

маленький Клуб ужасов



Зов
Ктулху

маленький Клуб ужасов

маленький Клуб ужасов

Сценарий
Ли Карр

Редактура
Шон Хэйтли и Тиган М

Иллюстрации, Карты и Верстка
Энмануэль Мартинез

Тестировщики
Марк Джеймс Платт, Кит Тан, Оссама Альбагхдади, Люк 'Меха' Гисиманн, Нельсон Охл,
Бэн Пэйни и Мартин Тран

Перевод на русский язык
SNOKYAN

Описание Сценария

- Игровая система: Зов Ктулху 7 редакции
- Время игры: от 2 до 4 часов
- Рекомендуемое число игроков: от 2 до 4
- Дата сценария: Современная эпоха или 1920-е годы
- Локация: Линкольн, Нью-Гэмпшир, США.

К сыщикам обращаются два молодых человека, Дэвид Лайнхэм и Грегори Миллер. Лайнхэм просит сыщиков отправиться в его Клуб, так как считает, что там находится Призрак его бывшего друга Стивена Смозерса.

Смозерс оказался в ловушке в пределах альтернативного измерения, Чрева Ахм'хлти, и превратился в невообразимое существо. Ему требуются человеческие трупы, чтобы вернуть себя по частям в Клуб. Он использует множество экстрасенсорных способностей, чтобы убить тех, кто рискнет приблизиться к этому месту.

Информация для Хранителя

Этот сценарий можно включить в текущую кампанию или использовать как самостоятельное приключение.

По желанию могут быть выбраны готовые сыщики, описанные в конце этого сценария, или уже имеющиеся сыщики.

При игре готовыми сыщиками игроки должны будут сообщить имя, биографию и краткое описание своего персонажа. Если используются готовые сыщики, то должен быть задействован Глава Школьного совета. После этого могут быть выбраны остальные сыщики.

Сценарий был написан для современной эпохи, но может быть легко адаптирован к эпохе 1920-х годов, используя уточнения в заключительной главе этого сценария.

Хранитель может намекнуть сыщикам провести исследование перед посещением Клуба, чтобы улучшить свою оценку по Истории или получить дополнительные образовательные баллы. Если среди сыщиков есть Отличник, то он тоже может провести исследование.

Время, даты и локации могут быть изменены в соответствии с потребностями Хранителя.

Город Линкольн

Хранитель должен кратко описать игрокам город Линкольн.

“28 октября 2017 года. В маленьком городке Линкольн с населением 1700 человек стоит середина осени. Это маленький тихий туристический уголок, расположенный в живописной горной долине, покрытой густым лесом. Вы все ученики средней школы Линкольна. Здесь все знают друг друга. Сейчас выходные, и вы бродите по городу.”

Друг в беде

Во время прогулки по городу к сыщикам подойдут два молодых человека, Лайнхэм и Миллер. Лайнхэм попытается быть прямолинейным и откровенным, но вместо этого неуклюже пробормочет, что его Клуб преследует призрак его лучшего друга Смозерса. Лайнхэм убежден, что его друг мёртв, а его призрак застрял в Клубе, не имея возможности уйти без какого-либо вмешательства. Миллер скептически закатывает глаза и стонет.

Лайнхэм просит сыщиков прийти в Клуб, чтобы выяснить, смогут ли они освободить душу его друга. Сыщики могут опросить Лайнхэма для получения дополнительной информации. Вчера днем Лайнхэм вздремнул в Клубе, а когда проснулся, то обнаружил на стенах надписи и рисунки мелом. Голос, в котором Лайнхэм узнал Смозерса, доносился шёпотом из стены, умоляя о помощи. Лайнхэм был так напуган, что убежал, не прочитав каракули. Он еще не возвращался в Клуб. Миллер не был там с тех пор, как произошли вышеописанные события, считая, что Лайнхэм сам написал это для привлечения внимания.

Лайнхэм предложит сыщикам свои сбережения, состоящие из двадцати трёх долларов и устаревшего электронного игрового устройства.

Если сыщики отклонят просьбу Лайнхэма о помощи, он будет упорно следовать за ними по всему городу, докучая им, пока они не согласятся. Если они и дальше будут отказываться, Лайнхэм будет кричать и в ярости бросать камни в сыщиков. В слезах он наконец говорит, что пойдет один. Возможно, в этот момент Хранитель захочет подчеркнуть сыщикам, что они позволяют истеричному ребёнку бродить в лесу одному.

Если ничего из этого не сработает, ночью Лайнхэму приснится ужасный кошмар, в котором Смозерс хватает его за плечи, а когда он проснётся, то обнаружит синяки в форме ладоней на обоих плечах. На следующий день Лайнхэм покажет сыщикам синяки. Проверка **Первой помощи** или **Медицины** покажет, что потребуется большая сила, чем есть у ребёнка, чтобы сделать такие синяки. Положение синяков указывает на то, что они не могли быть сделаны самому себе.

Если в какой-то момент его спросят, почему он не рассказал властям или родителям о том, что происходит, Лайнхэм признается, что посещал психолога после исчезновения своего друга и боялся попасть в психиатрическую больницу.

Клуб находится в тридцати минутах ходьбы на восток, в лесу, окружающем Линкольн.

Дело о пропавшем Смозерсе

Сыщики могут наводить справки по всему городу об исчезновении Смозерса. Известно, что 19 октября 2016 года Смозерс ушел в лес и не вернулся. Поисковая группа была отправлена прочёсывать лес, но безрезультатно. Больше Лайнхэм ничего не знает.

Обычная проверка Межличностных навыков, таких как **Обаяние**, **Красноречие** или **Убеждение**, раскроет следующие слухи:

- Отец Смозерса, вдовец Алан Смозерс, алкоголик. Люди считают, что он устал от сына, убил его, а затем похоронил его тело в лесу.
- Никто в школе не любил Смозерса, кроме Лайнхэма. Ходят слухи, что он покончил с собой, утопившись в Одинокое озеро к северу от Линкольна. Сыщикам потребуется целый день, чтобы добраться до Одинокого озера, где они ничего не найдут.

Трудная Межличностная проверка покажет:

- В районе здания Клуба были найдены человеческие кости.
- Кости были найдены туристом примерно через восемь месяцев после исчезновения Смозерса.

Чрезвычайная Межличностная проверка покажет:

- В лесу к востоку от города якобы водятся привидения. Многие люди исчезли в этом районе с тех пор, как был основан Линкольн.

Шериф округа Графтон Уолтер Мартин, отвечающий за это дело, приехал в Линкольн для кратковременного визита в местный полицейский участок. Он не хочет разглашать информацию. Но если к Мартину будут приставать, тот подтвердит, что маленькие склизкие кости были найдены в лесу к востоку от Линкольна туристом из другого города. Он был практикующим врачом и заверил полицию, что кости могут быть причиной для беспокойства. Анализ, проведённый криминалистической лабораторией в Конкорде, не дал никаких результатов, кость не была идентифицирована ни как человеческая, ни как животная. Местонахождение кости в настоящий момент неизвестно. Эта кость была от Смозерса в его первых попытках телепортировать себя оттуда, где он оказался в ловушке. Шериф Мартин будет убеждать сыщиков не уходить слишком далеко в лес в одиночку без присмотра взрослых и оставаться в безопасности.

