Развеять мрак

Брайан М.Сэммонс

Полный оригинальный текст сценария («None more black»)
опубликован в составе книги «Doors To Darkness»

copyright © 2016 by Chaosium Inc.

Перевод на русский язык — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

Вступление

Этот сценарий предназначен для 2-6 игроков и его события могут разворачиваться в любом городе, где есть колледж. Его можно использовать для знакомства игроков со зловещим Аркхэмом и Мискатоникским университетом. По умолчанию речь идёт о 1920-х годах, но небольшие доработки Хранителя позволят переместить его и в современность.

Информация для Хранителя

Джонатан Довер был одержим предвидением будущего. Когда жизнь его жены Маргарет унёс внезапный и жестокой несчастный случай, мир Джонатана рухнул, и он ступил на дорогу, ведущую к роковому концу. Джонатан объездил весь мир, учась у диких племён, ведьминских культов, эзотерических обществ, одиноких экстрасенсов и гадателей, цепляясь за любой проблеск надежды на реальность того, что все считали нереальным. Долгие годы его поиски были бесплодны, но однажды он столкнулся с древним западноафриканским культом, почитавшим существо «с той стороны сна», способное «узреть любое время, любое место». Джонатан был заворожен новой идеей и со временем научился контактировать с этой сущностью, называемой Йибб-Тстлл. Научился он также призывать его прислужников и, что хуже всего — жуткую черную кровь существа, известную как *Мрак*.

Мрак обычно использовался почитателями Йибб-Тстлла в качестве оружия, но Джонатан предположил, что кровь Внешнего Бога может нести в себе частицу его способности прозревать время. Он призвал *Мрак*, проглотил небольшую порцию и действительно увидел иные времена и места... но рассудок его не выдержал и вскоре безумец умер, оставив подрастающего сына Джейкоба в одиночестве и горе.

Джейкоб Довер был не в восторге от того, что все детство ему пришлось колесить по свету вслед за отцом в его безумной гонке за способом предвидеть будущее. Он ненавидел проявившиеся в отце после Западной Африки скрытность и нарастающее безумие. Но больше всего его злило то, что отец промотал всё своё некогда значительное состояние, оставив сына не просто в нищете, но с тысячами долларов отцовских долгов. Выросший в одиночестве, без друзей, без любви, игнорируемый отцом, Джейкоб стал бессердечным и ожесточённым человеком.

Настал день, когда он прочел дневники отца и понял, что его бредовые речи о колдовстве и монстрах были правдивы, а причиной его гибели стал *Мрак*. Поразмыслив, Джейкоб составил хладнокровный план по избавлению от столь ненавистной ему нищеты. Да, он призовёт *Мрак*, но не для себя. Он предложит его другим — в качестве лёгкого наркотика, средства для расширения сознания. Люди, впавшие в зависимость от мерзкого зелья, дорого заплатят ему за новую дозу.

В плане Джейкоба было лишь два изъяна. Во-первых, он навлек на себя гнев местного преступного мира. Мало того, что их собственные схемы по обороту наркотиков и нелегальной выпивки начали терпеть убытки, так еще и атмосфера в городе стала накаляться, когда от злоупотребления *Мраком* начали погибать люди.

Второй же ошибкой было то, что он продал *Мрак* молодому человеку по имени Уолтер Резник, что и запустило цепочку событий, вовлекших в это дело сыщиков...

Гибель Уолтера Резника

Уолтер учился на втором курсе местного колледжа. Сыщики могли знать его — в этом случае Хранитель может описать или отыграть их взаимоотношения (возможно, введя в игру небольшую сцену их встречи с ним до его смерти). Резник был обаятельным, добродушным и привлекательным молодым человеком; он хорошо учился и все его любили. Однако в последние недели своей жизни он совершенно изменился. Сперва он стал излишне легкомысленным и болезненно самоуверенным. Но это продолжалось недолго и вскоре обернулось раздражительностью и пренебрежением к друзьям и семье. Он начал пропускать занятия, перестал следить за собой, забросил заботу о собственном внешнем виде и даже гигиену. Он похудел почти на двадцать фунтов всего за пару недель, глаза его запали, а кожа приобрела серый оттенок. Если сыщики были знакомы с Резником, пусть случайно выбранный из них пройдет проверку **Внимания**. В случае успеха он заметил ещё кое-что странное, когда в последний раз видел Уолтера живым и говорил с ним: язык студента был совершенно черным.

Если сышики не были знакомы с Резником, они могут узнать вышеизложенное из общения с его однокурсниками, преподавателями и друзьями, успешно пройдя проверки **Обаяния**, **Красноречия** или **Убеждения**.
Когда стало ясно, что Резника никто не видел уже четыре дня, кто-то обратился в полицию и она нанесла визит в комнату, которую тот арендовал в пансионате вне кампуса. Если среди сыщиков есть служители закона или, например, врач-судмедэксперт или патологоанатом, то следующую информацию они могут получить непосредственно на месте происшествия. Возможно, кто-то из них сам вызвал полицейских, а потому присутствовал, когда они выбили дверь в комнату Резника. Может быть, полицию и вовсе никто не успел вызвать, а сыщики вломились в комнату сами, решив взять на себя выяснение судьбы пропавшего друга. В этом случае дверь может быть выбита успешной проверкой **СИЛ**, открыта

с помощью навыка **Взлом** или ключом, добытым у владельца дома благодаря **Обаянию**, **Убеждению** или **Красноречию**.

Так или иначе, в комнате обнаруживается Резник, сидящий на стуле, мёртвый, с закатившимися глазами и свисающим изо рта черным языком. Друзьям или членам его семьи это зрелище стоит проверки **Рассудка** (0 / 1d4). С помощью **Внимания** можно заметить несколько стеклянных флаконов, разбросанных в разных местах комнаты; ещё один такой же зажат в руке самого Уолтера. В каждом может быть капля-другая чёрной жидкости.

Соседи и владелец дома, будучи распрошенными, расскажут лишь то, что Уолтер становился всё более замкнутым. Однако Томас Суонсон, студент, живущий через стену от Уолтера, что-то не договаривает. Если на него немного надавить, применив **Психологию** или **Запугивание**, то он признает, что не хотел говорить дурно о погибшем, но у Резника явно были постоянные ночные кошмары; он громко кричал, будучи в комнате один.

Позже тело Резника будет осмотрено коронером. Если в его роли выступает один из сыщиков, то ему нужно пройти проверку **Медицины** или **Науки (Судмедэкспертиза)** для установления следующих фактов:

- Резник был мертв уже около двух дней к моменту обнаружения тела
- Его язык почернел по необъяснимым причинам
- Он страдал от истощения и обезвоживания
- Точную причину смерти установить не удаётся, внутренние органы в порядке, ранений нет. В свидетельстве о смерти приходится указать «по естественным причинам» за отсутствием каких-либо свидетельств иного.

Если никто из сыщиков не принимает участие во вскрытии, то эта информация может быть добыта любым служителем закона или юристом; можно также посетить учреждение, где проводилось вскрытие и проявить там **Обаяние**, **Убеждение** или **Красноречие**. Сыщики могут также вломиться туда и украсть относящиеся к делу бумаги — в этом случае применяются соответствующие навыки (**Скрытность**, **Взлом** и т.п.)

