

МИМИК-ДОМ

Детективное приключение для персонажей 2-го уровня



ПАВЕЛ КОЧЕТКОВ

D&D 5e (2014)

МИМИК-ДОМ

Детективное приключение
для персонажей 2-го уровня

О ПРИКЛЮЧЕНИИ

Старый доходный дом на улице Пепельной хранит больше секретов, чем кажется на первый взгляд. Жильцы жалуются на странные звуки, исчезающие вещи и пугающие происшествия. Новый владелец здания нанимает искателей приключений, чтобы выяснить, что происходит, и устранить источник проблем.

То, что начинается как обычное расследование паранормальной активности, постепенно раскрывает шокирующую правду; дом живой. Это гигантский мимик по имени Гоша, который долгие годы служил домом для людей благодаря заботе своего прежнего хозяина. Теперь он остался один, страдает от паразитов и нуждается в помощи.

ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- ◆ Система: Dungeons & Dragons 5e (2014)
- ◆ Уровень персонажей: 2-й
- ◆ Жанр: детектив, исследование, социальное взаимодействие, сражения
- ◆ Примерная продолжительность: 3—4 часа
- ◆ Место действия: город, двухэтажный доходный дом и подвал
- ◆ Основные темы: живая среда, необычный союзник, забота, тайны прошлого, моральный выбор

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Дом на улице Пепельной — это Гоша, гигантский мимик, способный изменять внутреннее устройство и подстраивать комнаты под свои потребности. Его прежний хозяин, Эдгар Вельт, знал истинную природу дома и многие годы заботился о нём.

После смерти Эдгара Гоша остался без присмотра. Он скучает по хозяину, теряет привычный распорядок и страдает от паразитов — отвратительных существ, поселившихся на его теле. Паразиты причиняют ему боль, заставляют дом вести себя беспокойно и создают угрозу для всех, кто в нём находится.

Новый владелец здания, Маркус Ренальд, не знает о том, что дом живой. Он считает происходящее проявлениями паранормальной активности и нанимает искателей приключений, чтобы разобраться в ситуации и сохранить имущество.



ДНЕВНИК, НАХОДКИ И ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

Исследуя дом, герои находят отдельные страницы дневника Эдгара. В них он рассказывает о своей жизни с Гошей, записи о кормлении, попытках бороться с паразитами и о собственных тревогах. Страницы дневника разбросаны по всему дому — после смерти хозяина Гоша играл с ними, словно с дорогой вещью, и разорвал их на части.

В подвале героев ждёт ещё одна важная находка — плетёная корзина с магическими предметами. Эти вещи принадлежали искателям приключений, чьи тела когда-то принёс в дом таинственный незнакомец. Эдгар согласился избавиться от тел за плату, не задавая лишних вопросов и не выясняя, при каких обстоятельствах они погибли.

Кто был этот незнакомец и какова настоящая история этих авантюристов — остаётся загадкой, которая может стать зацепкой для будущих приключений.

ЗАМЕТКА АВТОРА

«Мимик-дом» не предполагает единственно правильного решения. Герои могут очистить Гошу от паразитов, попытаться приручить его, сделать своим домом и постоянной базой, договориться с новым владельцем или даже вступить с ним в конфликт.

Это история о выборе, заботе и необычной дружбе. Используйте её так, чтобы она принесла удовольствие вам и вашей группе.

Павел Кочетков

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

КОНТРАКТ В ТАВЕРНЕ

Приключение начинается в одной из городских таверн, где искатели приключений могут найти работу. Здесь собираются наёмники, торговцы, путешественники и все, кто ищет новое дело.

Для Мастера: вы можете придумать свой собственный крючок для начала приключения или вписать этот квест в уже существующую кампанию. Сцена с контрактом в таверне предлагается как универсальный вариант для старта приключения.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

Прочитайте следующее описание игрокам:

Вечер в таверне выдался шумным и тёплым. Возле стойки кто-то спорит о цене товара, за дальним столом смеётся компания наёмников, а от кухни тянет жареным мясом, луком и свежим хлебом.

Над столами дрожит мягкий свет свечей, кружки стучат о дерево, а разговоры сливаются в ровный гул.

Вы устраиваетесь за свободным столом. Самое время перевести дух, осмотреться и, если хотите, коротко рассказать друг другу о своих делах.



ОПИШИТЕ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Предложите игрокам кратко описать своих героев: как они выглядят, во что одеты и какое первое впечатление производят.

Когда описания закончены, к вашему столу подходит человек с аккуратной стопкой бумаг. Он окидывает группу внимательным взглядом, словно уже прикидывает, насколько вы подходите для дела, и без лишних церемоний начинает разговор.

— Ищете работу? Есть одно занятное дело. Старый дом, странные звуки, перепуганные жильцы. Нужны люди, которые не сбегут при первом скрипе половиц. Возьмётесь?

О РАСПОРЯДИТЕЛЕ КОНТРАКТОВ

Распорядитель контрактов не связан ни с какой гильдией. Он зарабатывает тем, что сводит заказчиков и исполнителей, подыскивая подходящих людей для разных поручений. Он хорошо знает город, любит держать всё под контролем и разговаривает уверенно, будто заранее ждёт согласия.

ВАЖНАЯ ДЕТАЛЬ

Маркус Ренальд предпочёл передать заказ через посредника. Он не собирается лично встречаться с искателями приключений и намерен оставаться в стороне.



СОДЕРЖАНИЕ КОНТРАКТА

- ◆ **Заказчик:** Маркус Ренальд (через посредника).
- ◆ **Задача:** отправиться в старый двухэтажный дом на улице Пепельной, выяснить причину странных происшествий и устранить источник проблемы.
- ◆ **Награда:** 50 золотых монет после выполнения задания.
- ◆ **Срок:** чем скорее, тем лучше.
- ◆ **Условия:** по возможности не портить имущество и не выносить вещи без разрешения владельца.
- ◆ **Известные сведения:** жильцы жаловались на странные звуки, движение мебели и пугающие явления внутри дома.

ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

- ◆ **Кто такой Маркус Ренальд?**
 - Новый владелец дома. Он предпочёл передать заказ через посредника и лично встречаться с авантюристами не намерен.
- ◆ **Дом действительно опасен?**
 - Точных сведений нет. По словам заказчика, жильцы были слишком напуганы, чтобы оставаться внутри.
- ◆ **Почему заказ передают именно нам?**
 - Потому что вы выглядите как люди, которые хотя бы дослушают предложение до конца.
- ◆ **Что будет, если в доме и правда завелись привидения?**
 - Тогда, надеюсь, вы справитесь и с этим.

Дом на улице Пепельной

Южные мастерские — один из самых бедных, но оживлённых кварталов города. Здесь тесно соседствуют ремесленные лавки, склады, мастерские и ветхие жилые дома. Узкие улицы завалены ящиками и бочками, в воздухе стоит стойкий запах дыма, кожи, металла и сточных вод. По вечерам квартал погружается в полумрак, и лишь редкие фонари разгоняют туман, стелющийся между домами.

Дом, который предстоит исследовать героям, стоит на улице Пепельной, между кузницей и складом торговца углём. Это старый двухэтажный дом из тёмного камня и дерева, с покосившейся крышей и облупившейся штукатуркой. На первый взгляд он ничем не выделяется среди других зданий квартала: обычный дом, выдавший лучшие времена. Однако в нём есть что-то тревожное — словно сама тишина вокруг него слишком густая, а тёмные окна смотрят на улицу пустыми, безжизненными глазами.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Дом выглядит заброшенным, но не полностью неухоженным. Крыша цела, ставни на месте, дверь плотно закрыта. Дворик перед домом небольшой, заросший сорняками, с покосившимся забором. На стенах видны следы времени: трещины в кладке, выцветшая краска, потёки дождевой воды.

Несмотря на внешнюю обыденность, дом производит неприятное впечатление. Кажется, что вокруг него слишком тихо, даже для этого шумного квартала. Птицы не садятся на крышу, а уличные кошки сторонятся ворот. Воздух рядом с домом кажется затхлым, словно долгое время здесь никто не проветривал помещения.

ОСМОТР СНАРУЖИ

При внимательном осмотре герои могут заметить следующие детали:

- ♦ **Ни в одном окне не горит свет.** Дом погружён в полную тьму, даже в вечернее время.
- ♦ Окна закрыты ставнями или занавешены, однако сквозь тёмные стёкла можно разглядеть силуэты мебели.
- ♦ Внимательные герои могут заметить **тень, движущуюся** по внутренней стене за одним из окон — словно кто-то проходит по комнате.
- ♦ Иногда кажется, что внутри комнаты **что-то слегка сдвигается**: стол или стул, будто их перемещают, хотя в окнах по-прежнему нет света.
- ♦ **Дверь крепкая**, с железным кольцом, но не заперта на замок снаружи. Следов недавнего взлома нет.
- ♦ **На подоконниках** слой пыли, а на крыльце — засохшие листья и мелкий мусор.