При допросе отца Смозерса в его трейлере потребуется групповая проверка **Удачи**, чтобы проверить, достаточно ли он трезв, чтобы отвечать связно. Он проболтается, что его сын вышел в лес, поздно вечером, год назад, чтобы найти “чёрный свет”. Отец Смозерса винит себя в смерти сына. Он был очень пьян в ту ночь, когда исчез мальчик, и не смог помешать ему выйти из трейлера. Отец Смозерса открыто оплакивает свою жену, которая умерла, рожая Смозерса.

Другие исчезновения близ Линкольна

Успешная проверка **Работы в библиотеке** в библиотеке Линкольна покажет следующее:

- Обычный успех покажет, что в окружающем лесу часто пропадают туристы.
- Трудный успех покажет, что большинство исчезновений, примерно 44, произошло, когда люди шли на восток от Линкольна, в том же направлении, где находится Клуб. Пропавшие были в основном туристами.
- Чрезвычайный успех покажет, что большинство этих исчезновений произошло в восточной части леса после 1908 года.

Тропа к Клубу через особняк Мэдисон

Только Лайнхэм и Миллер знают дорогу к Клубу. Путь пролегает мимо сгоревшего деревянного дома с еще немногими целыми кирпичными стенами, известного немногим жителям Линкольна как старый дом Мэдисона. Этот обособленный особняк находится недалеко от восточной окраины города. Лайнхэм явно боится этого места.

Лайнхэм и Смозерс использовали некоторые материалы из этого места, чтобы построить свой Клуб. Лайнхэм слышал, что здесь употребляют наркотики и поклоняются дьяволу. Он слишком напуган, чтобы войти внутрь. Миллер будет утверждать, что он не боится, но все равно откажется войти в дом. На самом деле небольшая группа подростков, любителей хэви-метала, иногда посещает это место ночью, чтобы выпить и побуяннить.

Внутри нескольких оставшихся целыми комнат валяются разбитые пивные бутылки и нарисованы граффити, в их числе пентаграммы с цифрой шестьсот шестьдесят шесть и названия хэви-метал групп. Внутри этого места можно обнаружить обгоревшие старые исследовательские работы и странные нарисованные фигуры. Каждая страница содержит сложные физические уравнения, которые определяются с помощью проверки **Математики**. Бумага сильно повреждена и не содержит никакой связной или полезной информации. Можно найти разорванные обрывки чертежа очень старого устройства.

Трудная проверка **Внимания** укажет на небольшую кирпичную кладку на стене за остатками гниющего шкафа, ведущую к проходу под дом. Под домом находится тоннель высотой в пятнадцать футов, который тянется в двух направлениях. Этот тоннель образует круг под домом. На стенах установлены части ржавых, обгоревших и повреждённых механизмов.

Успешная проверка навыков **Механика** или **Управление тяжёлыми машинами**:

- Обычная проверка убедит сыщика в том, что детали механизма старые и не принадлежат какому-либо обычному устройству.

- Трудная проверка побудит сыщика идентифицировать детали машины, которым по меньшей мере сто лет.

Сыщики могут вспомнить конструкцию машины, похожую на то, что они когда-то видели в научном журнале, но гораздо меньше и старше. Успешная проверка **Науки** в любой дисциплине раскроет название устройства как Адронный коллайдер.

Информацию об Адронном коллайдере легко найти или вспомнить. Адронный коллайдер — это машина ускорения частиц, расположенная глубоко под землей во Франции. Он предназначен для того, чтобы разбивать пучки частиц друг о друга в надежде обнаружить больше информации о законах физики. Существуют теории, что Адронный коллайдер может создать проход через пространство-время, непреднамеренно создать черную дыру или открыть двери в параллельные вселенные.

При обследовании тоннеля проход приведёт к центру кольцеобразной системы. Внутри находится помещение, в котором находится большой стальной операционный стол с воронкообразной механизированной системой, когда-то использовавшейся для человеческих жертвоприношений. При Трудной проверке **Медицины** или **Первой помощи** тёмные пятна на столе и воронках идентифицируются как кровь.

При проверке **Работы в библиотеке** в городской библиотеке Линкольна сыщики обнаружат заметку местной газеты о старом особняке, найденном неподалёку.

Мэдисон был ответственен за создание устройства, открывающего проходы между нашим измерением и Чревом Ахм'хлти. Человеческие жертвы были необходимы для того, чтобы проход был открыт. Невероятная сила, необходимая для открытия межпространственных врат, вызвала пожар в особняке Мэдисон. С тех пор как были открыты врата, Ахм'хлти использовала связь, чтобы открывать и закрывать многочисленные врата, чтобы заманить в ловушку выбранных жертв на Земле.

ВЕСТНИК ЛИНКОЛЬНА

Дата: 22 мая 1907 года

Доктор Мэдисон подозревается в поджоге

Те, кто боролся с большим лесным пожаром, уничтожившим много домов в этом районе, пришли к выводу, что пожар начался в особняке на окраине Линкольна. Он принадлежал доктору Джеймсу Мэдисону из Нью-Йорка, который теперь подозревается в пропаже нескольких сотрудников. Перед пожаром сообщалось о странных звуках и огнях.

После осмотра особняка власти заявили, что доктор Мэдисон занимался незаконной медицинской практикой.

Мэдисона нашли мертвым на месте пожара. Его смерть также считают подозрительной.

После пожара власти, осматривая остатки особняка, решили построить кирпичную стену над небольшим проходом, ведущим под дом, для последующего изучения. Но об этом уже давно позабыли.

Право собственности было передано в состав природного заповедника Линкольн-Форест.

Все сведения об исследованиях Мэдисона были утеряны. Возможно, эту информацию можно найти в другом приключении.

Поляна Клуба

Сыщики находят однокомнатный домик, являющийся Клубом. Он стоит посреди поляны, усеянной сосновыми иголками, листьями и ветками. Успешная проверка **МОЩ** оставит у сыщиков большое чувство тревоги.

При проверке **Слуха** сыщик услышит скрип и стоны ближайших высоких красных сосен.

Здесь есть много палок, сосновых шишек, поленьев, газет и журналов, которые можно использовать для разведения костров. Проверка **Внимания** укажет на сильно помятый бумажный конверт, спрятанный в растопке и адресованный мистеру Алану Смозерсу. Письмо было отправлено мисс Хейз из школы Линкольна. В нем говорится, что Стивена Смозерса на неделю отстранили от занятий за то, что он разбил окно в классе. Если сыщики спросят Лайнхэма о письме, тот сообщит им, что за пару недель до исчезновения Смозерс разбил окно стулом. Смозерс сказал Лайнхэму, что что-то "смотрит на него из окна". Это была Ахм'хлти, следящая за своей следующей жертвой.

Ржавая половина бочки наполнена углем. За разведение костров отвечал Смозерс. Лайнхэм слишком боялся разжигать костер в одиночку, опасаясь, что он может распространиться и сжечь весь лес.

