



ПОГОНЯ ЗА ИСКАЖЁННЫМ СЕРДЦЕМ

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для 3-5 игроков 4 уровня
Создано в рамках проекта «Перекрёстки миров»

7-часовое приключение для 3-5 игроков
4 уровня в системе D&D 5e

Контент создан в некоммерческих целях.

tg: Перекрёстки Миров

ПОГОНЯ ЗА ИСКАЖЁННЫМ СЕРДЦЕМ

Авторы и их ники в дискорде:
mr_klubnina (Сергей Коротков)
paradox_fill (Даниил Филатов)
detrox620 (Иван Кольцов)
vvvvvv2421 (Павел Тринеев)
weranotwera (Вера Егерева)
mj105 (Виталий Рогожкин)

Создано в рамках проекта «Перекрёстки Миров»

2024

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Описание для игроков	4
Аннотация для мастера	4
Для проведения вам понадобится	4
Шкала волнения	5
Начало приключения	6
Задача команды	6
Альтернативное начало	6
Описание НИП	7
Акт I: Прелюдия	11
Прибытие	11
Знакомство с кораблём	11
Акт II: Начало волнений	12
Первое убийство	12
Несчастливая вдова	12
Акт III: Мелодия ужаса	13
Новые жертвы	13
Выход на финал	14
Последний бой	14
Возможные события	15
Искажения	15
Основные события	15
События атмосферности	16
Наваждения	16
Приложение А. Статблоки	17
Приложение В. Магические предметы	18
Приложение С. Карты	19



ВВЕДЕНИЕ

ОПИСАНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Вашим персонажам суждено попасть на фрегат «Сессилия», в прошлом военный корабль, перестроенный и переоборудованный для VIP-рейсов вдоль побережья Мечей. Зная о том, что на рейс пробрался преступник, но не зная кто именно вам придётся провести расследование, в условиях ограниченности по времени и начальным зацепкам.

Простая, как будто бы, поимка грабителя обратится в запутанную паутину интриг и мистики, где каждый пассажир корабля хранит далеко не один секрет. С головой окунувшись в расследование, не забывайте, что многие монстры по ночам раскрывают свою настоящую сущность, а новый знакомый легко может вонзить вам нож в спину — захватывающие боевые сцены и неоднозначные выборы путей сюжета дадут вам проникнуться атмосферой загадочности и ночных кошмаров. Пришло время достать из сумок хранения священные символы, свечи и кинжалы, ведь в этой аванюре вам понадобится всё, что вы сможете и не сможете представить!

ВНИМАНИЕ!!!

Информация дальше содержит важные **спойлеры** к приключению, и игрокам читать её не стоит.

АННОТАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Данный ваншот мы склонны считать чрезвычайно интересным и в то же время сложным именно для мастера. Значительная часть сюжета и атмосферы в этой истории создаётся при помощи взаимодействия персонажей игроков с пассажирами и другими обитателями корабля. Вам, как мастеру, мы предоставим подробные описания характеров и историй неигровых персонажей (НИП), варианты мистических событий, которые могут произойти на «Сессилии», атмосферные арты персонажей и карты корабля. Наличие опасного и изобретательного главного злодея (Гатчер Фард) даёт вам, как мастеру, прекрасную возможность направить сюжет истории по наиболее динамичному и захватывающему пути, или же наоборот дать антагонисту действовать более сдержанно, сосредоточив интерес игроков на не менее интересных пассажирах «Сессилии». Этот ваншот — настоящий театр одного актёра, и вам предстоит поразить игроков всеми переливами мистики и загадок, заставить их почувствовать ужас и радость, влюбить их в попутчиков, оставив эту короткую, но атмосферную игру надолго в их памяти.

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения в слух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. Если персонажи что-либо читают в темном помещении или в ночное время суток, то предполагается, что они используют факел или другой источник света для чтения.

ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Мы рекомендуем вам прочитать всё приключение прежде чем начать вести его. Предполагается, что у вас есть *Книга игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий* для 5-ой редакции. В Бестиарии содержатся характеристики для большинства монстров и НИП, которых можно встретить в этом приключении. Описания и характеристики для новых монстров и НИПов указаны в приложении А.

Когда имя или способность существа написаны **жирным шрифтом**, то это будет сигнализировать о том, что характеристики присутствуют в *Бестиарии*, большинство из них — гиперссылки на соответствующий ресурс на dnd.su. В другом случае, если характеристики находятся в приложении А, то это будет указано в приключении. Заклинания и магическая экипировка, упоминаемые в приключении, описаны в *Книге игрока*. Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера*, кроме тех случаев, когда текст приключения ссылается на предмет из приложения В. Ключевой артефакт игры, Искажённое сердце, описан там же.

Все карты приключения можно найти в приложении С и отдельно на гугл-диске.

ШКАЛА ВОЛНЕНИЯ

В игре используется механика Шкалы волнения (0-30). Любой человек в трудной ситуации начинает нервничать, а в истории «Сессилии» волнение имеет особую важность, напрямую влияя на намерения и поведение некоторых персонажей. По мере заполнения которой на корабле будут происходить разные изменения.

- Шкала заполняется на 5 пунктов при каждом убийстве на корабле
- На 3 пункта при любом сражении с получением урона пассажирами/командой/игроками
- На 1 пункт каждый раз, когда кто-то видит **наваждения**, если увидевший его провалит спасбросок Мудрости Сл 12

Игроки могут выступить с успокаивающей речью перед пассажирами и командой. Совершите проверку Выступления Сл 15, при успехе уменьшив волнение на 3 пункта, однако провал приведет к аналогичному повышению накала страстей. Данное действие можно выполнить не более 1 раза за акт. Следите за действиями и состоянием игроков в целом, пытаются они бороться с жуткими событиями, поддаются общей панике или же и вовсе привносят ещё больше хаоса. В зависимости от этого можете заполнять или снимать по 1-2 пункту шкалы волнения.

1 СТУПЕНЬ — 10: БЕСПОКОЙСТВО

- Сьер Йеппи, беспокоясь за свою безопасность, пытается собрать пассажиров в одном месте, требуя у капитана Кристины матросов для защиты. Получив её отказ, он обращается к игрокам с той же просьбой.
- Барли, все ещё в образе торговца, поддерживает идею Сьера, обещая по 50 золотых каждому, кто поможет с защитой от опасностей «Сессилии». Сразу после этого он ненадолго уединяется в своей каюте, чтобы надеть под одежду лёгкую и незаметную мифрильную кольчугу и разместить в скрытых ножнах пару кинжалов.
- ЮлиЮли активно занимается своей работой, пытаясь успеть увидеть и запомнить всё, что происходит на судне. Если к этому моменту она хорошо подружилась с кем-то из группы игроков, она может предложить идти на поиски ответов вместе.