ЕСЛИ ГЕРОИ РАССПРАШИВАЮТ СОСЕДЕЙ

Местные жители неохотно говорят о доме на улице Пепельной, но при дружелюбном разговоре, удачной проверке на Харизму или небольшом вознаграждении могут поделиться следующими сведениями. Ниже приведены примеры ответов на возможные вопросы героев. Используйте их по ситуации, выбирая наиболее подходящие.

- ♦ **Странный старик.** «Эдгар? Да, помню его. Был чудаковатый старик. Часто говорил сам с собой, даже когда рядом были люди. А ещё он регулярно притаскивал домой большие куски мяса — такие, что и вдвоём не унести. Говорил, что для особых рецептов, но выглядело это... странно».
- ♦ **Ночные звуки.** «По ночам из этого дома доносились скрипы и тяжёлые звуки, будто там ворочается какое-то огромное животное. Иногда слышался глухой рёв, как от зверя, но я никогда не видел, чтобы он держал каких-то животных».
- ♦ **Сдвинутая мебель.** «Я раньше снимал у него комнату. Однажды утром я обнаружил, что моя кровать оказалась в совершенно другом конце комнаты. Я точно помню, что не переставлял её. С тех пор мне стало не по себе, и я съехал».
- ♦ **Покупки.** «Он часто заходил на рынок и покупал крупную соль, уксус и всякие травы — сушёные и свежие. Причём в больших количествах. Говорил, что это нужно для работы, но не объяснял, для какой именно».

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЕРВОГО ЭТАЖА

Первый этаж дома встречает героев тяжёлой, затхлой тишиной. Воздух здесь сырой и холодный, а вся обстановка кажется неправильной, словно в доме давно поселилось что-то недоброе. На этом этапе происходящее должно напоминать встречу с привидениями или полтергейстом: мебель стоит не на своих местах, в дальних комнатах будто мелькают тени, а стены иногда будто едва заметно вздрагивают.



ПРИХОЖАЯ И КОРИДОР

Как только все герои входят в дом, тяжёлая входная дверь с грохотом захлопывается за их спинами. Она не поддаётся обычным попыткам открыть её снова.

Прихожая узкая и пыльная. Лестница ведёт на второй этаж, а под ней находится дверь в подвал. В тёмных углах чудится движение, а влажные пятна на стенах иногда выглядят так, будто по ним только что скользнула тень.

КЛАДОВАЯ

Небольшая кладовая забита мешками, ящиками и банками. Здесь сыро и тесно. Некоторые банки разбиты, а по полу рассыпаны крупы и сушёные травы. Место кажется давно заброшенным, но запасы всё ещё могут пригодиться героям.

СПУСК В ПОДВАЛ

Дверь под лестницей ведёт в подвал. Оттуда тянет холодом, сыростью и неприятным запахом земли. Иногда из-за двери доносится тихий шорох, будто внизу что-то медленно двигается.

ГОСТИНАЯ И КУХНЯ

Самое большое помещение первого этажа совмещает гостиную и кухню. Здесь сразу заметно, что с домом что-то не так: стол опрокинут на бок, один табурет висит на люстре, стулья стоят под странными углами, будто их в спешке переставляли невидимые руки.

В глубине комнаты героям может показаться, что по стене прошла тень, но приглядевшись, они видят лишь пятно плесени.

На кухне можно найти крупную соль, уксус, банки, посуду и прочие хозяйственные припасы. Их предназначение пока неочевидно, но позже они могут оказаться важными.

ЖИЛАЯ КОМНАТА

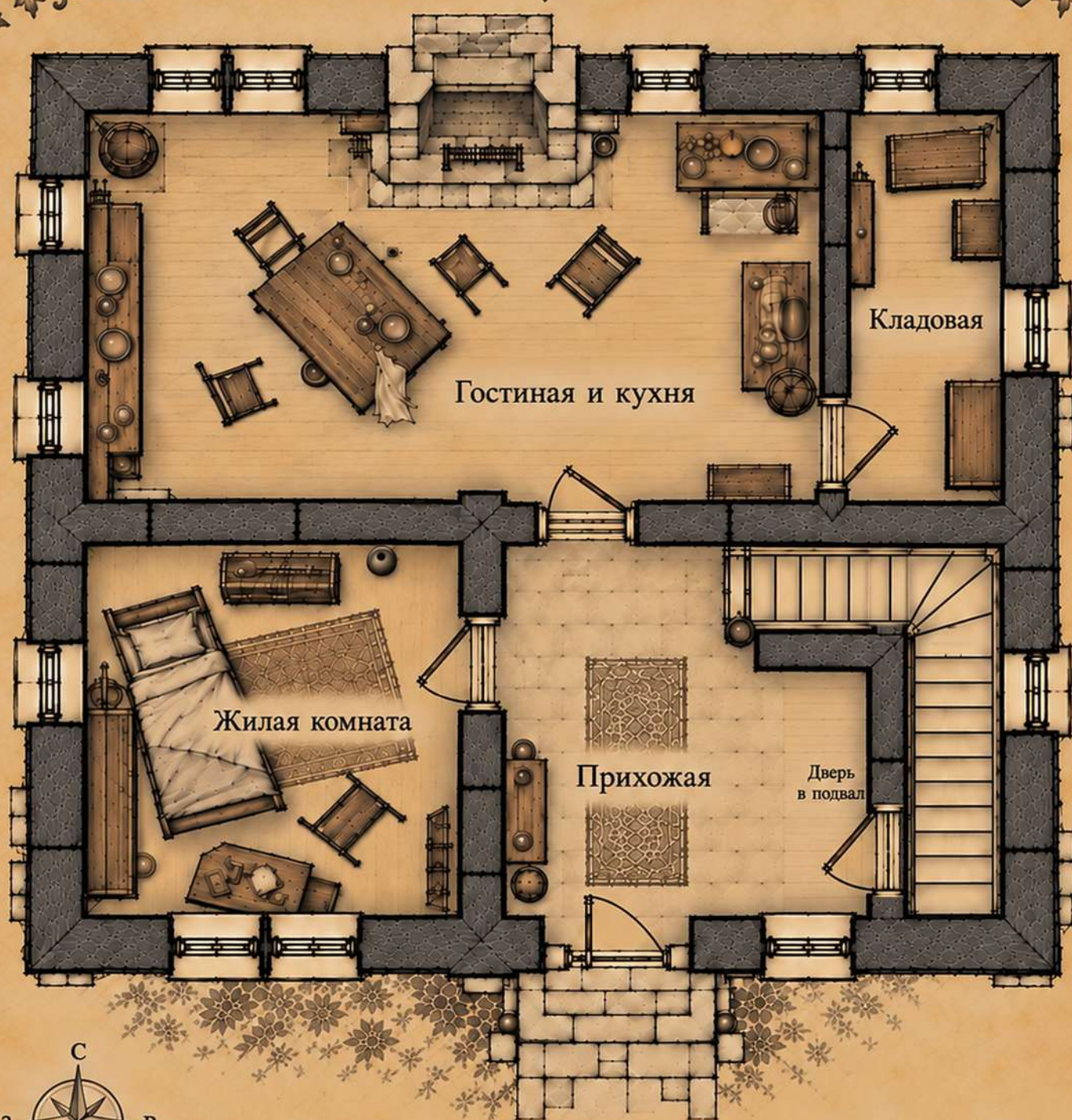
Небольшая жилая комната выглядит так, словно её покинули в спешке. Кровать смята, шкаф приоткрыт, вещи разбросаны, а стул развёрнут лицом к стене. Здесь особенно легко ощутить чужое присутствие, хотя рядом никого нет.

ПОВЕДЕНИЕ ГОШИ

Дом реагирует на поведение героев. Если они ведут себя спокойно, обстановка может становиться чуть менее враждебной. Если же они ломают вещи, шумят или причиняют дому боль, двери захлопываются, мебель меняет положение, а комнаты становятся ещё тревожнее.

По мере исследования и после удачных проверок навыков мастер может выдавать героям обрывки дневника Эдгара — это хороший способ постепенно раскрывать тайну дома.

