

МЁРТВЫЙ СВЕТ

Пережить одну ночь в окрестностях Аркхэма

Сценарий из сборника сценариев «*Мёртвый Свет и другие происшествия в дороге*».

Авторы: Алан Блай, Мэтт Сандерсон, Линн Харди, Майк Мейсок. 2015–2019.

Перевод: Егор (Проект «Дело Аркхэм»), 2021.

Введение	3
Предыстория	3
Действующие лица	7
Встреча на дороге.....	11
Что дальше?	13
Продвигаясь вперёд и поддерживая напряжённость	21
Персонажи и чудовища.....	24
Раздаточный материал.....	31



ВВЕДЕНИЕ

Мёртвый Свет – это короткое приключение «*Зова Ктулху*», действие которого происходит в пригороде Аркхэма 1920-х годов. В нём сыщики буквально сталкиваются с чередой неестественных и кошмарных событий, которые представляют угрозу как для жизни, так и для рассудка всех, кто в них замешан. По сути, это классические ужасы на выживание в лучших традициях Лавкрафта, сценарий разворачивается тёмной и беспокойной ночью на пустынной дороге за пределами Аркхэма, и события, описанные в нём, длятся на протяжении разыгравшейся бури – от нескольких часов до самого утра. Хотя возможность выяснить что и почему произошло имеется, главная цель сыщиков – пережить ночь. Взаимодействие с происходящими событиями, а не бегство от них, будет лучшим способом сохранить свои жизни.

Мёртвый Свет предназначен для прохождения несколькими способами. Один из них – это короткое приключение, призванное разнообразить основную компанию – оно может произойти, когда сыщики путешествуют из одного места в другое, тем самым побуждая их как можно быстрее разрешить сложившуюся ситуацию, чтобы они могли продолжить своё путешествие и вернуться к основному сюжету. В качестве альтернативного способа его можно использовать в качестве побочного приключения в тех случаях, когда на встрече не могут присутствовать все игроки. Он также отлично подойдёт в качестве отдельного сценария для одной встречи.

Сценарий предназначен для группы от двух до пяти сыщиков. Обратите внимание, что умения обычных работяг здесь не пригодятся, а вот опыт и старомодная дедукция окажутся весьма ценными в сложившейся ситуации. Таким образом, любые профессии исследователей и детективов будут более предпочтительны. Умение находить общий язык и навыки наблюдения окажутся наиболее полезными, а средняя или хорошая характеристика **МОЩ** обеспечит хоть какую-то защиту, по крайней мере на некоторое время, от самого главного антагониста сценария – самого Мёртвого Света.

Как только сыщики окажутся втянутыми в события сюжета, именно Хранитель должен управлять реакциями неигровых персонажей и Мёртвого Света, в то время как действия игроков и их реакция на происходящее должны вести повествование вперёд. Для них нет установленного порядка или конкретной временной линии. Первой реакцией игроков на разворачивающиеся события, скорее всего, будет смесь подозрительности, настороженности и любопытства, которые могут легко смениться решительным желанием убежать или докопаться до сути. Как бы то ни было, довольно быстро должно стать ясно, что сыщики (и все остальные) находятся в непосредственной опасности, а их выживание стоит под вопросом.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В этом сценарии сыщики сталкиваются с силами Мифа. Для того чтобы представить ход событий, который стал причиной участия в них сыщиков, следующая информация для Хранителя представлена в виде повествования.

Хранитель может озвучить приведённые объяснения и доказательства сыщикам самостоятельно, по мере обнаружения ими действий Мифа. По желанию эта же информация может быть изложена сыщикам в любое подходящее время неигровыми персонажами.

На высоком холме над Орчард-Ран, среди деревьев, стоит коттедж, известный как Гринэпл-Акр. Прочный, скромный и симпатичный загородный дом, отремонтированный и сданный в аренду в Болтонском агентстве недвижимости. В течение последних лет он стал резиденцией некоего Годфри Уэбба, местного врача на пенсии в возрасте

семидесяти лет, и его внучки Эмилии. Уэбб был неотъемлемой частью жизни людей в близлежащих окрестностях более сорока лет, очень уважаемым семейным врачом, известным на протяжении нескольких поколений, выходцем из старинного рода. Будучи последователем «старой школы» (то есть тем, кто действительно умел хранить секреты) за помощью к нему обращались очень знатные особы, которые полагались на его старую закатку, а он был тем врачом, который оказывал определенные частные и нигде не учтённые медицинские услуги за определенную цену. Поэтому, когда Уэбб вышел на пенсию из-за ухудшившегося здоровья, у него в запасе было более чем достаточно денег, чтобы жить в комфорте, оставив свою практику и городской дом в Болтоне и арендовать прекрасно обставленный коттедж Гринэпл-Акр. Его накопленное богатство также покрывало нужды его последнего оставшегося родственника, внучки Эмилии (чья жизнь не отличалась особым спокойствием), которая переехала к нему, чтобы не оставлять старика в одиночестве. Годфри предоставил ей щедрое пособие на содержание и совершенно новый автомобиль, на котором она могла передвигаться. Их припасы и всё, что бы они не пожелали, доставлялось к ним по заказу и тут-же оплачивались наличными. Они ни в чем не нуждались. Однако их богатство и беспомощность старика и его бледной, постоянно чем-то обеспокоенной внучки, живших в одиночестве и скрытых от мира окружающим лесом, не остались незамеченными.

Внизу, у заправочной станции с закуской в Орчард-Ран, юная Мэри Лейкер прозябала в закуской, обслуживая столики для водителей грузовиков и людей, путешествующих по работе. Она регулярно наблюдала как мимо проезжает сверкающий чёрный Форд-родстер, за рулём которого неизменно находилась совсем ещё молоденькая девушка-водитель Эмилия Уэбб, иногда останавливаясь чтобы заправиться, и расплачиваясь с боссом Мэри, Сэмом Килхэмом, хрустящими купюрами. Удивление Мэри по поводу этой девушки, которая была не старше её возраста, но уже имела больше денег, чем она когда-либо видела за всю свою жизнь, быстро переросло в ревность и негодование, которые со временем расцвели чем-то вроде ненависти.





время, грабители могут войти и уйти до того, как дожди размоют дорогу на холме (что ещё больше замедлит любой шанс на поднятие тревоги). Под видом похода в туалет Мэри встретила за закуской с Клемом и его сообщником, местным хулиганом по имени Билли Эстерхаус, и отправила их в путь. У них были маски из мешковины, чтобы скрыть свои лица, обрез и лом (последний чтобы вскрыть входную дверь, если понадобится). Они были уже наполовину опьянены храбростью, и то, что было задумано как ограбление путём запугивания, вот-вот обернётся чем-то гораздо более худшим – но заговорщики понятия не имели, насколько всё будет хуже.

Как раз в тот момент, когда начали падать крупные капли дождя, возвещавшие об истинной силе бури, грабители вошли в дом Уэбба – дверь даже не была заперта. Они застали старика и его внука в гостиной за разведением огня в камине. Всё оказалось не так просто, как они себе представляли. Несмотря на лица в масках, обрез Клема и наличие лома в руках Билли, которым тот усердно размахивал из стороны в сторону, Уэббы сопротивлялись. Несколько неуравновешенная Эмилия бросила кочергу в Билли, а её дед набросился на Клема. Обрез выстрелил, и его заряд пробил плечо доктора Уэбба. Мгновение спустя Эмилия без чувств упала на пол. В ярости и панике Клем начал требовать деньги у истекающего кровью доктора, распростёртого над лежащей без сознания внучкой. В ответ он лишь указал на небольшой, старинный металлический сундучок, стоявший над камином. Клем схватил тяжёлый сундук, но не смог найти ни замка, ни защёлки, и если его заряженный адреналином разум и заметил странный запах сургуча, крепко державшего крышку, или пронизывающий до костей холод металла, то он не прислушался к этим предупреждениям. Клем бросил сундук, печать сломалась, крышка открылась, и ад вырвался наружу. Появился Мёртвый Свет.

С того момента прошло два часа. Ночь опустилась чёрной пеленой, буря разыгралась в полную силу. Такой дождь и хлестающий ветер вполне сойдут за предвестников начинающегося конца света. В закуской у заправочной станции Мэри Лейкер ждёт, парализованная от страха – Клем и Билли давно должны были вернуться после ограбления и подать ей сигнал, но их нигде не было видно.

Всматриваясь в разыгравшуюся не на шутку бурю, между вспышками молний, она замечает, как грузовик фермера резко свернул с дороги возле заправки чтобы избежать

столкновения с чем-то, что внезапно преградило ему путь, с такой силой, что ещё немного и он бы напрочь снёс их бензоколонку. Фермер, бессвязно бормочущий что-то о «Мёртвом Свете», который он увидел на дороге, сейчас лежит без сознания за одним из столов, а рядом с ним беспомощно суетится Сэм, управляющий заправочной станции. Мэри то и дело поглядывает на часы, но только сейчас замечает, что часы над стойкой в закускойной остановились.

Тем временем, чуть южнее закускойной и заправочной станции автомобиль сыщика погибает исхлестанную бурей дорогу, его фары разрезают пелену дождя и светят вниз, в сторону Орчард-Ран.

Расположение, время и место

Действие происходит на довольно крупной, хотя и просёлочной дороге, соединяющей Аркхэм с другим крупным городом. С каким именно – остаётся на усмотрение Хранителя (это может быть именно тот город, в который сыщики направлялись между сценариями одной компании). По умолчанию сценарий разворачивается на полпути по просёлочной дороге к северу от Аркхэма, ведущей в процветающий город Ипсвич. Сценарий не имеет особых требований к времени года, но для того, чтобы наиболее гармонично ввести в повествование ночную бурю, отличной подойдёт либо поздняя весна, либо ранняя осень.

Непосредственным объектом сценария является участок дороги, проходящий между двумя невысокими лесистыми холмами, известный как Орчард-Ран, на котором находится заправочная станция, небольшая закускойная и гараж на несколько парковочных мест. Местность вокруг этого участка дороги сама по себе довольно живописная, с несколькими хорошо расположенными и ухоженными фермерскими домами и коттеджами, некоторые из которых были построены ещё в колониальную эпоху. При дневном свете она имеет очень мирный и спокойный вид, что можно вспомнить по предыдущим поездкам по этой дороге (в резком контрасте с некоторыми другими районами в пределах дня пути, которые можно привести для сравнения, такие как Данвич или побережье Иннсмута). Однако в ту ночь, когда разворачивается сценарий, это далеко не так, помимо этого надвигается буря, подобной которой не было уже несколько десятилетий.

Всё, что требуется от сыщиков для начала этого сценария – поездка на встречу неистовому ливню по дороге на север из Аркхэма по своим запланированным неотложным делам, за спиной которых бушует самая странная в их жизни буря, в надежде добраться до места назначения до того, как она их настигнет.

Альтернативный вариант

Сценарий представлен как роковая, незапланированная встреча, застигнувшая сыщиков в пути. Однако некоторые Хранители могут захотеть сосредоточить внимание игроков на Орчард-Ран. Один из возможных вариантов состоит в том, что доктор Уэбб связался с сыщиками и попросил их приехать к нему домой по какому-то важному делу. Откуда доктор знает сыщиков, остаётся определить Хранителю (возможно, это известные специалисты по паранормальным явлениям). Врач на пенсии хочет избавиться от ужаса Мёртвого Света, намереваясь попросить сыщиков забрать сундук и найти способ уничтожить его. Конечно, к тому времени, когда сыщики придут, Мёртвый Свет уже будет выпущен, доктор Уэбб будет мёртв, а промокшая под дождём Эмилия будет найдена на дороге.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Этот раздел содержит описание и роль в сценарии для ключевых неигровых персонажей. Их характеристики можно найти в разделе **Персонажи и чудовища**.

Эмилия Уэбб,

23 года, страдающая амнезией внучка

Внезапное появление мисс Уэбб перед машиной сыщиков погружает их в этот кошмарный сценарий.