Вход в узкий грязный тоннель находится под корнями небольшого дерева прямо на поляне. Только один сыщик с **ТЕЛ 50** или ниже может пролезть в этот узкий проём. Внутри - влажная коробка спичек, цветные карандаши, белый мел, маленький охотничий ножик, фляжка, наполовину наполненная виски, и большая альбом для рисования, принадлежащий Смозерсу. Лайнхэм ничего не знает о спрятанных предметах и предполагает, что они, вероятно, принадлежат Смозерсу.

При исследовании поляны проверка **Внимания** покажет следующее:

- Трудная проверка покажет небольшие фрагменты кости, покрытые чёрной слизью. Недавно Смозерс попытался телепортировать свою физическую форму на это место. Эти кости не могут быть идентифицированы, но соответствуют описанию костей, найденных туристом, как рассказывал шериф Мартин.
- Чрезвычайная проверка покажет всё вышесказанное, а также обнаружит деформированную кроличью ногу, торчащую

Внутри альбома множество цветных детских рисунков, изображающих печальные сцены, на каждом из которых изображен плачущий мальчик. Художник достаточно искусен, чтобы мальчика можно было опознать как Смозерса. В этих сценах пьяный отец Смозерса падает в беспамятстве среди множества пустых бутылок из-под алкоголя, Лайнхэм кладёт руку на плачущее плечо Смозерса, мать Смозерса с нимбом над головой в облаках, а её печальный сын смотрит на неё с земли, и Смозерса избивают в школе. Трудная проверка **Искусства** опознает Миллера как одного из хулиганов.

На двух страницах записной книжки изображена тревожная сцена. За плачущим мальчиком наблюдают глаза с узкими зрачками, прячущиеся в деревьях, а на другом рисунке изображен Смозерс, сидящий ночью в дверях клуба. От земли исходит чёрный луч. Просмотр этих тревожных картинок будет стоить сыщикам 0/1 Рассудка за каждый рисунок.

Проверка **Ориентирования** позволит сыщику определить общее местонахождение того места, где должен был появиться чёрный луч. В настоящее время в этом месте ничего нет.

Лайнхэм подтвердит, что рисунки соответствуют стилю Смозерса.

из норы. Когда мёртвого кролика вытаскает, сыщики увидят, что его конечности искривлены, а верхняя половина покрыта мокрой чёрной слизью. Осматривая голову кролика, вы увидите что-то небольшое и дёргающееся на месте его глаза. Проверка **Первой помощи** или **Медицины** покажет, что это человеческий ноготь. Смозерс телепортировал очень небольшую часть себя, пользуясь своими психическими силами, используя тело кролика. Это будет стоить сыщикам 1/1D3 Рассудка.

Миллер незаметно прячется за деревьями и отказывается выходить на поляну, втайне боясь.

Клуб

Внешний вид здания Клуба говорит о том, что оно построено из полусгнивших досок и ржавых гофрированных листов. Кривые гвозди торчат из конструкции. Несмотря на свой внешний вид, здание довольно крепкое.

В здании клуба нет окон. Внутри царит беспорядок. На грязном полу лежат два грязных матраса с одеялами. В одном углу комнаты лежит большая стопка фэнтезийных, хоррор и научно-фантастических книг и комиксов с десятичной классификацией Дьюи на корешках. Лайнхэм признается, что читает их регулярно, но именно Смозерс украл книги из городской библиотеки Линкольна в качестве сувенира. Рядом с комиксами лежит фонарик со свежими батарейками и кусочки красного и белого мела.

Если сыщики поднимут матрас Смозерса, то обнаружат маленькую записную книжку. Внутри небольшой список имён. Лайнхэм скажет, что это имена хулиганов в их школе, которым Смозерс желает смерти. В книге записано имя Миллера.

Наряду с грубыми рисунками животных, сделанными Лайнхэмом, на внутренних стенах клуба среди нарисованных белым мелом рисунков глаз нацарапаны свежие надписи красным мелом с ошибками.

“Я тебя вижу”

“Памагите”

“Я ни знаю где я”

Пока Лайнхем спал, он был под психическим контролем Смозерса. Он написал эти слова на стенах клуба. Проверка **Искусства** в любой дисциплине поможет определить, что рисунки животных Лайнхэма выполнены в том же стиле, что глаза и надписи. Лайнхэм не знает, что он написал эти фразы, и отказывается верить, что он сделал это несмотря на то, что почерк совпадает с его собственным.

Смозерс атакует

Вскоре после прибытия в Клуб, после одного или двух раундов расследования, или когда Хранитель посчитает нужным, например, при раскрытии списка имён в записной книжке под матрасом, сыщики услышат скрипы и стоны близлежащих сосен, раскачивающихся взад и вперед, несмотря на отсутствие ветра. Смозерс психически раскачивает деревья, готовясь раздавить любого, кто попытается покинуть поляну. Для сыщиков очевидно, что деревья, непосредственно окружающие поляну, колышутся, но за ними деревья неподвижны.

Миллер, задержавшийся на поляне, внезапно раздавлен деревом. Сила, давящая органы внутри его туловища, мгновенно убивает его. Сыщики, спешащие ему на помощь, увидят, как деревья угрожающе склоняются в их сторону.

Созерцание этого и смерть Миллера будет стоять сыщикам 1/1D4 Рассудка.

Смозерс обладает множеством физических и психологических атак, переданных Ахм'хлти. Хранитель должен использовать эти силы там, где и когда это уместно.

Каждая атака будет вычтена из 75 Пунктов Магии Смозерса, 5 из которых должны быть вычтены из-за дерева, раздавившего Миллера.

Рекомендуется использовать разные психологические атаки и желательно по одному разу, за исключением падающих деревьев. Смозерс расчетлив, заманивает сыщиков на открытое место или позволяет им исследовать поляну, нападая урывками, а не последовательно. В то же время Смозерс ограничен во времени, так как его медленно поглощают. Он предпочитает заполучить своих жертв в течение двадцати четырех часов после первой атаки.

Сыщики могут попытаться покинуть здание Клуба или покинуть этот район. Бежать будет трудно, но возможно. Самое безопасное место для укрытия - внутри Клуба. Сыщиков, сумевших убежать далеко от поляны, могут преследовать некоторые из животных, представленных в арсенале Смозерса, если того пожелает Хранитель. Смозерс никогда намеренно не нападет на Лайнхэма, поскольку он надеется встретить своего лучшего друга в ближайшем будущем.

Категории физических и психологических атак представлены далее.



ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

ПСИХОКИНЕЗ

Стоимость: 5 ПМ

Описание:

Сосновые иголки, шишки и ветки с деревьев или земли полетят в сторону всех сыщиков. Сосновые иголки будут впиваться в их кожу. Успешная проверка Уклонения позволит избежать 1D2 Урона. Провал проверки Уклонения приведет к тому, что сыщики потеряют 3 ПЗ, так как из их глаза торчит маленькая щепка, ослепляющая их на один глаз, пока они не обратятся за медицинской помощью, чтобы удалить её. Щепка не нанесла никаких серьезных повреждений. Наблюдение за левитирующими объектами будет стоить сыщикам 1/1D2 Рассудка. Те, кто прячется в здании Клуба, легко избежат этой атаки.