План первого этажа



Дом на улице Пепельной. Первый этаж.

Схема для мастера.

Не является картой для пошаговой боёвки.
Карту для пошаговой боёвки можно получить
на моём Бусте в Комплекте Мастера.

ИССЛЕДОВАНИЕ ВТОРОГО ЭТАЖА

Второй этаж дома относительно небольшой. Здесь располагаются три бывшие комнаты арендаторов и личная комната Эдгара Вельта.

Комната Эдгара выглядит как скромное жилище пожилого человека. Здесь находятся кровать, небольшой шкаф, письменный стол, книжные полки и личные вещи прежнего хозяина.

На письменном столе герои могут обнаружить чернильницу, перо и следы от лежавших здесь бумаг. Однако самого дневника нет.

Библиотека Эдгара

В комнате находится небольшая библиотека Эдгара. Среди обычной литературы особенно выделяются три книги:

- **Книга о паразитических существах.** Содержит описания паразитов, их повадок, способов размножения и мест обитания. Внимательные герои смогут заметить сходство некоторых описаний со странными пятнами, которые встречаются в доме.
- **Справочник по болезням магических существ.** Рассказывает о различных заболеваниях, в том числе о паразитарных заражениях. Из него можно узнать, что некоторые магические существа способны испытывать сильную боль, менять поведение и терять контроль над своими способностями из-за паразитов.
- **Книга о существах, способных к мимикрии и изменению облика.** Содержит сведения о существах, которые маскируются под предметы, изменяют внешность или подражают окружающим объектам. Среди прочих существ упоминаются мимики. Эта книга может стать одной из важнейших подсказок к разгадке природы Гоши.

Книги не должны прямо сообщать, что дом является мимиком. Их задача — дать героям возможность самостоятельно сопоставить прочитанное с происходящими странностями.

Также в комнате находятся некоторые ингредиенты для противопаразитарного раствора: горькая травяная настойка и зола. Остальные компоненты — соль и уксус — можно найти на кухне первого этажа.

Почему дневник разбросан по дому

После смерти Эдгара Гоша сильно скучал по своему хозяину. От дневника сохранился знакомый запах, поэтому мимик начал играть с ним, словно домашнее животное с любимой вещью хозяина.

Постепенно дневник был разорван, а его страницы оказались разбросаны по всему дому.

Мастер может использовать эту особенность для создания трогательных сцен. Например, обнаружив очередной листок дневника, герои замечают, как ближайшая стена слегка шевелится, словно пытается приблизиться к знакомой вещи.

Функция страницы для мастера

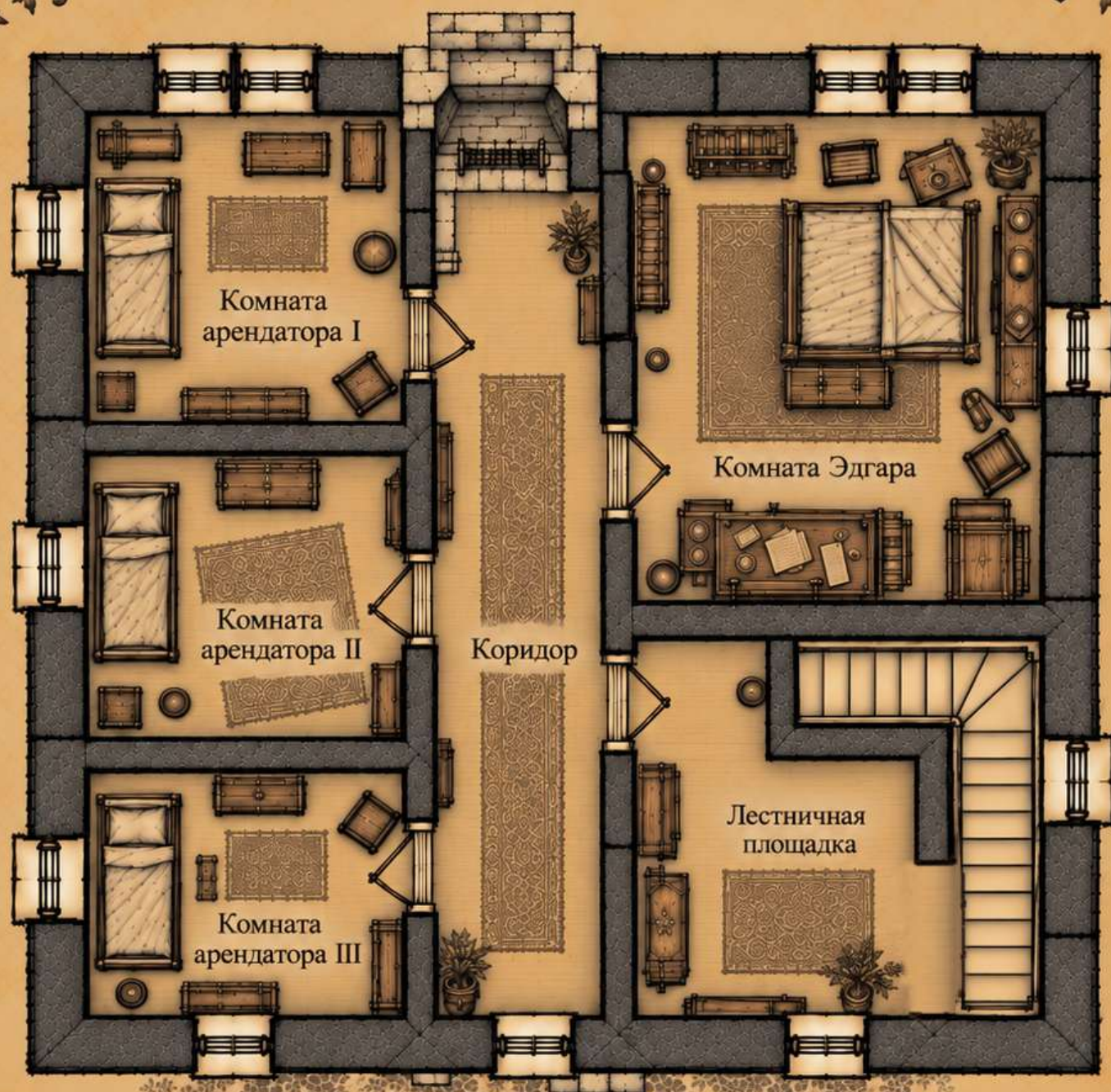
- Познакомить игроков с личностью Эдгара через его вещи и исследования.
- Дать три самостоятельных направления расследования: паразиты, заболевания магических существ и существа, способные менять облик.
- Предоставить дополнительные подсказки к главной загадке, не раскрывая её напрямую.
- Объяснить происхождение разбросанных записок и позволить героям собрать недостающие ингредиенты для раствора.



Особенно важно: книги должны быть не просто декорацией. Если игроки решат их изучить, мастер должен предоставить конкретные полезные сведения. Это создаст ощущение, что герои действительно ведут расследование, а не просто собирают заранее подготовленные записки.



План второго этажа



Дом на улице Пепельной. Второй этаж.

Схема для мастера.

Не является картой для пошаговой боёвки.
Карту для пошаговой боёвки можно получить
на моём Бусте в Комплекте Мастера.

Подвал и кормовая дверь

Подвал — самая загадочная часть дома. Это небольшое сырое помещение под лестницей, где стоят старый стол, простая бытовая утварь и скопившийся хлам. Именно здесь находится кормовая дверь — одна из главных тайн приключения.

Кормовая дверь

Внешне кормовая дверь напоминает обычную деревянную дверь, но при ближайшем осмотре становится ясно, что с ней что-то не так. У неё нет ручки, замочной скважины, петель и даже щелей между дверью и стеной. Поверхность гладкая и цельная, будто сама стена лишь притворяется дверью.

Открыть кормовой проход силой невозможно. Обычные инструменты, попытки взлома и проверки навыков не помогают. Единственный способ открыть проход — произнести команду: «Гоша, ужинать». После этого гладкая поверхность раскрывается, и перед героями открывается вход в кормовую часть тела мимика.



Что происходит после команды

Когда дверь открывается, дом заметно реагирует. Стены и пол едва уловимо вздрагивают, а изнутри доносится влажный, тяжёлый звук. Гоша воспринимает происходящее как привычный ритуал кормления. Если герои войдут слишком рано после кормления или поведут себя неосторожно, ситуация может быстро стать опасной.

Корзина с артефактами

Под столом находится плетёная корзина с магическими предметами. Внешне она выглядит неприметно, но именно в ней хранятся вещи погибших авантюристов. Герои могут найти корзину как до того, как узнают всю правду о доме, так и после.

