

ПОЧЕМУ ПЕРСОНАЖИ ЗДЕСЬ?

Сделай бросок 1d4:

1. Они на мели и вынуждены были взяться за работу, чтобы получить шанс покинуть опасную планету, на которой они застряли. Выясните, как они оказались в этой переделке.
2. Они входят в корпорацию, возглавляющую это предприятие. Назовите ее и чего она хочет.
3. У группы на подводной лодке есть скрытые мотивы. Они хотят достать инопланетный артефакт на дне океана. Решите, что это такое и почему он важен.
4. Они просто очень, очень любят океан.

МОНСТР

Главными противниками в этом приключении являются паразитические глубоководные угри, известные как Юлоки. Юлоки - это тонкие существа с кожей, похожей на кожу слизня, и тонкими плавниками, отходящими от их длинных (до 120 см) тел.

Юлоки размножаются, создавая свои ульи в телах более крупных существ, заполняя в открытые отверстия и вызывая у своих жертв манию, вызывая постоянное чувство утопления (и сопутствующую ему панику).

Юлок:

НР: 2 Раны | Инстинкт: 40

Атаки: Бритвенный укус: 2d6

Проникновение паразита: Проверка скорости, заражение при неудаче.

Инфицирование:

После вторжения у жертвы есть 10 минут, чтобы обратиться за медицинской помощью, прежде чем начнется развитие мании. Инфицированные получают 1d10 урона и набирают 1 стресс каждые 10 минут с момента заражения.

КОМАНДА RIMOR-89

- **Капитан:** седой старик, говорит короткими фразами, нет одного глаза.

- **Альдер КОПОТСКИЙ:** Старший исследователь, занимается изучением существ, тайно работает на гнусную организацию, обречен из-за своей гордыни.

- **ОЛ' БЬОРН:** Главный кок, ненавидит океан, но нуждается в деньгах, в драке хорошо владеет своим тесаком.

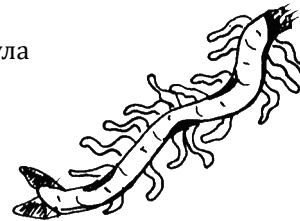
- **Иван МАХОУН:** Главный инженер, крепко спит, жутко везучий.

ЗАТОПЛЕНИЕ И ЗАРАЖЕНИЕ

Пока команде не удастся уничтожить улей, Юлоки проникают в корабельные помещения и сеют хаос по всему судну. В начале игры бросьте 2d4, чтобы узнать, куда забрались Юлоки. Если комната стала зараженной, текст в черном поле говорит о том, что изменилось в комнате.

Продолжайте бросать 1d8 каждые полчаса, пока улей не будет уничтожен, чтобы увидеть, в какие места Юлоки прорыли туннель.

1. Навигационная
2. Камбуз
3. Спасательная капсула
4. Оружейная
5. Система питания
6. Двигатели
7. Лаборатория
8. Жилой отсек



FOR USE WITH THE
MOTHERSHIP®
SCI-FI HORROR RPG

ALONE IN THE DEEP.



На подводной лодке **Rimor-89** что-то пошло не так. Экипаж не появляется на посту, странные звуки разносятся эхом по всему судну, и кажется, что сам океан пытается сожрать подводную лодку живьем. Сможет ли оставшийся экипаж разобраться в происходящем? Или **Rimor-89** станет очередным обломком на дне океана?

Alone in the Deep - это приключение на исследовательской/добывающей подводной лодке, проходящей через океанские глубины. Игроки выступают в роли экипажа корабля, и приключение может быть использовано как ваншот или включено в текущую кампанию.

Это приключение содержит отсылки и материалы, связанные с элементами боди-хоррора, беспомощностью и общим насилием. Мы рекомендуем проконсультироваться с игроками, если вы знаете, что у них есть проблемы с любой из этих тем. Эффективный Смотритель - это ответственный Смотритель.

This product is based on the Mothership® Sci-Fi Horror Role Playing Game, published by Tuesday Knight Games. This product is published under license. MOTHERSHIP® is a registered trademark of Tuesday Knight Games. All rights reserved. For additional information, visit www.tuesdayknightgames.com or contact contact@tuesdayknightgames.com

S.
MURPHY
GAMES

Перевод - Prof Hidgens

can you feel the cold touch of the water. the way that it strokes your face and invites you inside. the feeling is nice enough to absorb you until you're being inside it. to be one with it.

ЖИЛОЙ ОТСЕК

8

Три ряда двухъярусных коек с небольшим рундуком в основании, на каждом из которых написана имя владельца. Махоун лежит на своей койке неподвижно; зараженный Юлоком, который заполз в его ухо во время сна. Будучи зараженным, нападает на любого, кто приближается, испытывая дикого стресса.

Рундуки у коек пустуют, кроме рундуков:

Капитана - Фото его самого, женщины и ребенка. Копотского - Приказ тайно доставить живой образец Юлока. Заряженный пистолет.

Еще два Юлока забрались в жилой отсек и пытаются превратить Махоуна в улей. Они нападают на всех, кто входит в комнату. С кормовой (задней) стены хлещет вода. Приказы Копотскому теперь не разобрать из-за повреждения водой.

