

# SERVANTS OF THE LAKE

Оригинальный сценарий опубликован в составе книги Doors To Darkness, все права принадлежат Chaosium Inc

Автор: *Glynn Owen Barrass*

## ВВЕДЕНИЕ

Автор перевода на русский - <https://vk.com/Norberdd>  
Специально для группы [https://vk.com/call\\_of\\_cthulhu\\_rpg](https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg)

Действие сценария происходит в "лавкрафтовском регионе", неподалеку от озера к северу от Кингспорта и северо-западнее Аркхэма. Сценарий рекомендуется для 2-4 начинающих сыщиков. Действие происходит в 1920х годах, но может происходить и в наше время с небольшими изменениями.

## Информация для Хранителя

История начинается в Англии, на озере, в которое впадает река Северн, что в Англии. Именно здесь обитает Великий Древний Гла'аки, чудовищная сущность, попавшая на Землю с падением метеорита тысячелетия назад.

На метеорите находился древний город, в центре которого за огромной дверью и жило звездное божество. После столкновения жители города погибли, но Гла'аки уцелел. На месте падения метеорита образовалось озеро, где он обитает, откуда распространяет свое влияние и создает свой культ.

За шестьдесят лет до событий сценария семья Брофи, проживавшая неподалеку от озера, подверглась влиянию древнего бога, посылающего ночью гипнотические видения своим жертвам, превращая их в своих безвольных последователей.

Потеряв большую часть своей силы, Гла'аки пришлось довольствоваться только старшим членом семейства, Робертом, призванным к берегу озера ночью, в одной пижаме. Тогда же Гла'аки поднялся из темных глубин, огромное овальное существо, покрытое тонкими острыми металлическими шипами, один из которых проткнул грудь Роберта, мгновенно убив его и впрыснув внутрь тела жидкость, превратившую его в неживого последователя Гла'аки. Вернувшись домой нетвердой походкой, Роберт успешно убедил жену, что ему просто нездоровится. Через пару дней старший член семейства привел свою жену Элизабет и дочь Джемму к озеру, где их постигла та же участь, что и Роберта.

Спустя пять лет их сын, Уильям, приезжает к озеру чтобы навестить родных. Его так же, как и других членов семьи принесут в жертву и превратят в последователя Гла'аки. Со временем озеро получило дурную репутацию и постепенно район полностью опустел, за исключением семьи Брофи и еще нескольких жертв, попавших под влияние гипнотических видений и также ставших последователями. Наконец все было готово для второй части плана великого Гла'аки.

Семья Брофи эмигрирует в США, в то время как их дочь, Джемма, остается на родине для поддержания культа в Англии. Элизабет Брофи во время путешествия пала жертвой Зеленой Гнили - симптома, которому подвержены старшие служители культа Гла'аки, подверженные длительному воздействию солнца. Срок службы ее тела подошел к концу, и отец с сыном продолжили свое путешествие без нее. По прибытию в Кингспорт, Роберт и его сын отправились на север, где покупают мотель неподалеку от берега Сквоттерс-Лейк, между Кингспортом и Кларкс-Корнерс. Вместе со своими пожитками Уильям и Роберт привозят с собой несколько склянок с жидкостью, выделяемой шипами Гла'аки, которая течет и внутри их тел. Открыв мотель, они занялись своей темной работой, создавая не только новых последователей, но и новое воплощение Гла'аки.



## Гла'аки и его воплощения

Согласно мифам, Гла'аки не ограничен озером, он существует и в других озерах по всему миру. Предлагается считать, что все иные формы Гла'аки - это его воплощения, созданные его последователями. За последние два года Роберт и Уильям, чьи мертвые тела порядком поизносились со временем, прикидываются братьями и, пытаясь не привлекать внимания, подпитывают новую сущность Гла'аки, создавая новых последователей. К сожалению (или к счастью), жидкость, покинув тело хозяина, утратила часть своей силы, так что помимо создания нового воплощения Гла'аки, семья Брофи преуспели лишь в создании безмозглых зомби.

## ВОВЛЕЧЕНИЕ СЫЩИКОВ

С сыщиками связывается банкир Джеральд Фрейзер и сообщает о пропаже своего сына Джеймса. Он знаком с сыщиками через общих знакомых и хочет, чтобы расследование прошло без лишнего шума во избежание скандала. Ниже приведена информация о пропавшем сыне:

Джеймс Фрейзер, молодой бунтарь, бросил учебу в Мискатоникском Университете Аркхема, соскучившись по своей любимой в Кингспорте. Девять дней назад он покинул Аркхэм и бесследно пропал. В последний раз Джеральд разговаривал с сыном сразу после его отъезда из Аркхема, из которого узнал что Джеймс остановился в отеле на ночь и собирается продолжить путь в Кингспорт на рассвете. По словам Эмили, возлюбленной Джеймса, тот так и не приехал в Кингспорт.

Сыщикам отправили задаток в две сотни долларов и фотографию Джеймса, молодого светловолосого парня и его описание:

Джеймс Фрейзер, 6'2" блондин, глаза карие. Водитель черного Chrysler Coupe, автомобильные номера AB 1652.



Сыщики еще не знают, что Джеймс остановился в отеле возле Сквоттерс-Лейк и стал жертвой семьи Брофи. Он уже не человек, а последователь Гла'аки, и его уже не спасти.

Если сыщики изучат карту Массачусетса, то обнаружат только одно место, где можно остановиться на ночлег, и это мотель возле озера, единственный на многие мили вокруг. Это, разумеется, если он ехал напрямик в Кингспорт и не остановился в другом месте. Пока это их единственная зацепка. Если сыщики не смогут найти место на карте, то Джеральд может вспомнить информацию об отеле (возможно даже его название).

## НАЧАЛО ПОИСКОВ

Сыщики могут навестить соседа Джеймса по комнате в Мискатоникском Университете Трэвиса Брайса, либо позвонить ему по телефону. Невысокий, кроткий, темноволосый, Брайс обычный ботаник, и ему нечего рассказать сыщикам, за исключением того, что Джеймс держался особняком и часто висел на телефоне со своей подружкой. Насколько он знает, учился Джеймс неплохо, однако недавно начал пропускать занятия и пропускать утренние лекции. Трэвиса сильно удивил и расстроил факт отъезда его соседа. Также он может предоставить адрес и номер подружки Фрейзера, Эмили Ливингстоун.