Вовлечение сыщиков в дело

Сыщики могут быть учащимися того же колледжа или работающими на факультете друзьями Резника; профессиональными сыщиками (полицейскими, медэкспертами и т. п.), расследующими смерть студента. Еще один вариант — гангстеры, члены преступных группировок, стремящихся остановить распространение *Мрака.* И наконец, сыщиков, кем бы они ни были, могут нанять родственники Уолтера для прояснения обстоятельств его смерти.

Направления расследования

Приступим, наконец, к самому расследованию. Различные его направления, которые могут избрать сыщики, описаны в следующих разделах.

Странное поведение

Общаясь с друзьями и однокурсниками Уолтера, сыщики могут выяснить, что недавно он начал общаться с «дурной компанией», то есть несколькими студентами, регулярно балующимися нелегальной выпивкой. В последнее время, предположительно, они переключились на «что-то покрепче» и уже столкнулись из-за этого с проблемами в колледже. Чаще всего будет упоминаться имя Пола Роджерса, бывшего студента, отчисленного год назад, но периодически появляющегося в кампусе. См. **Поиски Пола Роджерса**.

Черный язык

Если кто-то из сыщиков связан с правоохранительными органами, криминальным миром, а может быть, является журналистом, ищущим хорошую историю — ему будет известно, что за последние две недели было обнаружено ещё двое умерших с почерневшими языками. Первая — Мэри Клоусон, второй — Франклин Стюарт. Оба — учащиеся колледжа, принадлежали к вышеупомянутой «дурной компании» и так или иначе связаны с Полом Роджерсом (все это сыщики могут выяснить, если решат заняться распросами). Указанная в обоих случаях причина смерти — всё те же «естественные причины»; тела переданы семьям, живущим за пределами штата.

Если никто из сыщиков не имеет оснований знать об этих смертях по долгу службы, информация может всплыть в ходе сбора информации в кампусе, общения с полицией или патологоанатомом; найдена в виде отчётов о вскрытии в офисе коронера, если сыщики решили туда вломиться. Запрашивайте проверки подходящих навыков в соответствии с выбранным курсом действий.

Три смерти подряд — подобное способно поставить студенческое сообщество на грань паники. Представители администрации колледжа будут делать все возможное, чтобы докопаться до причины бед и успокоить студентов и их родителей — не столько ради них самих, сколько для спасения репутации учебного заведения. Кому захочется жить в «проклятом» кампусе? Хранителю следует воспроизвести атмосферу страха и тревоги, и пока сыщики находятся на территории колледжа, лучше им следить за своим поведением и не привлекать излишнего внимания, иначе их ждут грубые расспросы, задержание или выдворение за территорию кампуса раздраженными охранниками.

Стеклянные флаконы

Пузырьки, подобные найденным в жилище Резника, были также обнаружены в комнатах Мэри Клоусон и Франклина Стюарта.

Если членов вышеупомянутой «дурной компании» расспросить о черной жидкости, они заявят, что знают, что это такое, но расскажут только за двадцать долларов. Успешная проверка **Убеждения** снизит цену до десяти; **Красноречие** или **Запугивание** могут, по решению Хранителя, убедить их поделиться информацией бесплатно. Выглядят эти студенты так же, как и Резник незадолго до

смерти: худые, нервные, раздражительные, с посеревшей кожей и тёмными кругами под глазами. Сыщики, прошедшие проверку **Внимания**, заметят более или менее почерневшие языки (если им уже известно об этом симптоме, проверка выполняется с бонусом). Если кому-то из сыщиков приходилось общаться с наркоманами (врачи, полицейские, гангстеры, богема, музыканты джаза) — они распознают симптомы наркозависимости, успешно пройдя проверку **Медицины, Фармакологии** или **Психологии** (или даже простой проверкой **Знания**).

Если студентам заплатили или иным образом убедили поделиться информацией, они расскажут о чудесном новом препарате под названием *Мрак*, поставляющемся в подобных флаконах. «От него видишь всякие штуки, безумные, но настоящие — они были давным-давно, или далеко-далеко, или вообще ещё не случились. Штуки иногда жуткие, но чувствуешь себя как бог!»

Кто снабжает их *Мраком*, студенты не расскажут — они боятся разозлить торговца и таким образом остаться без новой дозы. В ответ на расспросы о Поле Роджерсе каждый умолкает и утверждает, будто не знает никого с таким именем, но успешная проверка **Психологии** позволит распознать ложь. Успешное **Убеждение** в том, что Роджерс ничего не узнает и они будут в безопасности, приведёт к следующему ответу: «Пол учился здесь, но его выкинули за жульничество на экзаменах. Друзья у него тут, впрочем, остались, так что он по-тихому заглядывает порадовать их — торгует выпивкой. Но пару недель назад он принёс *Мрак* и всем, кто попробовал, на выпивку уже плевать. *Мрак* и только *Мрак*. И теперь он захаживает раз-два в неделю, приносит ещё. И всё время поднимает цену». **Запугиванием** и реальной угрозой насилия тоже можно добиться подобной информации — если сыщик принадлежит к преступным кругам или просто предпочитает полагаться на грубую силу, а не дискутировать.

Внешность Роджерса описывают так: «Где-то пять футов восемь дюймов, сто шестьдесят фунтов, рыжий, красное родимое пятно в форме полумесяца у левого глаза».

Мрак

Если сыщики заполучили несколько пустых флаконов (из комнаты Резника, вещдоков полиции или кого-то из «дурной компании»), то в них может обнаружиться капля-другая *Мрака.* Если исследовать вещество под микроскопом, успешно пройдя проверку **Науки (Биология, Химия или Фармакология)**, то окажется, что основной его компонент — обычный спирт, остальное же напоминает высохшую кожу либо кровь. На само деле оно не похоже ни на какую ранее виденную сыщиком биологическую субстанцию, но в нём определённо есть некие мёртвые клетки. Если у сыщиков нет подходящих научных познаний, им может помочь в этом медэксперт.

Вещество выглядит «мёртвым», но на самом деле живое. Изучающих *Мрак* сыщиков Хранитель может напугать, заставив его внезапно и однократно пошевелиться без видимой внешней причины. Это стоит проверки Рассудка (0 / 1d2). *Мрак* больше не придёт в движение; возможно, именно эта его капля была

чуть более активной, чем прочие — пусть сыщики задаются вопросом, действительно ли это случилось или было лишь игрой воображения.

Поиски Пола Роджерса

Найти Роджерса официальными путями непросто: он никогда не бывал задержан, у него нет водительских прав, а в колледже не осталось никаких записей о месте его проживания после отчисления. Тщательный поиск в городских архивах требует успешной проверки **Библиотечного дела.** Учтите, что архив открыт лишь с девяти до пяти часов с понедельника по пятницу. Успех позволит обнаружить кое-какие налоговые ведомости, где упоминается текущий адрес Роджерса.