- **Описание:** худощавая, слегка измождённая, с тёмными волосами и поразительно широкими, бледно-серыми, почти бесцветными глазами. После своего бегства через лес она растрёпана, покрыта синяками и смертельно замёрзла, а также с трудом понимает произошедшее, и это можно исправить только заботой и теплом.

- **Черты:** верная.
- **Идеалы и принципы:** истина в науке.
- **Ценное имущество:** старинная серебряная цепочка с небольшой монетой на ней (подарок от дедушки; более подробную информацию см. в разделе **Старинная цепочка и небольшая монета на ней**).

- **Значимые люди:** Доктор Уэбб, её дед.
- **Роль в сценарии:** Эмилия – это не только введение сыщиков в этот сценарий, она также может быть использована чтобы указать сыщикам расположение сундука с Мёртвым Светом и кабинета доктора Уэбба, который содержит важные ключи к пониманию природы ужаса, с которым они столкнулись. (См. раздел **Что знает Эмилия**.)



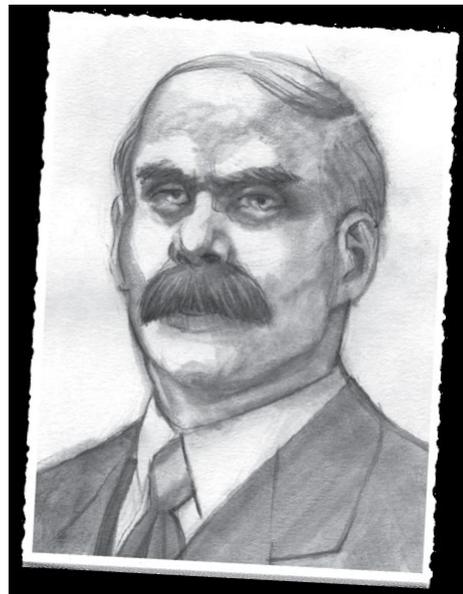
Сэм Келхэм,

48 лет, трусливый управляющий заправочной станцией

Управляющий заправочной станцией Сэм Келхэм – неоправданно шумный, полноватый мужчина лет сорока. Он не захочет покинуть заправку даже при открытом нападении на неё, в качестве причины ссылаясь на «свою ответственность перед компанией». Правда же в том, что он боится.

- **Описание:** тучный, лысеющий, с зачёсом набок и усами-мётлами, которые ещё не выцвели до такой же седины, как и то, что осталось от волос на его голове.

- **Черты:** по натуре Сэм одновременно очень педантичен и хвастливо самоуверен, но в глубине души безобиден, простодушен и растерян. По мере того, как ситуация будет становиться всё более странной и опасной, он будет становиться всё более шумным и самоуверенным, но все менее склонным на самом деле что-либо сделать, кроме как попусту размахивать руками, бросаться на тени и требовать, чтобы кто-то что-нибудь сделал.



- **Роль в сценарии:** Сэм знаком с Эмилией Уэбб и знает где она проживает, но не знает ничего, кроме основных фактов о ней и её бабушке. Он с радостью присмотрит за ней и даже добровольно согласится посидеть с ней в закускойной (или, по крайней мере, настойчиво попросит Мэри Лейкер сделать это), считая что так будет безопаснее для него самого. Сэм знает большинство местных жителей, по крайней мере в лицо, и он может связать Клема с Мэри, а также Билли с Клемом, зная их обоих как «местных смутьянов, не стоящих даже плевка». Он также знает Джейка Бернса как постоянного клиента и выпивоху, поэтому будет сомневаться в его рассказе.

Джейк Бернс,

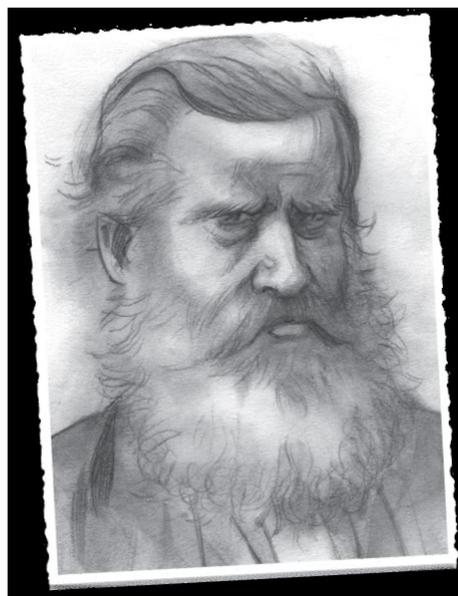
42 года, находящийся не в себе владелец свинофермы

Джейк Бернс – заводчик свиней на небольшой ферме примерно в четырёх милях (6,5 км) от Болтона. Ему чуть за сорок, но из-за непростой жизни и ряда вредных привычек (в том числе из-за того, что он долгое время занимался подпольным производством низкокачественного самогона и слишком любил свой собственный продукт) он выглядит на двадцать лет старше.

- **Описание:** преждевременно состарившийся, с густой бородой и толстым, розовым, мясистым лицом.

- **Черты:** вечно недоволен своей работой; суеврен, сексист, одурманен алкоголем и вспыльчив. Очень и очень глуп.

- **Роль в сценарии:** Джейк находится в закускойной после того, как чуть не разбил свой грузовик в панике после столкновения с «Мёртвым Светом» на дороге. К тому времени, когда прибудут сыщики, он уже почти успокоится благодаря нескольким чашкам горячего кофе и начнёт чувствовать скорее злость, чем страх. Сыщики, не воспринимающие его рассказ всерьёз вполне могут спровоцировать неприятную реакцию с его стороны и даже вспышку гнева и насилия. Джейк привык «разговаривать» кулаками. Столкнувшись с Мёртвым Светом во второй раз, он окажется трусливым, но злобным, и может попытаться сбежать, угнав чью-то машину, что, скорее всего, окажется самоубийственной попыткой спасения.



Мэри Лейкер,

19 лет, роковая женщина

В некотором роде физическая противоположность Эмили, Мэри – стройная, здоровая и атлетически сложенная девушка. Её поведение (когда сыщики сталкиваются с ней) находится между настороженностью и рассеянностью и скрывает медленно нарастающую панику по поводу того, что что-то пошло совсем не так с её планом ограбить коттедж Уэбба. Таким образом, она воспринимает приезд Эмили как положительное доказательство этого.



- **Описание:** атлетическое телосложение, чуть ниже 5 футов (1,5 м) ростом, с короткими пепельно-светлыми волосами, подстриженными в виде каре.

- **Черты:** осторожная, расчётливая и хитрая, не боится (если дело дойдёт до драки) испачкать руки. Она умна и решительна, не сдастся под весом обвинений или угроз. Однако она будет стремиться сохранить свою собственную жизнь превыше всего и всех остальных.

- **Идеалы и принципы:** нет ничего важнее самосохранения.

- **Значимые люди:** Клем Тейлор, её парень (и возможный билет из этой дыры).

- **Роль в сценарии:** вполне вероятно, что Мэри будет вести себя всё более подозрительней по мере ухудшения ситуации – возможно, это заметят наблюдательные сыщики (успешная проверка **Психологии**). Также она может случайно уличить себя в том, что слишком много знает или начнёт необоснованно нервничать, если в лесу раздадутся крики. Точно так же, если Билли Эстерхаус будет обнаружен (живым или мёртвым), она заявит, что не знает его (хотя Сэм Килхэм может легко распознать такой блеф, если он присутствует при этом или подслушивает). В крайнем случае она не прочь попытаться заставить Эмилию замолчать, если сочтёт это необходимым, сбежать когда никто не видит, или даже использовать пистолет, хранящийся в ящике кассы закусочной (заряженный револьвер 22-го калибра), чтобы защитить себя (или взять машину и деньги силой). Это отчаянное действие может произойти если останки Клема будут опознаны и связаны с ней (опознать их может Сэм Килхэм; кроме того, в бумажнике Клема есть компрометирующая фотография Мэри). Если она загнана в угол с неопровержимыми доказательствами без возможности сбежать, она может рассказать свою историю полностью. Однако она не перестанет искать способ выбраться из этой ситуации.

Уинифред и Тедди Брюэр,

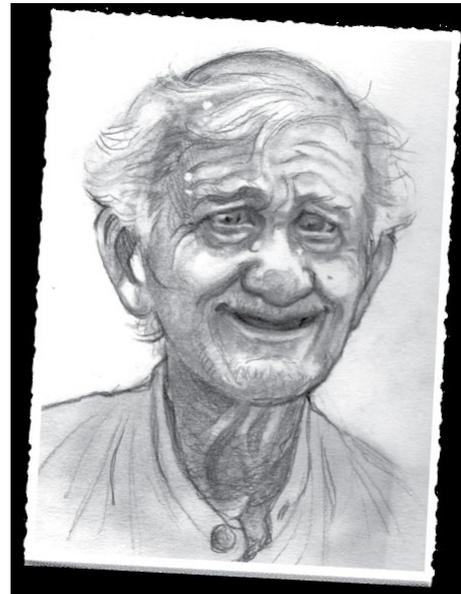
68 и 71 год, напуганные путешественники

У старой, уважаемой супружеской пары из Бостона (он – банковский кассир на пенсии, а она – домохозяйка) Уинифред и Тедди Брюэр вот-вот случится самая неудачная и скорее всего последняя ночь в их жизни. Они невинны, неэффективны и понятия не имеют что происходит, поэтому будут наблюдать за всем со стороны, естественно стараясь при любой возможности отойти на задний план.



Иногда они будут комментировать происходящее следующими фразами:

«О, Уинни, ты видела эту молнию?», «Там так много дождя, должно быть это ангелы плачут», и «Может быть нам стоит вызвать полицию?» в самые неподходящие моменты. По мере того, как ситуация будет ухудшаться, они будут реагировать на происходящие ужасы словно озадаченные ягнята в очереди на бойню.



Уинифред Брюэр, 68 лет

- **Описание:** слегка сутулая, густые и вьющиеся седые волосы, очки.
- **Черты:** щедрая, тихая и сдержанная.
- **Идеалы и принципы:** сильно религиозная и набожная христианка.

Тэдди Брюэр, 71 год

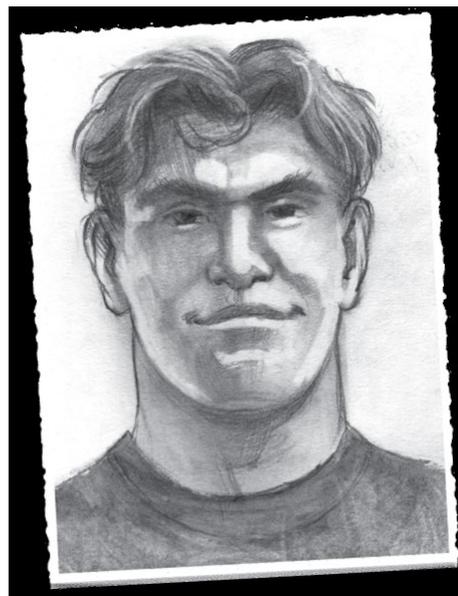
- **Описание:** лысеющий, с редкими седыми волосами, тёмно-синими глазами и доброй улыбкой.
- **Черты:** щедрый, тихий и сдержанный.
- **Идеалы и принципы:** жизнь всегда чудесна.

Билли Эстерхаус,

20 лет, напуганный хулиган

Молодой крепыш из местных, Билли едва вышел из подросткового возраста, но сложен как бык и колеблется между честной работой поденщика и нечестной работой вышибалы, уже был замечен за противоправными действиями в Болтоне и его окрестностях. Промышляет мелким воровством со своим другом Клемом. Хотя сознательно он не злой, он ленив, не слишком умён и задирист по натуре, а также легко поддаётся влиянию любого, на кого смотрит снизу вверх, как на Клем.