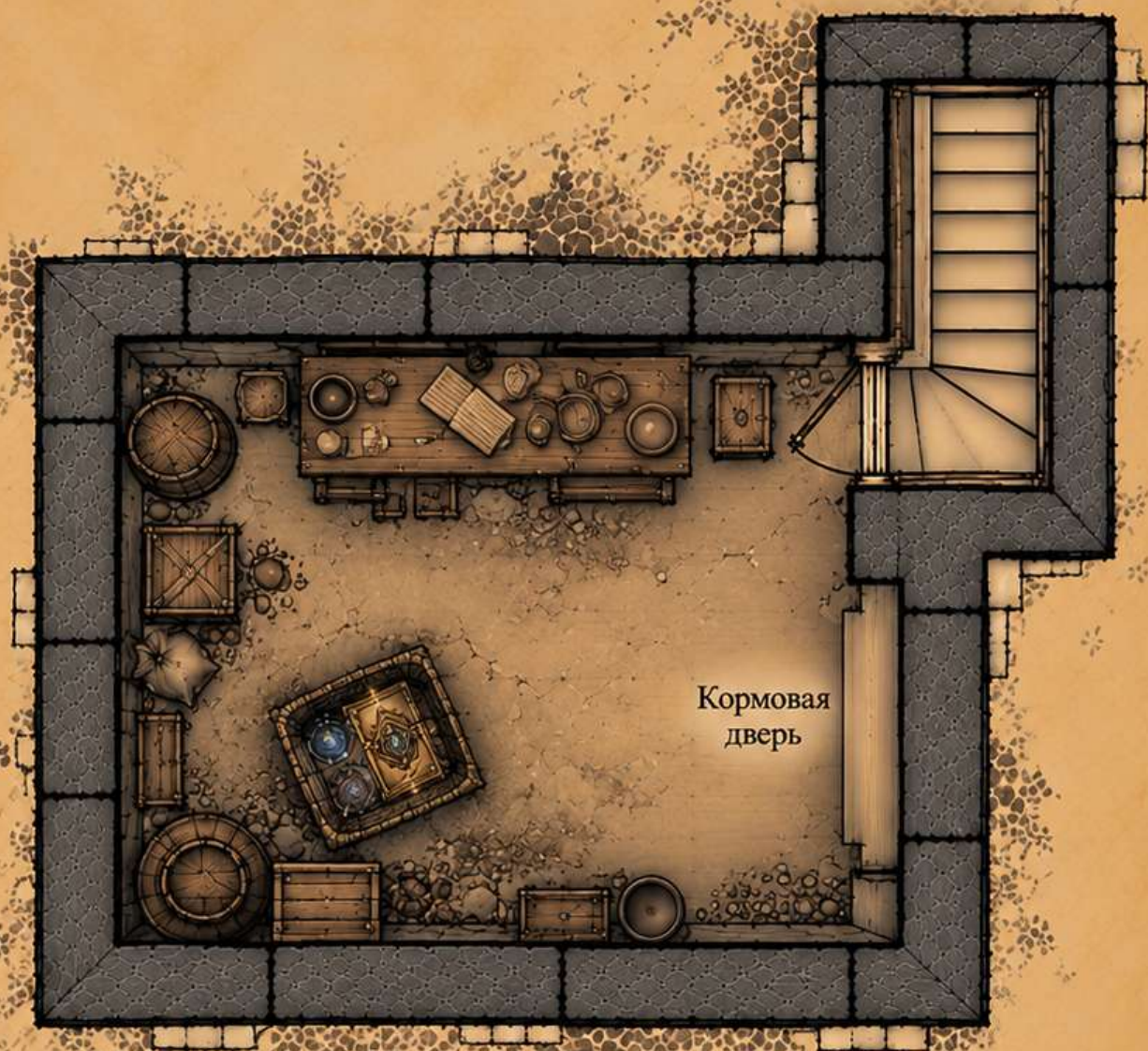
Паразиты в подвале

Кормовая дверь — уязвимое место Гоши, и паразиты стремятся пробраться именно сюда. Если герои ещё не разобрались с паразитами и открывают кормовую дверь, мастер должен начать ожесточённое столкновение. Паразиты пытаются прорваться к проходу, а подвал превращается в особенно опасное поле боя.

Для мастера

Герои могут добраться до подвала как до обнаружения всех записок Эдгара, так и после. Эта сцена должна работать в любом порядке исследования. Подвал нужен для того, чтобы дать мастеру правила взаимодействия с кормовым проходом и подготовить одну из центральных загадок приключения.

План подвала



Кормовая
дверь



Дом на улице Пепельной. Подвал.

Схема для мастера.

Не является картой для пошаговой боёвки.
Карту для пошаговой боёвки можно получить
на моём Бусте в Комплекте Мастера.

Странные происшествия внутри дома

Пусть дом кажется населённым призраками или полтергейстом. Выбирайте происшествия по ходу исследования: их истинные причины известны только мастеру. Не раскрывайте природу Гоши слишком рано. Эти события помогают создать атмосферу ужаса, показывают влияние Гоши на дом и подталкивают героев исследовать его, сохраняя напряжение.

Примеры странных происшествий

Используйте эти события, чтобы создать ощущение, что в доме происходит нечто сверхъестественное. Каждое происшествие имеет логичное объяснение, связанное с Гошей, его состоянием или паразитами.

1 Дверь за спиной

Последний герой входит — входная дверь грохочет и не поддается, словно её держат снаружи.

Причина: Гоша боится остаться один и не выпускает гостей.

2 Стул под потолком

Со скрипом табурет поднимается над полом и повисает на люстре. Когда все отворачиваются, он уже стоит у стены.

Причина: Гоша неосознанно переставляет мебель.

3 Бегущая тень

По штукатурке скользит силуэт, похожий на чью-то тень. При осмотре виднеется лишь тёмное пятно плесени.

Причина: паразит маскируется и ползёт вдоль стены.

4 Шаги за перегородкой

В пустой комнате раздаются быстрые шаги. Стоит распахнуть дверь — звук переходит в соседнюю стену.

Причина: внутри тела Гоши смещаются балки и полости.

5 Чужое дыхание

Из щели в полу тянет тёплым воздухом. В следующий миг прохлада касается затылка, будто кто-то выдохнул рядом.

Причина: дом дышит через внутренние полости.

6 Окно без ветра

В пустой комнате вдруг распахиваются ставни. За окном нет ни ветра, ни прохожих. Через мгновение ставни захлопываются обратно.

Причина: Гоша произвольно двигает рамой.

7 Лишний поворот

Герои возвращаются назад, но привычный коридор внезапно стал длиннее и заканчивается не той дверью.

Причина: Гоша меняет положение перегородок.

8 Зеркало лжёт

В отражении за спиной героя видна дверь, которой нет в комнате. После короткого скрипа дверь появляется наяву.

Причина: Гоша меняет положение прохода.

9 Стук изнутри

Из стены доносится три отчётливых удара. На ответный стук раздаётся сухое царапанье, будто кто-то ищет выход.

Причина: паразиты шевелятся под обшивкой.

10 Незримый жилец

Матрас прогибается, словно кто-то садится на край кровати. Одеяло медленно сползает на пол.

Причина: Гоша шевелит мебель, вспоминая Эдгара.

11 Преграда в дверях

Тяжёлый шкаф беззвучно перемещается поперёк выхода. Через минуту путь вновь оказывается свободен.

Причина: встревоженный Гоша передвигает мебель.

12 Записка из ниоткуда

Из-под плинтуса выползает обрывок дневника. Стоит поднять его — половинцы чуть заметно вздрагивают.

Причина: Гоша играет бумагами с запахом хозяина.

Изменение планировки дома

Гоша способен передвигать комнаты, создавать новые проходы и закрывать старые. Предваряйте перемены скрипом, дрожью пола и смещением мебели. Не превращайте дом в бесконечный лабиринт: герои должны сохранять возможность исследовать его и находить дорогу. Изменение планировки можно использовать для создания атмосферы, направления героев в нужные части дома и подготовки главного боевого столкновения.

Совет мастеру

Паразиты выжидают удобного случая, прячась в стенах и под мебелью. Как только герои разделяются — по своей воле или из-за перестройки комнат Гошей, — паразиты нападают на оказавшихся в одиночестве персонажей. Если герои не ожидали нападения, мастер может считать их застигнутыми врасплох. В этом случае такие существа не могут двигаться и совершать действия в свой первый ход боя, а также не могут совершать реакции, пока этот ход не закончится. Используйте это для усиления ужаса, но оставляйте героям шанс вновь собраться вместе. После успешных проверок навыков выдавайте обрывки дневника Эдгара.