Эмили Ливингстоун можно навестить или связаться с ней по телефону в Кингспорте, где она живет со своими родителями. Рыжая 19-летняя худенькая девушка крайне обеспокоена исчезновением Джеймса, встречает сыщиков с красными от слез глазами и говорит навзрыд. Если позвонить по ее номеру, она спросит "Этот ты, Джеймс?". Она понятия не имеет, что с ним случилось. Молодая пара откладывала деньги для своего бегства и она не может дождаться его возвращения.

Попытка поиска информации о Сквоттерс-Лейк требует броска **Работы В Библиотеке** в библиотеках Кингспорта или Аркхэма; в случае успеха передайте сыщикам **Раздаточный материал 1**. Дальнейшие поиски информации об озере не принесут успехов.

## ОТЕЛЬ У ОЗЕРА

Озеро Сквоттерс-Лейк внешне напоминает фасолину, 950 футов в длину и 325 футов в ширину. Мотель Брофи находится на западной части озера. На восточной части находятся останки разрушенных потопом домов поселенцев и заросшие овощные грядки. От юго-западной к северо-восточной части озеро окружает пыльная дорога: южнее находится Кингспорт, севернее - Аркхэм и Кларкс-Корнерс. Возле дороги два деревянных столба соединены друг с другом, формируя перевернутую букву "V" с висящим на них знаком, на котором написано "Мотель Сквоттерс-Лейк" белой краской на черном фоне. Вторая деревянная табличка, поменьше, находится ниже, и на ней красуется надпись "Свободные номера" желтыми буквами на красном фоне. Густой лес из канадской тсуги окружает мотель со всех сторон. В озере обитают окуни, карпы и множество разновидностей лягушек, но первые два вида обитателей не были здесь изначально и завелись совсем недавно, с прибытием нового обитателя побольше. Вороны, в честь которых озеро получило свое прозвище, полностью покинули территорию, но можно заметить одиноких сов и дятлов, прячущихся в ветвях деревьев.

Мотель имеет форму буквы "Т", в верхней левой части которой находится стойка регистрации, в нижней части находятся комнаты, по четыре с каждой стороны. Покрытое деревянными панелями здание поднято на сваи, имеет плоскую крышу с террасами и балконами по бокам. Всего здесь шесть лестниц, ведущих к балконам, четыре соединено с комнатами, и еще две по бокам жилых комнат братьев Брофи; возле них находятся деревянные пандусы (их назначение вы узнаете позже). Двери и оконные рамы выкрашены в зеленый, возле дверей висят масляные лампы.

История коренного населения Новой Англии 78

было племя Абенаки, базировавшееся в районе долины Коннектикут-Ривер в Вермонте, Нью-Гэмпшире и Массачусетсе.

Изначально Абенаки владели и землями в районе Сквоттерс-Лейк, однако были выселены английскими поселенцами в 1722 году. Озеро называлось изначально "Понки-мказас" (Ворон) из-за обилия ворон, витавших вокруг него. Поселенцы решили, что переезд сюда был плохой идеей вследствие почти полного отсутствия рыбы и дичи на этой территории. Помимо прочего, прилежащий лес из канадской тсуги плохо горел, а заготовленные из него дрова были сильно подвержены гниению. Поселенцы отправились глубже на север, оставив свое поселение, и со временем полуразвалившиеся халупы стали домом для беглых иммигрантов, рабов и дезертиров армии до тех пор, пока не были полностью уничтожены потопом, произошедшим в 1805 году. Район озера был назван местными жителями Сквоттерс-Лейк и сохранил это название по сей день.



Так как в мотеле нет ни газа, ни электричества, лампы горят всю ночь, как внутри так и снаружи мотеля. Парковочные места расчерчены на асфальте мелом, там припаркованы два автомобиля.