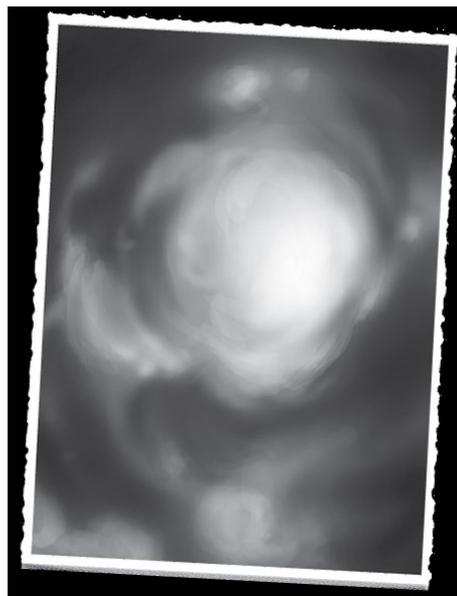
Увидев, как Мёртвый Свет вырвался из сундука в коттедже и отнял жизнь его друга Клема, Билли потерял рассудок. Он бежал в слепой панике и теперь впал в детское состояние ужаса.



- **Описание:** широкий, коренастый, сложен как бык, густые тёмные волосы и густые брови.
- **Черты** (в настоящее время): паникует, по-детски наивен и испуган.
- **Идеалы и принципы** (в настоящее время): надвигается что-то действительно плохое и оно всех нас уничтожит!
- **Значимые люди:** Клем Тейлор, лучший друг.
- **Роль в сценарии:** в начале сценария Билли прячется в лесу, пытаясь оставаться сухим под деревьями и прыгая в панике при каждой вспышке молнии и раскате грома. Он заблудился и ходит кругами после нападения. Он знает, что Мёртвый Свет где-то рядом, он видел его уже дважды. Найдёт ли его Мёртвый Свет до того, как он встретится с сыщиками, остаётся на усмотрение Хранителя. Он помнит всё, что видел, и это не даёт ему покоя, из-за чего его реакция на окружающее стала очень инфантильна. Если его спрысят, он будет говорить правду по-детски, не боясь обвинений.

Мёртвый Свет

Мёртвый Свет – потусторонняя, совершенно чуждая и враждебная сущность. Он не является живым, разумным или послушным в любом смысле, который может быть понят человеческим разумом. Это ловец, пожиратель падали, питающийся энергией жизни и оставшимися отголосками сознания, которые могут задержаться на испорченных живых останках. Полное описание Мёртвого Света и его способностей см. в разделе **Персонажи и чудовища**.



ВСТРЕЧА НА ДОРОГЕ

Прочтите вслух или перефразируйте для игроков следующее:

Несмотря на то, что вы мчитесь в противоположную сторону от чернеющих в небе туч, буря всё же настигает вас, а вместе с ней опустилась ночь: бездонная, чёрная, раздираемая молниями. Условия на залитой дождём дороге заставляют вас ехать не быстрее пешей ходьбы – только так ваши фары могут пробиться сквозь мрак и не дать вам съехать с дороги. Единственное, в чём теперь можно быть уверенным, так это в том, что погода позади вас хуже, чем та, что окружает вас и гонит вперёд. То, что предполагалось как спокойная поездка, стало чем-то опасным и непредсказуемым.

Неожиданно что-то появляется на пути следования вашего автомобиля! Словно из ниоткуда материализуется бледная фигура. Вы сворачиваете с дороги чтобы не сбить незнакомца и глушите ваш автомобиль. Теперь у вас есть достаточно времени чтобы понять, что это девушка – её глаза широко раскрыты, а рот застыл в беззвучном крике.

Благодаря их относительно низкой скорости машина сыщиков вряд ли сойдёт девушку, хотя Хранитель может попросить пройти проверку **Вождения** чтобы добавить драматичную напряжённость. Неудача будет означать что машина подрезала её, сбив с ног и оставив несколько синяков и ушибов.

Девушка на дороге – Эмилия Уэбб (смотрите её описание в разделе **Действующие лица**). Она находится в шоке, в полубессознательном состоянии на грани обморока. Она одета явно не подобающе для прогулок на свежем воздухе и промокла до нитки. Растрёпанная, с порванной от бега по лесу одеждой и мертвенно-бледный синяком (успешная проверка **Первой помощи** или **Медицины** покажет, что ему не меньше часа). У неё нет удостоверения личности или украшений, за исключением того, что выглядит как старинная серебряная цепочка с маленькой золотой монетой на ней (см. раздел **Старинная цепочка и небольшая монета на ней**).

На данном этапе сыщики ничего не добьются от неё, но усилия, приложенные для того, чтобы согреть и укрыть её от дождя (возможно была сделана проверка на **Первую**

помощь), остановят её дальнейшие страдания и вытянут слова «дедушка» и «свет», но на вряд ли что-либо ещё на данный момент.

Дальнейшие действия и предположения сыщиков зависят от них. Одни из возможных вариантов развития событий:

- Чем дольше они будут бездействовать, тем хуже им придётся, когда они начнут трогаться с места, так как буря усиливается и автомобиль в итоге может застрять. Выход из машины на несколько секунд уже означает наличие насквозь промокшей одежды под пронизывающим холодным дождём.

- Любой, кто знаком с этим районом, может вспомнить (проверка **Знаний**), что примерно в миле отсюда должна быть заправочная станция и закусочная.

- Любой, кто задерживается или обыскивает ближайший лес, может сделать проверку **МОЩ**, которая при успехе приводит к жуткому ощущению того, что за ним наблюдают. Условия ужасны и становятся всё хуже, а любые поиски в окрестностях не выявят ничего полезного.

- Если особо непримиримые сыщики будут ждать слишком долго, есть шанс что Мёртвый Свет проявит себя, либо подкрадываясь между деревьями в виде неясного и жуткого присутствия, либо двигаясь на сыщиков напрямую, что может привести к столь раннему столкновению.

- Если они повернут обратно в Аркхэм, погода быстро ухудшится до гораздо большего, чем может выдержать автомобиль 1920-х годов. Они рискуют разбиться, заглохнуть или соскользнуть с дороги (чрезвычайная проверка **Вождения**), и к этому времени Мёртвый Свет может воспользоваться своим шансом и нанести удар по одному из них. В качестве альтернативы молния может ударить в придорожное дерево, повалить его поперёк дороги и помешать машине двигаться дальше.



Старинная цепочка с небольшой монетой на ней



Подарок от бабушки, Эмилия дорожит этим предметом и будет осторожна, чтобы не потерять или не повредить его. Хотя его денежная стоимость составляет примерно 60–100 долларов, для Эмилии он бесценен. Небольшая монета исписана рядом своеобразных символов, которые могут быть или не быть какой-то формой письма. Только успешный бросок **Мифов Ктулху** идентифицирует символы как алфавит Акло. Что это за монета, что на ней написано и её важность остаётся на усмотрение Хранителя, и это может дать возможное развитие для будущего сценария. Монета больше не играет никакой роли в этом сценарии, если только Хранитель этого не пожелает.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Чем закончится ночь после встречи с Эмилией на дороге, полностью зависит от Хранителя и действий игроков. Хотя они ещё не осознают этого, борьба за выживание уже началась.

Что известно Эмилии

Как только Эмилия немного придёт в себя, в ходе беседы выяснится, что она явно образованная женщина со свободными от национальных предрассудков взглядами, происхождением из среднего класса с преимущественно бостонским акцентом. Из-за испытанного шока от происходящих с ней событий она будет оставаться несколько сбитой с толку, очень нервной и невосприимчивой к общению, если не попытаться целенаправленно добиться от неё хоть какой-то информации (успешная проверка **Обаяния** или **Убеждения** безусловно поможет это сделать). Она не будет сознательно лгать или притворяться за исключением того, что она очень боится показаться «сумасшедшей» – она провела некоторое время в санатории (*Бостонское общество по уходу за девушками*) из-за эмоциональных расстройств и повторяющихся ночных кошмаров, после того как её родители умерли, когда ей было 15 лет, и не будет добровольно соглашаться с такими обвинениями. Сколько она помнит о том, что с ней произошло до встречи с сыщиками на дороге, решать Хранителю.

- Эмилия прожила с бабушкой в коттедже чуть дольше семи месяцев, в то время как его здоровье заметно ухудшилось из-за болезни сердца. Он был очень добр к ней.

- Она ничего не знает о тайне Уэбба, кроме того, что имеется какой-то «жутко старый сундук в виде гроба». Если её спрашивают, она помнит его ещё с детства (раньше он находился в её старом доме в Болтоне), уже тогда ей снились кошмары. Для её бабушки это было что-то важное, какая-то семейная реликвия, к которой ей было велено никогда не прикасаться. Она с радостью следовала этому наказу. Она знает, что бабушка держал ключ от сундука на брелоке от карманных часов.

- Она знает, что у её дедушки в кабинете было запечатое бюро, где он хранил свой дневник (или там, где по мнению Хранителя должен находиться дневник), но никогда не видела его и не знала точно, что в нём было.

Дорога с Эмилией

Эмилию преследует Мёртвый Свет. Несмотря на то, что недавно он уже утолил свой голод, на протяжении некоторого времени он будет держаться не далеко от неё, если сыщики решат поехать с ней дальше. Особенно наблюдательные сыщики, которые следят за лесом вдоль дороги, между вспышками молний могут заметить (сложная проверка **Внимания**) мерцание странного белого света, который на мгновение задерживается за деревьями, а затем снова исчезает. Хранитель может использовать такие таинственные явления, чтобы начать создавать ощущение растущей странности и угрозы.

Заправочная станция и закусочная в Орчард-Ран

Обстановка здесь современная, но скромная. Заведению не более нескольких лет, оно состоит из заправочной станции с одной бензоколонкой, офиса с деревянным каркасом и автостоянки, расположенной в стороне от дороги. Рядом построена небольшая закусочная. Заведение принадлежит Нью-Йоркской компании «Вакуум Ойл» и управляется замороженным и слегка надменным Сэмом Килхэмом.

Закусочной заведует местная жительница Дорин Атлер, которая одновременно является поваром и управляющей. С утра до полудня Дорин помогает пара официанток, когда в кафе наблюдается большая часть клиентов. По вечерам Мэри Лейкер, наша заговорщица, работает одна, разливая кофе и разогревая еду для сильно поредевшей клиентуры до самого закрытия.

В момент приближения сыщиков к этому заведению их встречают огни над заправочной станцией и закусочной, ярко горящие сквозь проливной дождь. Единственным признаком того, что здесь что-то случилось, служит развёрнутый поперёк дороги грузовик для перевозки скота и тянущиеся от него глубокие следы торможения. Дверь кабины



распахнута навстречу разбушевавшейся непогоде. Грузовик перекрыл большую часть дороги в Болтон. Его колеса наполовину увязли в густой грязи.

Перед закусочной в одиночестве стоит двухместный Форд-родстер, а рядом с заправочной станцией старенький Паккард. Никаких других транспортных средств не видно. Наблюдательные сыщики смогут увидеть через окна фигуры, движущиеся внутри ярко освещённой закусочной, но больше проливной дождь ничего разобрать не даст. Офис заправочной станции закрыт и заперт.

Внутри кафе

Когда прибывают сыщики, в кафе находится пять человек:

1. Сэм Килхэм – менеджер.
2. Мэри Лейкер – официантка и заговорщица.
3. Уинифред Брюер – см. ниже.
4. Тедди Брюер – пожилая пара, пытающаяся переждать бурю, несчастные путешественники, возвращающиеся из поездки к родственникам в Болтон.
5. Джейк Бернс – недавно прибывший, находящийся не в себе фермер, который только что чуть не врезался в бензоколонку.

Описание этих персонажей и их потенциальную реакцию на происходящее можно найти в разделе **Действующие лица** этого сценария. Их характеристики можно найти в разделе **Персонажи и чудовища** в конце сценария.

Ситуация, в которую попадают сыщики, уже является нестабильной. Внимание всех присутствующих (кроме Мэри) до их прихода сосредоточено на Джейке Бернсе. Когда сыщики входят, они слышат как он настаивает на том, что именно «Мёртвый Свет» заставил его столь резко свернуть с дороги. Сыщики, решившие поближе взглянуть на Джейка, видят что он явно не в себе.

Единственный телефон находится в офисе заправочной станции. Он не работает из-за повреждений, вызванных бурей.