Записки Эдгара Вельта

По всему дому можно найти обрывки дневника Эдгара Вельта — бывшего хозяина дома. Эти записки — один из главных инструментов для постепенного раскрытия тайны. Они помогают героям понять, что здесь происходит, и создают ощущение живого, личного присутствия Эдгара, даже если его самого уже нет.

Выдавайте игрокам фрагменты записок во время исследования дома. Каждый обрывок — это маленький кусочек большой истории. Постепенно, складывая воедино эти детали, герои узнают о Гоше, кормлении, паразитах, растворе против паразитов и странных событиях, связанных с погибшими искателями приключений.

Где искать записки

Записки могут находиться где угодно: у плинтусов, за шкафами, под кроватями, в углах комнат, между досками пола, в ящиках, под коврами и в других укромных местах. Не привязывайте каждый фрагмент к конкретной комнате — пусть они будут естественно разбросаны по всему дому. Это создаёт ощущение, что заметки писались в разное время и в разных местах.

Что содержат записки

Поначалу записи кажутся обычными бытовыми заметками: списками дел, мыслями о ремонте, упоминаниями о гостях. Но со временем тон меняется: в них появляются тревожные наблюдения, странные звуки, упоминания о Гоше, кормлении и паразитах. Эдгар пишет о своём растворе против паразитов, о погибших авантюристах, от тел которых Эдгар избавлялся, скормив их Гоше; постепенно из обрывков складывается картина загадочных событий, включая истории о погибших искателях приключений.

Важно, чтобы в записках не говорилось напрямую, что сам дом является мимиком. Записи должны намекать, задавать вопросы и оставлять недосказанность, чтобы игроки сами сделали необходимые выводы, сопоставляя найденные детали.

Совет мастеру

Критически важная информация не должна быть скрыта только за успешными проверками навыков. Если герои активно исследуют дом, они всё равно должны получать фрагменты истории. В моих играх я часто выдавал игрокам обрывок дневника почти после каждой проверки навыка — независимо от того, удалась она или нет. Успешная проверка может давать более содержательный или подробный фрагмент, а неудачная — более обрывочный, но всё равно полезный для продвижения истории.

Такой подход поддерживает интерес игроков, поощряет исследование и не позволяет истории остановиться из-за неудачных бросков.

Как выдавать записки

Выдавайте записки постепенно, по мере исследования дома. Чередуйте простые бытовые заметки с более тревожными, чтобы постепенно наращивать напряжение.

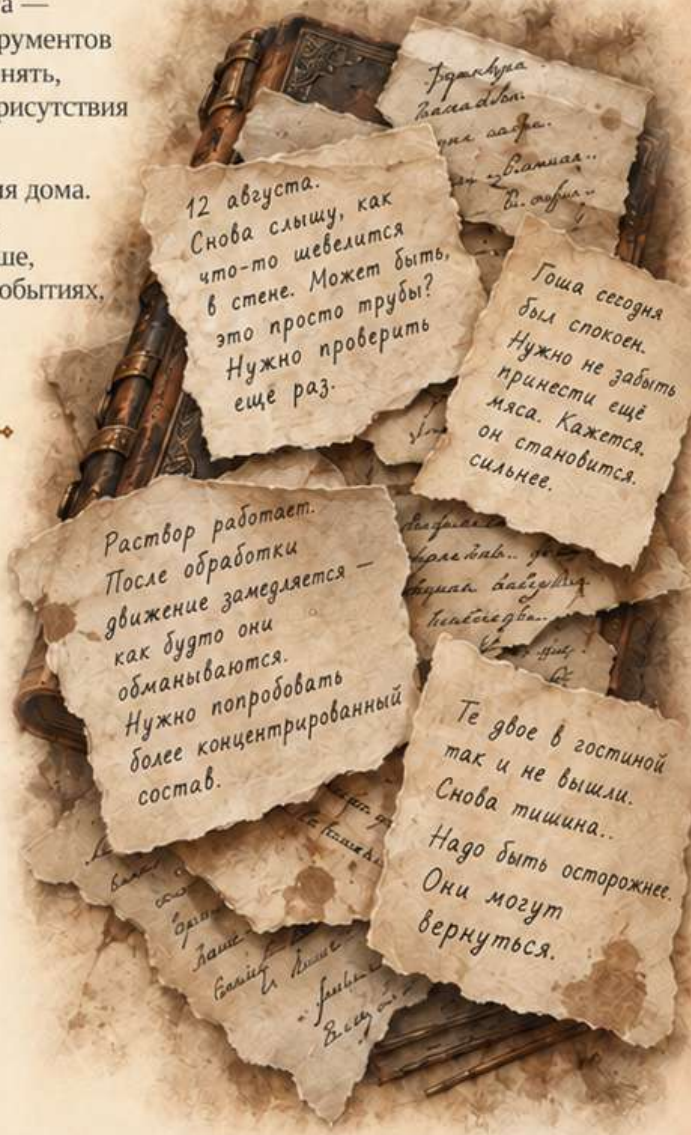
Используйте записки как награду за любопытство: если игроки внимательно осматривают комнату, задают вопросы, описывают, что именно делают, — дайте им новый фрагмент. Даже короткая записка может содержать важную деталь или наводящий намёк.

Не бойтесь повторов тем: Эдгар мог несколько раз возвращаться к одним и тем же мыслям, записывая их в разных местах и в разное время.

Случайный порядок записок

Перемешайте подготовленные обрывки дневника: их не обязательно выдавать по датам. После каждой проверки навыка — удачной или нет — предложите игроку вытянуть случайную записку из шапки.

Так история собирается как пазл. Новые подробности удивляют игроков, а даже мастер заранее не знает, какая часть тайны откроется следующей.



Паразиты

Паразиты, поселившиеся в теле Гоши, — главная физическая угроза этого приключения. Эти твари напоминают чудовищных клещей: у них длинные цепкие конечности, острые когти и влажные хищные пасти. Они движутся быстро, цепляются за стены и потолки и нападают внезапно, стараясь застать жертву врасплох.

Описание

Тело паразита покрыто полупрозрачной влажной кожей, под которой угадываются плотные мышцы и тёмные жилы. Самая неприятная особенность этих существ — способность менять цвет и текстуру тела, сливаясь с окружающей поверхностью. На сыром камне они становятся пятнистыми и тусклыми, на старом дереве — буро-серыми, а среди плесени и грязи почти исчезают из виду.

Они любят прятаться в тёмных углах, возле плинтусов, под лестницами, за мебелью, в щелях стен и даже на потолках. Порой герой замечает паразита лишь в тот миг, когда тот уже шевельнулся или сорвался с места для броска.

Поведение

Паразиты действуют осторожно и злобно. Обычно они избегают открытого столкновения, пока могут оставаться незамеченными. Они выжидают удобный момент, нападают из укрытия, а затем стремительно отползают к стенам и теням.

Эти твари быстро размножаются и постепенно распространяются по дому. Они причиняют Гоше постоянную боль, из-за чего дом становится раздражительным, тревожным и непредсказуемым. Чем дольше паразиты остаются внутри, тем сильнее страдает Гоша.

Признаки присутствия

Мастер может намекать на близость паразитов через косвенные признаки:

- ♦ влажные следы и слизь у стен и под мебелью;
- ♦ едва заметное шевеление плесени или пятен грязи;
- ♦ тихий царапающий звук в стенах, под полом или над потолком;
- ♦ внезапное ощущение, будто за героями кто-то наблюдает;
- ♦ странно опустевшие углы, где будто только что что-то отпрянуло в темноту.



Как обнаружить

Паразит старается оставаться скрытым. Когда он затаился, мастер может сделать для него проверку Ловкости (Скрытность) и сравнить результат с пассивным значением Мудрости (Восприятие) героев. Если результат выше, паразит остаётся незамеченным, пока не пошевелится, не нападёт или пока персонажи не начнут целенаправленно искать его.

Герой, который внимательно осматривает подозрительное место, может потратить действие и совершить проверку Мудрости (Восприятие). При успехе он замечает движение, слизь, коготь, влажный отблеск глаза или неестественный рельеф поверхности. Если персонаж изучает следы, щели и укрытия особенно методично, мастер может вместо этого запросить проверку Интеллекта (Расследование).

