

Призрачное «Возрождение»

Завязка

Левиафанобой "Возрождение", принадлежащий Лорду Стрендофорду вернулся в порт пустым.

Корабль успешно пришвартовался, однако поднявшиеся на борт служители доков не обнаружив никого живого и в ужасе сбежали с левиафанобоя.

Прибывший Лорд Стрендфорд объявил карантин и опечатал док и корабль личной печатью.



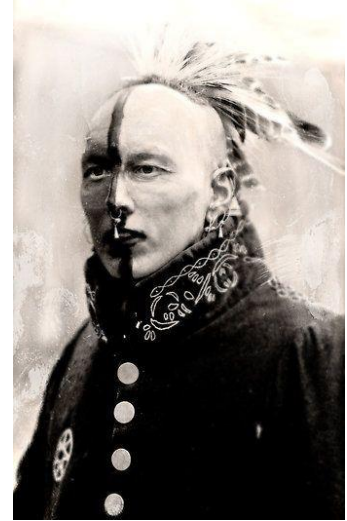
Завязки по типам банды:

<i>Ассасины</i>	Поступил заказ на капитана "Возрождения". Капитан должен быть убит в любом случае и заказчик хочет получить его дух в бутылке.
<i>Бандиты</i>	Должник заказчика завербовался на "Возрождение" и попытался сбежать в моря. Необходимо не дать ему это сделать - либо выбить из него долг когда он вернется.
<i>Адепты</i>	К группе обращается один из капитанов, приближенный к Лорду с заказом - разобраться в чем проблема с кораблем.
<i>Барыги</i>	на корабле хранится груз контрабанды, обещанный банде
<i>Тени</i>	Заказчик хочет получить информацию об исследованиях, ведущихся на "Возрождении"
<i>Перевозчики</i>	группа должна вывезти небольшой груз из Дасквола, Груз хранится на Возрождении

В любом случае - к моменту начала дела банда может узнать следующее

- 1) Корабль вернулся пустым. Об этом как минимум говорят в доках, но все заинтересованные уже в курсе того что корабль пуст, и что Стрендфорд поставил его на карантин. Служителей, поднимавшихся на борт и хоть что-то видевших Стрендфорд забрал с собой

- 2) Перед отплытием на корабль был погружен груз состоящий из нескольких металлических коробок и прибыл пассажир, в плаще с капюшоном и маске, скрывающей лицо.
- 3) Переда самым отправлением судна груз и пассажира привезли на карете с закрытыми окнами посреди "ночи". Это видел мальчишка-докер. Ныне он прячется в хибаре в доках, понимая что увидел лишнее. *Карета принадлежит Лорду Скарлоку - это можно определить по гербам на карете, не очень умело скрытым кучером.*
- 4) Лорд Стрендфорд искал кого-то способного решить проблему с кораблем, но не смог найти.

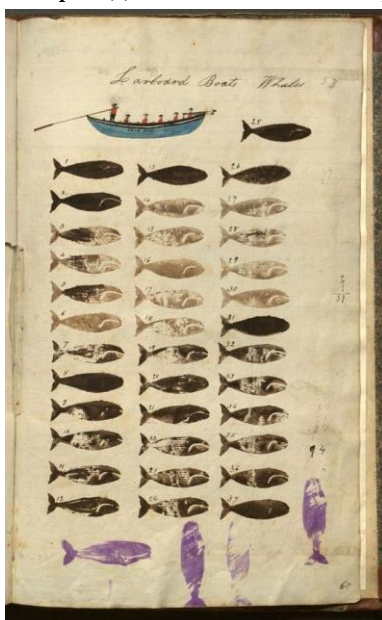


Этот список, естественно, не является конечным. По желанию мастера в него можно включить и информацию из следующих частей. Однако нужно помнить, что все, что написано далее *очень сложно* узнать обычными методами – даже если эти обычные методы включают вызов духов и обращение к Древним Богам.

"Возрождение"

Корабль до сих пор стоит у причала, все проходы к причалу перекрыты двумя "уровнями" защиты. Первый заслон состоит из небольшой группы синих мундиров, подкупленных работниками Стрендфорда. Их основная задача - разворачивать всех интересующихся «Возрождением» и следить за странностями вокруг. Второй - несколько доверенных "работников" Стрендфорда. Их основная задача - охрана корабля.

Возрождение - типовой корабль-левиафановой (ближайший аналог по типу - китобой из нашей реальности). Чертежи, либо подробное описание внутренностей корабля можно добыть без особого труда, однако все интересующиеся этими данными достаточно быстро попадают в поле зрения левиафанобоев.



Корабль пуст. Более того - оказавшийся на корабле почувствует неестественную тишину. Пройдя **проверку резонанса** он поймет что призрачное поле вокруг необычно пустое. Все каюты - пусты, каких-либо следов борьбы или бегства нет - такое ощущение что люди покинули корабль только что.

В каюта капитана - лежит судовой журнал где указан факт погрузки "научного оборудования", а также письмо-отчет для Лорда Стрендофорда, где капитан выражает некоторое недоверие ученому, и отчитывается о его действиях до

проведения эксперимента.

В каюте старпома нет ничего особо примечательного, однако можно найти карту с проложенным курсом, а так же информацию про вылов левиафанов. Прочитав и проанализировав информацию можно понять что левиафаны покидают привычные места – с каждым выходом корабль все дальше и дальше искал рыбину. Так же там можно найти драгоценную ложку из серебра ценой в 1 монету.