Другой способ — продолжительная слежка за территорией кампуса в надежде заметить и выследить Роджерса, когда он вновь явится продавать *Мрак*. Для этого придётся найти способ не выделяться из окружения и слиться с массой студентов. Любому сыщику студенческого возраста для этого достаточно будет одеться подходящим образом; чем он старше — тем это труднее. Если следящий выглядит совершенно неуместно или как-то привлечёт к себе внимание, то охрана пожелает выяснить у него цель пребывания в колледже, и если сыщик не сумеет подобрать уместный ответ (**Красноречие**), то его проводят за территорию. Хранитель может пойти навстречу и более хитроумным способам внедрения — спрятаться в кустах (**Скрытность**), использовать **Маскировку** и т. д.

Если наблюдение успешно установлено, то на второй день Роджерс будет замечен прогуливающимся среди прочих студентов. Один за другим любители *Мрака,* все как один болезненного вида, с запавшими глазами, подходят к нему, отдают деньги, получают небольшие бутылочки и уходят. Сыщики могут решить как подойти к Роджерсу, так и проследить за ним.

Знакомство с Роджерсом — не лучшая идея; он довольно умён и мошенничал на экзаменах только из-за лени. Он понимает, что в имеющемся при нём *Мраке* нельзя распознать ни наркотик, ни что бы то ни было предосудительное. На вопросы о зелье он будет отвечать, что это самодельные чернила, которые он продает за пару центов, и пусть сыщики попробуют доказать обратное. «Вы мне ничего не пришьёте», скажет Роджерс,с ухмылкой, и к несчастью, он прав. Хотя флаконы с остатками *Мрака* и были найдены у некоторых умерших, смерти были признаны естественными за отсутствием доказательств иного. Если кто-то из сыщиков принадлежит к преступным кругам и будет угрожать Роджерсу расправой, тот испугается и будет твердить, что он лишь посредник и не выдаст «босса». Он воочию видел, какие силы подвластны Джейкобу Доверу, не говоря уже о двух повинующихся ему безликих черных демонах (о них пойдёт речь далее). Чем бы ни угрожали Роджерсу сыщики, он уверен, что Джейкоб способен на худшее.

Слежка за Роджерсом или упомянутые выше налоговые ведомости приведут сыщиков в его дом. Следить придётся, соблюдая разумную дистанцию, причём на автомобиле или велосипеде, так как Роджерс сам передвигается на велосипеде. Проверить, удалось ли это, помогут навыки **Вождения** или

Скрытности; в случае неудачи Роджерс может заметить их (и обязательно замечает, если провалена повторная проверка).

Характеристики Пола Роджерса, как и других значимых персонажей, можно найти в приложении.

Жилище Пола Роджерса

Пол обитает в небольшом угловом домике в паре километров от колледжа. Если за его домом установить слежку, выяснится, что покупатели *Мрака* никогда не приходят к нему домой. По вечерам он иногда посещает кинотеатр или отправляется в колледж повидаться с приятелями (и сбыть *Мрак*). Он встречается с девушкой по имени Лесли, которая работает официанткой и ничего не знает о торговле наркотиком.

Сыщикам можно дать шанс вломиться в жилище Роджерса в поисках дополнительной информации, пока его нет дома. Если же наблюдение продлится три дня и сыщики последуют за Роджерсом вечером третьего дня, то он приведёт их прямо в логово Джейкоба Довера, куда отправится получить новую партию *Мрака* и сдать выручку за неделю.

Проникновение в дом Роджерса требует успешной проверки **Взлома** или силового преодоления одной из дверей — передняя имеет СИЛ 60 (трудная проверка **СИЛ**), задняя — СИЛ 20 (обычная проверка **СИЛ**). Домик небольшой, но ухоженный и довольно аккуратный; состоит он из гостиной, кухни, ванной комнаты и спальни.

В кухне у задней двери на полу лежат газеты, а на них — пара галош, подошвы которых покрыты грязью, выглядящей и пахнущей как навоз. Успешная проверка **Науки (Биология, Химия)** или **Медицины** подтвердит, что это смесь фекальных масс (возможно, коровы или свиньи) и крови. Роджерс надевал эти галоши, посещая Джейкоба Довера, обитающего на старой скотобойне. Кровь и прочая грязь на бойне старая и высохшая, но крыша протекает и во многих местах образуются жуткие, дурно пахнущие лужи, в которые Роджерс не хочет наступать своими дорогими ботинками.

В шкафу в спальне можно обнаружить куртку, а в её кармане — клочок бумаги. На этом клочке найденного на скотобойне бланка Роджерс высчитывал свою долю выручки. Если сыщики не обнаружат эту улику в шкафу, можно «положить» её прямо на стол

Роджерса, где найти её будет проще.

Одна из паркетных досок в спальне, под ковриком, не закреплена и сыщик может заметить это по необычному звуку, когда наступит на нее. Под ней тайник с четырьмя полными бутылочками *Мрака,* 140 долларами и конторской книгой, демонстрирующей, что Роджерс скопил солидные 1145 долларов всего за пару недель.

Вариант для Хранителя: мафия

Если Хранитель желает добавить сценарию сложности и, возможно, опасности, он может ввести в игру Шеймуса О'Ши. О'Ши — «решатель проблем», работающий на ирландскую мафию. Ему поручено разобраться в ситуации с новым наркотиком под названием «Мрак», который его боссы желают контролировать, а если это невозможно — убрать с улиц города. Сыщики могут время от времени замечать О'Ши; возможно, он даже следит за ними. Этот гангстер может стать для них соперником и угрозой (если решит, что сыщики перешли ему дорогу) или союзником (если подумает, что сыщики могут упростить его задачу). Более того, О'Ши может быть личным другом или врагом одного из сыщиков (если он гангстер или полицейский). А ещё он может стать подходящим кандидатом для «Смерти с небес» (см.ниже).

Характеристики Шеймуса О'Ши можно найти в приложении.

Дегустация *Мрака*

Сыщикам должно хватить здравомыслия не делать этого. Но если любопытство возьмет верх или они подвергнутся его воздействию неосознанно, случится следующее. Как только вещество попадёт на язык (именно так его обычно и принимают), у сыщика начнутся чрезвычайно реалистичные галлюцинации продолжительностью 1d3 часов. Видения по решению Хранителя могут относиться к любому времени и месту; быть как обыденными, так и связанными с Мифами Ктулху. Созерцание их приводит к проверке Рассудка (0 / 1d2 для обыденных видений; 1 / 1d6 для связанных с Мифами). Видения, содержащие элементы **Мифов Ктулху,** также повышают соответствующий навык на 1%.

Кроме того, принявший *Мрак* должен пройти проверку **ВЫН**. Определите последствия по результату броска согласно следующей таблице:

Результаты использования *Мрака*

Результат проверки ВЫН	**Первая доза**	**Вторая и последующие дозы**
Критический успех	Нет зависимости	Нет зависимости
Чрезвычайный успех	Нет зависимости	Нет зависимости

Трудный успех	Проведите повторную проверку	Проведите повторную трудную проверку
Обычный успех	Проведите повторную трудную проверку	Зависимость
Неудача	Зависимость	Зависимость
Провал	Зависимость. Проведите чрезвычайную проверку **ВЫН**. В случае неудачи наступает смерть и душа погибшего отправляется к Йибб-Тстллу на вечные мучения	Зависимость. Проведите чрезвычайную проверку **ВЫН**. В случае неудачи наступает смерть и душа погибшего отправляется к Йибб-Тстллу на вечные мучения

Зависимость: персонаж, получивший этот результат, «подсел» на наркотик и будет активно искать новую дозу минимум раз в день, пока не избавится от зависимости.