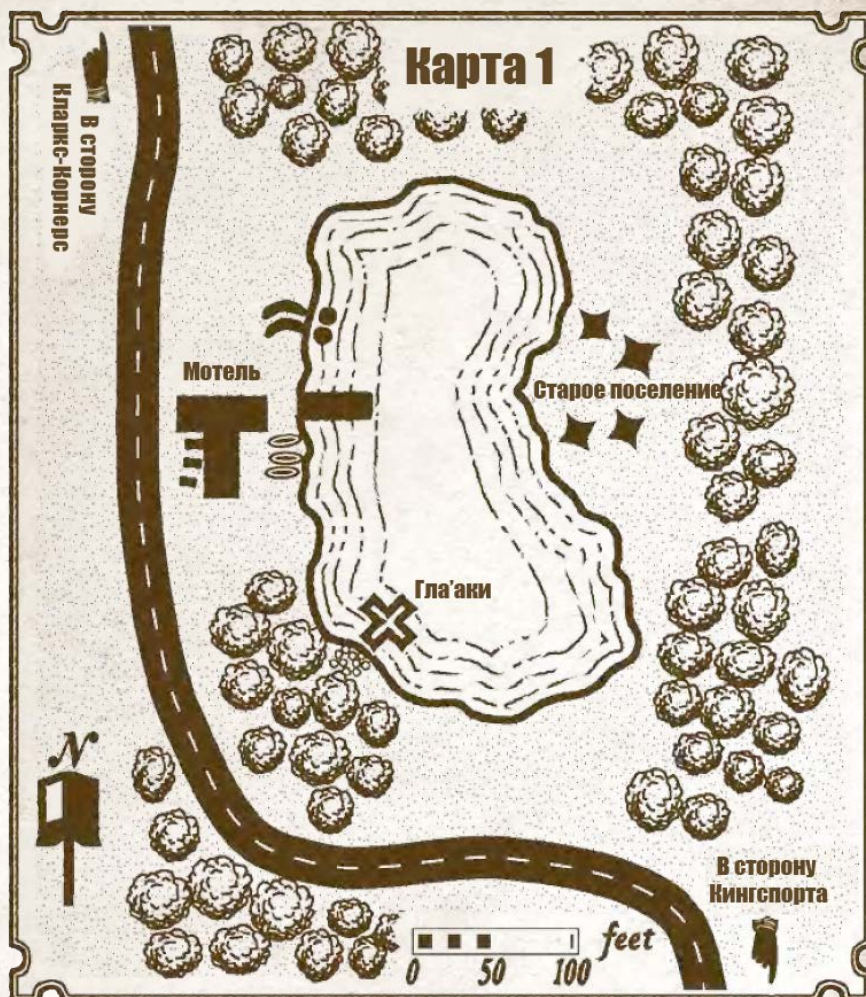
### У СТОЙКИ РЕГИСТРАЦИИ

В дверь, ведущую к стойке регистрации вставлены стекла, с другой стороны двери видно белую табличку "Свободные номера". Если сыщики прибыли ночью, лобби ярко освещено лампами. Колокольчик, висящий над дверью, издает звон, когда сыщики заходят. Широкий деревянный стол находится в середине комнаты. Внутри комната покрыта лакированными деревянными панелями, в северо-западной части комнаты находится дверь в жилую комнату Брофи. На стене за столом висят две кабаньих головы, между которыми находится двуствольное ружье 20-го калибра. Под ружьем на крючке висит связка ключей. На столе две масляные лампы, стаканчик с карандашами и бронзовый настольный звонок в форме лебеда. Стены по сторонам стола покрыты автомобильными номерами, от 1900х годов до современных. На правой стене видно несколько пыльных участков, как будто несколько номеров были сняты.

**Заметка для Хранителя:** Брофи решили увлечься хобби старого хозяина отеля по коллекционированию номерных знаков. Бывший хозяин нашел большую часть номеров на свалках, в то время как Брофи собирают автомобильные номера своих жертв. Уильям со временем снял инкриминирующие номера и сложил позади стола. Один из этих номеров был снят с автомобиля Джеймса Фрейзера. Сыщики могут захотеть осмотреть номера после входа в мотель, но не найдут их на стене. Через пару минут после входа сыщиков в мотель внутренняя дверь распахнется.

### "БРАТЬЯ" БРОФИ

Дверь, скрипя, медленно открывается; слышны слова "Погодите минутку" с английским акцентом. Сопровождаемый скрипом колес, на пороге появляется лысеющий светловолосый мужчина в инвалидной коляске, которого выкатывает другой престарелый мужчина. С первого взгляда заметно, что они родственники. Человек в каталке носит коричневые брюки и белую рубашку, его хрупкие руки крепко сжимают подлокотники. Прищурившись, он вежливо кивает сыщикам. Мужчина, толкающий коляску, носит синий выцветший комбинезон, на исхудалом лице с впалыми щеками добрая улыбка.





"Добро пожаловать в мотель Сквоттер-Лейк", - говорит он. "Я Уильям, а это мой старший брат Роберт." Сменив тон на более заговорщический, он добавляет: "Роберт не шибко разговаривает, такая уж с ним случилась забавная штука пару лет назад".

Если сыщики прибыли днем, Роберта не будет на месте, и Уильям упомянет своего брата позже: "Я заведу этим местом со своим братом Робертом, но он почти постоянно спит, уже старый." Затем Уильям подходит к столу, улыбаясь сыщикам; наклоняется под стол, чтобы достать книгу учета гостей, украшенную красным переплетом. Когда сыщики распишутся, Уильям заговорит:

"У нас тут восемь комнат, в первой и пятой две одноместные кровати, в четвертой и восьмой по одной двухместной, а в остальных номерах по одной одноместной. Можете выбирать любую, кроме пятой, она наша с братом, и с шестой по восьмую, они заняты постояльцами. Каждая комната - пятьдесят центов за ночь, деньги вперед. В комнатах есть горячая вода, но из света только масляные лампы. Еды мы вам не предложим, но неподалеку на юге есть продуктовый. Нам привозят доставку каждый вторник, так что если хотите что-нибудь заказать, дайте знать, они привезут в тот же день." Когда сыщики расплатятся, Уильям снимет ключи с кольца и отдаст детективам. Если дело происходит \_\_\_\_\_ днем, Роберт не \_\_\_\_\_ проронит ни слова. Ниже приведен список возможных ответов на вопросы сыщиков:

- **Откуда вы?** Из старой доброй Англии, но вы, наверное, и так догадались. Из старого городка Бричестер, недалеко от долины реки Северн. У нас и там был отель, но мы переехали и купили это место. До Америки путь неблизкий, но мы привыкли путешествовать по миру в молодости, и эта страна покорила наши сердца уже давно. Разве можно найти лучше место, чтобы достойно провести старость?
- **История этих краев?** Не знаю, когда именно построен отель. На той стороне озера когда-то было поселение, еще во времена освоения, но все это затопило, поэтому отель и стоит на сваях. Нам пришлось нанять плотника из Кларкс-Корнерс.
- **Сдѣлѣть ѣд ѣмѣз ѣ ѣзѣ?** Да, тут довольно тихо. Обычно народ останавливается на ночь-две, обычно рыбаки. Рядом с берегом есть пара лодок, и я могу дать вам в аренду пару удочек, если вам интересно. Наживки, правда, нет, но можете взять лопату, накопать червей.

Сыщики могут захотеть показать братьям фотографию Джеймса Фрейзера и спросить, не видели ли они его. В этом случае Роберт не подаст вида, но лицо Уильяма помрачнеет, он будет пристально смотреть на фото. Моргнув, улыбнется сыщикам и ответит "Что-то не припоминаю, чтобы видел этого молодого человека. Он тут проезжал недавно? У нас он не останавливался, извините."

Успешная проверка Психологии позволит заметить, что он на миг замешкался.