Орчардский лес

Леса в окрестностях когда-то были засажены яблонями (*orchard* дословно переводится как «фруктовый сад», а *grip* в данном контексте как «ферма, плантация» – прим. переводчика), но с тех пор всё пришло в запустение и преобладающими видами стали раскидистые вязы и густые плющи. При дневном свете лес выглядит очень сказочно, но в ночное время суток, да ещё и в бурю, больше походит на иллюстрацию готического кошмара. Хождение (не говоря уже о беге) через густые, корявые деревья грозит мгновенной потерей ориентации и очень опасно из-за множества кустарников, поваленных веток и корней, которые будто так и норовят помешать встать на твёрдую землю, цепляясь за обувь и щиколотки. Проверка **ЛВК** и/или **Ориентирования** должна быть выполнена, если сыщики хотят попытаться пройти по тёмному лесу под дождём.

Именно в этих лесах теперь бродит Мёртвый Свет. Сойти с протоптанных когда-то тропинок в гущу леса этой ночью без крайней осторожности и подготовки сулит последующий долгий уход за сломанными конечностями. Учитывая бурю, это может оказаться даже смертельным – не говоря о том, что существо из другого мира превратило этот лес в свои охотничьи угодья.

В начале сценария Билли Эстерхаус, сообщник Клема в обречённом ограблении коттеджа Уэбба, теряется где-то в лесу, наполовину сойдя с ума от шока и страха. Как уже

упоминалось, присутствие Билли в сценарии остаётся на усмотрение Хранителя. Если события развиваются быстро и у игроков достаточно дел, то Билли может никогда не появиться, поглощённый Мёртвым Светом за рамками повествования. Однако, если Хранитель хочет оживить ситуацию и ввести нового неигрового персонажа, то Билли может появиться в кафе или в лесу, напуганный и бредящий о «свете, который убивает». Может быть, Мёртвый Свет идёт за ним по пятам, чтобы вскоре предстать перед сыщиками во всей красе?

Передвижение на автомобиле или пешком

В разные моменты у игроков может возникнуть соблазн передвигаться в бурю на машине (что невероятно опасно, учитывая плохую управляемость транспортных средств того времени и погоду) либо пешком, чтобы добраться до коттеджа Гринэпл-Акр (см. ниже) или попытаться вызвать помощь. Оба варианта действий являются отчаянными и опасными, но далеко не невозможными – Хранителю рекомендуется объяснить, какие последствия это может повлечь за собой, а затем привести их в исполнение!

Поездка на автомобиле (даже на низкой скорости) требует сложной проверки **Вождения** для сохранения контроля над транспортным средством и недопущения пробуксовки или столкновения. По мере того, как дождь начинает всё активней размывать дорогу, а потоки воды и порывы ветра преграждают путь сломанными ветками и прочим мусором, сложность такой проверки возрастает до чрезвычайной. Другие проверки могут включать в себя:

- Проверку **Удачи**, чтобы избежать ударов молнии или падающих веток деревьев.
- Сложная проверка **Внимания** для обнаружения препятствий или опасностей впереди (затем проверка **Вождения** чтобы избежать их).
- Проверка **Разума**, чтобы сохранить душевное спокойствие на фоне яростной бури.
- Если вы идёте пешком, проверка **Ориентирования** чтобы не заблудиться в лесу.
- Всё более сложные проверки **ВЫН** при ходьбе, чтобы избежать психического и физического изнурения (неудачные проверки **ВЫН** могут привести к потере 1D4 очков здоровья в час во время ледяного ветра и дождя, а также добавить штрафной кубик для всех проверок физических навыков и штрафной кубик для всех проверок умственных навыков).

Если вы идёте пешком или отходите от машины, не забудьте проверить есть ли у сыщиков фонарики (возможно, используя проверку **Удачи** чтобы определить, найдётся ли один или несколько в машине сыщика). Солнце уже давно зашло и дует очень сильный ветер – в лесу будет очень темно и страшно. Используйте этот мрак чтобы усилить напряжение, разделить сыщиков и создать зловещую атмосферу.

Мёртвый Свет нападёт на любого кто попал в тяжёлое положение или разбил машину – для него такие вещи подобны манящим вспышкам в темноте.

Коттедж Гринэпл-Акр

В ходе сценария сыщики должны были узнать о коттедже Гринэпл-Акр (либо непосредственно от Эмилии, либо от кого-то другого в закуской). Направьте сыщиков к коттеджу. Возможно, они захотят отправиться туда, чтобы найти дедушку Эмилии, раскрыть источник опасности или просто сбежать из осаждённой закуской, в зависимости от того, как пойдут дела. Скорее всего, Эмилия могла бы попросить их сопроводить её в

коттедж, чтобы помочь бабушке (который по её мнению скорее ранен чем мёртв) и убедиться что грабители ушли.

Коттедж расположен на некотором расстоянии от главной дороги, по другую сторону возвышающегося холма, и поэтому довольно уединён. Хотя сейчас дорога скользкая и грязная из-за потоков воды и порывов ветра, недавно она была засыпана гравием и затенена высаженными вдоль всего её протяжения деревьями, поэтому всё ещё проходима даже во время бури. Обратите внимание, что Хранитель может эффектно повалить одно или несколько таких деревьев, обуглить их под воздействием удара молнии или акцентировать внимание на странных следах от когтей на их коре, которые могли появиться после прохождения поблизости Мёртвого Света.

Чтобы добраться до коттеджа осторожной поездкой на автомобиле может потребоваться десять минут или больше (для этого всё ещё требуется сложная проверка **Вождения**) и где-то 20–30 минут чтобы добраться пешком от заправочной станции (более медленный и мокрый, но более безопасный вариант). Коттедж представляет собой недавно отремонтированный одноэтажный дом старой колониальной эпохи. За ним стоит небольшой сарай (теперь он служит гаражом).

Коттедж состоит из небольшого холла, большой гостиной, двух кабинетов, двух спален и уборной. Он обставлен очень комфортно. Во всём чувствуется классический вкус Новой Англии. Под коттеджем также имеется большой сухой подвал, в котором установлена современная отопительная печь и электрический генератор на керосине. Предполагается, что генератор не работает, когда приезжают сыщики – тёмные дома, в конце концов, гораздо более жуткие! Чтобы включить свет в коттедже, кому-то придётся спуститься в подвал и заправить генератор.

Входная дверь коттеджа с грохотом открывается и закрывается от ветра и дождя. Всё вокруг погружено во тьму. Успешная проверка **Внимания** обнаруживает брошенный лом, лежащий в грязи на лужайке возле входной двери. Похоже, что человек поскользнулся и упал, оставив следы скольжения, которые ещё не успел смыть дождь.

За пределами гостиной, которая является местом нападения воров и высвобождения Мёртвого Света, в доме всё в порядке, за исключением того, что телефонная линия так же не работает, как и в офисе заправочной станции (во всём виновата буря).

Подробный осмотр коттеджа показывает, что везде имеется множество безделушек, подарков и сувениров. О покойной жене и дочери свидетельствуют многочисленные фотографии. Судя по свидетельствам на стенах у владельца коттеджа была долгая карьера известного и уважаемого сельского врача. Большинство помещений ничем не примечательны и не имеют ничего необычного или неожиданного.

Гостиная

Очевидно, что это место ожесточённой схватки, здесь есть три ключевых момента, представляющих интерес: два мёртвых тела – доктора Годфри Уэбба и Клема Тейлора – и распхнутый металлический сундук на полу.

Уэбб, при жизни олицетворяющий классический пример новоанглийского джентльмена с худым, сильно морщинистым лицом и коротко остриженными седыми волосами, откинулся на спинку кресла, его плечо окровавлено а лицо пепельно-серое. Успешная проверка **Медицины** определяет, что он умер от сердечной недостаточности (из-за освобождения Мёртвого Света), в противном случае может показаться что Уэбб умер от потери крови в результате огнестрельного ранения в плечо. При осмотре тела обнаруживается маленький ключик на брелоке от карманных часов.

Останки Клема Тейлора находятся в странном и ужасающем состоянии. Это был молодой человек лет двадцати с небольшим, но сейчас его лицо искажено от боли и стало почти неузнаваемым. Его челюсть и многие суставы вывихнуты в неестественном положении, а сам он лежит на полу как брошенная сломанная марионетка. Нижняя половина его тела превратилась в пепел, как будто какой-то сильный жар опалил его с ног до головы. На том, что осталось от верхней части тела, кожа покрыта пятнами крови и обуглена, как будто вены взорвались внутри него, а глаза превратились в красно-черные кровавые сгустки. Почему Мёртвый Свет не поглотил Клема полностью, остаётся загадкой – возможно, на него повлияла буря или насыщенная алкоголем кровь сообщника Клема, Билли Эстерхауса, показалась ему более привлекательной.

Наблюдение за покалеченными останками Клема Тейлора требует проверки **Рассудка** (потеря $1/1D4+1$). Грубая мешковатая маска (сорванная во время борьбы) и недавно выпущенный одноствольный дробовик 20-го калибра лежат рядом с телом Клема. В кармане у него лежат две запасные гильзы, а в бумажнике – долларовая купюра, талон на бензин и маленькая сложенная фотография Мэри Лейкер, поедающей сахарную вату на окружной ярмарке. Если сыщики уже встречались с Мэри в кафе, они сразу узнают её. В противном случае её лицо им незнакомо.

Опрокинутый металлический сундук сразу же привлекает к себе внимание. Возможно, 41 сантиметр в ширину и 23 сантиметра в высоту, он имеет скруглённую форму, лишён каких-либо опознавательных знаков и установлен на маленьких металлических ножках с когтями. По краям его откидной крышки имеются остатки странно пахнущей восковой печати. Внутренняя часть кажется облицованной свинцом. В его внешнем виде есть что-то отчётливо погребальное (хотя он кажется слишком большим для урны с прахом), предположение усугубляется толстым слоем мелкого белого пепла, рассыпанного по полу в месте падения сундука. Любой, у кого **МОЩ** 70 или больше, испытывает явное беспокойство, когда берёт в руки или слишком долго смотрит на сундук. Беспокойство превращается в физическое отвращение и тошноту, чем дольше сундук держать в руках или чем дольше на него смотреть – если это произойдёт необходима проверка **Воли** (потеря $1/1D2$).



Спальня и кабинет Эмилии Уэбб

Обыск в спальне и кабинете Эмилии показал, что она регулярно принимает снотворное. Из переписки видно, что она недавно проводила время в Бостонском обществе по уходу за девушками (успешная проверка **Знания**, **Медицины** или **Психоанализа** подтверждает, что это санаторий самого высокого уровня), но покинула его после полного восстановления здоровья.

Кабинет доктора

В этой комнате хранятся старые личные письма и записи доктора Уэбба, в основном устаревшие книги по медицине, небольшая библиотека по естественной истории Новой Англии и внушительная коллекция чешуекрылых, прикреплённых в стеклянных рамах, развешанных по стенам. Прочное запечатое бюро содержит следующие интересные предметы: 600 долларов наличными, бухгалтерскую книгу первого национального банка Аркхэма (с остатком в 19 000 долларов), горшок с забавно пахнущей восковой мазью и маленький журнал в чёрном кожаном переплёте, спрятанный под грудой юридических бумаг и профессиональных сертификатов. Если ключ от карманных часов доктора не найден, для взлома бюро требуется проверка **Взлома** или **Электрики**. В то время как при случайном осмотре содержимого бюро можно найти большинство описанных предметов, для поиска дневника требуется успешная проверка **Внимания** (**Раздаточный материал: Смерть 1 – части А, Б, В и Г**).

Большая часть дневника была оставлена пустой, за исключением нескольких внутренних страниц, на которых хладнокровно и шокирующе, мелким и педантичным подчерком, было написано для чего используется Мёртвый Свет. Однако страница, описывающая как контролировать и посылать Мёртвый Свет против определенной цели, была вырвана из книги. Первоначальное (беглое) чтение дневника даёт +1% **Мифов Ктулху** и стоит 1D4 очка **Разума**.