2 СТУПЕНЬ — 20: СТРАХ

- Сьер открыто паникует, покидая собравшихся с ним людей (если такие были) и стараясь присоединиться к сильнейшим группам корабля — к игрокам или же Кристине с матросами.
- Барли перестаёт притворяться. Он в открытую приказывает своим двоим людям среди матросов защищать себя, в то же время предлагая всем,

кто хочет пойти за ним, забаррикадироваться в трюме и переждать ночь, чтобы разобраться с мистикой при свете дня. За ним, после простой, но впечатляющей речи и денежных посулов идёт весь обслуживающий персонал. На рассвете Барли планирует направить фрегат к ближайшему порту.

- ЮлиЮли перестаёт открыто интересоваться каждой разборкой, всё реже и реже её голос слышен окружающим. И всё же, уходя в себя, она старается не упустить ни одного происходящего события.
- Матросы из команды начинают терять и без того слабое доверие к капитану. Начинаются открытые пререкания с Кристиной, а за её спиной все чаще говорят о проклятии женщины на корабле. Кристина жёстко пресекает любое неуважение.

3 СТУПЕНЬ — 30: ПАНИКА

- Сьер напуган, он больше не пытается скрыть свои чародейские способности, изо всех сил пытается помочь группе, принявшей его. Заносчивость и гордость уступают место отчаянной храбрости и безрассудной жажде раскрыть все тайны корабля. Сглаживая стресс шутками, Сьер вспоминает свою юность, проведенную не в самой законопослушной компании и снова рискует жизнью, но в этот раз — в погоне за правдой.
- Команда окончательно перестаёт слушать Кристину и в панике суеверно решает схватить капитана и предать её морю в надежде откупиться таким образом от непонятных и страшных аномалий «Сессилии». В попытке выжить Кристина постарается примкнуть к группе игроков или же к объединению Барли для протекции.

ШКАЛА ВОЛНЕНИЯ



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ЗАДАЧА КОМАНДЫ

Отряд игроков — это хорошо сработанная команда наёмников-приключенцев, имеющих хорошую репутацию среди многих дворян. Вы начинаете это приключение в порту, откуда открывается великолепный вид на большой фрегат, готовящийся к отплытию. Ранее команду вызвала к себе влиятельная личность, пожелавшая остаться инкогнито. Перед отрядом поставили простую на первый взгляд задачу с уж очень щедрой оплатой в 3000 золотых. Задача наёмников — расследование в двухдневном плавании на пассажирском фрегате «Сессилия».

Достоверно известно, что на корабль хочет пробраться преступник-контрабандист, перевозящий ценный магический артефакт. Преступника нужно будет устранить, а предмет доставить в целости и сохранности заказчику. Несмотря на явную неполноту информации отряд взялся за дело, так как профессионалам их уровня не к лицу отказывать в такой работе. Итак, одевшись побогаче и захватив с собой все нужные вещи, отряд отправился к порту, дабы сесть на VIP-рейс фрегата «Сессилия» по маршруту Невервинтер-Глубоководье.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЧАЛО

Если у вашей компании есть дополнительное время и желание большего погружения, вы можете начать приключение не на корабле, а до посадки.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЧАЛО

Основное отличие альтернативного начала — отгрыш встречи с нанимателем и посадки на корабль. Дополнительные сцены могут добавить сюжету глубины и атмосферы, но на них нужно закладывать больше времени.

Персонажи игроков давно работают в команде и на хорошем счету у местных фракций. Им приходит приглашение на встречу от влиятельного человека. Они соглашаются, и на встрече наниматель вводит персонажей в курс дела. Он сообщает, что некто выкрал у него очень ценный и опасный магический предмет — Искажённое Сердце, описывает свойства этого предмета и ставит персонажам цель: найти и вернуть этот предмет любой ценой и уничтожить того, кто его украл. Искажённому Сердцу необходимы особые условия хранения для того, чтобы оно минимально проявляло свои свойства и никто не пострадал.

Дело не должно получить никакой огласки, поэтому и было принято решение нанять команду авантюристов. На момент встречи наниматель обладает информацией из разных источников о том, что Сердце может находиться на пассажирском корабле «Сессилия», который сегодня отправляется в соседний город, до которого будет плыть несколько дней. Однако неизвестно, кто купил билеты на корабль и у кого из пассажиров находится артефакт. Наниматель ещё раз подчеркивает, что необходимо вернуть Сердце и убить того, кто его украл, не привлекая лишнего внимания. Оплата достаточно щедрая. Наниматель вручает героям билеты на корабль и, пожелав удачи в деле, прощается.

ОПИСАНИЕ НИП

WANTED



GUTCHER FARD

ГАТЧЕР ФАРД

Гатчер Фард (приложение А) — человек, законно-нейтральный мужчина 40 лет. Бывалый моряк, в своё время бывший даже капитаном корабля. В 36 лет подался сначала в пиратство, а после бунта экипажа вернулся на сушу, провернув несколько удачных, но не слишком известных краж в разных городах Побережья Мечей. Ходят слухи, что незадолго до отплытия «Сессилии» его видели в Невервинтере.

Гатчер весьма сообразителен, способен находить нестандартные выходы из разных сложных ситуаций, что нередко помогало ему в работе. Любит действовать решительно, определив курс действий не колеблется и пойдёт на всё ради своего благополучия.

Получив заказ на кражу Искаженного Сердца, он не задавал вопросов, составил план и без особых проблем вынес артефакт из лаборатории. Однако уже через несколько часов он начал ощущать перемены как в своём теле, так и в сознании. Понимая, что всё это — влияние предмета, Гатчер принимает решение отправиться на встречу с заказчиком в Глубоководье максимально быстрым путем, и по стечению обстоятельств таким путем оказывается VIP-рейс «Сессилии». Незаметно прокравшись в гостиничный номер Роберта Анзина, он убивает богатого старика и, поглотив его мозг, принимает облик жертвы. Гатчер быстро адаптируется к своим новым способностям, и, хотя его немного пугает то, что происходит, он понимает, что ничего не может изменить. Получив в придачу к телу кратковременные воспоминания жертвы, преступник достаточно убедительно изображает супруга мисс Анзин, таким образом беспрепятственно проникая на судьбоносный фрегат.

БАРЛИ ПРИТОПКИНС

Полурослик (нейтральный мужчина **разбойник** [bandit]) 45 лет. Обладает простым и весёлым характером. Легко налаживает общий язык с окружающими, обо всём знает понемногу и в общем и целом хороший парень. Едет в Глубоководье для заключения выгодной сделки по поводу своей сети магазинов текстиля. Таково его прикрыtie.