Сыщики также могут захотеть осмотреть книгу учета гостей на наличие проживания Фрейзера. Их ждет одно разочарование: последняя страница была вырвана. Если сыщики сообщат об этом Уильяму, тот ответит "О, вчера я разлил на нее чай, пришлось вырвать страницу, пока вся книга не промокла".

На самом деле Джеймс Фрейзер находится недалеко от места разговора (его неживая форма неподвижно лежит под мотелем в деревянном ящике, неглубоко зарытом в землю). При себе у Джеймса была большая сумма наличными, и Брофи боятся, что кто-нибудь будет его искать. Вместе с двумя другими приспешниками Гла'аки Джеймс ждет приказов сущности по вербовке новых слуг. Брофи являются старшими, лидерами этой коварной "семейки". (Характеристики обоих Брофи и других неигровых персонажей можно найти в приложении)



## ОСМОТР КОМНАТ

Устройство каждой комнаты идентично (каждая 5х5 метров), за исключением кроватей. На каждой стороне есть окна с деревянными ставнями. Стены, пол, потолок собраны из деревянных панелей. Межкомнатные стены оштукатурены и украшены зелеными и белыми узорными обоями. Дверь, соединяющая соседние комнаты, закрыта на щеколды с обеих сторон (успешная проверка СИЛ, чтобы сломать). В каждой комнате прикроватный столик с масляной лампой и будильником, гардероб, туалетный столик, маленький обеденный столик с двумя стульями, большое овальное зеркало на стене. Маленькая ванная комната встроена в каждой комнате, внутри туалет, раковина и душ. На дверях слабая щеколда. В душе установлен бойлер, соединенный с пропановым баллоном в подвале под комнатами. Постельное белье пожелтело, но выглядит чистым.

**Хранителю на заметку:** Люки в полу (с щеколдой на нижней стороне, СИЛ 50) скрыты под ковриками. Неживые приспешники используют их, чтобы атаковать постояльцев. Сыщики могут обнаружить люк в полу, подняв коврик.

В комнатах 1, 3 и 4 находятся маленькие книжные шкафы. В них мало интересного: книги по истории, природе, романы (если только у вас нет на них планов), кроме шкафа в первой комнате (где и проживал Джеймс Фрейзер). На ней можно найти небольшой блокнот с любопытными записями. Если сыщики не заселятся в первую комнату, поместите блокнот в другую комнату.

## ВНЕЗАПНЫЙ СКАНДАЛ

После того, как сыщики заселятся в свои номера, снаружи можно будет услышать шум. Подойдя к окну, сыщики станут свидетелями следующей сцены: Уильям стоит снаружи отеля, скрестив на груди руки, напротив прыщавого рыжего молодого человека в очках. Молодой человек сильно возбужден и яростно размахивает руками. Сыщикам следует открыть окно или дверь, чтобы услышать их беседу:

**Молодой человек:** Вы сказали, что не знаете, останавливался ли он здесь, а я точно знаю, что останавливался, он сам мне об этом сказал!

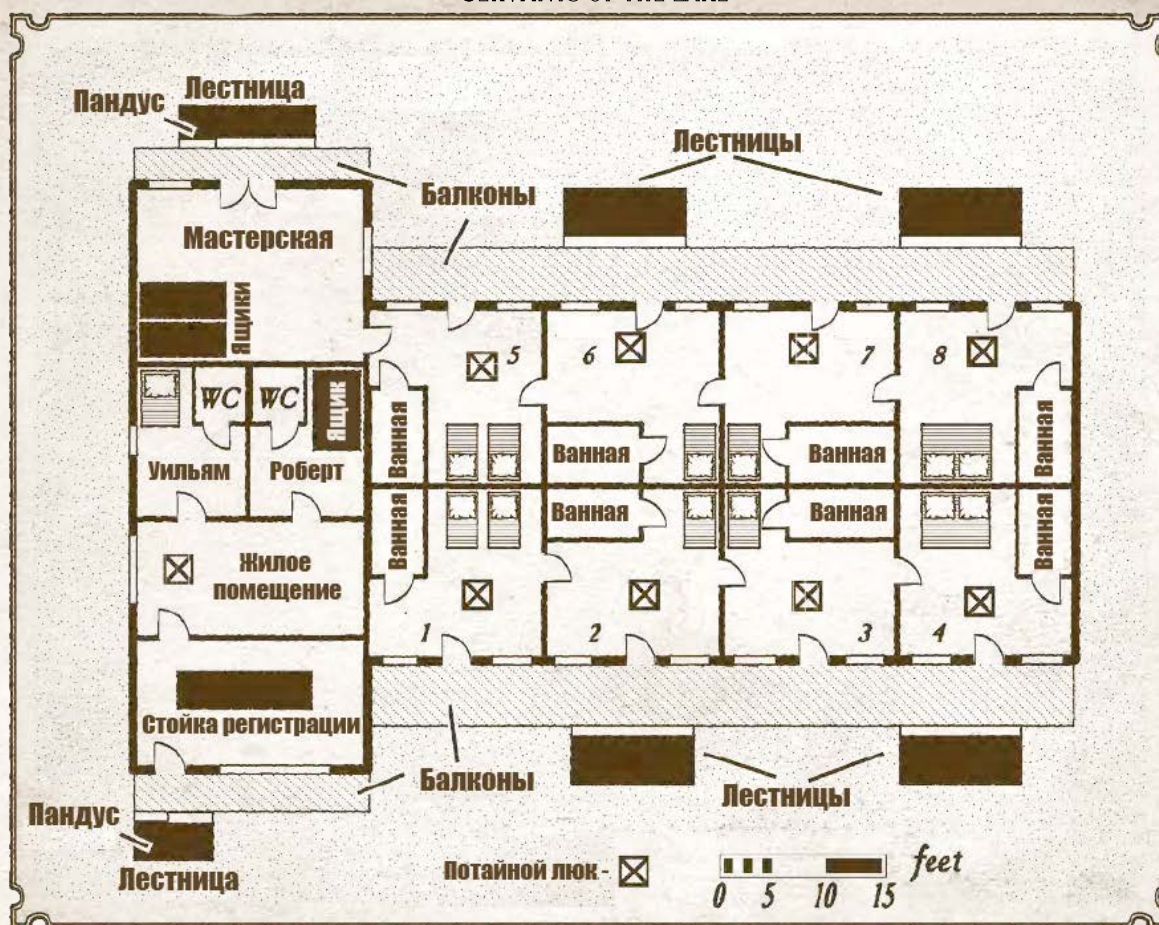
**Уильям:** Ну же, успокойтесь, сэр, вы мешаете постояльцам отдыхать!