Одна из кают офицеров была отдана ученому. В ней можно найти несколько инструментов оккультно-научного характера (среди них - шкатулка), а так же журнал исследований. Одна из последних записей датирована тремя днями до возвращения в порт “Возрождения”

В трюме - кроме машинного отделения еще находится разделочный цех где к потолку подвешена разделенная на большие части туша левиафана. В районе головы можно найти цепочку символов, вырезанных на плоти рыбы. Так же в разделочном цехе есть несколько десятков емкостей с кровью левиафана.

Команда «Возрождения»

Капитан Вестер (*властный, высокомерный, немногословный*)

Ученый Квесс (*загадочный, увлеченный, окултист*)

Старший помощник Лександр (*аристократ, интеллигентный, тайный духовидец*)

Матросы (*грубый, необразованный, поклоняющийся древнему божеству, любезный, подлизывающийся, враждебно настроенный, имеющий увечье*)¹



Что тут происходит на самом деле

Лорд Скарлок, преследуя свои тайные цели, заказал ученому из “Адермиского” университета исследование одного артефакта из Пустоши, не так давно доставленного ему. Этот артефакт представляет собой ловушку, изменяющуюся реальность и способную задерживать духов на ограниченном пространстве.

Исследования шли успешно, вплоть до момента проведения первого эксперимента “в поле”. В качестве источника “энергии” для шкатулки был выбран дух левиафана. Ученый успешно смог связать артефакт и дух, но при активации шкатулки *что-то пошло не так* и вместо того чтобы задержать духов шкатулка вытянула души всего экипажа и создала “антипризрачное” поле отпугивающее духов.

¹ Матросов много – поэтому тегов больше трех. Использовать их можно и нужно в любых сочетаниях

Кроме команды корабля – в шкатулке находится несколько духов, застрявших там с времен войны за Освобождение. Некоторые из них сохранили разум и вполне способны на диалог. Сейчас они прячутся, поняв что оказались не левиафанобое и вокруг – живые люди.

Корабль вернулся в порт ведомый духом левиафана и слитным желанием всех людей, попавших в призрачное поле вернуться домой.

С точки зрения команды плавание прошло успешно - только после эксперимента ученого вокруг вдруг стало слишком тихо. Вернувшись в Даскволл они были очень удивлены тишине и пустоте вокруг. Команда корабля также находится в “карантине” - только этот карантин объявлен капитаном в связи с тем что город пуст.

Риски в деле

Шкатулка активно реагирует на "магические" действия вокруг неё или просто неаккуратное обращение с ней (счетчик на 8). Частично успешные проверки шкатулки сдвигают счетчик "Шкатулка открылась" на 1, провалы - на 2

Открывшаяся шкатулка может как затянуть игроков в призрачное поле, так и просто взорваться. Примеры того что может произойти – смотрите в таблице.

6 «УПС, шкатулка!»

1	Шкатулка взрывается в реальности
2	Шкатулка раскрывается, излучая яркий свет и примания (отпугивая) призраков
3	Шкатулка «взрывается» в призрачном поле – со всеми вытекающими для всех, обладающих Резонансом
4	Персонажей затягивает в поле шкатулки.
5	Раскалившаяся шкатулка падает на пол (и хорошо если на полу нет ничего горючего!)
6	Один из оказавшихся к шкатулке возвращается в реальность. Совершенно не обязательно что этот «один» - член команды

За левиафанобоем наблюдают сразу несколько сил. Шумное решение проблем может привлечь внимание охранников - официальных охранников доков, либо тайных соглядатаев Лорда Стрендофорда.

Дух левиафана неуспокоен и способен на некоторые действия внутри корабля.

20 “Что тут могло пойти ТАК?”

1	В дело вмешиваются конкурирующая банда
2	Дух левиафана разрушает ловушку (ВЗРЫВ!) и создает колодец духов
3	На корабль поднимается группа Смотрителей духов в полном обмундировании
4	Лорд Скарлок пришел забрать принадлежащее ему
5	Лорд Стрендфорд принимает решение затопить корабль
6	На корабль пробралось дух, достаточно сильный чтобы не испытывать неприятных ощущений от шкатулки.
7	Шкатулка ломается, изменяя реальность вокруг
8	Корабль внезапно начинает двигаться в сторону выхода из порта. Команды на нем как не было, так и нет
9	На порт надвигается необычно сильный для этого времени года шторм.
10	Призрачные вороны начинают кружить над “Возрождением”. Вслед за ними скоро придут Хранители Духов
11	Один из членов команды сумел избежать воздействия шкатулки.
12	Один из членов команды - друг/родственник персонажа
13	Дух левиафана пытается вступить в диалог с одним из членов команды
14	Кровь левиафана в трюме начинает распадаться с выделением опасных газов
15	Капитан опасался врагов и заготовил ловушку на сундуке/бюро
16	На причале начинается разборка между двумя бандами.
17	Демон взбирается по борту корабля. Его цели схожи с целью банды.
18	Среди магических инструментов ученого есть пара слишком опасных для окружающих.
19	Ученый был не тем, за кого он себя выдавал, либо был подменен перед тем как сел на корабль.
20	Шкатулка начинает изменять реальность слишком сильно и слишком заметно. Вслед за помещением людей в призрачное поле начинают изменяться физические свойства окружающего пространства.