Рядом с «инструкцией» находится страница, на которой отдельные буквы совпадают с датами и трех- и четырехзначными цифрами. Судя по пятнам и мазкам на этой странице, предыдущая страница могла быть вырвана из-за разлившихся чернил. Всего имеется 16 записей, и даты беспорядочно чередуются за последние 40 лет или около того, причём самая последняя дата в списке – 11.10.1919 (не забудьте, что американская запись дат немного отличается от нашей, а именно в начале идёт месяц, потом день, а потом год – *прим. переводчика*). Полное осознание того, что эти 16 записей представляют собой вероятный подсчёт убитых новорождённых и других людей агентством доктора Уэбба и Мёртвого Света, требует дальнейшего броска на проверку **Рассудка** (потеря 0/1).

Спальня доктора Уэбба

Спальня доктора Уэбба выглядит вполне обычной. На самом деле всё указывает на хорошо организованного и структурированного человека, с аккуратно сложенной одеждой, начищенной обувью и только полезными, функциональными предметами, которые здесь присутствуют в избытке. Успешная проверка **Внимания** обнаруживает маленькую карманную Библию в мягком кожаном переплёте, спрятанную в ящике для носков. Внутри есть написанная от руки записка (**Раздаточный материал: Смерть 2**).

Надпись, сделанная выцветшими синими чернилами, скорее всего была написана много лет назад. Если показать её Эмилии, она сможет подтвердить, что это Библия её деда, подаренная ему отцом, и что почерк определенно не её деда (Библия передавалась от отца к сыну через несколько поколений). Она не уверена в полном значении надписи,

припоминая что её дед однажды сказал ей: «Грехи врача будут судимы только Господом». Что бы это значило?!

Дальнейшие поиски в спальне оказываются бесполезными – самой значимой находкой сыщиков является дневник доктора.

Дневник доктора Уэбба

Настоящий лавкрафтианский элемент в этом сценарии заключается не только в потустороннем и необычном характере существа, но и с тайной того, как оно здесь оказалась. То, для чего (внешне приличный) доктор Уэбб и его предшественники использовали его, не понимая что это такое на самом деле – ужасное знание. Открытие этого, как мы надеемся, добавит большую глубину происходящего для игроков, чем просто встреча со странным монстром. Как идея, это говорит о многовековой «неправильности», которая пронизывает Аркхэм, Данвич и окружающие земли. Если такое знание будет получено, необходимо пройти проверку **Рассудка** (потеря 1/1D4). Возможно, дневник доктора Уэбба можно использовать как плацдарм для других расследований и связи с заговорами, идущими дальше по сюжету, затрагивая отдалённые семьи, фермы и другие менее приятные места. Такое развитие событий может быть усилено благодаря последующему общению сыщиков с Эмилией Уэбб – при условии что она переживёт этот сценарий.

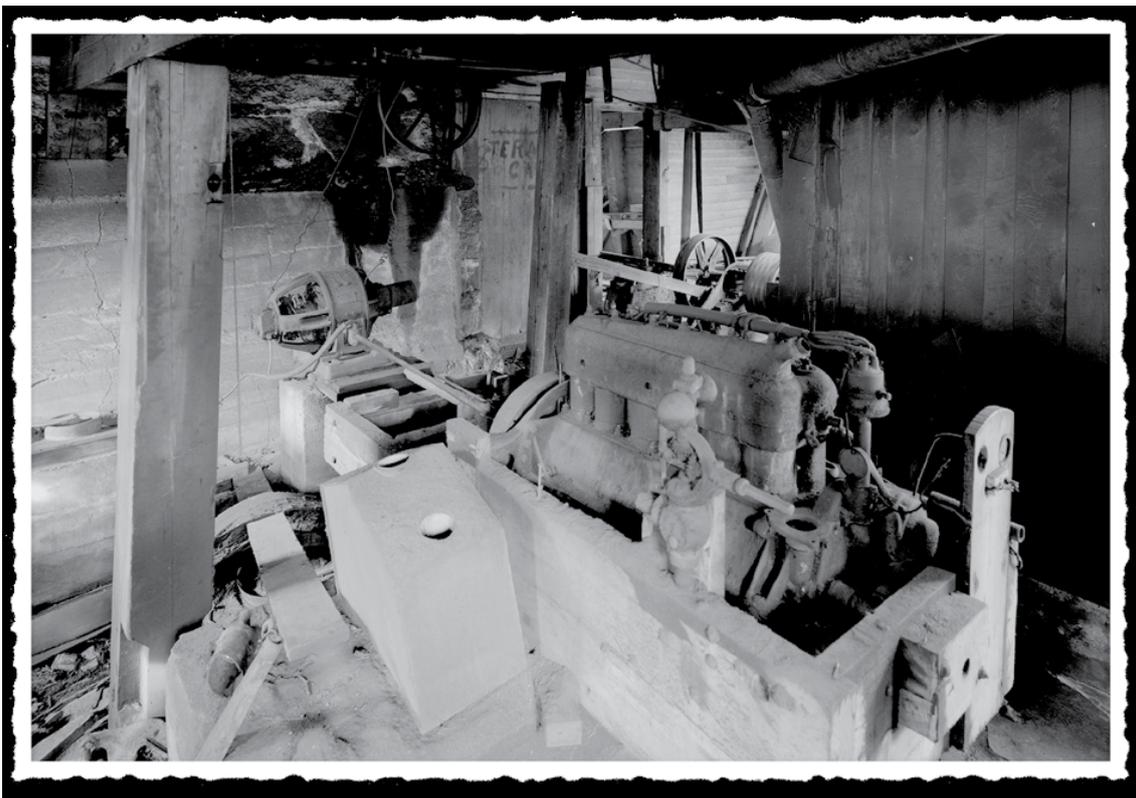
Дневник доктора Уэбба,

английский язык, конец 19-го – начало 20-го века

- Потеря рассудка: 1D4
- Мифы Ктулху: +1% (поверхностное чтение)/+3% (полное исследование)
- Рейтинг мифов: 6
- Изучение: 8 недель
- Заклинания: Призыв пожирателя грехов. (Заклинание для безопасного заточения Мёртвого Света отсутствует в дневнике.)

Подвал

Кроме пыли, паутины и упаковочных ящиков, единственный предмет, представляющий интерес – это бытовая система электрического генератора, которая может быть использована для того, чтобы вернуть Мёртвый Свет обратно в его естественную среду обитания за пределами этого мира. Сыщикам нужно будет либо заманить монстра в подвал, либо придумать какую ни будь ловушку для него (для этого потребуются успешная проверка **Электрики**).



ПРОДВИГАЯСЬ ВПЕРЁД И ПОДДЕРЖИВАЯ НАПРЯЖЁННОСТЬ

В этом сценарии присутствуют элементы как готики (буря, заброшенный коттедж, заговор с целью причинить вред, грехи прошлого в настоящем), так и классических ужасов на выживание (охотящийся в лесу монстр, уединение от внешнего мира, замкнутое пространство с незнакомцами которых убивают одного за другим). Хранитель должен выбрать, какой из этих элементов будет основным и использовать его по своему усмотрению, в то время как остальные элементы могут не выходить на передний план, а служить декорацией для сценария по мере необходимости. Выберите то, что подходит для игры, которая понравится вашим игрокам, и в которую хотите играть именно вы.

Ниже приведены несколько рекомендаций по ведению сценария:

Замедление темпа расследования

Если вы хотите задействовать детективный элемент в этом сценарии, не спешите организовывать столкновение сыщиков с Мёртвым Светом и не заставляйте атаковать его слишком рано, так как это может слишком быстро сформировать у сыщиков защитный настрой. Вместо этого постепенно поднимайте вопрос о странных явлениях. Вы также можете захотеть, чтобы буря немного утихла, чтобы сыщикам было легче передвигаться (дороги полностью размыты и достаточно грязны, покидать этот район всё ещё опасно). Для начала сделайте Эмилию Уэбб, а не монстра, центром загадки. Держите её в ролу-бессознательном состоянии, страдающей от амнезии начальной стадии, неспособной вспомнить что произошло, пока она не увидит Мёртвый Свет (или не вернётся в коттедж, и всё это нахлынет на неё). В этом случае может оказаться целесообразным сделать дневник доктора менее доступным или опасным – например, использовать Эмилию в качестве единственного источника информации о его существовании, поместив его за незакреплённый

кирпич в стене подвала или в запертый сейф в сарае (а значит подвергая сыщиков опасности, в попытках чтобы получить его).

Предвестник монстра

Нарастающие странные явления могут использоваться для создания всеобщего напряжения и волнения. Смутно видимые огни, светящиеся в лесу или на заправочной станции, медленно приближающиеся (особенно если сначала их видит один из неигровых персонажей, а не сыщики) – может послужить отличным началом. Странные шумы на (неработающей) телефонной линии или воюющие помехи по радио, перебои электричества, фосфоресцирующие отсветы на металлических конструкциях и силовых кабелях – всё это может указывать на что-то странное, а может оказаться просто побочными действиями бури. Пусть монстр в начале убьёт неигрового персонажа (до всех донесётся только ужасающий крик), а сыщики найдут его тело с точно такими-же признаками, как и у Клема Тейлора – таким образом в начале показав последствия того, с чем им придётся иметь дело в дальнейшем.

Грандиозное представление

Рано или поздно появляется сам Мёртвый Свет – так представьте же его во всей красе. В виде потока чудовищно неестественного серебристого огня в воздухе между деревьями, в виде охотящейся змеи или льющимся, словно жидкий свет изо рта одной из своих жертв, во время её поглощения. Его первое появление в сценарии должно стать поворотным событием, и вы должны относиться к нему именно так. Потратьте время чтобы описать монстра подробно, его абсолютную чуждость, как он светится мертвенно-белым светом и оставляет фосфоресцирующий след в воздухе, а также его пренебрежение к сыщикам и любой угрозе, которую они или кто-либо другой могут представлять. Это томящийся ужас, неторопливый хищник, словно мясник выбирающий откормленную свинью из загона, до конца верный своему делу (словно Мрачный Жнец).

Слабые погибают первыми

В этом сценарии присутствуют несколько неигровых персонажей. Они не только обеспечивают канву повествования и кого-то, с кем сыщики могут взаимодействовать, но и снабжают Хранителя жертвами по мере необходимости, чтобы обозначить опасность Мёртвого Света (и способ, которым он разбирается со своими жертвами), прежде чем сыщики попытаются бороться с ним. Используйте их таким образом. Также стоит вспомнить старую шутку о двух мужчинах, спасающихся от голодного льва – чтобы убежать вам не нужно бегать быстрее льва, нужно всего лишь бежать быстрее чем тот, кто бежит рядом с вами...

Уничтожение преград

Мёртвый Свет не отступит и одни лишь физические преграды не остановят его. Его голод неумолим, так как монстр действительно чужд всему земному и должен быть представлен именно таковым. Эта безжалостность особенно важна, если Хранитель подчёркивает элемент ужасов на выживание в сценарии. Если сыщики убегают, он будет преследовать их. Если они прячутся, он разрушит или сожжёт любые барьеры, которые они попытаются поставить между ним и собой. Он не устаёт и его нельзя убедить или обмануть. Его также нельзя поймать в ловушку как обычное животное и, хотя он непостижим, он также умён. Достаточно умён, чтобы уничтожить источники света, тушить пламя, повреждать автомобили, валить деревья и наносить удар из засады (например, с крыши закусочной). Его

естественная склонность состоит в том, чтобы нанести удар, поглотить одну жертву а затем уйти, чтобы правильно использовать эту украденную энергию, прежде чем вернуться. Однако он не является рабом этого поведения и более чем способен причинять вред по своему желанию или действовать по своему усмотрению просто для того, чтобы не допустить побега людей. В общем он настолько умён, настойчив и жесток, насколько того пожелает Хранитель.

Ускользящая надежда

Если ситуация, в которой нет лёгких путей к спасению – в данном случае изоляция, вызванная бурей – кажется Хранителю слишком простой, тогда он может нарушить эту условность, разрешив общение с внешним миром или временный побег, но оставив несколько козырей в рукаве. Попросите полицию или другую потенциальную помощь связаться с действующими лицами сценария по телефону, но либо в полном недоумении от происходящего, либо просто не желая рисковать своими транспортными средствами не дайте им возможность прийти на помощь. Или, что ещё хуже, позвольте вызвать полицию и заставить их прибыть на заправочную станцию в середине сценария только для того, чтобы Мёртвый Свет убил их. Точно так же вы можете оставить возможность побега открытой, но не для всех участников.