Преодоление зависимости: персонаж должен «уйти в завязку» и воздерживаться от приёма наркотика в течение 1d4+2 дней. В течение этого времени сложность всех проверок для него повышается на один уровень (обычная становится трудной, трудная чрезвычайной и т. д.); в случае встречной проверки добавляется штрафной кубик, складывающийся с любыми другими ситуативными штрафами и бонусами. Если персонаж продержится указанное количество дней, он освобождается от зависимости.

Смерть с небес

Это необязательный элемент сценария, который Хранитель может использовать для внесения дополнительного ужаса и подчеркивания угрозы, с которой столкнулись сыщики. Хранителю следует выбрать неигрового персонажа, с которым встречались сыщики и кто мог так или иначе навлечь на себя гнев Джейкоба Довера. Это может быть Пол Роджерс, если он что-то рассказал сыщикам, начал утаивать деньги от Довера либо Довер просто решил обрезать все нити между собой и посредником, когда почувствовал, что сыщики подбираются к нему. Еще один кандидат — гангстер Шеймус О'Ши, если он был введен в историю к этому моменту. Или любой журналист, полицейский или врач, предпринявший собственное расследование загадочных смертей.

Так или иначе, неким вечером сыщики увидят на улице, по которой идут или проезжают, нескольких полицейских и толпу людей. Подойдя поближе, они увидят тело (которое могут опознать)... а вернее, кровавую, раздробленную кучу посреди улицы. Если они рассмотрят труп (проверка **Рассудка** 0 / 1d6 за столь кровавое зрелище), то придут к выводу, что тело упало с огромной высоты, две сотни футов или более, и ничего хотя бы приблизительно настолько высокого поблизости нет, тем более посреди улицы.

Неподалеку стоит пожилой человек с пятнами крови на лице и одежде; его допрашивает полицейский. Старик громко кричит: «Да говорю же, он с неба

свалился! Падал и кричал!» Если сыщики расспросят его, он расскажет, как шел домой и вдруг шмяк! Тело упало прямо рядом с ним. Он не видел в вечернем небе ни воздушного шара, ни самолёта, ничего, откуда мог бы упасть человек.

Так что же произошло? Довер послал за жертвой своих ночных призраков. Что за ночные призраки? Скоро узнаете.

Скотобойня

Джейкоб Довер употребил часть денег, вырученных за *Мрак*, на покупку заброшенной полуразрушенной скотобойни на окраине города, чтобы использовать как базу. Там он может проводить ритуал, необходимый для призыва *Мрака,* вдали от своей жалкой однокомнатной квартиры и возможных свидетелей. Он также обучил нескольких самых верных своих клиентов, которых прозвал «мраколюбами», заклинанию призыва *Мрака* и награждает их за службу новыми дозами поработившего их зелья. С их помощью он может производить большие объёмы *Мрака,* так как в его силах использовать заклинание лишь дважды в день, а один призыв приносит всего несколько унций зелья. Спрос, созданный им, сильно превысил «производственные возможности», но теперь, с помощью «мраколюбов», он поставил создание наркотика на поток и все его излишки, не отправляющиеся сразу на продажу, отправляются в большой чан для хранения.

Сыщики могут найти скотобойню, проследив за Полом Роджерсом или найдя его расчёты на клочке бланка и проведя небольшое расследование касательно логотипа. Если сыщики упустили обе эти возможности, то можно дать им шанс «расколоть» Роджерса более настойчивым допросом. Возможно также, что в ходе событий раздела «Смерть с небес» Роджерс, за которым отправили ночных призраков, сумел спастись и, уверенный, что сыщики — его единственная надежда на выживание, пожелает сам рассказать им всё, что знает. Бойня расположена на Ривер-стрит, рядом с небольшой речкой, которую местные прозвали «Кровавый ручей» из-за сливавшихся в неё отходов. Если Хранитель выберет местом действия Аркхэм, то этот ручей впадает в реку Мискатоник. Исследовав историю скотобойни, можно выяснить, что некогда она называлась «Мясозаготовки Кэмпбелла» и была закрыта около 30 лет назад, когда поставки мяса иссякли. Сверившись с городским архивом и пройдя успешную проверку **Работы в библиотеке**, сыщики выяснят, что совсем недавно эта недвижимость была выкуплена у города неким Джейкобом Довером.

Скотобойня расположена на довольно большом участке расчищенной земли; давно опустевшие загоны для скота окружают большое подобное складу здание. Если сыщики решат установить наблюдение за местом, им следует найти какое-либо укрытие для своего автомобиля и себя самих. Ночью они заметят тусклый свет в некоторых окнах; они могут увидеть Пола Роджерса (если он всё ещё жив и работает на Довера) или кого-либо из потребителей *Мрака,* пришедших на бойню за новой дозой. Возможно, они застанут приезд самого Довера (хотя могут и не знать ещё, кто он такой) — в новой машине, за рулём которой сидит один из «мраколюбов». Хранитель должен решить, давать ли кому-

нибудь из посетителей шанс заметить сыщиков или их машину — если сыщики провалят проверку **Скрытности** или **Маскировки**. Если сыщики вообще не позаботятся об укрытии, они наверняка должны быть замечены.

И наконец, по желанию Хранителя, сыщики могут заметить двух питомцев Довера — ночных призраков, промелькнувших в ночном небе над скотобойней. Этот далёкий, дразнящий отблеск сверъестественного ужаса достоин проверки **Рассудка** (0 / 1d3).

Использование ночных призраков.

Черные, безликие, демонически выглядящие создания... которых некоторые Хранители считают не слишком устрашающими, так как те предпочитают хватать своих жертв и обездвиживать, «щекоча» зазубренными хвостами — вместо того чтобы рвать на куски клыками и когтями. Если рассматривать их только с точки зрения характеристик из Книги Правил, то такое мнение имеет право на существование; ночных призраков не поставишь в один ряд с неодолимыми джаггернаутами, каковыми являются многие существа Мифов. Однако и недооценивать их тоже не следует.

Хранитель может использовать этих мастеров скрытности как шпионов Джейкоба Довера, в подходящие моменты позволяя сыщикам краем глаза заметить их зловещие тени, заставляя их теряться в догадках и наращивая паранойю. Сыщик едва успевает увидеть что-то тёмное в ночном небе или выросший и исчезнувший в тенях худощавый черный силуэт — так Хранитель повышает уровень напряжения и ужаса, вселяя уверенность, что нечто нечеловеческое наблюдает и следует за группой.

В логове Довера ночные призраки могут обездвижить двух сыщиков своей щекоткой, пока Довер и «мраколюбы» будут разбираться с остальными.