Щели, потолочные балки, задние стенки шкафов, пространство под кроватями и густая плесень дают паразиту хорошие укрытия. Пока он скрыт за мебелью, в тених или сливается с поверхностью, обнаружить его значительно труднее. Даже если существо ещё не видно целиком, мастер может показать лишь часть тела или едва заметное шевеление текстуры стены, чтобы сохранить напряжение перед боем.

Для мастера

Паразиты — не просто боевые противники, а инструмент хоррора. Используйте их так, чтобы сначала вызвать тревогу, а уже потом — столкновение. Чем дольше герои не уверены, что именно скрывается в доме, тем сильнее работает атмосфера.

Нападение паразитов

Паразиты не нападают сразу. Они прячутся в стенах и потолке и ждут, пока Гоша изменит расположение комнат или герои сами разделятся. Затем чудовища выползают из укрытий.

Гоша не враг персонажей: он страдает от боли и страха. Движения дома могут случайно помогать героям или мешать им.

Как начать бой

Когда герои оказываются в удобной для засады точке, Гоша смещает комнаты и разделяет группу живой стеной: часть героев остаётся в одной комнате, остальные — в соседней. После этого паразиты атакуют из щелей, стен и потолка.

Если персонажи не ожидали нападения, сравните проверку Ловкости (Скрытность) паразитов с пассивной Мудростью (Восприятие) героев. Те, кто не заметил угрозу, застигнуты врасплох в первом раунде. Затем все участники бросают инициативу.

Не блокируйте игроков надолго. Персонаж рядом с живой перегородкой может действием совершить проверку Силы (Атлетика), Сл 13, чтобы открыть проход шириной 5 футов до начала следующего раунда. Ту же проверку можно сделать и с другой стороны.

Действия Гоши

Пока Гоша напуган и страдает от паразитов, в конце каждого второго раунда, на счёте инициативы 20 (при равенстве — после остальных), выберите одно действие окружения. Оно не расходует действий Гоши и не заменяет ходы героев.

1 Судорога пола

Все существа на полу в выбранной комнате совершают спасбросок Ловкости, Сл 12. При провале существо сбито с ног.

2 Сдвиг мебели

Гоша резко толкает стол, шкаф или другую крупную мебель. Одно существо рядом с ней совершает спасбросок Силы, Сл 13. При провале оно отталкивается на 5 футов и получает 1к4 дробящего урона. Клетки рядом с мебелью считаются труднопроходимой местностью до начала следующего действия Гоши.

3 Живая перегородка

В пустом проходе возникает живая стена до начала следующего раунда. Персонаж рядом с перегородкой может действием совершить проверку Силы (Атлетика), Сл 13, чтобы открыть проход шириной 5 футов. Новый проход не должен полностью отрезать героев друг от друга.

Для мастера

Используйте разделение для напряжения, а не для наказания. Дайте каждой части группы возможность действовать и быстро найти путь друг к другу.



Раствор Эдгара

Смешайте крупную соль, горькую травяную настойку, золу и уксус. Эти ингредиенты герои находят на кухне и в комнате Эдгара.

Приготовление занимает 1 минуту и не требует проверки. Получается 4 порции раствора.

Применение в бою

Смазать оружие. Действием «Использование предмета» потратьте 1 порцию. Следующие 3 попадания этим оружием в течение 1 минуты наносят дополнительно 1к4 урона кислотой; по паразитам этот дополнительный урон удваивается до 2к4. Обычный урон оружия не удваивается.

Обрызгать паразита. Действием «Использование предмета» потратьте 1 порцию и обрызгайте одного паразита в пределах 5 футов. Его КД уменьшается на 2 на 1 минуту. Повторное обрызгивание не складывается.

Обработка дома

После боя герои могут потратить 10 минут на каждую комнату, чтобы нанести раствор на поражённые стены, стыки, потолки и щели. Это уничтожает яйца паразитов и снижает риск нового заражения.

Гоша — живой дом

Истинная природа Гоши

Гоша — это огромный мимик, принявший форму старого двухэтажного дома. Его тело скрыто под слоями дерева, камня, штукатурки и внутренней отделки. Стены, полы и потолки на самом деле являются частями его организма, а двери, коридоры и комнаты — складками и полостями живого тела. Именно поэтому Гоша способен перестраивать помещения, менять расположение проходов и едва заметно двигать мебель, словно подстраивая дом под своё состояние.

Обычно эти изменения выглядят как полтергейст или странности старого дома, но на самом деле так Гоша реагирует на боль, страх, любопытство или попытки сделать гостям удобнее. Он не умеет разговаривать и не мыслит как человек, однако хорошо различает привычные ритуалы, прикосновения, тон поведения и отношение к своему дому-телу.

Эдгар и его питомец

Долгие годы о Гоше заботился Эдгар Вельт. Он кормил его, лечил, следил за его состоянием и жил рядом, как рядом живут с большим и странным домашним животным. Для Эдгара Гоша был не чудовищем, а живым существом, заслуживающим заботы.

После смерти хозяина Гоша остался один. Он не понимает, куда исчез Эдгар, но продолжает искать знакомые признаки его присутствия: запах старых вещей, голос, ритуалы кормления и разбросанные страницы дневника. Поэтому его поведение временами кажется тревожным, но в основе этого лежат одиночество, боль от паразитов и растерянность.

Как наладить отношения

Герои могут завоевать доверие Гоши не только проверками навыков, но и конкретными действиями. Особенно хорошо Гоша реагирует на попытки вести себя спокойно, не ломать мебель, не жечь дом без необходимости, приносить ему пищу, избавлять его от паразитов и пользоваться кормовой дверью так, как это делал Эдгар.

Уместны проверки Мудрости (Уход за животными), Мудрости (Проницательность) или Харизмы (Убеждение), если они подкреплены действиями персонажей. Успех помогает понять настроение Гоши, успокоить его или склонить к сотрудничеству. Однако даже без проверок доброжелательное и бережное отношение должно постепенно улучшать его поведение.



Если герои вредят дому

Если персонажи начинают ломать мебель, рубить стены, поджигать комнаты или причинять Гоше боль, дом реагирует резко. Двери захлопываются, проходы смещаются, мебель опрокидывается, а полы и стены начинают тревожно вздрагивать. Гоша не обязательно стремится убить обидчиков, но старается защититься и прогнать источник опасности.

Если герои, напротив, кормят Гошу, лечат его и помогают избавиться от паразитов, он становится спокойнее и даже может помочь: приоткрывать нужные проходы, переставлять мебель, прятать героев от угрозы или создавать для них более удобное пространство.

Будущий дом героев

Если персонажи спасут Гошу и будут заботиться о нём дальше, он может стать их необычным домом и постоянным хабом. Комнаты внутри способны постепенно подстраиваться под нужды группы: появится удобное место для отдыха, хранения трофеев, ремесла или подготовки к следующим приключениям. Такой исход превращает Гошу из загадки и угрозы в странного, но верного спутника.

Для мастера

Показывайте Гошу не как бездумное чудовище, а как живое существо с привычками, страхами и потребностью в заботе. Главная задача этой сцены — раскрыть тайну дома и дать игрокам моральный выбор: уничтожить непонятное существо, оставить всё как есть или попытаться понять и спасти его.

Корзина с сокровищами и погибшие авантюристы

Корзина с сокровищами

Под старым столом в подвале стоит плетёная корзина с магическими предметами. Эти вещи принадлежали погибшим авантюристам, чьи тела Эдгар скормил Гоше.

Для группы 2-го уровня лучше не готовить слишком много постоянных наград. Обычно достаточно 2–3 магических предметов на всю группу. Если игроков много, можно добавить ещё 1 находку, но лучше, чтобы часть наград была расходимой, ситуационной или просто забавной. Пусть предметы будут полезными, необычными и мягко поддерживают сильные стороны или закрывают слабости классов, не ломая баланс игры.

Совет автора

Если хотите быстро подобрать подходящие награды, можно воспользоваться ИИ. Особенно удобно делать это после первой сессии, когда уже понятно, как именно ведут себя персонажи и чего им не хватает.

Универсальный промпт для ИИ

“Подбери 2–4 магических предмета для группы D&D 5e (2014) 2-го уровня.

Состав группы: [классы, расы, предыстории].

Нужны предметы обычной или необычной редкости: полезные, атмосферные, но не слишком сильные.

Учитывай особенности классов именно на 2-м уровне: доступные умения, стиль боя, ресурсы и слабые места.

Избегай предметов, которые резко повышают КД, урон за ход или количество заклинаний.