На самом же деле Барли — контрабандист со стажем. Его сеть раскинулась по всему побережью Мечей, а его товар покупают такие видные организации как Жентарим и Теневые вору. На «Сессилии» он перевозит крупную партию «нюх-травы», настолько важную в его деле, что никому кроме себя он это дело не доверил. Среди команды матросов двое — его люди, и в экстренной ситуации он будет действовать, заботясь в первую очередь о собственной безопасности, а затем о своём важном грузе.

Барли любит способных и интересных знакомых, поэтому, если игроки сумеют заинтересовать его в начале партии, контрабандист может помочь им разобраться с загадками «Сессилии», не упустив возможности по окончании дела позвать их к себе на службу.





ЮлиЮли

ЮлиЮли

Табакси, хаотично-добрая девушка, 23 года. Ещё в детские годы она покинула родную деревню в северных горах, отправившись в огромный мир в поисках приключений. Странствуя по Побережью Мечей, ЮлиЮли использовала свою феноменальную память и хорошие навыки общения, став путешественным писателем.

Её рассказы печатались в разных изданиях, и каждый из них производил фурор среди населения. На «Сессилию» ЮлиЮли попала из-за того, что уже в течение нескольких дней пыталась выйти на новую звезду сцены — гениального иллюзиониста Сьера Йеппи. Её писательское чутьё твердило, что с этим дарованием не всё так просто, а лучший способ написать интересную историю — увидеть её своими глазами, так считает ЮлиЮли.

Девушка обладает весёлым и общительным нравом, любит смеяться над удачными шутками и болтать о пустяках. В связи со своей профессией ЮлиЮли — настоящий знаток слухов, а её памяти может позавидовать любая. Она всегда носит с собой блокнот, в котором оставляет заметки для будущих произведений. ЮлиЮли использует статблок **обывателя** [commoner] со следующими изменениями:

- **Кошачье проворство.** Когда ЮлиЮли двигается в бою в свой ход, она может удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту особенность, ЮлиЮли не можете использовать её снова, до тех пор, пока она не переместится на 0 футов за один из своих слудующих ходов.
- **Когти.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 2 (1к4) рубящего урона.

СЬЕР ЙЕППИ

Сьер (приложение А) — человек, мужчина 26 лет, хаотично-нейтральный. Красивый и самоуверенный. В общении обильно жестикулирует, говорит громко и образно. Любит быть в центре внимания. Эмоционален, способен быстро разозлиться из-за мелочи, но так же быстро остыть после нескольких комплиментов или аккуратного извинения. Любит в общении демонстрировать мелкие фокусы вроде вытягивания карты из-за уха собеседника.

Сьер родился в семье среднего достатка, планировал в будущем стать работником артели, как отец. Однако в юности связался с местной бандой, и после того, как лидер разглядел его талант к выступлениям, начал всё больше склоняться к преступной деятельности, отвлекая народ и служителей закона на себя, пока его товарищи очищали карманы. Но когда Сьеру исполнилось 17 лет, группировку накрыли облавой. Однако судьба улыбнулась парню, и, пытаясь скрыться от погони, он пробудил в себе спавшие до того силы чародея.

Оставшись один, Сьер решил, что именно магия — его сила, научился театрально жестикулировать, красиво говорить и контролировать внимание толпы. И так, пряча в жестах заклинательные пассы, выговаривая заклинания между строк и пользуясь своей врожденной харизмой он ворвался на мировую сцену как мастер-иллюзионист, не использующий магию. А второй его козырь — магический предмет, украденный ещё во времена пребывания в банде — амулет защиты от обнаружения и поиска.



Сьер Йеппи



РОБЕРТ АНЗИН

Человек, (законно-нейтральный мужчина **обыватель** [commoner]) 54 года. Вместе с женой, Мелли Анзин, построил прибыльный бизнес, которым сейчас занимаются их дети. Сейчас же супруги проводят своё время, исследуя блага, доступные людям с толстыми кошельками. Оба любят тратить деньги впустую и так, чтобы это видели окружающие. Дорогая одежда и украшения, высокие ставки в азартных играх, всё это — их типичный досуг.

Роберт курит трубку и любит порассуждать о политике, видах табака и скаковых лошадях. В целом неконфликтный, спокойный человек. Их отношения с женой — партнёрские, сейчас они не проводят вместе много времени.

Роберт Анзин

МЕЛЛИ АНЗИН

Человек, (законно-нейтральная женщина **обыватель** [commoner]) 55 лет. Вместе с мужем, Робертом Анзином, построила прибыльный бизнес, которым сейчас занимаются их дети. Сейчас же супруги проводят своё время, исследуя блага, доступные людям с толстыми кошельками. Оба любят тратить деньги впустую и так, чтобы это видели окружающие. Дорогая одежда и украшения, высокие ставки в азартных играх, всё это — их типичный досуг.

Мелли курит папиросы через мундштук, следит за последними событиями светского общества и экономики. Любит посплетничать. Волевая, но не злобная женщина. Их отношения с мужем — партнёрские, сейчас они не проводят вместе много времени.



Мелли Анзин



РЕДРИК ГРАЧ

Человек, (законно-добрый мужчина **дворянин** [noble]), 19 лет. Аристократ, в обычное время общительный и весёлый. Однако на «Сессилии» он старается по минимуму взаимодействовать с окружающими из-за странной болезни, настигшей его. Именно для лечения он сейчас плывёт в Глубоководье, а потому не хочет заразить окружающих, хоть и чрезвычайно любознателен и общителен с рождения.

В процессе изменений, пробуждённых Искажённым Сердцем, его болезнь загадочным образом отступает, полностью исчезнув уже к полуночи. Почувствовав себя лучше, Редрик определённо постарается принять более активное участие в происходящем на корабле и скорее всего присоединится к героям в попытке разобраться со злом. Несмотря на своё дворянское происхождение, Редрик не заносчив, а скорее просто проявляет достоинство графа. Он старается показать свои хорошие качества окружающим и сильно ругает себя за малейшие ошибки. По желанию мастера можно отыграть его лёгкую влюблённость в ЮлиЮли.

Редрик Грач

КРИСТИНА ШЕЛЬЕР

Человек, (хаотично-нейтральная женщина **Капитан разбойников** [Bandit captain]) 34 года. Опытный моряк. Известно, что в море женщин не жалуют, так что её становление капитаном уже говорит о её амбициях, репутации и навыках. Она весьма жестка с матросами, но в то же время способна вежливо общаться с пассажирами.