ПАДАЮЩИЕ ДЕРЕВЬЯ

Стоимость: 5 ПМ

Описание:

Дерево упадет с огромной скоростью и силой в направлении любого сыщика, покидающего поляну. Чтобы не быть раздавленным, потребуется проверка Уклонения. Если дерево попадет в цель, сыщику будет нанесено 2D6 Урона. Те, кто выживет, окажутся в ловушке под его ТЕЛ 200. Дерево, расположенное над маленькой грязной ямой с вещами Смозерса, может быть использовано для того, чтобы заманить сыщика внутрь. Дерево с ТЕЛ 100 относительно меньше, чем окружающие красные сосны. Те, кто застрял в туннеле, не смогут сдвинуть дерево в одиночку. Сыщики потеряют 1/1D3 Рассудка, когда поймут, что деревья каким-то образом стремятся уничтожить тех, кто удаляется слишком далеко от поляны.

АТАКА СТАИ КРАСНЫХ БЕЛОК

Стоимость: 10 ПМ

СИЛ 25 ВЫН 30 ТЕЛ 25 ЛВК 85 МОЩ 50

ПЗ 5

Комплекция: -2 Скорость: 8

Атак за раунд: 2

Укус 35% (12/5) Урон 1D2

Уклонение 47% (23/9)

Навыки:

Слух 85% Выпрашивание еды 90%

Описание:

Смозерс будет управлять белками, которые попытаются растерзать выбранного сыщика своими зубами. Коллеги могут помочь сбить белок с тех, на кого нападают, с дополнительным Штрафным кубиком, но рискуют ударить сыщика, нуждающегося в помощи. Там всего 10 белок.

Бонусный кубик должен быть применен к белкам при нападении на сыщиков. Белки будут слепо атаковать сыщиков в течение 3+1D4 боевых раундов, а затем поспешно отступят.

Быть атакованными Красными Белками будет стоить сыщикам 1/1D2 Рассудка.

КОНТРОЛЬ НАД СЫЩИКОМ

Стоимость: 15 ПМ

Описание:

Хранитель выбирает одного сыщика. Сыщик будет атаковать других сыщиков в течение 4+1D4 боевых раундов, после чего игрок вернет себе контроль над своим сыщиком.

Хранитель должен позволить одержимому сыщику делать Чрезвычайную проверку **МОЩ** каждый раунд, когда сыщик находится под контролем Смозерса. В случае успеха Хранитель добавит Штрафной кубик для всех проверок одержимого сыщика при нападении на коллег.

Сыщик не будет помнить о событиях после того, как восстановит контроль над своим телом.

Быть атакованным коллегой-сыщиком будет стоить 1/1D3 Рассудка.

НАПАДЕНИЕ ЛОСЯ

Стоимость: 25 ПМ

СИЛ 140 ВЫН 65 ТЕЛ 165 ЛВК 50 МОЩ 50

ПЗ 23

Комплекция: 4 Скорость: 12 БкУ: +3D6

Атак за раунд: 1

Таран 25% (12/5) Урон 1D8 + БкУ

Удар рогами 35% (17/7) Урон 1D6 + БкУ

Уклонение 25% (12/5)

Навыки:

Слух 80%

Описание:

Одержимый лось попытается растоптать или напасть на сыщиков. Сыщики будут защищены внутри здания Клуба, так как лось откажется войти внутрь, вместо этого он нападет на его стены снаружи. Рога лоса могут пробить ветхую деревянную конструкцию, если одновременно нанести стене более 10 Урона. При укрытии сыщиков в Клубе, Хранитель должен выбрать стену для атаки лоса. Успешная проверка **Слуха** позволит сыщику определить направление удара лоса в пределах здания. Сыщики, пораженные рогами лоса, когда он атакует стены клуба, получают 1D6 Урона.

Если лось нанесет 20 Урона Клубу в любой атаке, то конструкция рухнет, нанеся 1D3 Урона всем сыщикам внутри.

После 4+1D4 боевых раундов Смозерс теряет свою психологическую хватку лося, который отступает в лес. Быть атакованным лосем будет стоить сыщикам 1/1D3 Рассудка.

НАПАДЕНИЕ ЧЁРНОГО МЕДВЕДЯ

Стоимость: 30 ПМ

СИЛ 100 ВЫН 65 ТЕЛ 100 ЛВК 50 МОЩ 50
ПЗ 16

Комплекция: 3 Скорость: 12 БкУ: +2D6

Атак за раунд: 2

Ближний бой 40% (20/8) Урон 1D6 + БкУ

Уклонение: 25% (12/5)

Навыки:

Лазание 30% Слух 75% Запах добычи 70%

Описание:

Одержимый медведь попытается проникнуть в здание Клуба и растерзать сыщиков. Нападение медведя может быть использовано в том случае, если сыщики владеют оружием, которое наносит большой урон, такое как винтовка или динамит.

После 4+1D4 боевых раундов сыщики должны сделать групповую проверку **Удачи**, чтобы определить, продолжает медведь сражаться или убегает. Медведь больше не будет одержим Смозерсом.

Нападение медведя будет стоить сыщикам 1/1D4 Рассудка.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АТАКИ

МАРШ НАСЕКОМЫХ

Стоимость: 5 ПМ

Описание:

Сыщики не могут не заметить, что земля, как будто движется. Гигантский рой насекомых летит, скользит и ползёт на сыщиков, заполняя всю поляну. Как раз перед тем, как сыщики начнут задыхаться от страха, рой исчезнет. Это событие будет стоить 1/1D2+1 Рассудка.

ЛАГЕРНЫЙ КОСТЁР

Стоимость: 5 ПМ

Описание:

Содержимое стальной бочки воспламеняется и начинает гореть. Наблюдение за тем, как костёр разгорается сам по себе, будет стоить сыщикам 1/1D2 Рассудка. Смозерс может использовать костер как попытку заманить сыщиков на открытое место, где он может продолжить физическую атаку, такую как нападение лося, проходящего через поляну с сыщиками.

Сыщики могут использовать пылающую палку в качестве оружия или для разжигания лесного пожара.

НАБЛЮДАЮЩИЕ ГЛАЗА

Стоимость: 10 ПМ

Описание:

Сыщики, прошедшие удачную проверку **Внимания**, заметят, что глаза, нарисованные мелом на внутренней стороне здания Клуба, следят за каждым их движением. Созерцание этого будет стоить сыщикам 1/1D4 Рассудка.

БИЕНИЕ ГНИЮЩЕГО СЕРДЦА

Стоимость: 15 ПМ

Описание:

Сыщики услышат отчётливое сердцебиение. Оно будет становиться всё громче и быстрее до тех пор, пока биение собственного сердца сыщика, казалось бы, не синхронизируется, а затем сердцебиение внезапно остановится. Сыщики будут убеждены, что их собственные сердца перестали биться, схватившись за грудь, симулируя сердечный приступ.