С особой осторожностью следует использовать (или не использовать вовсе) особенно смертоносную их тактику. Если Призраки всерьёз разъярятся или получат приказ убивать, а не шпионить, то они могут схватить соперника, взмыть высоко к небо, щекоча жертву, чтобы та не могла отбиваться, а затем бросить вниз на верную смерть. Каждые десять футов — это 1d6 урона здоровью, и даже относительно небольшая высота может оказатья смертельной для сыщика.

Если в группе много сыщиков, и они хорошо вооружены, то Хранитель может пожелать увеличить количество контролируемых Довером ночных

призраков до более подобающего.

Характеристики ночных призраков можно найти в приложении.

Довер или скотобойня?

Сыщикам нужно будет решить, хотят ли они отправиться на скотобойню сразу или собрать больше информации о Джейкобе Довере. Если они выберут бойню, переходите к разделу **Кульминация.** Если же они решат выяснить побольше о владельце, то далее предполагается, что они столкнутся с ним лицом к лицу только на скотобойне (а не дома или где-то ещё). Не следует принудительно вести сюжет по этому пути, отсекая прочие. Но можно склонить ситуацию к такому исходу, если заставить Довера всё время находиться в людных местах, а его крохотную квартирку снабдить тонкими стенами и бдительными соседями. В этом случае прямая конфронтация с ним определённо привлечёт внимние посторонних (в том числе полиции). Кроме того, при Довере неотлучно находится его телохранитель-«мраколюб», Уиллис Картер — он даже поселился в соседней квартире.

Если Доверу предъявить какие бы то ни было обвинения, он будет всё отрицать, зато запомнит сыщиков и начнёт «приглядывать» за ними. Он может натравить на их нескольких «мраколюбов» или даже своих ночных призраков. Если сыщики-представители закона обвинят его в распространении наркотиков, он скажет, что не занимается ничем подобным; *Мрак* содержит лишь некоторое количество спирта и больше ничего вредного или запрещённого. До того, как сыщики успеют произнести «сухой закон», он заявит, что его «чернила» совершенно очевидно не предназначены для питья. Даже сухой закон не запрещает товары, содержащие спирт, если они не предназначены для потребления в пищу.

Если сыщики тщательно подготовятся и обеспечат себе встречу с Довером в уединённом месте (например, по дороге на бойню или оттуда), пусть сделают это. Если Довер сумеет уйти, он скроется на скотобойне, зная, что найдет там подкрепление. Если же сыщики поймают Довера и разделаются с ним — так тому и быть, но это будет значить, что ночные призраки остались без контроля и никто не помешает им устроить в городе целую череду убийственных «шалостей». Один из «мраколюбов», владеющих ритуалом призыва Мрака, может сменить Довера на посту главы наркокартеля. Кроме того, остаются Черепа-и-Кости... но об этом ужасе позже.

Сбор информации о Джейкобе Довере

Сыщик, постоянно живущий в этом же городе и прошедший проверку **Средств**, может знать ряд фактов о некогда преуспевающем семействе Доверов из своего круга общения. В противном случае информацию можно добыть успешным применением **Работы в библиотеке** в редакции городской газеты или библиотеке (заметки из светской колонки или раздела городских слухов).

Двадцать лет назад Маргарет Довер погибла в результате несчастного случая на лодке, а её супруг, Джонатан, слегка повредился рассудком. Он начал путешествовать по свету вместе со своим несчастным сыном Джейкобом. На эти вояжи он тратил фамильные капиталы, пока они окончательно не иссякли. Два года назад Джонатан и Джейкоб вернулись в город совершенно опустошёнными. Они жили вдвоём, весьма скромно, практически не появляясь на публике; в прошлом году Джонатан умер. С тех пор про Джейкоба ничего не известно.

Заинтересовавшись обсоятельствами смерти Джонатана Довера и пройдя проверку **Работы в бибилиотеке** в больнице округа (либо заручившись там чьей-то помощью в поисках с помощью **Обаяния, Красноречия** или **Убеждения**), сыщики добудут свидетельство о смерти Джонатана, где указано «смерть по естественным причинам». Упоминается почерневший язык, но причины этого не определены.

Выяснения касательно старого дома Доверов не принесут ничего существенного. Он был заложен и перешёл в собственность местого банка пять лет назад. Теперь он пустует в ожидании покупателей. Проникновение в дом и его обыск, как и слежка за ним, также бесполезны. У Джейкоба Довера есть желание выкупить дом своих предков, но пока он не собрал достаточно денег и не собирается посещать его, ибо воспоминания слишком болезненны.

Квартира Джейкоба Довера

Адрес Джейкоба можно добыть в ходе слежки за Полом Роджерсом, самим Джейкобом, либо из документов о продаже скотобойни.

Это старый, запущенный трехэтажный дом в самой захудалой части города. Комната Джейкоба — на втором этаже; за дешёвой дверью (можно использовать **Взлом** или выбить с помощью **СИЛ**) скрывается до крайности убогое жилище: в нём едва умещается кровать, а стены немногим толще картона и сыщикам придётся вести себя тихо, чтобы не привлечь внимание всего этажа к своим изысканиям. Особо стоит отметить телохранителя Джейкоба — Уиллиса Картера, поселившегося по соседству. Если сыщики не заявят, что стараются двигаться тихо (проверка **Скрытности**), то групповая проверка **Удачи** может опередить, услышал ли их Картер.

Если сыщики успешно обыщут комнату, то не найдут ни капли *Мрака*, но под кроватью обнаружится завернутая в старое тряпье книга, содержащая важную информацию. Если сыщики заявят, что ищут под кроватью, то они сразу обнаружат её, иначе потребуется проверка **Внимательности**. Книга эта — дневник Джонатана Довера. Никаких других улик в комнате нет.

Дневник Джонатана Довера

Толстая книга в кожаном переплёте почти поностью исписана убористым почерком, где чернилами различных цветов, а где и карандашом. Записи Джонатана охватывают множество лет и относятся к его поискам способа прозревать будущее, великой цели, ради которой он и объездил весь мир.

Толчком к этому послужила внезапная и случайная гибель его жены, в чём Джонатан винил себя. Поглощённый своим горем отец игнорировал сына Джейкоба и не думал о его интересах. В записях часто упоминаются жалобы Джейкоба на то, что частые переезды не позволяют ему завести друзей, но каждый раз рассуждения Джонатана сводятся к тому, что цель оправдывает средства.

В дневнике описывается множество встреч Джонатана с разнообразными мистиками, цыганами, шаманами, оккультистами — всё ради его великого поиска, и всё безуспешно. Но затем где-то в Западной Африке (более точного указания в дневнике нет) Джонатан повстречал племя Гуари'кайу и свёл с ним дружбу. Племя это почитало сущность, называемую Йибб-Тстлл, которая описывается так: «Восседающий в джунглях Кледа, за гранью снов, зрящий все времена и все места». Далее следуют рассуждения об этом божестве, включающие несколько связанных с ним ритуалов.

Дневник Джонатана Довера (англ.)
Потеря рассудка: 1d6
Мифы Ктулху: +1/+2%
Прочее: +4% к Антропологии и Оккультизму
Уровень Мифов: 9%
Время на изучение: 2 недели
Заклинания: Призыв Мрака, Обращение к Йибб-Тстллу, Призыв Безликих (призыв/подчинение ночного призрака).