Нередко в качестве убедительных доводов Кристина использует пару кривых скимитаров, с которыми мастерски управляет. Она — дочь известного военного адмирала, и с детства живёт в море. В прошлом командовала боевым фрегатом, принимая участие в нескольких удачных рейдах на пиратов, за что и заработала хорошую репутацию.

На «Сессилии» она идёт в первое гражданское плавание, а новая команда ей не слишком нравится. Кристина постарается помочь игрокам в их поисках ответов на загадки корабля, как только поймёт, что с судном происходит что-то мистическое. Остальная команда — **разбойники** (Люди).



Кристина Шельер

Акт I: Прелюдия

ПРИБЫТИЕ

Персонажи наконец добрались до порта Невервинтера, пришло время сесть на корабль.

Вашим глазам открывается вид на трёхмачтовый фрегат длиной около 160 футов. Несколько миниатюрных на фоне корабля, но оттого не менее опасных пушек грозно взирают на пристань.

На борту судна поблёскивает на утреннем солнце название: «Сессилия».

По трапу уже поднимаются последние пассажиры: семейная пара преклонного возраста, одетая по последнему слову моды. Матросы и грузчики суетятся, наспех загружая ящики с едой и бочки с питьевой водой. Вы подоспели к самому отплытию, и теперь понимаете, что совсем скоро окажетесь в море.

Персонажи распределяются по комнатам и знакомятся с капитаном корабля — Кристиной Шельер. Если в разговоре с ней они скажут о их задании, сначала Кристина возмутится такому обвинению, но если пройти проверку Убеждения Сл 13, она вспомнит тонкости рейса и сама расскажет о том, что корабль грузили без её участия, а команда, хоть и из умелых моряков, набрана наспех, несмотря на то, что почти все билеты были проданы ещё месяц назад. Кристина пообещает игрокам свою поддержку, сказав, если что, обращаться к ней напрямую.

Если игроки не захотят убеждать капитана или же проверка будет провалена, то разговор быстро зайдёт в тупик — Кристине не нравится, что её подозревают в сотрудничестве с контрабандистами.

При общении с ЮлиЮли, если речь зайдёт о криминале, она может достать из сумки плакат с розыском Гатчера, взятый ей ещё в порту. Этот плакат привлёк её резонансной ценой за голову бандита — 1000 золотых за доставку тела и всех его вещей гос. органам.

ЗНАКОМСТВО С КОРАБЛЁМ

Разместившись в каютах, игроки переходят к осмотру корабля. Далее будут приведены готовые фразы для описания важных комнат и персонажей. Описание остальных комнат вы можете делать на своё усмотрение, опираясь на подробную карту корабля.

КАЮТА КАПИТАНА

Первое, что бросается вам в глаза при входе в каюту капитана — весь пол устлан мягкими ворсистыми коврами приятных тонов. От созерцания этого мягкого рая вас отвлекает негромкое хмыканье: хозяйка смотрит на вас с недоумением. Восседа на удобном кресле за письменный стол Кристина спрашивает вас о причине визита, аккуратно отложив в сторону компас и легко улыбнувшись.

КОМНАТА ОТДЫХА

Перед вами предстаёт комната отдыха, весьма крупная для корабля. Напротив двери, в которую вы вошли, расположилась барная стойка. Бармен — мужчина средних лет во фраке — с невозмутимым видом потирает и так уже блестящий бокал. За стойкой сидят двое, первый — молодой человек с волнистыми волосами почти до плеч, с бородкой и тонкими щегольскими усами, одетый вычурно и дорого. Изящная трость с наверху из слоновой кости аккуратно прислонена к стойке подле владельца. На соседнем стуле вы видите девушку-табакси с блокнотом и карандашом, жадно ловящую каждое слово собеседника. Её серая ухоженная шёрстка и стоящие торчком кошачьи уши отлично контрастируют с белой рубашкой и лёгкой оранжевой жилеткой. В светлых глазах виден неподдельный интерес к рассказу собеседника.

От созерцания парочки вас отвлекают азартные выкрики слева. За небольшим игорным столом несколько пассажиров только что закончили партию покера. Игроков всего трое — уже замеченная вами по прибытии на корабль чета пожилых богатеёв и солидный полурослик, играющий с ними. Вы можете более детально рассмотреть их одежду: на мужчине светлый костюм из дорогой ткани и шляпа, отлично дополняющая образ дельца при деньгах. Его спутница — сохранившая былую красоту женщина в лёгкой белой блузе и красной юбке держит в руке мундштук, изредка выпуская аккуратные колечки дыма. Её седые волосы убраны в сложную причёску. Сидящий напротив полурослик является обладателем незаурядной кудрявой шевелюры. Его смуглая кожа свидетельствует о пристрастии к путешествиям. На нём практичные, но от того не менее изящные кожаная жилетка и белая рубашка.

Начиная новую партию, троица с интересом окинула вас беглым взглядом, не слишком пристальным и оттого не считающимся невежливым.

Справа от вас, возле самой стены, стоят несколько удобных кресел и длинный диван. На самом краю одного из кресел сидит последний из обитателей комнаты. Его довольно высокую фигуру скрывает тёмный плащ, а из-под капюшона, надвинутого на глаза, видна лишь прядь рыжих волос. Сжимая рукой в перчатке бокал с прозрачно-розовым коктейлем, он молча следит за игроками на противоположной стороне помещения.

ХОЛЛ

Посередине корабля коридор с пассажирской палубы расширяется в обе стороны, создавая аккуратные помещения: удобный читальный зал, со всеми последними выпусками газет и журналов и сам лаундж — несколько удобных кресел и кофейных столиков в окружении декоративных деревьев.

КАМБУЗ

При входе в тесное помещение кухни вы сразу же чувствуете букет прекрасных ароматов пищи. Несколько ящиков с овощами, разными типами мяса и даже с небольшим осьминогом. Суетящиеся в процессе готовки повара быстро выпроваживают вас со своей территории.

Акт II: Начало волнений

*начало акта — в любой момент после 18.00,
когда семейство Анзин остаётся наедине*

Первое убийство

Внезапно по пассажирской палубе разносится громкий крик. Он наполнен болью и яростью настолько, что вы бросаете все свои дела, пытаетесь найти источник крика, затихшего так же внезапно, как и начался.

Игроки могут определить каюту №, принадлежащую семье Анзин, пройдя проверку Внимания Сл 10.

На стук в дверь никто не отвечает, так что проникнуть внутрь можно вскрыв замок (Сл 12), выломав дверь (Сл 16) или получив ключ у обслуживающего персонала.

Дверь открывается, и перед вашими глазами оказывается кошмарное зрелище — рядом с кроватью лежит Мелли Анзин, её одежда — лишь изорванная лёгкая рубашка и нижнее бельё — вся в крови. Женщина не двигается, однако заметно, что она медленно дышит.