Психологическая травма обойдётся сыщикам в 1/1D4 Рассудка.

ВИДЕНИЕ АХМ'ХЛТИ

Стоимость: 20 ПМ

Описание:

Если сыщики провалят проверку **МОЩ**, у них будет мимолётная галлюцинация об альтернативном измерении, проецируемым через сознание Смозерса. Они будут окружены тьмой и не смогут видеть. Если какой-либо сыщик использует источник света, все те, кто поддаётся галлюцинации, увидят Чрево Ахм'хлти, как описано далее в этом сценарии.

Поскольку Смозерс проецирует своё сознание на сыщиков, его присутствие будет исключено из галлюцинации.

Образ быстро исчезнет, оставив сыщиков в замешательстве и потрясении. Если сыщики будут использовать источник света, чтобы разглядеть галлюцинацию, они потеряют 1/1D6 Рассудка, в противном случае сыщики потеряют 1/1D2 Рассудка.

Бежать или звать на помощь

Сыщики могут решить послать Лайнхэма если пройдут Трудную проверку Межличностных отношений (**Обаяние**, **Запугивание**, **Убеждение** или **Красноречие**), либо добровольца, чтобы он отправился в город в надежде получить помощь. Если сыщики решат вернуться обратно через лес без Лайнхэма, то для того, чтобы добраться до города Линкольн, потребуется удачная проверка **Ориентирования**. Если сыщики пытаются найти дорогу домой в стрессовых обстоятельствах или путешествуют ночью, должен быть добавлен Штрафной кубик.

Психологические атаки Смозерса могут нарушить телефонные сигналы сыщиков, когда они обращаются за помощью или используют свой телефон, чтобы вернуться в город. Групповая проверка **Удачи** может быть использована, если сыщик решит воспользоваться своим мобильным телефоном. Будет трудно сообщить свое местоположение тем, кого они вызвали на помощь, а отслеживание местоположения сыщиков с помощью их мобильного устройства может занять несколько часов.

Получение помощи увеличит число жертв, которых Смозерс сможет использовать для своего возвращения. Сыщики, скорее всего, обратятся за помощью к шерифу Мартину. Шериф будет насмехаться, если сыщик расскажет о произошедших событиях, но тем не менее поможет.

Он приведёт еще двух офицеров, которые будут раздавлены деревьями на поляне. Если Мартин жив, он вызовет подкрепление.

Три Охотника услышат шум в то время, когда Хранитель решит помочь сыщикам. Смозерс легко избавится от Охотников с помощью любой физической угрозы, находящейся в данный момент в игре или деревьев, окружающих поляну.

Смерть туристов

После того, как Смозерс израсходует 40 ПМ, трое туристов, два брата, Роуэн и Джордан Критчли, и их сосед по комнате, Нэйтан Мюллер, услышат шум на поляне и придут, чтобы помочь сыщикам. Смозерс легко избавится от туристов с помощью любой физической угрозы, находящейся в данный момент в игре, или все туристы могут быть убиты падением одного дерева, стоящим Смозерсу всего лишь 5 ПМ.

У туристов нет никаких специальных предметов, которые могли бы помочь сыщикам. Их смерть поможет Смозерсу вернуться на землю, как описано ниже.

Смозерс и его путешествие домой

Экспериментируя с лесными животными, Смозерс пришел к выводу, что ему нужны тела, похожие на его собственный генетический состав, чтобы психически телепортироваться из своего заключения в наше измерение.

После поглощения только что умершего человеческого тела, Смозерс вырастит часть своей получеловеческой формы из свежего трупа, поглощая и перестраивая останки. Потребуется в общей сложности шесть трупов, чтобы полностью вернуться на Землю. Он начнёт с ног или рук, туловища и, напоследок, головы. Его восстановленное тело будет зловонным, гнилым, склизким и почерневшим.

Смозерсу требуется один час, чтобы успешно вырастить часть своего тела из трупа. Смозерс начнёт с трупа Миллера. Наблюдение за медленным ростом или отсоединением части тела будет стоить сыщикам 1/1D4 Рассудка. Конечность в конце концов отделится от трупа и попытается извиваться или ползти в безопасное место, где она не будет съедена животными или иным образом подвергнута опасности.

Конечность или часть тела, защищающая себя или нападающая на сыщика, будет иметь 15% шанс нанести сыщику 1D3 Урона.

Если Смозерс присоединит ноги и руки к туловищу, обезглавленное тело можно будет использовать для нападения на сыщиков. Смозерс будет иметь те же характеристики, что и Лайнхэм, когда его заставят сражаться с сыщиками без головы или если, он будет в конце концов трансмутирован на Землю. Наблюдение за движущейся частью тела или нападение обезглавленного тела Смозерса будет стоить сыщикам 1/1D4 Рассудка. Пока голова Смозерса не будет трансмутирована на Землю, он всё ещё сможет использовать свои психологические способности. Смозерс может прибегнуть к убийству кого-то вдалеке, используя своё обезглавленное тело, а затем перетащить труп на поляну клуба, чтобы его голова могла трансмутировать на Землю.



Смозерсу требуется лишь нужное количество жертв для своего возвращения на Землю. Большое количество людей, прибывающих на место событий, затрудняет Смозерсу возвращение домой, не будучи пойманным или разоблачённым как монстр, которым он стал.

Родовой канал Ахм'хлти

Когда Смозерс израсходует 60 ПМ и более, сыщики на поляне заметят глянцевое тающее тёмное сияние из-под сосновых иголок и густых ветвей деревьев. Это Родовой канал Ахм'хлти, который поймал Смозерс год назад.

Проход открывается и закрывается по воле Ахм'хлти, и недавние сильные и продолжительные психические расстройства Смозерса вновь открыли путь. Сыщики не смогут заглянуть в его чёрные глубины даже при наличии источника света или услышать что-либо изнутри прохода. Наблюдение за жуткой темнотой будет стоить сыщикам 1/1D2 Рассудка.

Сыщики могут проскользнуть в двадцатифутовый проход и войти в Чрево Ахм'хлти.

Чрево Ахм'хлти

Проход представляет собой длинный спуск в толстую, скользкую, мясистую пещеру, лишённую света. Сыщикам понадобится источник света, чтобы ориентироваться в окружающей обстановке.

Ахм'хлти существует в измерении, в котором она поглотила всё до края галактики. Она - царица гнили и потворства своим желаниям, существующая лишь для того, чтобы пребывать в постоянном состоянии деградации. Она поглощает всё, хотя желает свежего и живого органического материала в качестве деликатеса.

Грязные чёрные стены сочатся сукровицей из пульсирующих, гниющих, серых ран плоти, а по полу и стенам ползут скользкие чешуйчатые вены. Сфинктеры открываются и закрываются, издавая смрадный запах. Щелевидные зрачки раскрываются в отверстиях, лениво уставившись на сыщиков. Наблюдение за внутренностями этого монстра будет стоить сыщикам 4/1D20 Рассудка.