Йибб-Тстлл — это Иной бог, обитающий на поляне в джунглях Кледа, в Мире Грёз. Он способен увидеть любое время и любое место; чародеи часто вступают с ним в контакт по трем причинам. Первая — дабы призвать и использовать его прислужников, безликих ночных призраков. Вторая — дабы вымолить у Йибб-Тстлла его прикосновение, способное радикально преобразить как тело, так и разум человека. Третья же — призыв крови Йибб-Тстлла, именуемой *Мрак* и способной служить могущественным оружием. Полное описание этого божества можно найти в Книге Хранителя; численные характеристики его не слишком важны здесь, ибо сам Йибб-Тстлл не появляется в этом сценарии, оставаясь далёким, потусторонним злом.

Если сыщик на день сосредоточится на страницах, описывающих *Мрак***,** то потеряет 1d6 рассудка, получит +1% к навыку Мифов Ктулху и получит возможность выучить заклинание Призыва *Мрака*, если пройдёт трудную проверку **ИНТ.** Первая попытка применить заклинание потребует трудной проверки **POW.** Полное изучение дневника (для получения указанных в её характеристиках прибавок к навыкам и остальных заклинаний) потребует около 2 недель.

Заклинание: Призыв *Мрака*

Стоимость: 8 пунктов магии, 1 МОЩ, 2d6 пунктов Рассудка.

Время на сотворение: 3 часа

Это заклинание насылает на цель живую кровь Йибб-Тстлла, называемую «Мрак». Кровь является в виде мягких тёмных хлопьев, прилипающих к телу жертвы и вызывающих удушье, скапливаясь большими массами. Когда жертва погибает, Мрак исчезает, возвращаясь к Йибб-Тстллу и унося с собой душу умершего.

За первый раунд пребывания во *Мраке* жертва должна пройти проверку **ВЫН**; в случае успеха она теряет 1d2 пунктов здоровья, иначе 1d4 пункта здоровья. За второй раунд требуется трудная проверка **ВЫН** (потеря 1d4/1d6 пунктов здоровья). Третий и последующий раунды — чрезвычайная проверка **ВЫН** (1d6/1d8 пунктов здоровья). Это будет продолжаться, пока жертва не погибнет или воздействие *Мрака* не прекратится. Изгнать *Мрак* может только смерть наложившего заклинание (или убеждение его отменить чары); утверждается также, что большое количество текучей воды может развеять *Мрак,* а возможно, и обратить его против призвавшего.

Наконец, если заклинатель потратит время на подготовку и начертание магического знака, называемого «Шестая Сатлатта» на облатке и каким-то образом заставит жертву ее съесть, то жертва станет особенно уязвима к *Мраку* и ей нельзя будет проходить проверки **ВЫН** для определения количества теряемых пунктов здоровья (всегда будет браться худший из двух вариантов).

Как правило, заклинание используется в качестве оружия вышеописанным образом, но Джонатан Довер, а потом и его сын Джейкоб, нашли иное применение этой отвратительной субстанции. Если призвать парящие черные хлопья без указания жертвы, то вскоре они исчезнут, вернувшись к Йибб-Тстллу, пребывающему в Мире Грёз, но несколько хлопьев останется в нашем мире. Их-то Довер и смешивает со спиртом (чтобы снизить смертоносность вещества), получая таким образом несколько унций пригодного к употреблению наркотика.

Любой изучивший это закл+-инание узнает об уязвимости *Мрака* перед текучей водой, что может спасти сыщику жизнь, если он подвергнется воздействию заклинания. Можно привлечь внимание к его описанию, сказав, что текст на соответствующих страницах подчеркнут, а сами страницы потрёпаны по краям, а значит, регулярно переворачивались.

Подключение полиции к расследованию

К сожалению, с точки зрения закона Джейкоб Довер не совершил ничего предосудительного. *Мрак* не подвластен науке и в нём нельзя распознать наркотик или иное вредоносное вещество. Джейкоб держится подальше от какого бы то ни было насилия или очевидно преступной деятельности, используя посредников («мраколюбов», которые не выдадут своего босса из страха, и ночных призраков, которых остановит только смерть и которые, будучи убитыми, растекутся лужей чёрной грязи). Полиция не сможет даже обвинить его в уклонении от налогов — он хорошо прячет свои незаконные доходы. Даже спирт, который используется в его «чернилах», вполне легально закупается на складе медикаментов в соседнем городе; попытки раздуть дело из всего этого доставят ему лишь незначительные неудобства. Если сыщики желают остановить Джейкоба, им придётся сделать это самим.

Кульминация

Когда сыщики будут готовы положить конец наркотической эпидемии, им почти наверняка придётся делать это в логове Довера на заброшенной скотобойне «Мясозаготовок Кэмпбелла». Довер не только проводит там большинство времени, изготавливая товар и распределяя между различными посредниками, но еще и нередко ночует там, будучи истощённым заклинанием призыва *Мрака.* Почуяв неприятности, он кинется всё туда же, где бы ни находился.

Бойню следует описать игрокам максимально устрашающе. Воздух наполнен запахом смерти, а ещё крови, навоза, плесени и ржавчины. Обширное строение не освещено, повсюду лежат глубокие тени. Деревянные и металлические загоны для скота, ожидающего гибели; желоба для стока крови вдоль проходов; покрытые ржавчиной и засохшей кровью орудия убийства; повсюду кости коров, свиней и овец. Под потолком — конвейерная система из цепей и крючьев, использовавшаяся для перемещения туш между различными стадиями процесса мясозаготовки.

Сыщикам следует хорошо подготовиться к конфликту. В здании присутствует внушительный телохранитель Довера, Уиллис Картер, а также 1d6+3 «мраколюба». Некоторые из этих наркозависимых бедняг будут заняты заклинанием Призыва Мрака и слишком истощены для драки; иные — струсят и побегут, когда покажется, что сыщики берут верх. Но некоторые будут до последнего защищать Джейкоба из страха перед ним, его монстрами или возможностью остаться без новой дозы *Мрака*. Сколько в точности «мраколюбов» будет сражаться с сыщиками, решать Хранителю.

Довер, его приспешники и чаны с наркотиком находятся в задней части здания, в помещениях для забоя мелкого скота, однако его ночные призраки свободно летают по территории. Угольно-черные бестии таятся у стропил, скрытно перелетая и переползая с места на место. По желанию Хранителя они

могут напасть на одного из сыщиков, взмыв с ним к потолку (20 футов) и сбросив вниз, навстречу потере 2d6 пунктов здоровья.

Если Хранитель не выводил на сцену ночных призраков до этого момента, то их явление может оказаться весьма неприятным сюрпризом. Их высокая **Скрытность** едва ли позволит сыщикам заметить безликих созданий, пока те не бросятся на них. Эта парочка хищников предпочитает одиноких жертв, и чем жертва слабее и меньше, тем лучше. Если сыщики разделятся, именно так и будут охотиться ночные призраки. Если сыщики будут передвигаться группой — монстры дождутся начала драки, а затем спикируют вниз и нападут в самом ее разгаре.