Выбор и его последствия

Поскольку этот сценарий построен на обратном отсчёте, обусловленном ограниченной локацией и временными рамками, а также хищным поведением самого Мёртвого Света, для сценария жизненно важно, чтобы сыщики не были пассивными участниками разворачивающихся событий, когда они сталкиваются с происходящим. Всегда должно быть очевидно, что столкнувшись с Мёртвым Светом и без какой либо помощи со стороны сыщиков все неигровые персонажи будут в лучшем случае съедиваться и паниковать, а в худшем – нападать друг на друга и на сыщиков – в конечном счёте, они умрут. Если они остаются пассивными, то и сыщики тоже не горят желанием что-то делать. Если игроки становятся пассивными, подстегните их к действию угрозой, странными явлениями или действиями неигровых персонажей опасного или глупого типа. Дайте им что-то, на что можно реагировать. Только сыщики могут взять дело в свои руки, и только они могут обеспечить своё собственное выживание.

Завершение сценария

По мере того, как ночь приближается к рассвету, что имеет значение для прогресса, атаки существа должны ускоряться со всё меньшими и меньшими интервалами между ними. Если, наконец, останется только один или два сыщика и к этому моменту они не успеют придумать убедительного плана, Хранитель не должен испытывать угрызений совести безжалостно выслеживая их Мёртвым Светом. Остаться в живых до рассвета – единственная победа, на которую они могут рассчитывать.

Если сыщики достаточно сильно будут стараться сбежать, оставив неигровых персонажей позади, пусть ценой такого побега будет смерть этих неигровых персонажей, оставшаяся на их совести (вместе с сопутствующей потерей рассудка), а возможные и дальнейшие смерти за пределами Орчард-Ран – Мёртвый Свет медленно, ночь за ночью, будет прорезать полосу через сельскую местность и её жителей, оставляя за собой лишь горстки пепла. Мало того что выжившие сыщики потеряют 1D6 очков **Рассудка** за каждого неигрового персонажа, брошенного на верную смерть, так ещё сыщики будут терять по 1D6 очков **Рассудка** через неделю, когда окрепнет осознание того, что существо всё ещё

свободно и продолжает прокладывать себе путь через местных жителей. (Некоторые Хранители, возможно, пожелают периодически наносить дальнейшие потери **Рассудка**, поскольку сыщики до сих пор ничего не предприняли, в надежде что кто-то другой справится с этой ситуацией.) Также окружающие могут начать вести слежку за сыщиками – за ними следует слишком загадочная череда смертей.

Если сыщики ухитрятся уничтожить Мёртвый Свет своими собственными силами при помощи электричества или огня – игроки, столкнувшиеся с такой головоломкой, могут придумать несколько дико изобретательных способов попытаться достичь этого – это чистая победа, которая достойна возвращения усиленного **Рассудка** (награда +1D10 за сыщика, который помог справиться с Мёртвым Светом). Кроме того, в этом может быть и финансовая выгода, если Эмилия вознаградит их (если она выживет) за её спасение, а также подтвердит любую историю, которую они придумают для объяснения того, что произошло. Громогласные рассказы о том, что произошло на самом деле, скорее всего не продвинут сыщиков дальше обитой войлоком камеры, а власти Болтона, скорее всего, будут рады принять за правду всё, что кажется хотя-бы смутно правдивым, хотя и маловероятным, начиная от ударов молнии до особо жестоких убийств, учинённых Клемом и Билли.

Если сыщики следовали варианту **Сдерживания Мёртвого Света**, то они достигли более тёмной формы победы, которая могла травмировать их умы, в зависимости от того, кто был выбран в качестве жертвы и как они организовали её поглощение Мёртвым Светом.

ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

Эмилия Уэбб,

23 года, страдающая амнезией внука

СИЛ	40	ВЫН	50	ТЕЛ	45	ЛВК	70	ИНТ	80
НАР	60	МОЩ	50	ОБР	85	РАС	50	ПЗ	9
БкУ	0	КОМ	0	СКО	8	ПМ	10		

Бой

Ближний бой 25% (12/5), урон 1D3
Уклонение 35% (17/7)

Навыки

Бухгалтерское дело 30%, Лазание 30%, Первая помощь 50%, История 40%, Слух 40%, Медицина 30%, Убеждение 45%, Психология 20%, Наука (биология) 30%, Наука (химия) 25%, Внимание 35%, Скрытность 40%.

Сэм Келхэм,*48 лет, трусливый управляющий заправочной станцией*

СИЛ	40	ВЫН	50	ТЕЛ	50	ЛВК	50	ИНТ	80
НАР	70	МОЩ	45	ОБР	60	РАС	45	ПЗ	10
БкУ	0	КОМ	0	СКО	7	ПМ	9		

Бой

Ближний бой 45% (22/9), урон 1D3

Уклонение 25% (12/5)

Навыки

Бухгалтерское дело 70%, Оценка 40%, Обаяние 30%, Электрика 20%, История 40%, Слух 30%, Механика 50%, Убеждение 40%, Психология 30%, Внимание 40%, Скрытность 30%.

Джейк Бернс,*42 года, находящийся не в себе владелец свинофермы*

СИЛ	80	ВЫН	70	ТЕЛ	55	ЛВК	50	ИНТ	80
НАР	45	МОЩ	55	ОБР	50	РАС	55	ПЗ	12
БкУ	+1D4	КОМ	1	СКО	7	ПМ	11		

Бой

Ближний бой 50% (25/10), урон 1D3 + 1D4

Дробовик 20-го калибра 40% (20/8),
урон 4D6/2D6/1D6 (не при себе)

Уклонение 25% (12/5)

Навыки

Бухгалтерское дело 20%, Оценка (свиньи) 60%, Вождение 30%, Красноречие 35%, Слух 25%, Механика 60%, Ориентирование 45%, Психология 20%, Внимание 30%, Скрытность 40%, Метание 55%, Чтение следов 50%.

Мэри Лейкер,*19 лет, роковая женщина*

СИЛ	40	ВЫН	50	ТЕЛ	45	ЛВК	70	ИНТ	80
НАР	60	МОЩ	50	ОБР	85	РАС	50	ПЗ	9
БкУ	0	КОМ	0	СКО	8	ПМ	10		

Бой

Ближний бой 25% (12/5), урон 1D3

Револьвер 22-го калибра 35% (17/7),
урон 1D6 (не при себе, в кассовом аппарате)

Уклонение 25% (12/5)

Навыки

Искусство/ремесло (набросок) 40%, Очарование 80%, Лазание 40%, Первая помощь 35%, Слух 50%, Убеждение 50%, Психология 40%, Ловкость рук 40%, Внимание 30%, Скрытность 35%.

Тедди Брюэр,*71 год, несчастный путешественник*

СИЛ	35	ВЫН	65	ТЕЛ	50	ЛВК	40	ИНТ	70
НАР	60	МОЩ	65	ОБР	66	РАС	65	ПЗ	11
БкУ	0	КОМ	0	СКО	3	ПМ	13		

Бой

Ближний бой 25% (12/5), урон 1D3

Уклонение 20% (10/4)

Навыки

Бухгалтерское дело 80%, Вождение 35%, История 40%, Слух 30%, Механика 40%, Естествознание 60%, Психология 40%, Внимание 70%.

Унифред Брюэр,*71 год, несчастный путешественник*

СИЛ	20	ВЫН	70	ТЕЛ	35	ЛВК	45	ИНТ	60
НАР	55	МОЩ	60	ОБР	43	РАС	60	ПЗ	10
БкУ	-2	КОМ	-2	СКО	4	ПМ	12		

Бой

Ближний бой 10% (5/2), урон 1D3-2

Уклонение 25% (12/5)

Навыки

Бухгалтерский учёт 40%, Оценка (яблочный пирог) 90%, Красноречие 55%, Первая помощь 60%, Естествознание 45%, Оккультизм 40%, Психология 60%, Внимание 50%.

Билли Эстерхаус,*20 лет, напуганный хулиган*

СИЛ	70	ВЫН	70	ТЕЛ	85	ЛВК	50	ИНТ	65
НАР	50	МОЩ	40	ОБР	60	РАС	32*	ПЗ	15
БкУ	+1D4	КОМ	1	СКО	7	ПМ	8		

*Потеря очков **Рассудка** приводит к немедленному приступу безумия в течение 1D10 раундов, продуцирует склонность к бреду.*Бой*

Ближний бой 70% (35/14), урон 1D3+1D4

Уклонение 25% (12/5)

Навыки

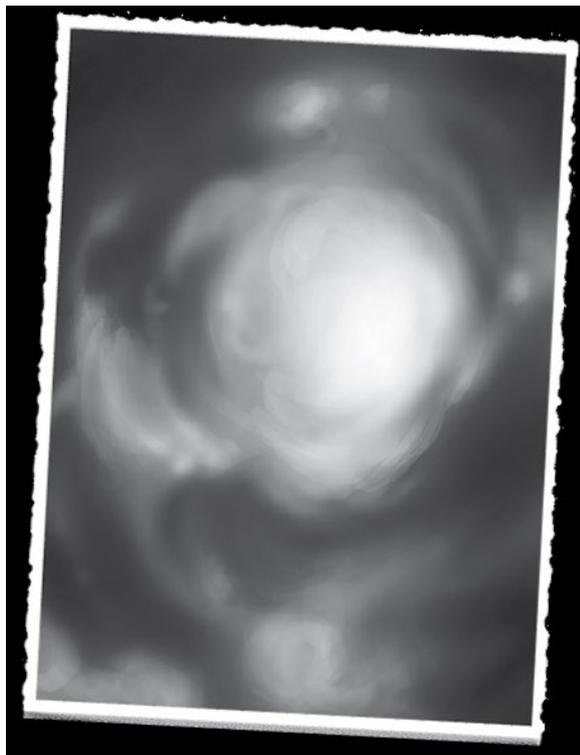
Лазание 30%, Мифы Ктулху 5%, Вождение 25%, Запугивание 70%, Механика 30%, Ориентирование 30%, Психология 15%, Скрытность 25%, Метание 40%.

Мёртвый Свет,

отвратительный пожиратель

Когда печать на металлическом сундуке в коттедже Гринэпл-Акр была сломана без надлежащих мер предосторожности, существо было освобождено из сундука, заполненного человеческим пеплом, и выпущено в мир. Название, данное ему Джейком Бернсом (фермером, чей грузовик чуть не врезался в бензоколонку) «Мёртвый Свет» – носит чисто описательный характер. Оно больше похоже на брызги серебристо-белых чернил, которые каким-то образом одновременно вызывают тошноту и притягивают любого, кто на него смотрит.

По размерам оно достигает двух метров в длину и движется по воздуху в метре от земли, не подчиняясь законам гравитации, подобно более плотной жидкости, протекающей через потревоженную воду. Оно излучает смертельно-холодный свет, который беспорядочно пульсирует и вспыхивает, но который неизменно увеличивается в размерах при непосредственной близости к разумным существам. Такой любопытный эффект часто оказывает фатальное притяжение, которое парализует слабовольного наблюдателя, позволяя существу приблизиться, а затем атаковать и поглотить его (что оно будет делать всякий раз, как только представится такая возможность). Покормившись и не испытывая угрозы ни от кого, оно временно отступит чтобы переварить свою еду, прежде чем вернуться за новой порцией.



Чего он хочет

У него нет никаких желаний, понятных людям, кроме желания поглощать – он дремал в течение многих лет в свинцовом гробу и теперь довольно голоден, особенно после того, как его насильно потревожили во время неудавшегося ограбления. Электрическая буря также сбивает с толку его потусторонние чувства и в какой-то степени загоняет его в угол, заставляя реагировать так, будто ему что-то угрожает.