**Молодой человек:** Отдыхать!? Здесь? Со всем этим шумом ночам из-под пола? Удачи им в этом! Так вы скажете мне, в какой комнате он остановился?

**Уильям:** (немного на взводе) Я сказал что ничего не знаю об этом, разговор окончен. А теперь перестаньте меня донимать или можете убираться из моего мотеля!

Молодой человек в ярости хлопает себя по бедрам и уходит в противоположную сторону, чтобы обойти мотель с другой стороны. Если Уильям заметил любопытных сыщиков (проверка **Удачи**), он улыбнется и покачает головой, раздраженно помашет руками и удалится в сторону стойки.





## ИССЛЕДОВАНИЕ МОТЕЛЯ

В поисках Джеймса Фрейзера сыщики наверняка захотят обыскать отель на наличие улики. Ниже находится информация о их находках:

Брофи не часто покидают свои комнаты; в ночь, когда сыщики заселятся, Уильям отвезет Роберта в заднюю часть мотеля, в мастерскую. Они будут находиться там час-полтора. Находясь в мастерской, они входят в транс для общения с Гла'аки: извещают его о новых постояльцах и получают указания. На двери мастерской висит крепкий замок (см. раздел Мастерская), а в самой мастерской находятся существа, которым может не понравиться, что к ним пожаловали без приглашения.

Как же я устал после ругани с опцом, а остановка в этой дыре совсем не пошла на пользу. Машина все еще сломана - старик Уильям сказал что сможет починить ее, но я не уверен, что могу ему доверять. От этого места у меня мурашки, а я пробыл здесь всего одну ночь. Ненавижу этих шумных озерных лягушек, а когда я выходил погулять, то увидел свет на той стороне озера. Рыбачить в такой поздний час? Три лодки были привязаны на берегу, и я не представляю, чтобы эти братья-калеки отправились за рыбой ночью. От озера ужасно воняет. Прошлой ночью мне приснился кошмар. Я ходил во сне! Такого не случалось с тех пор, как я был маленьким. Мне снилось, что я под водой, плыву к странному городу, переполненному трупами. Проснулся после полуночи, промерзший до костей на улице. Свет на стойке регистрации ярко горел. Эти старики странные, но, слава богу, они не мозолят мне глаза. Они целый день торчат в своей мастерской, или что у них там.

Черт, если они не починят машину сегодня же, я отправлюсь ловить потупки до Кингспорта.

Я так по тебе скучаю, Эмили!



### Комната сыщиков

Успешная проверка Внимания в комнате 4 (или в другой, по желанию Хранителя) позволит сыщикам заметить пять малозаметных царапин на деревянном полу возле двери. При осмотре этого места можно заметить царапины в виде полумесяца на нижней дверной раме. Приглядевшись, сыщики обнаружат сломанный человеческий ноготь. Этот ноготь принадлежал бедняге Эйбу Хики, похищенному не так давно.

### ДРУГИЕ ЖИЛЬЦЫ

Как и упоминалось ранее, помимо сыщиков в мотеле еще трое постояльцев. Одного из них сыщики могли видеть с балкона. Описание жильцов представлено ниже.

#### Джейкоб Трент

Джейкоб Трент поселился в комнате №8, это и был молодой человек, поругавшийся с Уильямом Брофи. Невысокий, тощий, выглядит младше 21 года, носит дешевые брюки и давно не стиранную рубашку. В основном отсиживается в комнате и ведет себя некомфортно, если сыщики решат с ним поговорить. Успешная проверка **Обаяния** или **Убеждения** заставит его рассказать об инциденте с Уильямом и впустить сыщиков в свою комнату.

История Джейкоба довольно коротка. Родился и вырос в Аркхэме, приехал сюда, чтобы встретить своего друга из Бостона, Эйбрахэма Хикли. Эйб должен был встретить его здесь еще пару недель назад, но до сих пор не приехал. Эйб сообщил ему что выезжает за день до приезда Джейкоба в мотель, и он очень волнуется что с его другом что-то случилось; хотя уже прошло почти две недели, он собирается оставаться здесь, пока Эйб не появится. Успешная проверка Психологии подскажет, что Джейкоб что-то скрывает (см. ниже).

Так как Джейкоб находился здесь достаточно долго, логичным будет спросить его о Джеймсе Фрейзере, на что он ответит: *“Да, я встретил этого парня той ночью, когда приехал сюда, но так и не успел познакомиться. Утром я заметил, что его*

**Хранителю на заметку:** Друг Джейкоба, Эйб, на самом деле его любовник. Семьи обоих мужчин узнали об их связи и отказались от них. Проживая в Аркхэме, Эйб отправился в Бостон, чтобы помириться с родителями, в то время как Джейкоб, после того как его выгнали из дома, хотел встретиться с Эйбом и обдумать их совместные перспективы.

*машина исчезла, и я решил что он уехал. Если те старые дурни говорят что не видели его, они либо совсем идиоты, либо явно лгут. Я все же думаю, что последнее, и собираюсь сообщить в полицию, если мой приятель не обернется.”*

Эйб прибыл в отель на день раньше Джейкоба и был похищен семьей Брофи. Попытка обратить его в последователя провалилась, и теперь он бродит по лесам, как растрепанный неживой ходячий кошмар. Джейкоб слишком долго действует Брофи на нервы, и после сегодняшнего инцидента они решают разобраться с ним раз и навсегда.