Любой, кто задержится здесь в течение длительного периода времени, будет атакован её медленно движущимися венами, которые в конечном итоге захватят свою жертву, а затем расширятся в их плоти, пока они не станут гниющим придатком. Из-за медленного движения её придатков, Ахм'хлти может

заманить в ловушку только тех сыщиков, которые отдыхают или неподвижны в течение длительного периода времени, но затем они быстро

поддадутся воле разлагающейся Ахм'хлти. В противном случае вены будут медленно ползти вокруг сыщиков и их легко будет сбросить. Сыщики, скорее всего, поддадутся

Ахм'хлти, поскольку они становятся чрезвычайно слабыми из-за голода и ухудшения сна. Сыщики могут проскользнуть в Чрево Ахм'хлти и вылезти оттуда, если кто-то бросит им веревку от входа. Чтобы выйти из мясистой утробы по веревке, потребуется проверка **Лазания**.

В качестве альтернативы веревка может быть перевязана вокруг талии сыщиков, когда они поднимаются в безопасное место. Смозерс находится здесь, окутанный жидким мешковидным коконом внутри Ахм'хлти.



Стивен Смозерс

7 лет, Плод Ахм'хлти и Призрак Клуба

ИНТ 70 МОЩ 375 ОБР 20

ПЗ 25 ПМ 75

Комплекция: 1 БкУ: 1D4

Особые силы:

Смозерс может использовать свои физические и психологические Атаки на Земле только так, как было указано ранее. Смозерс не обладает психической силой в Чреве Ахм'хлти. Его Пункты Магии восполняются до своего максимального значения в течение дня.

Атак за раунд: 0

Броня: 3

Потеря рассудка: 1/1D4 Рассудка когда увидели Смозерса внутри Чрева.

Смозерс плотно завернут в клубок гниющей чёрной плоти. Он был пойман в ловушку Ахм'хлти и постепенно становится частью её. От Смозерса, каким он был когда-то, осталось очень мало, его тело под коконом почти полностью растворилось. Его голова, единственная часть тела, которую еще можно определить как хотя бы частично человеческую, обвита толстыми пульсирующими венами, выступающими из верхней части его мясистого кокона. Лайнхэм сможет опознать существо как Смозерса.

У Смозерса больше нет рта, чтобы говорить. Невнятное бормотание и крики - его единственное средство общения. Смозерс неподвижен, заперт в коконе, пока не станет единым целым с Ахм'хлти или пока ему не удастся психически вырваться из своих границ на Землю.

Финал

ПОКИНУТЬ ПОЛЯНУ И НИКОГДА НЕ ВОЗВРАЩАТЬСЯ

Сыщики могут решить покинуть это место, не входя в проход, ведущий в чрево Ахм'хлти. Они могут использовать большой камень рядом, чтобы запечатать вход, а затем уйти.

У Смозерса будет ограниченное количество доступных атак, что позволит сыщикам сбежать с поляны. Смозерс выживет только в течение следующих двух дней, прежде чем будет полностью поглощен Ахм'хлти.

СЖЕЧЬ ЗДАНИЕ КЛУБА И ПОЛЯНУ

Сыщики могут решить выжечь всю местность огнем. Площадь, подлежащая сожжению, настолько велика, что это неизбежно приведёт к лесному пожару. Сыщики должны сделать успешную групповую проверку **Удачи**, чтобы избежать пожара, иначе они погибнут в огне.

Если сыщикам удастся вернуться в Линкольн, их будут упрекать и, возможно, посадят в тюрьму, если они будут признаны виновными в пожаре.

СМЕРТЬ СМОЗЕРСА

Оказавшись в Чреве Ахм'хлти, сыщикам придется потратить немало времени чтобы атаковать несчастного мальчика, пока кокон не лопнет, выплеснув на гнилую землю внутренние органы Смозерса. Убийство Смозерса наградит сыщиков 1D10 Рассудка.

Когда Смозерс будет убит, проход обратно на Землю закроется. Единственный безопасный способ покончить с жизнью Смозерса — это бросить взрывчатку в проход с поляны Клуба или залить в дыру большое количество бензина.

ПОГЛОЩЁННЫЙ АХМ'ХЛТИ

После смерти Смозерса Ахм'хлти закрывает врата, ведущие обратно на поляну Клуба. Если один или несколько сыщиков окажутся в ловушке в Чреве Ахм'хлти, все сыщики внутри или снаружи Чрева Ахм'хлти потеряют 1/1D10+1 Рассудка, осознав, что они, возможно, попали в ловушку навсегда.

Находясь в утробе, сыщики должны в конце концов отдохнуть. Постепенно, один за другим, они будут поглощены Ахм'хлти, поскольку они становятся слишком слабыми, чтобы сопротивляться.

Через один - два года после попадания в ловушку каждый сыщик имеет возможность пройти Чрезвычайную проверку **МОЩ**. Те, кто преуспеет, станут новыми Призраками Клуба. Те, кто потерпит неудачу, будут навсегда поглощены Ахм'хлти.

ПОБЕГ ИЗ КЛУБА

Сыщики могут сбежать с поляны Клуба вместе с Лайнхэмом.

Позже Лайнхэм вернётся, сжигая это место дотла, используя полную канистру керосина и коробку спичек. Он случайно погибнет в последовавшем лесном пожаре.

В последней попытке вернуться на Землю Смозерс психически телепортирует свою голову на труп Лайнхэма и погибнет вместе с ним в огне.

Это будет стоить сыщикам 1D8/1D12 Рассудка, когда они услышат о состоянии останков Лайнхэма или непосредственно обнаружат останки Лайнхэма. Родовой канал Ахм'хлти будет навсегда запечатан.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СМОЗЕРСА

Если Смозерс убьёт в общей сложности шесть человек и успешно соберёт себя воедино, он вернется на землю в виде гниющего почерневшего трупа. Он спрячется в лесу, а затем отправится в Линкольн поздно ночью, чтобы убить спящих жителей города, чтобы поддержать свою жизнь на Земле.

Он будет поглощать горожан, мягко кладя руки на свою жертву, его вены будут извиваться через предплечья, а затем ворвутся в намеченную жертву, быстро поглощая их жизнь. Жертва останется в виде трупа в глубокой стадии разложения. Смозерс начнет со школьных хулиганов, перечисленных в его книге, спрятанной

под матрасом в Клубе, а затем нападёт на оставшихся сыщиков, пока они спят. Сыщики, поняв, что что-то из Клуба преследовало их, потеряют 1/1D4 рассудка.

Видеть Смозерса в течение вечера будет стоить сыщикам 2/1D6+1 Рассудка.

Если его найдут и поймут, Смозерс попытается

сбежать или будет сражаться насмерть. Смозерс имеет те же характеристики персонажа, что и Лайнхэм. Его можно легко победить, так как он не обладает никакими психологическими способностями на Земле, и его тело растворится в гнилой жидкой субстанции. Победа над Смозерсом вознаградит сыщиков потерей 1D10 Рассудка.

Преобразование в эпоху 1920-х годов

ГОРОД ЛИНКОЛЬН

Город Линкольн был финансово зависим от массового производства и продажи бумаги, а не от туризма. Население Линкольна составляет примерно 1400 человек.