Что он будет делать

Он будет беспорядочно патрулировать район вблизи своего освобождения, никогда не задерживаясь на одном месте надолго, но и не отходя далеко от своей добычи (то есть от любых людей в этом районе). Он будет гнаться, выслеживать, нападать и пожирать одну жертву, затем отступать и позже повторять эту схему. Он будет продолжать делать это до тех пор, пока не поглотит всех в этом районе, не будет уничтожен, либо пока дневной свет не загонит его обратно в то место, откуда он пришёл. (Более подробную информацию см. в разделе **Другое**).

Как ему можно нанести урон

Мёртвый Свет создан из неземной материи и не связан земными законами. Он не имеет видимых органов или биологической структуры и обладает физическим постоянством чрезвычайно плотной жидкости (такой как ртуть). Всё это очень затрудняет нанесение

прямого урона. Кинетические, физические и химические атаки, которые обычно наносят 6 или менее очков урона, полностью им игнорируются. Урон, превышающий 6 очков, наносит минимальный урон. Огонь причинит ему вред (наносит $\frac{1}{2}$ нормального урона). Прикосновение к существу наносит болезненную травму при контакте (1D6+2 урона). Смотрите **Удар щупальцем** и **Броня** для получения дополнительной информации (ниже).

Как его можно остановить

Мёртвый Свет имеет две принципиальные уязвимости: дневной свет, в котором он не может существовать (не очень помогает сыщикам в настоящее время), и электричество. Источник электрической энергии (достаточной силы), соприкасаясь с ним, разрушит его власть над евклидовой реальностью и является самым верным способом избавиться от существа силой. С точки зрения игры это должно быть что-то вроде разряда от хорошо оснащённой бытовой системы электрического генератора (такой, как в подвале доктора Уэбба) или разряда молнии (если предприимчивые сыщики смогут это устроить, создав импровизированный громоотвод). Такая атака заставляет Мёртвый Свет сделать бросок **ВЫН**. Если он проваливает этот бросок, он распадается и отбрасывается обратно во внепространственные углы, откуда он появился. На уязвимость Мёртвого Света к электричеству можно намекнуть по его реакции на освещение – он будет заметно вздрагивать от вспышек молнии, а если молния ударит поблизости, он с силой отскочит и на время покинет этот район. По усмотрению Хранителя «магические» силы и оружие, которыми уже владеют опытные сыщики, могут нанести ему некоторый вред, особенно те, которые предназначены для изгнания сил из других сфер существования. Существует также другой, более мрачный способ избавиться от Мёртвого Света, описанный в разделе **Сдерживание Мёртвого Света**.



Сдерживание Мёртвого Света

Тайная и ужасная цель Мёртвого Света описана в дневнике ныне покойного доктора Уэбба, спрятанном в его коттедже (**Кабинет доктора**). Уэбб не знал ни о его происхождении, ни об истинной природе, ни о способе, которым он был заточён. Ему было известно только его применение. Для доктора Уэбба и того, чью практику он унаследовал (и кто знает, скольких людей до них), это был «пожиратель грехов». Средство для безопасного избавления от уродливых или незаконнорождённых детей, появлявшихся в некоторых семьях. Устройство для убийства наполовину сформировавшихся монстров и заражённых родственников, слишком ужасных чтобы жить, но которых было не безопасно или не надёжно «убивать» обычными средствами. На лбу предполагаемой жертвы кровью рисуют особую метку, после чего произносятся определенные слова (фонетически записанные в его дневнике, но ныне утерянные) и открывается сундук. Всё было просто: Мёртвый Свет пировал, превращая жертву в мелкий пепел, а затем возвращался с этим пеплом обратно в сундук, объевшийся и насыщенный, связанный заклинанием, произнесённым вслух доктором. Сыщики вольны выполнить этот ритуал и таким образом заточить Мёртвый Свет. Им только необходимо определиться с тем, кто будет жертвой...

Существует и другой ритуал, незначительно отличающийся, служащий для призыва Мёртвого Света и возвращения его в заточение, если он когда-то сбежит. (То, что такое заклинание существует говорит о том, что произошедшее сегодня вечером происходит не в первый раз.) Информация об этом «ритуале» ещё не канула в лету, но в дневнике доктора Уэбба она отсутствует.

СИЛ	70	ВЫН	70	ТЕЛ	90	ЛВК	80	ИНТ	80
НАР	–	МОЩ	100	ОБР	–	РАС	–	ПЗ	16
БкУ	+1D6	КОМ	2	СКО	6	ПМ	20		

Бой

Атак за раунд: до 4 (1D4 удара щупальцем или 1 поглощение).

Удар щупальцем: 1D6+2 урона и игнорирование брони (наносит некротические раны, не отличающиеся от обморожения). Нанося несколько ударов в одно место Мёртвый Свет может прожечь материалы и любые барьеры, кроме плотных металлов и камня. Люди, прикасающиеся к нему или ударяющие его голыми руками, также автоматически наносят себе этот урон, как и любой физический объект, используемый для удара.

Поглощение (манёвр): если он удался, Мёртвый Свет сливается со своей жертвой. Жертва получает 1D10+5 урона **МОЩ** за ход, пока не умрёт. Жертва умирает в агонии, пока смертельный свет пульсирует внутри её тела и вырывается из её глаз и рта, а её плоть начинает гореть и превращаться в пепел (проверка **Рассудка** для наблюдающего за процессом поглощения жертвы Мёртвым Светом составляет 1/1D6 урона).

Гипнотический эффект: любой, кто смотрит на Мёртвый Свет более нескольких секунд, должен будет сделать бросок **ВЫН** или страдать от его гипнотического эффекта в течение каждой минуты, пока он подвергается его воздействию. Это становится серьёзной проблемой, если загипнотизированная жертва находится в пределах двух метров от существа – делается сложная проверка **ВЫН**. Если проверка не удалась, жертва удерживается потусторонними силами существа, неспособная двигаться. Все действия во время удержания совершаются с одним штрафным кубиком. Жертва может попробовать выполнить

проверку **ВЫН** (со штрафом) один раз за раунд, если она хочет избавиться от гипноза и убежать.

Удар щупальцем	70% (35/14), урон 1D6+2
Поглощение (манёвр)	60% (30/12), урон 1D10+5
Уклонение	40% (20/8)

Броня: 6 очков против всех кинетических, физических, взрывных и химических атак (урон до 6 очков полностью игнорируется); урон больше 6 очков наносит минимальный урон (см. раздел **Уязвимости**).

Уязвимости: Мёртвый Свет не может существовать при дневном свете, который имеет кумулятивный 5%-ный шанс за ход отбросить его туда, откуда он пришёл. Точно так же прямой электрический разряд значительной силы заставляет его сделать проверку **ВЫН** чтобы его не постигла та же участь. Огонь причиняет ему вред, но менее значительный, чем причинил бы любому земному существу, нанося половину обычного урона (например, 1D3 за ход, если он охвачен пламенем). Просто тыча в него горящими палками можно доставить существу дискомфорт, на причинить особый вред здоровью или вернуть его туда, откуда он пришёл, не получится.

Прочее: его чувства лучше, чем у человека и ему не нужен свет, чтобы видеть. Он также может прожечь свой путь через всё, что не содержит свинца, если дать ему достаточно времени. Материалы, менее плотные чем дюйм (2,5 см) металла или пять дюймов (12,5 см) дерева или земли, не являются для него преградой (прозрачны для него). Его также влечёт к существам, испытывающим боль или сильное эмоциональное расстройство, словно акулу тянет к крови. Для всех, кто будет пытается скрыться от него, плохой новостью станет то, что хотя на самом деле он не нематериален, он может контролировать свою массу и форму. Например, он может сжать себя и протиснуться через весьма ограниченные пространства (около дюйма/2,5 см в ширину в самом узком месте), почти как слизняк.

Потеря рассудка: 1/1D4 очков **Рассудка** за лицемерие Мёртвого Света. Наблюдение за тем, как Мёртвый Свет поглощает жертву, стоит 1/1D6 потери **Рассудка**.