По всей каюте, а особенно рядом со столом, видны брызги свежей крови. Окровавленная изодранная одежда валяется и тут и там. И только сейчас вам в глаза бросается ещё одна странность — Роберт Анзина в каюте нет.

Пройдя проверку внимания или расследования Сл 14, персонажи могут заметить подозрительно заляпанную кровью раму окна.

Если при внимательности на обыск комнаты выпадает 20 и более, то игроки находят второе дно в одном из чемоданов Роберта Анзина. В секретном отделении они находят аккуратно завернутое в газеты Искажённое Сердце.

Когда игроки приводят в чувство Гатчера в облиии Мелли, женщина начинает сбивчивый рассказ, соответствующий последним воспоминаниям настоящей Мелли, так как Гатчер, забравший тело и кратковременные воспоминания женщины ещё не полностью осознает, кто он на самом деле:

«Роберт... сидел за столом.... писал письмо нашему сыну, насчёт семейного бизнеса... Вдруг внезапно он схватился за голову, его тело начало дёргаться в неестественной манере, после чего он бросился на меня и.... больше я ничего не помню, скорее всего я упала в обморок».

Несчастливая вдова

В этой части истории поведение Гатчера напрямую зависит от того какой информацией он располагает: если он знает что игроки пришли на корабль по его душу, то в роли Мелли он будет вести себя как испуганная женщина, жаждущая защиты. Он будет передвигаться по кораблю вместе с игроками, не забывая побольше наговаривать на других пассажиров, в особенности Редрика, отводя подозрения от себя.

В случае, если он не знает о мотивах персонажей игроков, Мелли будет изображать убитую горем новоиспеченную вдову. В таком случае до III акта Гатчер проведёт время в своей комнате, не особенно влияя на сюжет.



Акт III: Мелодия ужаса

начало акта — в любой момент после 00.00, сразу как Мелли-Гатчер и ещё 1 пассажир останутся одни в каюте

НОВЫЕ ЖЕРТВЫ

Начало этой части истории знаменуется новым загадочным убийством. В этот раз все происходит, когда Гатчер в образе Мелли Анзин остаётся наедине с одним из пассажиров Сессилии. В приступе голода он бросается на жертву, несколькими нечеловечески сильными ударами обрывая жизнь страдальца. Не раздаётся ни криков, ни даже слов удивления — убийца учится на ошибках, направив первую же атаку на горло цели.

Поглотив мозги жертвы Гатчер выбрасывает тело за борт, продолжая игру в новой роли. Теперь его сознание пульсирует от жажды пищи, и все его мысли направлены на решение этой проблемы. Передвигаясь по кораблю в новом образе, Гатчер выискивает одиноких матросов или пассажиров, набрасываясь на них, когда никто не видит.

Вернувшись в комнату где вы оставили Мелли и (имя жертвы), вы видите страшную картину — весь пол и часть потолка залиты кровью, на полу лежит окровавленный клинок, а вокруг нет никого. Слабая дрожь проходит по всему вашему телу от понимания: что-то всё же пробралось на корабль, и Роберт Анзин был лишь первой жертвой.

Это главная часть истории, в которой весь сюжет напрямую зависит от ваших действий, как мастера, ввиду огромной вариативности невозможно написать все пути развития сюжета. У вас будет время с начала этой арки до выхода на финальную битву для того, чтобы создать атмосферную историю. Далее будут приведены примеры, которым вы можете воспользоваться в своей игре.

Используйте безумного Гатчера как фактор страха, создающий буквально скримеры, устроив персонажам настоящий триллер. !!!Не забывайте что в таком случае Гатчер все равно будет сбегать, так как он будет нужен в финальном сражении!!!

Устройте полноценную конфронтацию фракций Барли Притопкинса и Кристины с её командой, а группе предоставьте возможность выбрать 1 сторону, или же попытаться примирить всех.

Завалите игроков огромным количеством наваждений и других событий атмосферности, не ограничиваясь нашей таблицей и создавая свои версии странностей «Сессилии».



ФИНАЛ

Гатчер продолжает убивать или пытаться найти одиночек, лишь к утру приходя в себя. Понимая, что с ним происходит, на грани безумия отчаяния Гатчер врывается в капитанскую каюту. Если там находилась Кристина, то он её убивает, принимая частично её облик затем запираясь в каюте. Если каюта пуста, он просто запирается внутри. Спустя ещё несколько минут Гатчер начинает изменяться, его тело и личинка внутри резонируют с кораблём, изменённым влиянием искаженного сердца. В этот момент все части корабля, предметы вокруг, стены, пол, ступени и потолок в один голос начинают говорить игрокам об опасности в капитанской каюте, умоляя их разобраться с этой страшной сущностью. Игроки идут на верхнюю палубу.

Вы впопыхах выбегаете на верхнюю палубу, голоса корабля наперебой твердят вам со всех сторон об опасности, что уже начинает надоедать. Внезапно дверь в капитанскую каюту резко распахивается. Из темноты прохода возникают переплетения отвратительных серо-фиолетовых щупалец, устремляющихся мимо вас к реке центральной мачты. Плотной обхватив её, они начинают резко сжиматься, вытягивая из каюты Его. Мужчина лет 40 с короткой неопрятной бородой и резкими чертами лица пролетает над вашими головами и опускается на рею. Щупальца, растущие из его левого плеча постепенно начинают втягиваться и уменьшаться, обращаясь в руку. Монстр оглядывает вас тяжелым взглядом, останавливаясь на «имя одного из персонажей игрока». Неожиданно другая рука, до того момента вполне нормальная, резко искажается, обращаясь в сгусток щупалец, устремившихся на вашего товарища. С безумной улыбкой хищника, ваш противник бросается в атаку: бросаем на инициативу, господа!

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Этот текст ознаменует первую половину финального боя с Гатчером. Советы по проведению данной боевой сцены:

- Сосредоточьте внимание Гатчера на персонажах-магах и лучниках, тех, кому не составит трудности достать его на рею.
- Используйте руки-щупальца для резких перемещений по полю боя, поднимания по мачтам и хватания игроков. Если в бою вам удастся выкинуть кого-то из игроков за борт — не стесняйтесь.
- Следите за здоровьем Гатчера. Если его достаточно ранят — пора реализовать побег и переход ко второй части финальной битвы.