И наконец, сам Джейкоб. За годы путешествий с отцом он полюбил проводить время за тренировками со старым культом-«миротворцем», оставшимся от деда, и научился неплохо стрелять. Он может сотворять «Призыв Мрака» дважды в день без необходимости в отдыхе. Многократное использование заклинания сделало его практически безумным. Он убежден, что мир задолжал ему, и чертовски хочет заставить его уплатить по счетам. Всякий, кто встанет у него на пути, должен быть уничтожен — включая и сыщиков. Только смерть или лишение свободы положит конец его человеконенавистническим планам.

Вариант для Хранителя: Черепа-и-Кости

Следующий элемент истории предназначен для Хранителя, который пожелает столкнуть игроков с более ужасным монстром, но использовать его надо с осторожностью, ибо эта тварь довольно сильна. Суть в том, что *Мрак*, призываемый Джейкобом, на деле живой; даже будучи смещанным с алкоголем при производстве наркотика, он сохраняет злобную волю Йибб-Тстлла, породившего его. Итак, что же будет, если емкость, где хранятся излишки *Мрака*, даст небольшую течь? Что сделает эта отвратительная магическая субстанция, получив свободу и доступ к множеству костей и иных жутких останков, которыми полна скотобойня? Она соберёт движимое и ведомое её волей чудовище из бесчисленных костей, копыт, рогов и черепов животных, разбросанных по темным заброшенным углам.

Этот монстр может быть введён в игру двумя способами. Во-первых, он может быть тайной угрозой, о которой не знает даже сам Довер. Немного *Мрака* просочилось из чана, утекло и постепенно собрало лоскутное чудовище в одном из пустующих помещений скотобойни, вдали от чьих бы то ни было глаз. Монстр покинул здание и начал блуждать по округе, нападя и убивая, когда ему взбредет в голову, и прячась в лесах, заросших полях, заброшенных амбарах, колодцах и прочих темных углах. В этом случае сыщикам следовало бы услышать истории о чудище от свидетелей, переживших встречу с ним, а также из газет; найденные тела его жертв также могли бы стать поводом для расследования.

Другое, более внезапное и убийственное применение монстра — вариант, при котором Довер знал о нём. Заметив зарождение чудовища прямо в чане с *Мраком,* где находились останки животных, Довер сумел установить над ним

некоторый контроль. В этом случае ужасное создание может выскочить из чана, когда сыщики будут на скотобойне, например, в ходе финальной схватки. Подобный сюрприз может прикончить всю партию, поэтому принимать решение о его использовании надо с осторожностью.

Характеристики Черепов-и-костей находятся в приложении.

Итоги

Вероятнее всего, сценарий закончится схваткой на скотобойне, в ходе которой сыщики разгонят «мраколюбов» и убьют либо захватят Джейкоба Довера. Если Довер будет убит, его контроль над ночными призраками прервётся, позволив им вернуться в покинутое ими царство ночи. Захваченный Довер может быть передан на попечение лечебницы для душевнобольных — осмотр быстро подтвердит его неизличимое безумие.

Как и сказано в дневнике Джонатана Довера, *Мрак* распадается в воде, так что оставшиеся запасы наркотика можно уничтожить достаточным количеством воды. Конечно же, если какое-то количество *Мрака* распространится через городской водопровод, сохранив свойства, это станет предпосылкой к новым ужасам — если Хранитель пожелает расширить историю последствиями действий сыщиков.

Если сыщикам придётся тяжело в бою или если у Хранителя есть склонность к поэтическому возмездию, то он может решить, что Йибб-Тстлл разгневан постоянным призывом своей крови. Могущественный Иной бог может обратить ночных призраков или Черепа-и-Кости против Довера в решающий момент — дабы прихлопнуть комара, слишком долго сосавшего его кровь. На глазах у сыщиков Довера унесут ночные призраки, или Черепа-и-Кости разорвут его на кусочки.

Если Хранитель пожелает использовать Мир Грёз Г.Ф.Лавкрафта в своих играх, то этот сценарий может стать своеобразным введением, в ходе которого дневник Джонатана Довера откроет сыщикам существование страны снов и возможых способов попасть туда. Книга «H. P. Lovecraft's Dreamlands» от компании Chaosium содержит массу информации и несколько приключений в Мире Грёз.

Награды

В зависимости от исхода сценария и действий сыщиков выдайте следующие награды выжившим:

- Если сыщики остановили торговлю *Мраком*: +1d4 очков рассудка.
- Если сыщики одолели Джейкоба Довера: +1d4 очков рассудка.
- Если сыщики разобрались с ночными призраками: +1d6 очков рассудка.
- Если использовались Черепа-и-Кости и этот монстр был уничтожен: +1d10 очков рассудка.

Приложение

«Мраколюбы», *головорезы-наркоманы*
Используйте эти характеристики для всех «мраколюбов»; каждый пользуется одним из указанных видов оружия. Навыки атаки могут быть повышены при желании сделать бой более тяжелым.

СИЛ	55	**ВЫН**	50	**ТЕЛ**	55	**ЛВК**	50	**ИНТ**	50
НАР	45	**МОЩ**	45	**ОБР**	60	**РАС**	40	**ОЗ**	10
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	8			**ПЗ**	9

Бой		**Урон**
Драка	40% (20/8)	1d3
Нож	40% (20/8)	1d4+2
Бейсбольная бита	40% (20/8)	1d8
Монтировка	40% (20/8)	1d8
Револьвер .38 калибра	40% (20/8)	1d10
Уклонение	25% (12/5)	

Навыки: Средства 8%, Запугивание 30%, Слух 30%, Внимание 25%, Скрытность 30%, Метание 30%

Пол Роджерс, 20 лет, наркоторговец
Роджерс одним из первых «просёк фишку» новомодного наркотика, и к счастью, у него хватило ума не пробовать его самому. Зато он почуял отличный способ сорвать куш и знал идеальное место для распространения — тот самый колледж, из которого был отчислен за жульничество год назад. Этот нетронутый никем канал сбыта быстро сделал его самым прибыльным распространителем Джейкоба Довера. Роджерс, рыжий парень среднего роста, всегда отличался живым умом и его трудно поймать на лжи или припереть к стенке. Он неплохо «считывает» других людей и обычно не лезет за словом в карман, чтобы добиится своего. Он умеет обращаться с ножом, но постарается избежать драки, если окажется в меньшинстве. Его не заботит ничего, кроме себя самого, и он не горит желанием «стучать» на Джейкоба Довера, так как видел «безумную черную магию», на которую тот способен, и смертельно его боится.