Для каждого предмета укажи: название, внешний вид, редкость, нужна ли настройка, свойства, ограничения и короткую связь с погибшими авантюристами.”

А если корзина тоже волшебная?

Для лёгкой комедии сама корзина тоже может оказаться магическим предметом. Например, она всегда остаётся чистой, вмещает больше, чем кажется, или время от времени выдаёт случайную безделушку, будто пытается быть полезной.

Возможные свойства: предметы внутри никогда не пачкаются, корзина весит намного меньше, чем должна, или раз в день из неё появляется новая мелкая вещь (монетка, конфета, странный ключ, игрушечная фигурка и т. п.). Такое свойство добавляет немного юмора и делает находку ещё более запоминающейся.



Таинственный незнакомец

Когда-то некий незнакомец заплатил Эдгару за то, чтобы тот избавился от тел погибших авантюристов. Кто это был, почему тела нужно было скрыть и как именно они погибли — неизвестно.

Эту линию можно оставить простой загадкой для ваншота или превратить в зацепку для будущей кампании. Незнакомец может быть влиятельным дворянином, представителем гильдии, культистом, коллегой-авантюристом или кем-то ещё. В его интересах может быть скрытие следов преступления, уничтожение опасных улик или желание, чтобы тела не были воскрешены.

В доме Эдгара можно оставить намёки на эту сделку: записи о платеже, странный символ на вещах авантюристов, необычные предметы или детали, указывающие на возможного нанимателя. Конкретные ответы не обязательны — достаточно зацепок, чтобы пробудить любопытство игроков.

Для мастера

Эта страница нужна для выдачи наград и возможного продолжения истории. Не позволяйте тайне незнакомца затмить основное приключение: в рамках ваншота она работает как атмосферный след, а не как обязательная развязка.

Для группы 2-го уровня лучше выдать 2–3 постоянных предмета на всю группу и, при желании, 1–2 расходимые или комедийные находки. Подбирайте награды с учётом состава группы и старайтесь, чтобы они были интересными, хорошо вписывались в стиль приключения и давали повод для разговоров, но не превращали ваншот в раздачу слишком сильного снаряжения.

Завершение приключения

После борьбы с паразитами герои оказываются перед важным выбором. Гоша — это не просто дом, а живое существо, которое чувствует, помнит и привязывается к людям. То, как герои поступят в финале, определит судьбу Гоши и возможные последствия для их дальнейших приключений.

Возможные исходы

1 Гоша выздоравливает

Герои уничтожают большинство паразитов и помогают Гоше избавиться от их влияния. Дом успокаивается, обстановка перестаёт меняться хаотично, и он снова становится относительно безопасным и пригодным для проживания.

2 Герои остаются с Гошей

Персонажи могут решить сделать Гошу своим домом и отправиться с ним на новое место. Мимик способен переместиться вместе со всеми своими комнатами, просто изменив внешний вид и «перейдя» на другой участок. В новом месте он постепенно подстраивает помещения под нужды своих хозяев и становится их живой базой.

3 Гоша остаётся один

Герои избавляют его от паразитов, но не могут или не хотят забрать его с собой. Гоша остаётся на прежнем месте, теряя привычного хозяина, но сохраняя надежду на новых друзей.

4 Попытка уничтожить Гошу

Герои могут попытаться убить мимика-дом. Это сложная задача, которая может привести к опасному и непредсказуемому финалу. Уничтожение Гоши навсегда лишает мир этого необычного существа.

5 Конфликт и бегство

Если герои не справились с паразитами или вступили с Гошей в открытый конфликт, им, возможно, придётся покинуть дом. В этом случае опасность остаётся, и мимик продолжит страдать, а паразиты со временем вернуться.

Гоша как живой дом

Гоша может стать постоянной базой искателей приключений. Он способен переместиться в другое место, сохранив все свои помещения и обстановку. Для этого ему нужно время и спокойная обстановка. Обычно мимик принимает облик обычного дома, подходящего под новое окружение.

С новыми хозяевами Гоша ведёт себя как большое домашнее животное. Он проявляет привязанность, старается сделать жизнь героев удобнее: перестраивает комнаты, создаёт уютные уголки, пододвигает мебель, реагирует на их настроение. Однако он всё ещё нуждается в регулярном кормлении, заботе и защите от паразитов.



Отношения и дрессировка

Гошу нельзя заставить подчиняться, но с ним можно наладить отношения. Это процесс, похожий на приручение и дрессировку большого животного. Помогите ему избавиться от паразитов, регулярно кормите, проводите с ним время, разговаривайте и относитесь с заботой — и со временем он начнёт доверять вам, станет спокойнее и охотнее приспосабливать дом под ваши нужды. Грубость, агрессия и разрушение помещений вызывают у Гоши страх и могут привести к непредсказуемой реакции: он начнёт менять планировку, блокировать проходы или попытаться «выгнать» незваных гостей.

Контракт и награда

После завершения задания герои передают отчёт Распорядителю контрактов. Сам заказчик — Маркус Ренальд — не появится и, вероятно, никогда не встретится с героями лично.

Если герои выполнили основную задачу и сделали дом пригодным для проживания (или показали, что это невозможно), они получают оговоренную награду. Её размер зависит от состояния Гоши и того, как герои решили ситуацию:

- дом стабилен и безопасен — полная оплата;
- дом уничтожен — полная оплата;
- дом признан непригодным для проживания — возможна частичная оплата (на усмотрение мастера);
- при серьёзных разрушениях района — награда может быть уменьшена.

Юридические решения

Герои могут столкнуться с вопросами о законности своих действий. Несколько идей, которые помогут объяснить, почему они могут оставить дом себе и забрать найденные артефакты:

- В контракте запрещено выносить вещи из дома, но Гоша — не недвижимость, а живое существо (мимик). Формально герои забрали предметы не из дома, а у чудовища.
- Задача контракта — сделать дом пригодным для проживания. Если герои докажут, что это невозможно (потому что это мимик), они всё равно выполнили условия.
- Если герои хотят оставить Гошу себе, они могут сообщить, что дом «переехал» в другое место и больше не находится на участке, указанном в контракте. Поймать живое существо практически невозможно.
- Распорядитель контрактов, скорее всего, не будет оспаривать решение, пока герои не создадут публичного скандала.

Характеристики существ

Блоки характеристик • D&D 5e (2014)

Паразит

Маленький монстр, без мировоззрения



КЗ 13

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт., лазание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

ПО 1/2 (100 опыта)

Особенности

Маскировка под поверхность.

Пока паразит неподвижен, он неотличим от грязи, плесени, дерева или камня. Существо, осматривающее место, замечает паразита при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14.

Цепкие лапы.

Паразит может перемещаться по стенам и потолкам без проверки характеристики.

Стайный хищник.

Паразит совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 фт. от цели находится как минимум один дееспособный союзник паразита.

Действия

Укус.

Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Бонусные действия

Рывок из укрытия (перезарядка 5–6).

Паразит перемещается на расстояние до 15 фт., не провоцируя атаки, а затем совершает один Укус.

Настройка сложности

- 3 героя 2-го уровня: 2 паразита; действие окружения раз в 2 раунда.
- 4 героя 2-го уровня: 3 паразита; действие окружения раз в 2 раунда.
- 5 героев 2-го уровня: 4 паразита; действие окружения раз в 2 раунда.

Если группа опытная или хорошо подготовлена, добавьте 1 паразита или позвольте Гоше применять действие окружения каждый раунд.

Мимик-дом Гоша

Громадный монстр (мимик), нейтральный



КЗ 16

Хиты 165 (10к20 + 60)

Скорость 10 фт. (когда перемещается целиком)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	4 (-3)	22 (+6)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Спасброски Тел +9, Мдр +4

Сопр. урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к состояниям сбитый с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (внутри), пассивное Восприятие 14

Языки не говорит; узнаёт знакомые команды

ПО 8 (3 900 опыта)

Особенности

Ложный облик.

Пока Гоша неподвижен, он неотличим от обычного двухэтажного дома.

Живое строение.

Гоша может изменять планировку, перемещать мебель и закрывать проходы. Комнаты, стены и пол внутри дома считаются частями его тела.

Действия

Сокрушающая стена.

Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (2к8 + 6) дробящего урона.

Хватка пола.

Одно существо, стоящее на полу внутри Гоши, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе становится схваченным (Сл высвобождения 16). Пока существо схвачено, его скорость равна 0.

Кормовой зев.

Только рядом с открытой кормовой дверью.

Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 17 (2к10 + 6) колющего урона.