Как только игроки покажут свою силу и опасность для Гатчера, он решит сбежать. Реализуйте побег, используя его щупальца для быстрого прыжка к лестнице, а затем дайте ему всё теми же щупальцами обвалить на лестницу гору ящиков посередине палубы, для усложнения преследования. Очистив проход, персонажи спускаются вниз, где узнают что страшный человек с безумной улыбкой и руками-щупальцами похитил нескольких матросов или кого-то из обслуживающего персонала, а затем сбежал с ними в трюм. Игроки отправляются за ним, к финалу битвы.

Вы медленно спускаетесь по лестнице в трюм. Сейчас вы как никогда чувствуете напряжение, подогреваемое доносящимися и под ваших ног скрипучим голосами ступеней, отсчитывающих каждый ваш шаг: «Шесть! Пять! Четыре! Три! Два! Один!» — когда они наконец умолкают гробовая тишина трюма бьёт по ушам. В свете горящих синим пламенем масляных ламп вашим глазам открывается картина, будто бы пришедшая со страниц книг - ужасиков. В самом центре помещения лежит несколько трупов. На своеобразной горе стоит он, нет, теперь скорее ОНО. Длинные щупальца на месте рук, жадно высасывающие последние капли жизни из матроса, бледно-голубая кожа, лицо, обрамлённое щупальцами, и странными двигающимися отростками: это что-то среднее между человеком и существом, о котором вы знаете лишь из страшных слухов — иллидом. Открыв свой рот, полный острых как бритва зубов ОНО проговорило гортанным голосом: «Это конец. Теперь я такой. И даже вам меня не остановить. Это судно станет для вас ловушкой, ведь вам некуда бежать. Прощайте, вы были последними, кто мог меня остановить!»

Бросайте на инициативу!

В этой битве используйте статблок Гатчер - иллид. Это ваше финальное сражение, поэтому здесь можно никак не сдерживаться, показав игрокам настоящую битву с опасным врагом. Советы для проведения данного боя:

- В трюме находится шкаф портал Q1, отличной идеей будет в начале сражения попробовать бросить в него одного из персонажей, что отправит его за борт «Сессилии», откуда ему придётся бежать назад, если конечно вообще удастся подняться на судно.
- Используйте окружение по максимуму, швыряйте в игроков мешки с мукой, ухудшая видимость, сбивайте их с ног, бросая друг в друга. Никто не помешает вам резко разрушить двери в клетки с корабельными курами, чтобы воспользоваться беспорядком образованным бросившимися в стороны испуганными птицами.
- В тесном помещении постоянно сближайтесь с персонажами дальнего боя, не давая им пространства и вынуждая постоянно отступать.

После победы над Гатчером ваншот можно закончить, или же дать персонажам ещё побродить по кораблю, разрешая конфликты между его обитателями и просто разгадывая последние тайны Искривлённого Сердца.

ВОЗМОЖНЫЕ СОБЫТИЯ

ИСКАЖЕНИЯ

Попав на борт «Сессилии» Искажённое Сердце начало распространять свое потустороннее влияние на корабль и его пассажиров. С момента отплытия в установленные моменты времени будут происходить изменения, которые будут задавать ритм игры и погружать игроков в все более и более мрачную атмосферу. Эти события будут делиться на основные и побочные, или события атмосферности.

Основные события — важная часть сюжета ваншота, их описание и время происшествя чётко прописаны в таблице «Основные события».

События атмосферности помогут вам сильнее раскрыть весь ужас и мистику происходящего на «Сессилии». В таблице «События атмосферности» вы найдёте описание множества мелких изменений, которые можно вводить в игру раз в 2 часа или чаще.

Вы можете выбрать событие, которое сами посчитаете уместным по ходу игры, или же бросить к10.



ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ

Время	Событие	Описание события
15:00	Шкаф-портал	Один из шкафов на борту судна (обозначенный на карте как Q1) обретает мистическую особенность перемещать материю. Точки, связанные в пространстве — внутренняя стенка шкафа и наружная часть борта «Сессилии». Если персонаж прыгнет в шкаф, или что-то туда бросит, произойдёт перенос и предмет окажется за бортом в открытом море. В свою очередь высокие волны нередко доходят до места переноса, отправляя воду прямо в шкаф. Именно по небольшой луже рядом со шкафом, или же по возросшей сырости игроки могут понять странность шкафа. Если один из персонажей обладает пассивной внимательностью 15 и более, то при входе в комнату со шкафом порталом вы должны сказать ему о том, что он заметил эту подсказку.
18:00	Тарелки-мимики	Часть посуды в столовой подверглась изменениям искаженного сердца, обретя странное подобие жизни. В 18.00 на борту проходит ужин для пассажиров, и именно там произойдет инцидент. 2 тарелки превращаются в МИМИКОВ [mimic]. В первом раунде они съедают еду, находящуюся в них, превращаются в едоподобных монстров, а затем атакуют ближайших к ним существ. Они сражаются до смерти.
21:00	Шкаф-портал 2	На судне появляется второй шкаф портал, обозначенный как Q2.
00:00	Голос корабля	Пропитавшись силой Искажённого Сердца, корабль изменился. Бывший военный корабль может вспоминать былые сражения или распевать шанти. Корабль может немного сменить курс, исходя из своих соображений, настраивать уютное освещение для общающихся или начинать качку при сильной тревоге тех, кто находится на борту.
03:00	Шкаф-портал 3	На судне появляется второй шкаф портал, обозначенный как Q3.
06:00	Буря	Буря — событие, происходящее уже после финального сражения с Гатчером. Возможно вы хотите заставить игроков прочувствовать реальность мира и силу МОРЯ. Что же происходит на борту Сессилии во время шторма? 1) Объедините игроков и остатки экипажа под предводительством Кристины, заставив их спустить паруса, рвущиеся от ветра, откачивать воду из пробоины или спасать смытого за борт товарища. Именно слаженность действий команды должна стать решающим фактором! 2) Буря прибыла, однако силы Искаженного Сердца никто не отменял. Потоки воды вливаются в шкафы-порталы, а видения путают матросов, заставляя спускать уже спущенные паруса и не замечать огромных волн за иллюзиями тихого моря. 3) Хоть Гатчер и побеждён, страхи пассажиров не развеяны. Помните о шкале волнения, используйте её актуальные значения, ведь возможно паника наступит не из-за бесчинств Гатчера, а именно из-за ужасов ярости морских вод. 4) Награда. Любое приключение не может обойтись без радостных моментов. В последние минуты бури на палубу Сессилии приносит большую пальму с целой кучей свежих и вкусных кокосов. Пора устроить кокосовую вечеринку на обломках мачт и перил в окружении страшных видений и загадок дальнего предела!