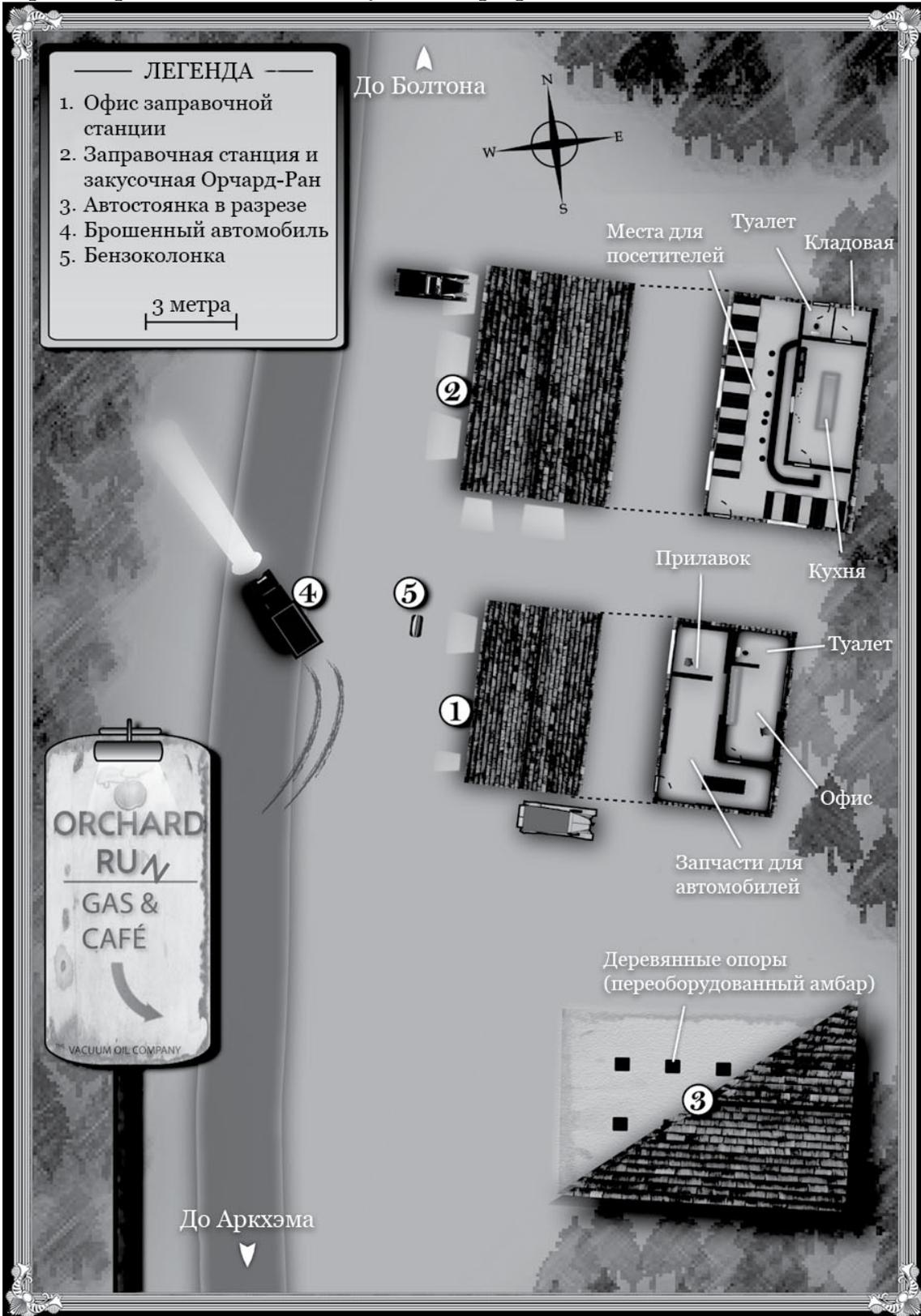


РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

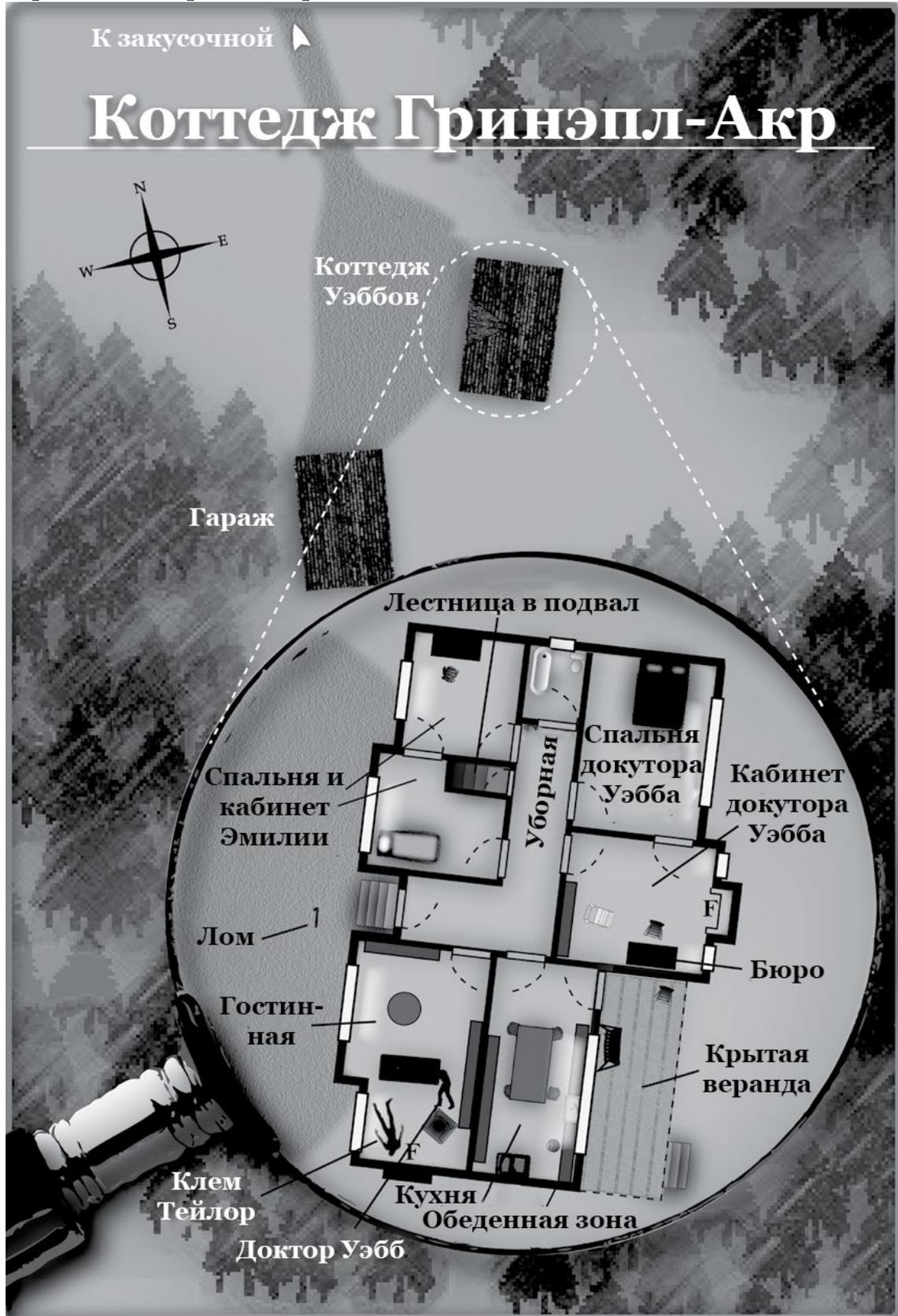
Карта. Орчард-Ран.



Карта. Заправочная станция и закусочная Орчард-Ран



Карта. Коттедж Гринэпл-Акр



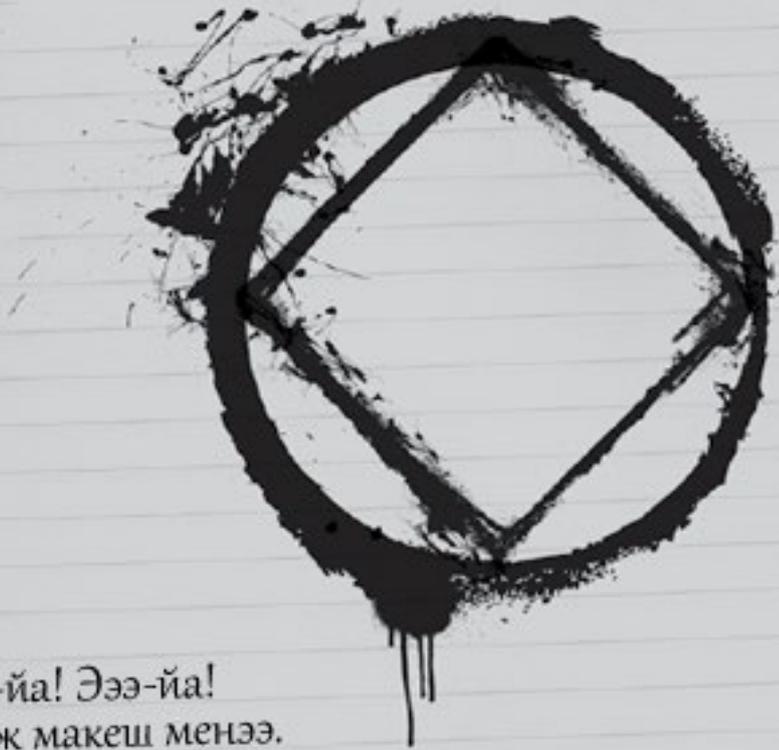
Смерть 1. Часть А

Полезный, но весьма нестабильный обитатель сундука - наш «пожиратель грехов», неизвестное науке существо. Откуда и когда оно появилось я не знаю, как этого не знал мой предшественник, от которого я унаследовал его. Могу предположить что ему не меньше нескольких веков. Используют его уже не один десяток лет, в основном для избавления определённых местных социально-значимых семей от нежелательного потомства, будь то результат столетнего кровесмешения, несчастного случая или других неблагоприятных факторов. Законность его применения весьма спорна, чего нельзя сказать об эффективности, даже в тех случаях, когда смерть от других средств была бы непредсказуемой. Моя совесть - как и совесть тех, кто был до меня - чиста, ведь многие из этих «детей» никогда бы не выжили, не излечились от своих уродств и других менее очевидных аномалий. Что же касается остального, я делаю грязную но богоугодную работу, в этом нет никакого сомнения.

Смерть 1. Часть Б

Как и во всём остальном: безопасность превыше всего. Если пожиратель грехов вырвется из своего места започения, то единственный способ вернуть его - это предоставить ему подходящим образом подготовленного "пациента", чтобы он насытился, впал в летаргию и охотно вернулся в свой сундук. Начертите метку (приведена далее) кровью (желательно пациента, но не обязательно) на лбу пациента. Пациент не обязательно должен быть ребенком, но он должен быть человеком и, естественно, живым к моменту проведения процедуры. Эксперименты с животными и трупами, проведенные мной ранее, не увенчались успехом. Если пациент в сознании, его нужно соответствующим образом удерживать. Как только все приготовления будут завершены, прочитайте приведённую ниже транскрипцию и позвольте пожирателю греха выполнить свою работу, после чего он вернется в свой сундук. Как только он окажется внутри, закройте крышку и немедленно запечатайте её, густо нанеся ароматическую восковую мазь.

Смерть 1. Часть В



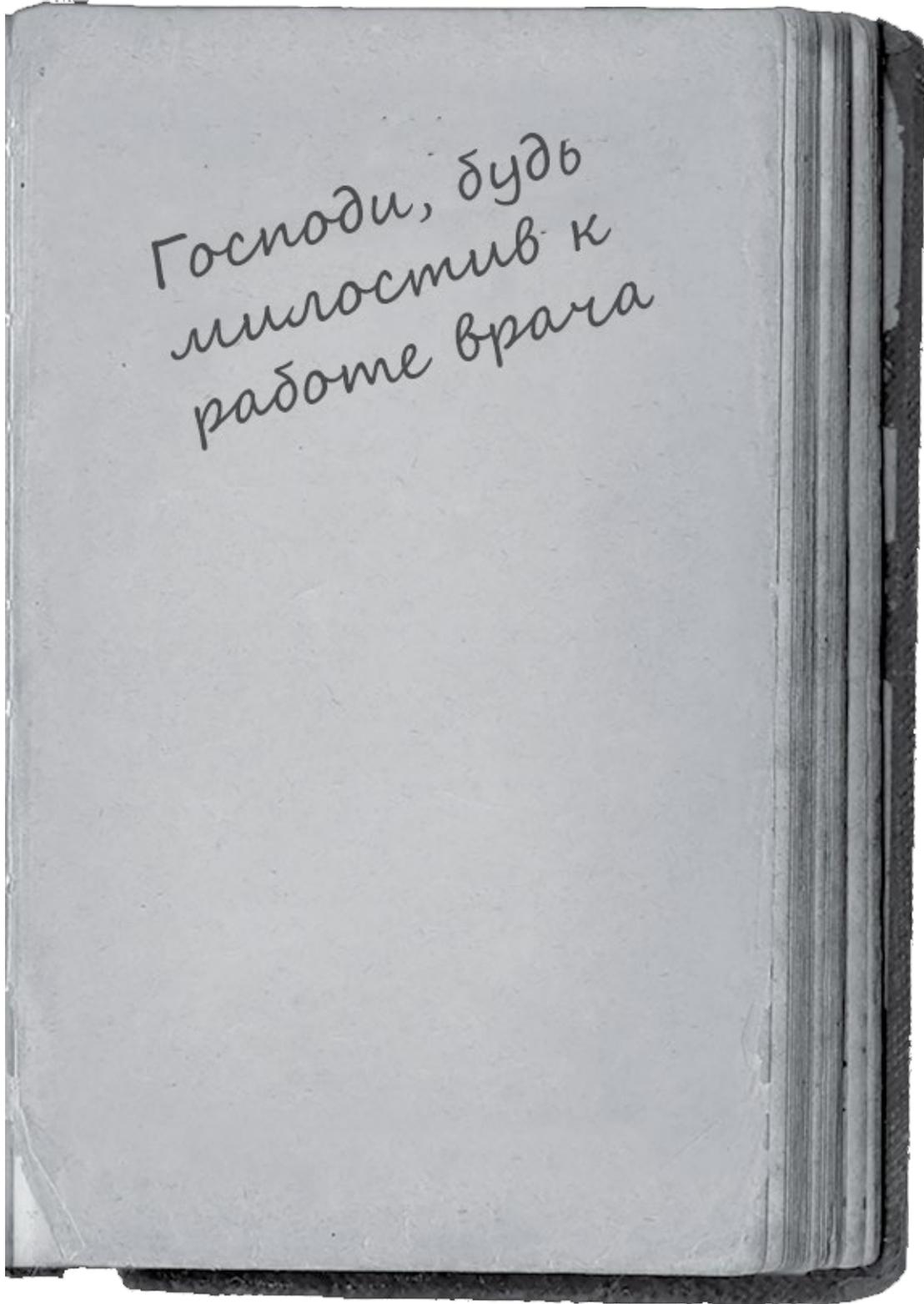
Эээ-йа! Эээ-йа!
 Хэдж макеш менээ.
 Саак мизээф кайиссээ вьенихээн.
 Накаан вьетиж нээ сейж наймма.

Меня учили, что пожиратель грехов может быть вызван и направлен на поиски человека, находящегося на расстоянии, если используется правильная фразеология, которая немного отличается от приведённой ранее процедуры, а именно пребывающая доработки символа и изменения транскрипции текста. Я подробно расскажу об этом ниже, но предупреждаю

Смерть 1. Часть Г

К	10/21/1879	220
Д	6/29/1881	335
О	1/2/1888	650
Л	11/14/1889	430
Т	10/10/1893	685
В	10/18/1895	840
Ж	4/8/1897	1,100
С	5/10/1897	1,650
Д	2/21/1900	1,350
Х	8/30/1904	2,050
Г	7/17/1906	2,745
Р	7/16/1908	2,760
Ф	5/23/1910	3,000
Л	9/26/1915	4,100
Л	7/5/1919	4,595
Е	11/10/1919	1,500

Смерть 2



Господи, будь
милостив к
работе врача