ДВИГАТЕЛИ

6

Большое помещение, заполненное извилистыми стальными трубами-вентильями и латунными органами судна. Двигатели ворчат и шипят, пытаются работать под тяжестью воды заполненного балластного бака. Дым и смог заполняют воздух, вызывая спазм Тела для любого, кто не пригнулся под ним (неудача вызывает 1d6 стресса).

Юлок прогрыз одну из труб, и пол в комнаты покрыт скользким маслом. Падение на пол делает персонажей уязвимыми для вторжения Юлока, который не прочь завести еще один улей, чтобы пополнить свою семью.

ЛАБОРАТОРИЯ

7

Люк в исследовательскую лабораторию обычно заперт, но, к сожалению, был оставлен открытым. По сравнению с остальными помещениями судна, здесь удивительно чисто. Стены покрыты табличками по биологии и химии с подробным описанием глубоководной фауны. Большой стеклянный контейнер в углу разбит, сыпав пол осколками. На центральном столе в комнате лежит ряд записей о жизненном цикле Юлоков и ряд записей из дневника, в которых подробно описывается прогресс в изучении этих существ. Последняя из них гласит:

"7/3/2546: Похоже, что особь разрушила свой контейнер. Не могу рисковать и информировать команду безопасности из-за потенциального риска нейтрализации. Будет предпринята попытка ручного восстановления объекта".

В углу комнаты лежат два защитных костюма.

Юлок забрался в нагрудный карман одного из защитных костюмов и дает о себе знать когда это наименее удобно.

КАМБУЗ

2

Объединенная кухня и столовая, со стен на металлических крюках свисают сильно заржавевшие половники и лопаточки. Столы и стулья прикручены к полу, а нижние части сервировочных тарелок примагничены к столам. ОЛ'БЬОРН готовит нечто под названием "баланда", которая выглядит так, как и следует ожидать.

Два Юлока выскочили из-за плиты, опрокинули кашу на пол и повалили блок с ножами. Сейчас пол представляет собой удивительную смесь мясной жижи, морской воды и острейших кухонных ножей. Бьорн делает все возможное против Юлоков, но проигрывает.

СИСТЕМА ПИТАНИЯ

5

Узкий коридор из проводов, кнопок и электроники. Трудно ориентироваться, особенно в спешке. Кто-то, обладающий опытом работы с электричеством, может отключить здесь питание определенных секций корабля. Среди беспорядка находится коробка с обедом Ивана, в которой лежит недоеденный сэндвич и пачка сигарет.

И без того узкий отсек становится похож на сырой адский коридор, когда вода заливает его после нашествия Юлоков. Передвижение по этому пространству в одиночку вызывает спазм страха, когда персонажи пробиваются сквозь проводку среди быстро поднимающейся воды. Что еще хуже, Юлоки плавают в мутной воде, нападая на персонажей и любую открытую проводку на их пути.

БАЛЛАСТНАЯ ЦИСТЕРНА

Балластная цистерна - абсолютно темное место, доступ к ней возможен только по ржавой, скользкой лестнице для обслуживания. Цистерна до краев заполнена морской водой из множества пробоин в стенках. В центре резервуара находится тело доктора Копотского, в котором находится улей Юлоков. Улей выглядит как большой вибрирующий нарыв, покрытый чешуей и мелкими ракушками. Прикосновение к улью или любые резкие перемещения Копотского приводят к тому, что 2d4 Юлоков вырываются наружу и атакуют.



НАВИГАЦИОННАЯ

1

Игроки - начинают с того, что помогают капитану в навигационной рубке. Это большая железная комната с носовой стеной. выступает в качестве массивного стеклянного смотрового окна, которое смотрит в глубины океана. Навигационная панель может быть использована для управления судном или его остановки.

Капитан пытается связаться по радио с двигателями о проблемах с подъёмом подлодки, но не получает никакого ответа. Полагая, что главный инженер снова спит на рабочем месте, он просит членов экипажа игроков пойти и разбудить его в жилом отсеке.

КАПИТАН отчаянно пытается залатать дыры в стенах, когда сзади наступает Юлок. В настоящее время уровень воды достигает колена, и если вода продолжит подниматься, то разрушит панель навигации.

ОРУЖЕЙНАЯ

4

Укрепленный корпус судна. Перископы и аппаратура для стрельбы из двух торпедных стволов, расположенных в передней части "Римора". Запертый на замок шкафчик с надписью "оружие", содержащий два пистолета, сорок патронов и три гранаты. Ключ у капитана. В углу комнаты есть люк, через который можно спуститься в аварийную спасательную капсулу.

Комната в настоящее время не затоплена, несмотря на заражение, но Юлок забрался в оружейный шкафчик и, если его оставить в покое надолго, он начнет грызть оружие и, что более актуально, гранаты.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА

3

Очень тесно. В боковом ящике в стене находится недельный запас рационов, фонарь, свисток и небольшой справочник "Выживание в морских глубинах для морских пехотинцев". В капсуле помещается не более двух человек, так как кислород в ней ограничен.

Юлок уютно устроился в боковом ящике и доедает пайки. Выпрыгивает и нападает на любого, кто откроет дверь люка. Представляет угрозу, если останется незамеченным.