СОБЫТИЯ АТМОСФЕРНОСТИ

к10	Событие
1	Отражения в зеркалах оборачиваются на героев, зловеще улыбаются и подмигивают.
2	Все ложки и ножи на корабле внезапно оказываются вилками.
3	Масляные фонари в радиусе 50 футов от искажающего сердца изменяют свой свет на тусклый синий.
4	На глазах у героев некоторые предметы начинают состариваться, доски высыхают, а страницы книг могут рассыпаться в руках.
5	Часть пресной воды становится густой фиолетовой жидкостью. Если кто-то решится её попробовать, отметит, что по вкусу она отдаленно напоминает плохое вино. Эффекта не имеет.
6	Из некоторых досок корабля начинают расти уродливые изогнутые корни, напоминающие формой щупальца. Если их срубить, через время они вырастают снова.
7	В трюме начинают появляться угольно-черные крысы с мозгами без кожи (мозговые крысы), ведущие себя максимально нагло. Если их убить, они рассыпаются пеплом.
8	На стенах и потолках, когда никто не видит, а потом и на глазах у всех сами собой появляются следы когтей, сопровождающиеся характерным скрежетом.
9	Один из игроков начинает видеть или слышать кошмарную короткую галлюцинацию, остальные видят и слышат всё адекватно. Галлюцинации могут видеть как игроки, так и остальные на корабле. Примеры галлюцинаний вы сможете найти в таблице «наваждения».
10	Ковёр, лежащий на полу внезапно начинает медленно ползать, изучая окружающее пространство. Через час он замирает, превращаясь в обычный ковёр.

НАВАЖДЕНИЯ

к6	Событие
1	Крики о помощи откуда-то издалека, в какой-то момент резко обрываются.
2	Чёрный корабль с изорванными парусами, который показывается из-за горизонта, становится всё больше, пока не вырастает до огромных размеров, и в конце концов рассеивается чёрным дымом.
3	С одного из пассажиров начинается постепенно осыпаться кожа, пока не остаётся голый скелет, который скрестив руки прыгает за борт и исчезает.
4	На небе постепенно сгущаются чёрные тучи с громом и молниями. Когда корабль заходит в грозу, одна из молний бьёт прямо в героя ослепительной вспышкой, после чего гроза исчезает.
5	Один из пассажиров, матросов или персонажей превращается в жуткого монстра, который начинает убивать остальных одного за другим. Видение обрывается так же резко, как и началось.
6	Пол под вашими ногами постепенно начинает покрывается странной зловонной жижей, из которой к вам тянутся длинные тонкие щупальца.

ВРЕМЯ

В переводе на реальное время Основные события происходят раз в 45-50 минут.

СОВЕТЫ

Голоса корабля — корабль начинает жить своей жизнью в гораздо более прямом смысле, чем вам хотелось бы. Двери открываются сами собой, заботливо предлагая вам войти, штурвал поворачивается по своему усмотрению, злобно посмеиваясь, стены и потолки общаются между собой и сетуют на свою нелёгкую однообразную жизнь, а ступеньки на разные голоса считают сколько вам осталось до другой палубы. Тут вы можете использовать почти что угодно, что придёт вам в голову.

Ожившие тарелки

Вы входите в столовую, для того чтобы насладиться прекрасным ужином. Аромат отлично приготовленной еды проникает вам в ноздри, и вы в сладостном предвкушении садитесь за стол. Вооружившись вилками вы собираетесь начать трапезу. Однако в один миг ваше предвкушение сменяется полным недоумением. Тарелки, стоявшие на столе, внезапно открыв хищные пасти с несколькими рядами зубов, поглощают то, что лежит на них и начинают изменять свой облик. То, что ещё секунду назад было тарелкой с курицей, бросается на вас со злобным кудахтаньем, а бывшее блюдо с морепродуктами протягивает к вам свои скользкие щупальца. Бросайте инициативу!

Приложение А

Статьbloки

ГАТЧЕР ФАРД [GUTCHER FARD]

Средняя абберация, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +6

Навыки Убеждение +6, Скрытность +4, Проницательность +6, Обман +6, Восприятие +6

Чувства тёмное зрение **120 фт.**, пассивное Восприятие **16**

Языки Общий, Телепатия 120 футов

Бонус мастерства +3

Опасность 5

Сопротивление магии. Гатчер Фард совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Перевёртыш. Гатчер может Действием превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, мозг которого он поглотил, или принять свой истинный облик. Вся его статистика, кроме размера, одинаковая во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой Гатчера является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: **левитация** [levitate], **обнаружение мыслей** [detect thoughts], **очарование личности** [charm person]

(2/бень): **голод Хадара** [hunger of Hadar]

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** Урон психической энергией 13 (2к8 + 4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения равна 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе станет ошеломленной, пока не перестанет быть схваченной.

Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, один недееспособный гуманоид, схваченный свежавателем разума. **Попадание:** Цель получает колющий урон 45 (10к8). Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, Гатчер убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Гатчер Фард может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использоваться только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гатчер восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Гатчер перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Щупальце (стоит 2 действия). Гатчер совершает одну атаку Щупальцем.

СЬЕР ЙЕППИ [SIEUR JEPPI]

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 11

Хиты 14 (3к6+3)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	12 (+1)	17 (+3)

Навыки Выступление +5, Обман +5

Чувства пассивное Восприятие **11**

Языки Общий

Бонус мастерства +2

Опасность 1

Неуловимое заклинание (3/день). Во время накладывания заклинания Сьер может наложить его без вербальных и соматических компонентов.

Использование заклинаний. Сьер является заклинателем 3-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): **волшебная рука** [mage hand], **малая иллюзия** [minor illusion], **пляшущие огоньки** [dancing lights], **фокусы** [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейку): **маскировка** [disguise self], **обнаружение магии** [detect magic]

2 уровень (2 ячейку): **воображаемая сила** [phantasmal force], **отражения** [mirror image]

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 1) колющего урона.