Действия окружения

Когда Гоша встревожен, на счёте 20 инициативы (проигрывая при равенстве) и только раз в 2 раунда он применяет одно из действий окружения:

Живая мебель. Одно существо в пределах 5 фт. от мебели должно совершить спасбросок Силы Сл 12. При провале оно получает 4 (1к8) дробящего урона и сбивается с ног.

Сдвиг стен. До начала следующего раунда один проход внутри дома перекрыт живой перегородкой. Существо рядом с перегородкой может действием совершить проверку Силы (Аллетика) Сл 13, чтобы расчистить проход раньше.

Судорога пола. Существа на полу в радиусе 15 фт. должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе сбиваются с ног.

Записки Эдгара Вельта

Лист 1

1 августа.

Проверил запасы. Всё спокойно.
Не забыть про Гошу.
Кормить только снизу! Ничего мясного наверх
не приносить!!

3 августа.

Дверца открывается только по команде.
Говорить чётко: «Гоша, ужинать».
Без шёпота и лишних слов.
Если не открылось — не повторять много раз.
Подождать и попробовать позже.

5 августа.

После кормления НЕ заходить сразу!
Подождать хотя бы полчаса. Лучше дольше.
Сегодня поторопился. Едва ноги унёс.
Сам виноват.

6 августа.

Кресло опять у окна. Вчера точно ставил
возле камина.
Гоша, ну сколько можно!
Хотя у окна действительно приятнее сидеть.

8 августа.

Тёмное пятно возле лестницы переместилось
на другую стену.
Сначала подумал, что показалось.
Поднёс щётку — зашевелилось!
Паразиты. Опять.

10 августа.

Эти твари размножаются слишком быстро.
Вчера нашёл двух, сегодня уже пятерых.
Гоша весь вечер беспокоился.
Нужно обрабатывать чаще.

12 августа. Как обрабатывать от паразитов

Записать подробно! Не терять!

1. Осмотреть швы, трещины, углы и тёмные места. Особенно в подвале и возле дверей.
2. Смешать крупную соль, горькую травяную настою, залу и уксус. Размешать до густой кашицы.
3. Наносить жёсткой щёткой. Хорошо протирать все подозрительные места. Слой должен быть толстым!
4. Оставить до полного высыхания. При необходимости повторить.

Обрабатывать регулярно, раз в несколько дней.
Не жалеть смеси. Лучше потратить лишнюю
горсть соли, чем опять от них отбиваться.



Записки Эггара Вельта

Лист 2

15 августа.

Попробовал добавить в смесь больше уксуса. Стала жидкой. Можно разбрызгивать! Один паразит сразу потерял окраску. Второго пришлось отгонять ножом. Смесь осталась на лезвии — тварь взвыла от одного пореза. Для стен всё-таки лучше густая.

16 августа.

Купить свечи. Осталось мало. Ещё соли, уксуса и сушёного мяса. Не забыть!

18 августа.

Приходил тот незнакомец. Привёз тела авантюристов. Уже мёртвых. Хорошо заплатил, чтобы я от них избавился. Откуда они у него — не спросил. Странный знак на серебряной застёжке. Где-то я его уже видел. Гоша был сыт. Хоть какая-то польза. А вещи выбросить рука не поднялась. Особенно магические. Сложил всё в плетёную корзину под столом в подвале. Вдруг пригодится.

20 августа.

Пересчитать запасы.
— Крупа ещё есть.
— Мяса мало.
— Свечей шесть.
— Соль и травы на месте.
Кажется, вчера уже считал.
Ну и ладно.

21 августа.

Опять придвинул кресло к окну. Вернул обратно. Через час оно снова у окна. Упрямец! Интересно, кто из нас упрямее?

22 августа.

Никого не пускать в подвал. Если спросят — там сырость и старый хлам. Особенно не показывать корзину.

24 августа.

Проверить за стеллажом и возле лестницы. Сегодня заметил подозрительно чистую доску. Остальные покрыты пылью, а эта будто новая. Оказалась вовсе не доской. Они постоянно туда лезут. Чуть пальцев не лишился! Бедный Гоша.

26 августа.

Ночью снова были шорохи за стеной. Просидел со свечой почти час. Оказалось, опять паразиты. А я уж решил, что за мной призрак пришёл. Надо меньше пугаться.

28 августа.

Проверить подвал. Особенно возле кормовой дверцы. Вчера так задрожал, что банки с полок попадали. Купить мясо. Проверить двери. Не забывать слова! «Гоша, ужинать». Вроде так. Да, точно так.



Записки Эдгара Вельта

Лист 3

31 августа.

Если я читаю это и не помню, кто такой Гоша — не пугаться.

Он мой. Он знает мой голос.

И этого достаточно.

2 сентября.

Сегодня рассказал Гоше про свои больные колени.

Кресло придвинулось поближе к камину.

Старый дурак. Нашёл кому жаловаться.

Но стало теплее.

4 сентября.

Покормить вовремя!

Вчера задержался на рынке.

По возвращении все двери хлопали.

Совсем как большой голодный кот.

6 сентября.

Снова паразиты.

Один бросился прямо с потолка.

Едва успел отскокить!

Кажется, их становится больше.

Или я просто не замечаю остальных?

8 сентября.

Обработать сырые углы.

Особенно там, где тепло.

Они любят такие места.

Не забыть про смесь. Где я записал рецепт?

10 сентября.

Пятна.

Могут менять цвет. Иногда совсем не отличить от дерева.

Кажется, уже писал об этом.

Нужно проверить ещё раз.

12 сентября.

Ночью опять скрежет над потолком.

Поднял свечу — ничего.

Потом на руку капнула слеза.

Гоша весь вечер не мог успокоиться.

Мне кажется, ему хуже.

14 сентября.

Я кормил Гошу сегодня?

Корзина из-под мяса пустая.

Значит, наверное, кормил.

Или собирался?

Нужно записывать сразу.

16 сентября.

Ночью у двери в подвал будто кто-то стоял.

Утром никого.

Наверное, померещилось.

В последнее время мне многое кажется.

18 сентября.

Если я что-то забыл — прости меня, Гоша.

Я стараюсь, правда.

Возраст берёт своё. Память уже не та.

Сегодня ты опять придвинул моё кресло к камину.

Утром нашёл один тапочек внутри шкафа.

Второй стоял возле кровати.

Гоша, ну что за шутки?

Зато трость теперь всегда рядом с креслом.

Не знаю, сколько мне ещё осталось, поэтому запишу самое важное.

Если кто-нибудь найдёт эти записки после моей смерти — пожалуйста, позаботьтесь о Гоше.

Кормите вовремя. Не обижайте. И избавьте его от этих мерзких паразитов.

Он не злой. Просто иногда не понимает, что пугает людей.

А ещё он ужасно упрямый.

Но хороший. Правда хороший.

Если сможете, подружитесь с ним.

А если нет — хотя бы не мучайте.

Спасибо тебе, Гоша.

За всё.



От автора

О приключении и “Комплекте Мастера”

Спасибо за интерес к «Мимик-дому» и за поддержку моей работы.

Я верю, что настольные ролевые игры — это не только развлечение, но и особая форма совместного творчества. Несколько людей собираются за одним столом и вместе создают историю, которой раньше не существовало. Именно поэтому мне хочется делать приключения, которые не просто приятно читать, а действительно хочется взять и провести.

Работая над «Мимик-домом», я старался создать историю, в которой есть место хоррору, исследованию, разговорам, неожиданным решениям и последствиям выбора. Мне особенно нравится, когда приключение постепенно меняет тон: начинается как тревожный детектив, а затем открывает перед игроками не только опасность, но и возможность заботы, привязанности и очень странной дружбы.

Если вам хочется облегчить подготовку к игре, на моей странице доступен «Комплект Мастера». В него входят дополнительные материалы для печати и проведения: контракт, миниатюры, Записки Эдгара, карточки артефактов и карты локаций. Я стараюсь делать такие материалы не обязательным довеском, а полезным инструментом, который реально помогает мастеру быстрее подготовиться и удобнее провести игру.

Если благодаря этому приключению ваша компания соберётся вместе, хорошо проведёт вечер и потом ещё долго будет вспоминать Гошу — значит, всё было не зря.

Комплект Мастера

На моей странице доступен «Комплект Мастера» для этого приключения. В него входят: контракт, миниатюры, Записки Эдгара, карточки артефактов, карты локаций.



Где меня найти

Если у вас будут вопросы по приключению или материалам, со мной можно связаться через Boosty:

<https://boosty.to/chelovekvdele>

**Спасибо за поддержку
и приятной игры!**