают общую информацию, и точного места нахождения капитана Нила Хамона они не знают. Только общеизвестный факт, что он в одной из ячеек в выдолбленном в скале сооружении - древних руинах переделанных под элитное жилье. Там же живут и другие богатые особы, некоторые из них приехали специально на Ночь очищения ради развлечения.

В таверне среди пьянчуг пользующихся низкими ценами на выпивку можно встретить пирата по имени Джек Канарей, который вынашивает план овладения фрегатом Проспект. Про себя он говорит, что он капитан, но у него нет корабля.

В темном углу в одиночестве сидит одетый в черное орк Нейт. Он не особо расположен к разговору, но и не отказывается ответить на пару вопросов. Он прибыл сюда недавно ради охоты, собирается убивать особо опасных обитателей острова во время Ночи очищения. Напрямую персонажам игроков он не угрожает, так как не видит в них опасности.

Один из пиратов расслабленно сидит возле камина и закрыв глаза и держа в руках пингвиний клюв розоватого оттенка и периодически напевает какую-то мелодию. Если поинтересоваться у него, то он даст персонажу игрока клюв и скажет настроиться на него телепатически. Если персонаж игрока сделает это, то услышит веселую мелодию и пение. За тем он предложит купить еще таких клювов, чтобы слушать музыку. У него есть клювы которые настроены с передающими клювами из разных таверн далеко отсюда. Можно выбрать музыкальный стиль по душе.

Далее персонажам могут встречаться разные клювы, которые могут быть у обитателей острова или находиться среди сокровищ. Работают они как передатчики или рации и в большинстве случаев персонажам будет попадаться только один "конец" этой связи. Т.е. другие клювы которые прошли связывание будут у других существ, которые могут находиться далеко за пределами острова. Клювы не обязательно парные и далеко не всегда предполагают обратную связь и настроены только на приём.

Мастер может придумать любую ситуацию или воспользоваться таблицей возможных вариантов (Далее - Таблица Клювов)

## Элитное жилье в руинах

В скале, рядом с бухтой, были расположены руины вырезанного в скале древнего сооружения, сейчас их переделали в элитное жилье. {Напоминает жилые строения в городе Маркарт (Skyrim)}

Тут расположены четыре обособленных ячейки (квартиры), принадлежавших разным владельцам. Простые жители поселения сюда не ходят. Постоянно обитаемы только две ячейки.

Одну из которых занимает Нил Хамон в одиночестве и затворничестве.

Вторую - семья управляющего клювиного предприятия полуэльфа Стивиана Джобаса.

Еще в одну ячейку недавно заехала компания мажоров, планирующая вечеринку по случаю Ночи очищения.

Последняя ячейка давно пустует, ее владелец давно не объявлялся.

Когда персонажи игроков подойдут ко входу, то сходу понять, где чья ячейка не получится. Разве что над дверью в ячейку Стивиана Джобаса есть табличка с фамилией, гербом в виде яблока и приделанным клювом около двери (работает по принципу домофона). Уговорить его впустить персонажей будет проще, если они убедительно представятся инженерами по безопасности. Стивиану будет интересно узнать, что предлагают персонажи. Он пустит персонажей только в просторную прихожую. Его будет довольно легко уговорить на оплату услуг по улучшению безопасности, он позволит оборудовать прихожую и пространство перед входом.

Скорей всего персонажам придется стучатся наугад. В этом случае они наткнутся на ячейку “мажоров”. Дверь откроет слуга, осмотрит пришедших и спросит о цели визита. Получив ответ он уйдет посоветоваться с хозяевами. Спустя некоторое время дверь откроется приглашая войти, но слуги перед дверью не будет. Ступив за порог, проведите проверку ловкости - провалившие оказываются облиты маслом, которое пролилось с потолка. Как ни странно - пожара за этим не последовало и само масло не опасно и приятно пахнет. Пройдя прихожую, персонажи попадают в гостиный зал, где их поджидает полураздетые “мажоры” и ждущие указаний слуги и охранники. Первым заговаривает один из “мажоров”, чьи гениталии прикрывает тонкая кожаная повязка:

- А вот и наш первый улов.

По обстановке и внешнему виду собравшихся, можно понять, что вечеринка явно сексуального характера. Персонажи видят БДСМ приспособления и ловушки, которые пока не активны, но будут применены в скором времени.

По внешнему виду персонажей понятно, что они не пираты и поэтому они могут попытаться уговорить отпустить их. Например под предлогом заманить сюда кого-то поинтереснее.

## Ячейка капитана Нила Хамона

Обитатель этой ячейки не сразу отзывается на стук. Уговорить его впустить персонажей будет сложно. В этом случае он не пропустит дальше прихожей, проход из которой в остальную часть помещения закрыт решеткой из-за которой и разговаривает Нила Хамон. Он уже седой и осунувшийся. Живет он один, во всяком случае свидетельств обратному нет. Живет за счет награбленного в молодости.