ШКОЛА ЛИНКОЛЬНА

Школа называется Школой Линкольна, а не Средней школой Линкольна. Все дети города и окрестностей в возрасте до шестнадцати лет посещают одну и ту же школу.

ОСОБНЯК МЭДИСОНА

Граффити в особняке Мэдисона заменено рядом пикантных рекламных объявлений о нижнем белье из каталога.

С помощью проверки Науки нельзя определить, что машина в потайном подвале напоминает Адронный коллайдер. Вместо этого можно проверить Искусство, чтобы определить, видел ли сыщик нечто подобное в научно-фантастическом журнале в рассказе, где открывается портал на другую планету.

РОДИТЕЛИ ЛАЙНХЭМА

Вместо экскурсоводов родители Лайнхэма занимаются лесозаготовками и часто работают в глубине Линкольнского леса.

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ / СМАРТФОНЫ

В эпоху 1920-х годов не было мобильных телефонов.

ИНТЕРЬЕР КЛУБА

Комиксы заменяются журналами того же жанра. На корешках журналов нет десятичных чисел Дьюи. Журналы были украдены Смозерсом у другого ребёнка в их школе.

Вместо электрического фонарика - масляный фонарь и коробка спичек.

УМЕНИЯ ГОТОВОГО СЫЩИКА

Все очки, присвоенные навыку Использование компьютера Лайнхэма, должны быть перенесены в навык Работа в библиотеке.

Все очки, присвоенные навыку Использование компьютера Отличника, должны быть перенесены в навык Юриспруденция.

Все очки, присвоенные навыку Электроника, должны быть перенесены в навык Вождение.

БИОГРАФИЯ ГОТОВОГО СЫЩИКА

Возраст каждого готового сыщика должен быть уменьшен на два года.

В младшей школе Линкольна нет назначенного Президента Школьного Совета. Вместо него следует представлять идеального ученика и абсолютно хорошего человека.

Все современные предметы должны быть изъяты из инвентаря сыщиков, включая кошельки, телефоны, ключи от дома, колу и ключ от велосипедного замка. Ручки следует заменить карандашами.

Персонажи

Дэвид Лайнхэм

8 лет, Школьник

Лайнхэм заикается и запинаятся. Его проблемы с речью возникают из-за отсутствия уверенности в себе из-за школьных издевательств и постоянного страха остаться одному, поскольку родители часто оставляют его дома одного с едой, приготовленной в микроволновке, и собакой по кличке Капитан Гав. Родители Лайнхэма, Гейл и Сэмюэл, оба свободолюбивые хиппи, которые зарабатывают на жизнь, организуя пешие походы в Национальный лес Большой Белой горы. Он предпочитает проводить время в Клубе с компанией или без неё, так как это напоминает ему о хороших временах, проведённых с его другом Смозерсом.

СИЛ 35 ВЫН 40 ТЕЛ 30

ЛВК 45 ИНТ 50 НАР 45

МОЩ 45 ОБР 45 РАС 45

ПЗ 7 ПМ 9

Комплекция: -1 Скорость: 9 БкУ: -1

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 25% (12/5)

Уклонение 42% (21/8)

Навыки:

Ис-во/Ремесло Рисование 25%, Лазание 40%,
Использование компьютера 10%, Прыжки 35%,
Ориентирование 20%, Внимание 40%,
Скрытность 50%, Выживание в лесах 30%,
Плавание 35%, Метание 35%, Чтение следов 20%

Биография:

Описание: Слабый, худой, с неправильным прикусом и курчавыми волосами.

Идеалы и принципы: Я никому не нравлюсь, потому что я странный.

Значимые люди: Смозерс. Он найдет его любой ценой.

Важные места: Клуб.





Грегори Миллер

9 лет, Школьный хулиган

Миллер-злой мальчик, который затевает больше драк, чем все остальные школьные хулиганы Линкольна вместе взятые. Деструктивное поведение Миллера повлияло на его образование. Опасаясь негативной реакции со стороны своего предыдущего круга общения за повторный год обучения в школе, Миллер дистанцировался от своих друзей и держался в компании с Лайнхэмом. Он следует за ним, куда бы он ни пошел, и почти не разговаривает с ним, разве что для того, чтобы сказать ему, что он тупица. Родители Миллера, Пол и Сью, владеют универсальным магазином и мало заботятся о своем сыне. Он часто крадет винтовку из семейного оружейного шкафа, чтобы пострелять животных в лесу.

СИЛ 45	ВЫН 50	ТЕЛ 40
ЛВК 45	ИНТ 40	НАР 40
МОЩ 40	ОБР 30	РАС 40

ПЗ 9 ПМ 8

Комплекция: 0 Скорость: 9 БкУ: Нет

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 60% (30/12)

Уклонение 42% (21/8)

Навыки:

Лазание 20%, Стрельба (винт./дроб.) 40%,
Запугивание 50%, Прыжки 45%, Взлом 31%,
Ориентирование 30%, Скрытность 50%

Биография:

Описание: Крупный для своего возраста. Постоянно хмурый взгляд. Бритая голова. Носит бейсболку.

Идеалы и принципы: Все против меня, и все они заслуживают наказания.

Черты: Злой и мстительный.

Травмы и шрамы: Маленький шрам на губе, оставшийся после того, как отец ударил его за то, что он не съел свой обед.

Уолтер Мартин

39 лет, Шериф

Шериф Мартин - добросердечный человек, который провел почти всю свою жизнь в Графтоне. Он подумывает жениться и зажить спокойной жизнью, но ему ещё предстоит найти подходящую женщину.

СИЛ 60 ВЫН 50 ТЕЛ 80

ЛВК 50 ИНТ 60 НАР 70

МОЩ 40 ОБР 50 РАС 40

ПЗ 13 ПМ 8

Комплекция: 1 Скорость: 7 БКУ: +1D4

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 65% (30/12)

Уклонение 35% (21/8)

Средства 30% (15/6)

Навыки:

Обаяние 50%, Уклонение 40%, Вождение 55%,
Красноречие 20%, Стрельба (пистолет) 50%,
Стрельба (винт./дроб.) 60%, Перв. Помощь 40%,
Запугивание 30%, Язык, родной, английский 50%,
Юриспунденция 70%, Психология 40%,
Внимание 45%

Оружие:

Огнестрельное оружие: .45 Автоматический
(пистолет) 50%, Урон 1D10+2

Биография:

Описание: Высокий, с искренней улыбкой, с красивыми прищуренными глазами.

Идеалы и принципы: Помогайте, выручайте, служите и защищайте всех и каждого, включая плохих парней.

Черты: Дружелюбный, услужливый и спокойный.

Ценное имущество: Значок шерифа.



Готовые Сыщики

Студент театрального факультета и Президент Школьного Совета

17 лет, Ученик

Ты талантлив в театральном искусстве и хорошо известен в городе. Твоя улыбка освещает любую комнату, в которую тыходишь, и в придачу ты умён. Ты стал исполняющим обязанности Президента Школьного Совета школы Линкольна, потому что глубоко заботишься о нуждах других и их проблемах. Ты знаешь, что можешь сделать Линкольн лучшим местом и исправить все ошибки, независимо от того, каковы шансы.