#### Билл Данстон

Постоялец комнаты №6. Его желтый Buick Marquette 1930 года припаркован прямо напротив его комнаты. Данстон высокий, крепко сбитый мужчина под сорок, одет в черный костюм. Его нос сломан, что в совокупности с тихим поведением и молчаливостью делает его очень подозрительным. Он прогуливается возле озера каждое утро в 10 часов и каждый вечер в 17 часов. При встрече сначала не захочет разговаривать с сыщиками, ограничиваясь



приветствием. Чтобы разговорить его, потребуется успешная проверка **Убеждения** или **Обаяния**, однако ему почти нечего рассказать. Он подумывал порыбачить в озере, но решил, что большинство рыбы сдохло из-за загрязнения воды маслом возле пирса. Если спросить его о Джеймсе Фрейзере, он ответит, что не видел никого кроме пацана, старика и *"той мулатки из соседней комнаты"*. Билл Данстон может показаться подозрительным, но он обычный докер, переживающий тяжелый развод с женой и приехавший сюда порыбачить. Он даже может оказаться полезным в случае нападения "паранормального".

### Сара Боннер

Постоялица комнаты №7. Её потрепанный пикап Ford Model T Runabout припаркован возле её комнаты. Невысокая девушка с кудрявыми каштановыми волосами, синими глазами и веснушчатой кожей. Одежда поношенная, но стильная. Сара направляется в Салем, где живет её бабушка, и остановилась в отеле после тяжелого путешествия из Ньюберипорта. Она настроена дружелюбно, но ничего не знает о Джеймсе Фрейзере.

Если спросить ее, не видела ли она что-нибудь странное, она ответит что ей не нравится ночное озеро и что видела там странные огни. Помимо этого она слышала шорох и шкрябанье под полом мотеля и думает, что у хозяев завелись крысы. Прошлой ночью она видела, как братья отправляются на юго-западную часть озера; Роберт рулил коляской сам, а Уильям шел впереди него. Она планирует покинуть мотель следующим утром.

### Стойка Регистрации

Обыск стойки регистрации позволит найти кое-что интересное, если сыщики проверят ящики стола. В одном из них находится куча пыльных автомобильных номеров, один из которых - номер автомобиля Джеймса Фрейзера (AB 1652).

### Комнаты братьев Брофи

Дверь за столиком регистрации всегда открыта. Обклеенная теми же зелено-белыми обоями, что и комнаты, эта комната слегка больше, чем гостевые (6 x 3 метра). В комнате находятся потрепанный диван кремового цвета, кофейный столик и окно со ставнями на западной стене. На восточной стене висят часы с кукушкой, под ними расположена небольшая кухонька. В кухонном шкафу множество пыльных кухонных принадлежностей, а также коробка патронов для ружья, висящего на стене стойки регистрации. У южной стены шкаф с резными изображениями животных. Как и остальная мебель, она осталась от предыдущих хозяев мотеля. На северной и южной стене висят масляные лампы. Возле окна находится люк, ведущий в подвал отеля. Рядом с кофейным столиком стоит бумажная корзина, в которой помимо мусора находится вырванная из гостевой книги страница. На ней можно обнаружить имена и подписи последних шести гостей, включая Джеймса Фрейзера. (Раздаточный материал 3)

### Комната Уильяма

Комната Уильяма обставлена так же, как и жилая комната. Одноместная кровать, гардероб, прикроватный столик с лампой, маленький кубрик с туалетом, раковиной и душевой. Под кроватью находится большой железный ящик, который можно открыть успешной проверкой **Взлома** или сломать проверкой **СИЛ**. Внутри находятся 1232 доллара наличными - деньги убитых братьями постояльцев. У западной стены расположено открытое окно.



### Комната Роберта

Днем эта комната закрыта, а ключи от обеих комнат находятся у их владельцев. Если сыщики захотят обследовать комнату, вскрыть ее можно успешной проверкой **Взлома** или сломать проверкой **СИЛ**. Комната Роберта идентична комнате Уильяма, только вместо кровати там расположен большой покосившийся ящик, в котором и спит днём Роберт. Ящик пыльный и пахнет сыростью, внутри грязное одеяло, подушка и, собственно, Роберт, если действие происходит днем.

В книжном шкафу у восточной стены находится ценная для Роберта вещь, которую он привез из Англии: помимо различных книг по истории округа там хранится первое издание *Откровений Гла'аки*, точнее, его шестой том. Так как это лишь часть шеститомного фолианта, характеристики для него снижены.

### Мастерская

Вход в мастерскую находится с другой стороны от входа в мотель, со стороны Сквоттерс-Лейк. Слева от

дверей мастерской находятся две бочки с маслом, обе открытые. На первой бочке стоит лейка - с её помощью Уильям наполняет масляные лампы в отеле. Двойные двери мастерской закрыты на крепкий замок с цепью (ключ от него находится у Уильяма). Для вскрытия замка необходима чрезвычайная проверка СИЛ (снизьте до сложной, если сыщики используют рычаг), либо обычная проверка Взлома. Справа от двери и в западной части мастерской находятся окна, оба закрыты изнутри. Если окно будет разбито, чтобы открыть защелку снаружи потребуется проверка СИЛ. Шум битого стекла наверняка оповестит всех прислужников Гла'аки, как внутри, так и снаружи мастерской. К счастью, у сыщиков еще будет шанс попасть в мастерскую.

Именно в мастерской Брофи принесли первую жертву Гла'аки для создания его нового воплощения и слугителя молодого существа. Этот метод уже давно не использовался; теперь приспешники приводят своих жертв прямо к логову чудовища в юго-западной части озера для инициации. Мастерская имеет размеры 7 x 5 метров и совсем не имеет освещения. Стены покрыты штукатуркой, а пол - дощатыми панелями. Правая часть мастерской занавешена большой простыней, прибитой к потолку. В видимой части находятся три картонных коробки и вход в комнату №5 в северо-западном углу, а также зловеще выглядящий стол с кожаными ремнями для удержания, прислоненный к дальней стене мастерской.