Среди сокровищ бывшего капитана есть большой пингвиний клюв зеленого цвета с золотым отливом и золотыми наростами. Для него оборудовано специальное хранилище. Этого пингвина забил он лично вместе с его самкой, клюв самки продал, а этот оставил у себя. Со временем страдания пингвинов привели к формированию демонической сущности. Этому способствовала и древняя конструкция в недрах вулкана, которая аккумулирует и психическую энергию. Демоническая сущность вселилась в тело убитого капитаном пингвина по имени ЛоЛо. Теперь демон в виде раздутого пингвиньего трупа без клюва, способный к полету за счет демонических сил. {Напоминает советника из Half-Life 2}

Клюв который находится у персонажей игроков принадлежал той самке убитого пингвина ПеПе. Ее сущность еще не воссоединилась с телом, ей нужна помощь ЛоЛо. Это она через курьера наняла группу персонажей и это она являлась в видении одному из персонажей в самом начале.

Если воссоединить клювы, то ЛоЛо почувствует это и направится за возвращением своего клюва.

Персонажи могут попытаться раздобыть клюв не дожидаясь ночи. Если у них это получится, то пережить ночь на острове им все равно придется и дожидаться судна которое отвезет их с острова.

# Ночь очищения

Как только солнце скрывается за горизонтом слышен залп с Проспекта, знаменующий начало ежегодного события. Где-то слышны ликования группы пиратов, которая начинает свое веселье.

Где-то крики первых жертв. Начинается период когда свободное передвижение по улицам невозможно практически любая встреча обернется кровопролитием.

До момента, как группа персонажей не добудет клюв, Ночь очищения проходит как обычно: разбой, охота и пьянка.

Спустя некоторое время после того, как персонажи игроков разбудят клюв или он уже будет у них на момент наступления ночи, послышится шум с Проспекта. Фрегат неаккуратно направится к берегу и врежется в пирс, с корабля побегут матросы и пассажиры. Они настолько напуганы, что не боятся разбойников на берегу и кто-то будет тут же убит. Но вскоре паника перекидывается на тех, кто на берегу. Они увидят как пингвины в разъяренном состоянии накидываются на всех подряд. Среди них есть и необычайно крупные особи, и особи необычного вида.

Наибольшая волна ужаса прокатывается, когда из воды вылетает большая раздутая туша мертвого пингвина с разорванной пастью без клюва с горящими демоническим светом глазами. Демон левитирует и над поверхностью и направляет своих сородичей. Он облетает поселение и ищет свой клюв, он чувствует, что он рядом. В это время пингвины начинают тащить своих жертв к маяку и насаживать их на крюки из-за чего маяк начинает окрашиваться в кровавый.

Если персонажи игроков прячутся, то им это удастся какое-то время. Они могут успеть составить план и подготовиться, но отсидеться не получится. Выловив всех жителей острова они рано или поздно персонажей игроков.

Если не нападать на ЛоЛо, то вступив с ним в контакт он не атакует, понимая, что благодаря персонажам он вернул свой клюв и нашел клюв возлюбленной. Он может поведать свою историю и предложить поучаствовать в воскрешении ПеПе, а также в истреблении всех жителей острова.

# Таблица клювов

Когда в персонажам игроков попадают клювы, они могут услышать сообщения от другого связанного клюва. В данной таблице перечислены примеры того, кто мог бы быть "навязи"

1. Ребенок, который зовет своего родителя или родственника.
2. Связь нескольких клювов, по которой постоянно травят анекдоты.
3. Речь на непонятном языке, больше напоминающим жужжание. Если попытаться ответить - голос замолкает.
4. Связь без возможности ответить, только слушать. Рассказ женским голосом о том, как она раздевается ласкает себя. (Эротический ASMR подкаст)
5. Брат прежнего хозяина клюва. Если выяснится, что хозяин мертв или пострадал - брат поклянется отомстить.
6. Эфир на котором играет незатейливая мелодия, которая периодически прерывается сообщением - Оставайтесь на связи, Вам ответит первый освободившийся сотрудник.
7. Если настроится на связь то ответит собеседник противоположного пола и начнет добиваться взаимной любви и встречи.
8. Коллектор требующий погасить долг.
9. Старуха которая плохо слышит, пытается поговорить со своим внуком. Принимает за внука того, кто вышел на связь.
10. Эфир с кулинарными рецептами.
11. Сообщения о каких-то соревнованиях.
12. "Я НАЙДУ И УБЬЮ ТЕБЯ"
13. Настойчивый продавец пытающийся навязать посещение его курсов по зарабатыванию денег.
14. Если настроится на связь то ответит собеседник, который сильно раздражается такой связью, т.к. он сейчас на отдыхе.
15. Проповедник, пытающийся обратить того, кто вышел на связь.
16. Клюв связывающий с кем-то неподалёку. Если он будет доверять, то сообщит, что спрятался в лодке.
17. Клюв связывающий с кем-то неподалёку, кто наблюдает за тем, кто вышел на связь.
18. Клюв связывающий с кем-то неподалёку. Если он будет доверять, то попросит совета о новом укрытии.
19. Клюв связывающий с кем-то неподалёку. Если он будет доверять, то сообщит о том, что Вас ждут в указанном укрытии.
20. Клюв связывающий с кем-то, кто расскажет о видении по типу того, что видел один из персонажей в начале приключения.