СИЛ 50 ВЫН 60 ТЕЛ 50

ЛВК 40 ИНТ 80 НАР 70

МОЩ 50 ОБР 60 РАС 50

ПЗ 11 ПМ 10

Комплекция: 0 Скорость: 8 БкУ: Нет Удача: 40

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 25% (12/5)

Уклонение 20% (8/4)

Средства: 10% (5/2)

Навыки:

Ис-во/ремесло Актёрство 42%, Обаяние 55%,
Маскировка 28%, Красноречие 50%, История 15%,
Язык, родной, английский 80%, Работа в библиотеке 35%,
Слух 60%, Естествознание 20%,
Ориентирование 20%, Убеждение 60%, Наука
Психология 60%, Наука Математика 21%,
Биология 21%

Имущество и снаряжение:

Телефон, ключи от дома, сумка, Шекспир в мягкой обложке, Костюм

Атлет

18 лет, Ученик

Твои оценки в школе Линкольна не самые лучшие, но твои навыки в любых видах физической активности превосходят все ожидания. Ты естественен во всех видах спорта, в которых участвовал. Все знают, что тебя нельзя победить. Ты крутишься вокруг Школьного совета, потому что они-твоя тайная страсть. Ты знаешь, что можешь произвести на них впечатление.

СИЛ 80 ВЫН 50 ТЕЛ 60

ЛВК 70 ИНТ 50 НАР 60

МОЩ 50 ОБР 40 РАС 50

ПЗ 11 ПМ 10

Комплекция: +1 Скорость: 9 БкУ: +1D4 Удача: 40

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 50% (25/10)

Уклонение 50% (25/10)

Средства 5% (2/1)

Навыки:

Лазание 55%, Уклонение 50%, Перв. Помощь 50%,
Прыжки 60%, Язык, родной, английский 50%,
Работа в библиотеке 25%, Слух 30%,
Естествознание 20%, Ориентирование 20%,
Плавание 20%, Метание 60%

Имущество и снаряжение:

Телефон, Ключи от дома.

Тусовщик

17 лет, Ученик

Ты лучший друг для всех. Джокер, шоумен и ты знаешь, как хорошо провести время. Когда ты не пьешь на вечеринках, ты выслушиваешь униженных и пытаешься поднять им настроение. Кого волнует стресс из-за хороших отметок в школе Линкольна, когда ты можешь наслаждаться жизнью, но никогда за чужой счет (разве что в шутку). Ты держишься рядом со Школьным советом, потому что они сдерживают тебя и дают понять, когда ты заходишь слишком далеко.

СИЛ 50 ВЫН 80 ТЕЛ 60

ЛВК 50 ИНТ 50 НАР 70

МОЩ 40 ОБР 60 РАС 50

ПЗ 14 ПМ 8

Комплекция: 0 Скорость: 7 БкУ: Нет Удача: 40

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 35% (17/7)

Уклонение 25% (12/5)

Средства: 5% (2/1)

Навыки:

Ис-во/ремесло Простой фейерверк 15%, Обаяние 65%, Маскировка 15%, Электрика 205, Красноречие 50%, История 5%, Язык, родной, английский 70%, Работа в библиотеке 30%, Слух 40%, Взлом 21%, Механика 25%, Естествознание 20%, Ориентирование 30%, Убеждение 30%, Психология 45%, Наука Биология 11%, Скрытность 40%

Имущество и снаряжение:

Телефон, ключ от велосипедного замка, ключи от дома, бумажник, сумка, виски, кола, сигареты, зажигалка, книга ужасов в мягкой обложке

Отличник

16 лет, Ученик

Ты самый умный в школе Линкольна. Ты обучаешь других в свободное время и считаешь себя чем-то вроде академического образца для подражания. Ты так преуспел в своем образовании, что школа Линкольна решила пропустить тебя на год вперед. К сожалению, у тебя не хватает социальных навыков. Ты нашёл доброжелательную группу друзей, которые, кажется, принимают тебя таким, какой ты есть, а не тем, кто может им что-то дать, среди них Президент Школьного Совета.

СИЛ 50 ВЫН 50 ТЕЛ 50

ЛВК 50 ИНТ 70 НАР 40

МОЩ 60 ОБР 80 РАС 60

ПЗ 10 ПМ 12

Комплекция: 0 Скорость: 8 БкУ: Нет Удача: 40

Атак за раунд: 1

Ближний бой (Драка) 25% (12/5)

Уклонение 25% (12/5)

Средства 10% (5/2)

Навыки:

Антропология 21%, Использование компьютера 45%, Электрика 30%, Электроника 31%, История 50% Язык, иностр., Французский 41%, Язык, родной, английский 90%, Юриспруденция 20%, Работа в библиотеке 65%, Механика 20%, Естествознание 35%, Ориентирование 40%, Психология 55%, Наука Математика 46%, Наука Биология 41%

Имущество и снаряжение:

Телефон, сумка, ключи от дома, учебники, линейка, ручки

/I\-(;,,;)-/I\

Авторские права 2017 г. Авторы: Ли Карр и Trepan Interactive.

Зов Ктулху является зарегистрированной торговой маркой компании Chaosium Inc. и используется по лицензии.

www.chaosium.com

Отдельное спасибо:

Спасибо моей жене и дочери, Энмануэлю за потрясающие художественные работы, Нельсону за то, что он был рядом почти на каждом шагу, группе Facebook Call of Cthulhu Melbourne, Уэйдю за его замечательные советы, Шону за его острый глаз (Внимание), а также большое спасибо странному ребенку / родственной душе, который строчит мелом слова в стенах детского сада, в который я отважился войти.

Наконец, большое спасибо Бену и Джеку. Пусть мечта живет, ребята.

Уютный городок Линкольн, штата Нью-Гэмпшир, кажется безопасным местом для жизни, расположенным среди красивых и живописных пышных горных пейзажей, окрашенных зелеными, желтыми и красными цветами поздней осени.

В местных лесах кроется мрачная тайна, недоступная осознанию и восприятию простого человечества, и детская невинность будет захвачена, когда её ужасы обрушатся на ничего не подозревающих жертв.. Переживут ли они то, что творится в Клубе?

Маленький Клуб Ужасов - это смертельное и мучительное приключение для ролевой игры Зов Ктулху, предназначенное для двух-четырех игроков в течение одной или нескольких игровых сессий. Игроки могут использовать готовых сыщиков или создать своих собственных персонажей, чтобы справиться с ужасами, которые ждут на этих страницах.

Сценарий написан для современной эпохи, но в него включены детали, позволяющие легко адаптировать его к эпохе 1920-х годов. Он может быть использован как самостоятельное приключение или быть ответвлением текущей кампании. Осторожность, смелость и быстрое мышление будут необходимы, чтобы обеспечить выживание в этом смертельном и наводящем ужас сценарии.

Маленький Клуб Ужасов - это лицензионный продукт Chaosium для ролевой игры Зов Ктулху.