Приложение В

Магические предметы

Искажённое Сердце

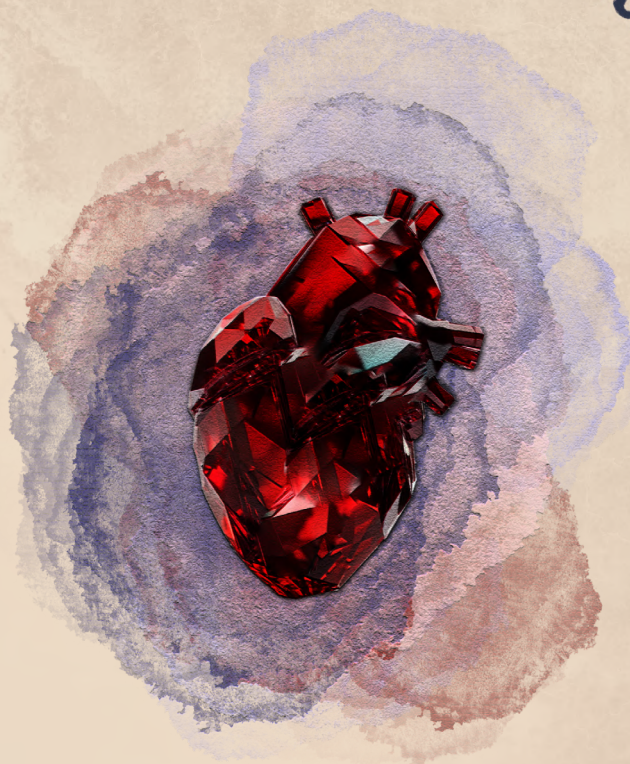
Этот небольшой красный камень со слоистой структурой, напоминающий по форме сердце, является неудачным результатом попытки призвать могущественное существо с дальнего предела. Прибыв в наш мир, Искажённое Сердце за несколько дней настолько изменило небольшое поместье и всех его обитателей, что прибывшие на место волнений следователи не нашли ни одного человека, способного оставаться в сознании.

После призыва искаженное сердце побывало во многих лабораториях, исследовательских замках и подобных им местах, но никто не сумел понять одного: где начинаются и где заканчиваются противоестественные силы искажающего сердца.

Способности:

- В радиусе 100 футов вокруг искаженного сердца происходят необъяснимые аномалии: оживление предметов, порталы и галлюцинации.
- Владелец искаженного сердца каждое утро получает следующий эффект:

Искаженное сердце является ключом, способным отворить дверь к Дальнему Пределу. Все предметы, связанные так или иначе с искаженной силой или Дальним Пределом отзываются на силы Искажённого Сердца, начиная работать активнее.



ЗАЩИТА

Если Сердце во время плавания каким-либо образом покидает пределы корабля — через 5 реальных минут оно материализуется в одном из шкафов-порталов.

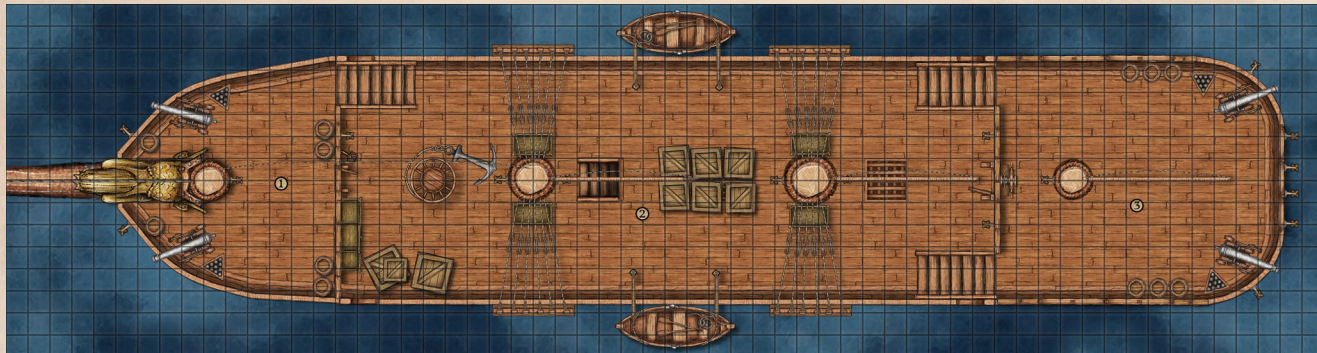
ЭФФЕКТ ИСКАЖЕНИЯ

Этап	Изменения
1	Дальний Предел связывается с персонажем способом, определяемым броском d6: (1) персонаж пробуждается от кошмаров под слышимый тревожный голос, призывающий его и окружающих отправиться в определённое место или совершить определённое действие; (2) персонаж и окружающие его люди слышат шёпот непонятных разговоров или бессмыслицу; (3) персонаж время от времени распознаёт тревожащие слова на языках, которых он не понимает; (4) персонаж замечает странные закономерности в повседневных предметах и событиях; (5) персонаж обнаруживает незнакомые предметы в знакомых местах; (6) персонаж иногда слышит незнакомый голос, исходящий из его горла, когда он пытается заговорить.
2	Энергия пустоты искажает реальность в пределах 30 фт от персонажа способом, определяемым броском d6: (1) существа больше не отбрасывают тени; (2) переносимые предметы, которые не держат или не переносят, меняют расположение; (3) у персонажа развивается нежелательная тяга, например, к сырому мясу, несъедобным материалам, насекомым, волосам или ногтям; (4) персонаж обнаруживает пугающие записи своим почерком, хотя уверен, что не делал их; (5) персонаж иногда произвольно общается телепатически, а не как обычно; (6) температура окружающей среды повышается или понижается.

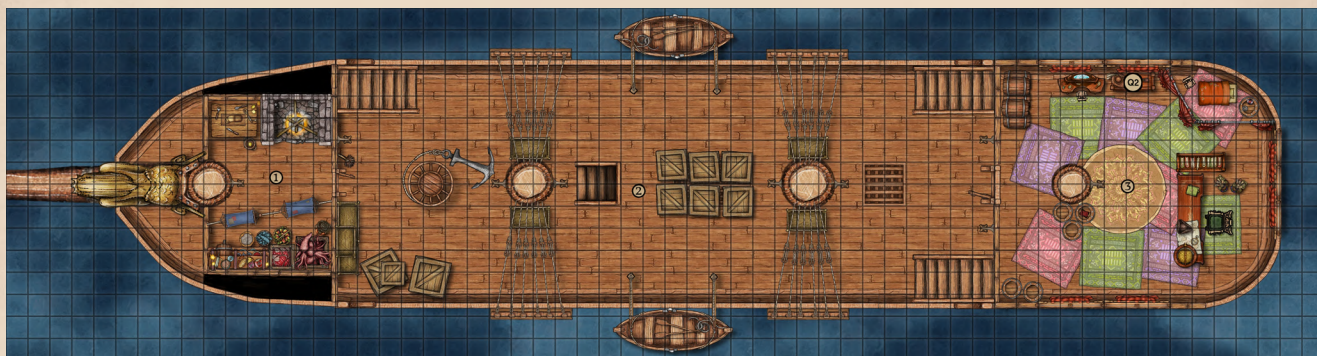
Приложение С

КАРТЫ

Верхняя палуба



Средняя палуба



Нижняя палуба



Грузовой трюм





Карты в формате для скачивания и печати можно найти на **гугл-диске**.

Связаться с нами и изучить другие наши работы можно в нашем тг-канале по ссылке:
<https://t.me/CrossroadsWorlds>