СИЛ	50	**ВЫН**	65	**ТЕЛ**	60	**ЛВК**	65	**ИНТ**	80
НАР	45	**МОЩ**	65	**ОБР**	65	**РАС**	59	**ПЗ**	12
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	8			**ПМ**	13

Бой		**Урон**
Драка	35% (17/7)	1d3
Выкидной нож	35% (17/7)	1d4
Уклонение	32% (16/6)	

Навыки: Бухгалтерское дело 40%, Обаяние 60%, Средства 20%, Красноречие 65%, Слух 30%, Психология 40%, Верховая езда (велосипед) 50%, Внимание 45%, Скрытность 45%, Метание 30%

Шеймус О'Ши, 33 года, ирландский гангстер

СИЛ	70	**ВЫН**	60	**ТЕЛ**	75	**ЛВК**	50	**ИНТ**	65
НАР	45	**МОЩ**	45	**ОБР**	65	**РАС**	45	**ПЗ**	13
БкУ	+1d4	**Компл**	1	**СКО**	7			**ПМ**	9

Бой		**Урон**
Драка	70% (35/14)	1d3+1d4
Пистолет .45 калибра	60% (30/12)	1d10+2
Помповый дробовик 12 калибра	50% (25/10)	4d6/2d6/1d6 (10/20/50 м)
Уклонение	45% (22/9)	

Навыки: Лазание 50%, Вождение 55%, Краснречие 50%, Запугивание 65%, Прыжки 35%, Слух 45%, Взлом 40%, Психология 45%, Внимание 40%, Скрытность 65%, Метание 60%.

Уиллис Картер, 20 лет, телохранитель-наркоман
История Картера довольно трагична. Некогда этот внушительно выглядящий и сильный парень был футбольной звездой колледжа, но имел несчастье подружиться с Полом Роджерсом, и когда Пол начал торговать *Мраком*, «подсел» на него одним из первых. Вскоре он был отчислен из колледжа, а благонравная семья от него отреклась. Но Довер оценил, какую пользу может принести наличие под рукой громилы-здоровяка, и предложил Картеру стать его личным охранником, платя ему за службу *Мраком.* В чём Картеру ещё повезло — так это в том, что его организм пока довольно хорошо сопротивляется губительному воздействию наркотика.

СИЛ	85	**ВЫН**	90	**ТЕЛ**	85	**ЛВК**	70	**ИНТ**	75
НАР	50	**МОЩ**	40	**ОБР**	65	**РАС**	35	**ПЗ**	17
БкУ	+1d6	**Компл**	2	**СКО**	8			**ПМ**	8

Бой		**Урон**
Драка	70% (35/14)	1d3+1d6
Револьвер .38 калибра	30% (15/6)	1d10
Уклонение	35% (17/7)	

Навыки: Обаяние 40%, Лазание 50%, Средства 14%, Мифы Ктулху 3%, Вождение 65%, Красноречие 40%, Прыжки 20%, Слух 50%, Убеждение 55%, Внимание 55%, Скрытность 40%, Метание 75%.

Джейкоб Довер, 27 лет, колдун-наркоторговец.
Довер — желчный, алчный и эгоистичный человек, уверенный, что заслуживает большего и винящий в своей нищете отцовскую одержимость, стоившую ему состояния. Он не думает ни о ком, кроме себя; в других людях видит лишь средства для достижения целей. Высокий, физически крепкий, симпатичный, умный и волевой — трагичнее всего то, что он действительно мог бы добиться чего угодно из своих мечтаний. Вместо этого он предпочёл стать безжалостным кровопийцей, заигрывающим с силами, которые едва понимает.

СИЛ	60	**ВЫН**	75	**ТЕЛ**	70	**ЛВК**	65	**ИНТ**	80
НАР	60	**МОЩ**	85	**ОБР**	75	**РАС**	00*	**ПЗ**	13
БкУ	+1d4	**Компл**	1	**СКО**	7			**ПМ**	8

**Необратимо безумен*

Бой		**Урон**
Драка	35% (17/7)	1d3+1d4
Револьвер .45 калибра	45% (22/9)	1d10+2
Уклонение	40% (20/8)	

Навыки: Бухгалтерское дело 35%, Средства 20%, Мифы Ктулху 10%, Красноречие 60%, История 45%, Слух 50%, Оккультизм 35%, Убеждение 55%, Наука (фармакология) 30%, Внимание 60%, Скрытность 40%.
Заклинания: Призыв Мрака, Воззвать к Йибб-Тстллу, Призыв/подчинение ночного призрака.

Ночные призраки (2)

СИЛ	50	**ВЫН**	60	**ТЕЛ**	70	**ЛВК**	70	**ИНТ**	20
НАР	-	**МОЩ**	50	**ОБР**	-	**РАС**	-	**ПЗ**	13
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	6/12*			**ПМ**	10

**в полёте*

Бой (атаки в раунд: 1)		**Урон**
Драка	45% (22/9)	1d4
Захват (маневр) — жертва удерживается для щекотки или других дальнейших атак		
Щекотка	40% (20/8)	Цель обездвижена на 1d6+1 раундов
Уклонение	35% (17/7)	

Особые способности
Захват (манёвр): двое ночных призраков могут совместно попытаться захватить особенно сильную жертву (получив бонусный кубик за численное превосходство)
Щекотка: могут щекотать только захваченную жертву. Успешная щекотка совершенно выводит жертву из равновесия — зазубренный хвост бритвенно-

острый и устрашает, пусть даже легкие прикосновения не наносят урона; жертва сбита с толку, унижена и дезориентирована, что и выражается в получении штрафного кубика на все проверки в течение 1d4 раундов или пока щекотка не прекратится. Хвосты ночных призраков могут проникать в дыры и проёмы, прорезать толстую ткань и даже находить места сочленения металлических доспехов.
Навыки: Скрытность 90%
Броня: 2 пункта (шкура)
Потеря рассудка: 0/1d6 пунктов рассудка, увидев ночного призрака

Черепа-и-Кости
Этот кошмар выглядит как груда костей, черепов, рогов и копыт, покрытых черной смолоподобной субстанцией. Он двигается, медленно волочась по земле. Несмотря на размеры, довольно скрытен и чаще всего не издаёт ни звука. Будучи магически сотворённой нежитью, не нуждается в пище и сне, а убивает лишь потому, что вынужден. Его весьма трудно уничтожить, так как состоит он лишь из костей и *Мрака*. Текучая вода смертельна для него, так как быстро заставляет распадаться *Мрак*, удерживающий его в целости.

СИЛ	95	**ВЫН**	90	**ТЕЛ**	120	**ЛВК**	35	**ИНТ**	5
НАР	-	**МОЩ**	70	**ОБР**	-	**РАС**	-	**ПЗ**	21
БкУ	+2d6	**Компл**	3	**СКО**	4			**ПМ**	14

Бой (атак в раунд: 1d4)		**Урон**
Драка	40% (20/8)	1d6+2d6
Уклонение	17% (8/3)	

Каждый раунд это существо проводит от 1 до 4 атак бычьими рогами, копытами или отрастающими черными щупальцами.
Броня: нет, но любые физические атаки наносят только 1 пункт урона. Взрывчатка наносит минимальный урон. Неуязвим к газам, огню, электричеству и кислоте. Воздействие текучей воды (дождь, речное течение, пожарный шланг) наносит 2d6 урона в раунд. Стоячая вода (бассейн, пруд) не действует подобным образом. Флакон *Мрака,* вылитый на Черепа-и-Кости исцеляет им 1 пункт здоровья; ведро — 2d3+2. Наложение на них заклинания Призыва Мрака восстановит им 3d6+3 пункта здоровья.
Потеря рассудка: 1/1d10 пунктов рассудка, увидев Черепа-и-Кости.