Обыскав коробки, сыщики обнаружат вещи и чемоданы предыдущих жертв: ювелирные украшения, мужская и женская одежда, а более тщательный осмотр позволит найти куртку с надписью "Э. Хики" чернилами на внутренней стороне. Тут же два золотых обручальных кольца, множество сережек и серебряный браслет с гравировкой "Моей дорогой Пейдж", а так же дорогие часы с инициалами "JS" на застежке.

| Гости Отеля |                |   |            |
|-------------|----------------|---|------------|
| Э. Хикли    | Эйб Хикли      | 4 | 30 Декабря |
| Дж. Трент   | Джейкоб Трент  | 8 | 31 Декабря |
| А. Смит     | М-р и м-с Смит | 4 | 8 Января   |
| Дж. Фрейзер | Джеймс Фрейзер | 1 | 8 Января   |
| С. Боннер   | Сара Боннер    | 7 | 13 Января  |
| БД          | Билл Данстон   | 6 | 14 Января  |
|             |                |   |            |
|             |                |   |            |
|             |                |   |            |

Раздаточный 3



## ОТКРОВЕНИЯ ГЛА'АКИ ТОМ VI

*На английском языке, несколько авторов, 1859.*

Девятитомный фолиант "Откровения Гла'аки" публиковался по подписке, последний том опубликован в 1865. Ходят слухи, что после этого были написаны еще три тома, недоступных общественности. Каждый том написан разными авторами-культистами, обсуждающими разные аспекты Гла'аки, его культ и воплощения.

В шестом томе освещаются обязанности культистов Гла'аки по распространению влияния хозяина по планете и инструкции по созданию воплощения Гла'аки в других местах.

**Потеря рассудка** 1D3; **Мифы Ктулху** +1/+3 %;

**Уровень Мифов** 12; 4 недели на изучение.

**Заклинания:** Связь с Гла'аки.

**Хранителю на заметку:** Если сыщики захотят скрытно пробраться в мастерскую, вскрыв замок мастерской или зайдя через дверь комнаты №5, каждый должен пройти проверку **Скрытности** для каждого существенного действия (осмотр картонных коробок, стола и т.д.). В случае провала проверки мистер и миссис Смит услышат шум, выскочат из своих коробок и атакуют сыщиков. Если же сыщик решит открыть их ящики, проверка скрытности не поможет - в этом случае они атакуют незамедлительно.

пирса привязаны к веревке, прибитой к земле, три лодки с веслами. Если сыщики исследуют северо-западную часть озера, то примерно в 20 метрах от пирса они обнаружат множественные следы от покрышек, ведущие прямо к озеру. Озеро в этом месте покрыто плотной масляной пленкой. В эту часть озера приспешники Гла'аки сбрасывают автомобили своих жертв. На данный момент там минимум шесть машин, если не больше.

Если сыщики спросят братьев о следах покрышек, Уильям ответит:

*"Я видал как молодые парочки останавливаются там пятничными вечерами. Обычно они ведут себя тихо, так что я им не мешаю."*

Отправившись к юго-западу от пирса, сыщики обнаружат подлесок, почти касающийся озерной воды. Пройдя мимо деревьев, они обнаружат поляну. Успешная проверка Чтения Следов (экстремальная в ночное время и без источника света) позволит обнаружить следы как минимум четырех человек и следы борьбы. Это еще одна улика деятельности культистов - место, куда приводят невинных людей и превращают в приспешников. Воплощение находится под водой прямо возле берега.

За простыней в юго-восточной части мастерской находится деревянный стол с почерневшей поцарапанной поверхностью. Внутри пара толстых зеленых резиновых перчаток и ряд из шести банок. Первые четыре наполовину наполнены дымчатой желтой жидкостью, а оставшиеся две заполнены десятками металлических иголок, покрытых зеленой плесенью. Это и есть жидкость и иглы, позаимствованные у Гла'аки. Если сыщики смогут каким-то образом попытаться установить происхождение предметов в лаборатории, жидкость окажется органической и живой, а иголки - смесью неизвестных органических и неорганических материалов, поражающих воображение любого ученого, что с ними столкнется. В северо-восточном углу мастерской стоят два деревянных ящика, содержащих бывших Мистера и Миссис Смит - а ныне неживых слугителей Гла'аки.

## ОСМОТР ТЕРРИТОРИИ

Если сыщики посетят озеро ночью, то непрекращающаяся какофония лягушачьего кваканья начнется на закате и не затихает до самого рассвета, а на озеро опускается плотный слой тумана. Со стороны озера можно услышать случайные всплески грязной черной воды, и иногда заметить зловеще выглядывающие из тумана камыши.

Ниже мастерской находится деревянный скрипящий под ногами пирс. На берегу справа от





## ВОМОЖНЫЙ ИСХОД: СООБЩИТЬ ВЛАСТЯМ

Имея доказательства проживания в отеле Джеймса, сыщики могут допросить Брофи или даже обратиться в полицию. Если произойдет первое, Уильям скажет *“Не стоило вам в это влезать, теперь уже поздно.”* Вооруженный ружьем, он пытается схватить сыщиков. Если они захвачены, сценарий развивается как описано в главе “Финальное столкновение”, только днем.

Если Брофи захвачены, сыщики все еще могут связаться с полицией. До Аркхема, Кларкс-Корнерс и Кингспорта путь неблизкий, и по их возвращению с полицией они обнаружат, что служители покинули отель, а все постояльцы убиты огнестрельным оружием. В таком случае, сценарий можно считать завершенным.

Обратиться в полицию может показаться логичным поступком, однако чаще это означает, что сыщики хотят снять с себя ответственность, в надежде что кто-нибудь другой разберется с наведенным ими переполохом. На деле же это означает, что игроки не смогут полностью насладиться сценарием или узнать его финал. Если сыщики “сошли с пути” и ищут помощи полиции, придумайте что-нибудь, чтобы снова привлечь их внимание к делу. Замеченный краем глаза неживой прислужник, странный шум, появление неигрового персонажа помогут сыщикам сфокусироваться на задаче, забыв об их предыдущих намерениях обратиться в полицию.

Если сыщикам все же удалось снять с себя ответственность, сделайте так, чтобы их действия имели последствия. Покинув мотель, они позволили культистам завершить свои планы и убить всех постояльцев. Используйте дополнительную потерю рассудка вместо награды за их осторожность — они могли все предотвратить, если бы не покинули мотель.



Если сыщики отправят Джейкоба одного, больше они его не увидят, но они могут пойти вместе (см ниже). Если враги обнаружат, что сыщики затевают недоброе, то это приведет к их поимке братьями, что позволит сыщикам увидеть Воплощение Гла'аки. Иначе события развиваются таким образом:

Прошло уже много времени с тех пор, как у Воплощения был такой богатый выбор жертв, и в такой близости от озера — его желание получить новых почитателей усилилось еще больше. Примерно в 2 часа ночи он попытается использовать *Иртяжение Грез* на сыщиков, Джейкоба Трента и Билла Данстон (на Сару Боннер у культистов уже есть другие планы).

Остатки старого поселения находятся на противоположном берегу от мотеля. Находясь неподалеку, сыщики могут заметить фигуру,двигающуюся от развалин в сторону леса (проверка **Внимания**). Если они обследуют разрушенное поселение, они не найдут следов таинственной фигуры, но успешная проверка **Чтения Следов** позволит обнаружить странные человеческие следы без больших пальцев. Следы ведут в лес и, по желанию Хранителя, столкнут сыщиков с неживым ужасом (см.далее). Имейте в виду, что такая встреча может испортить сюрприз сценария. Иначе сыщики не найдут ничего, кроме дикорастущих овощей и камней, покрытых лишаем. Если сыщики начнут раскопки, то найдут пару горшков и кастрюль. Попросите каждого сыщика о проверке **Удачи**. Первый проваливший проверку наступит на крышку, прикрывающую старый колодец. Глубина колодца 7 метров, падение наносит 2D6 урона (проверка **Прыжков** уменьшит урон наполовину). Если они в достаточно хорошей форме, то могут выбраться сами (трудная проверка **Лазания** из-за склизких стен колодца), иначе для их спасения потребуется веревка.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Примерно в 9 вечера в дверь комнаты сыщиков негромко постучат. На пороге они обнаружат Джейкоба Трента, дерганого, как никогда. Он говорит вам:

*“Я опять повздорил с этим старым дураком Брофи. Мы немного подрались и я стянул у него ключи. Я собираюсь посмотреть что они прячут в мастерской, хотите пойти со мной?”*



## ВОЗМОЖНЫЙ ИСХОД:

### СЫЩИКИ ДЕЙСТВУЮТ САМИ

Вместо того, чтобы позволить Джейкобу Тренту достать ключи от мастерской, дайте шанс сыщикам. Использовать неигровых персонажей для совершения действий стоит, только если сыщики не торопятся действовать или растерялись, но если все вот-вот разрешится само собой, позвольте им рискнуть самим.

## ПРИТЯЖЕНИЕ ГРЕЗ

Для использования способности *вычитите Пункты Магии жертвы из Пунктов Магии Воплощения и совершите бросок 1D100*. В случае провала проверки жертва все равно видит описанный сон (см *Сны О Затонувшем Городе*), но просыпается до того, как начнет поход к озеру. Бросок *равный* этому числу или меньше (успех) означа-

ет, что сыщик поддается чарам: медленными, вялыми движениями, и, если он проживает в комнате с другим сыщиком, то наверняка его разбудит. Попавший под воздействие сыщик не будет отвечать на вопросы, но если остановить и дать ему пощечину, тот проснется. Хранителю следует позволить сыщикам из соседних комнат пройти проверку Слуха, чтобы услышать шум, а в случае провала, позвольте пройти проверку Удачи. В случае успеха один из сыщиков случайно заметит блуждающего по корридору коллегу.

## ФИНАЛЬНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

После применения Воплощением Притяжения Грез, Брофи и Смиты нападут на сыщиков, не поддавшихся чарам; Уильям будет вооружен своим 20-калиберным ружьем. Как уже упоминалось выше, количество жертв впечатляет, тем более что они прибыли в поисках Фрейзера. Роберт, хромающий и впервые не на каталке, сопровождает Уильяма, но не имеет оружия. Брофи входят в комнату через дверь, в то время как Смиты используют люк в полу. Это внезапная атака, и сыщики должны пройти проверку *Слуха*, чтобы услышать крадущихся людей. В случае провала их прижимают к кровати и пытаются вставить кляп. Они могут попытаться сопротивляться, но если их рот зажат кляпом, они не могут позвать на помощь (проверка *Рассудка*, 0/1D3 потерянного Рассудка).

Напавшие Смиты представляют собой ужасающую картину. Голые и истощенные, с длинными волосами, такими же грязными, как и они сами. У каждого из них зияющая дыра в груди, окруженная сеткой красных сосудов.

## СНЫ О ЗАТОНУВШЕМ ГОРОДЕ

Жертвы Гла'аки подвержены яркому, пугающему сну, где они плывут по стоячей воде, окруженные вяло движущимися водорослями. За водорослями они видят город из неестественных, черных спиральных остроконечных шпилей и узких ветвящихся улиц. Мертвые существа, изогнутые и угловатые с яркими красными оболочками, покрытыми плотными трубками и трубообразными выступами заполняют улицы. Двигаясь не по своей воле, сыщик вскоре достигает центра города, восьмиугольного откоса, покрытого искривленным стеклом. За стеклом находится темный, пульсирующий объект с тремя желтыми светящимися глазами и похожим на металл покрытием.

В этот момент сыщик, находящийся в кровати просыпается — потребуйте проверки *Рассудка* (1/1D6). Сыщик, подверженный чарам, будет находиться на берегу озера и ждать своей гибели, если только его не остановил товарищ.

Сон - видение затонувшего города на дне озера в долине реки Северн в Англии - дома Гла'аки, трупов его бывших обитателей и двери, за которой он обитает.



Если сыщики сопротивляются, культисты постараются усмирить их, не убивая, и отведут к озеру. Если сыщики сдадутся, произойдет то же самое, их свяжут и отведут к озеру. Уильям откроет огонь только в крайнем случае, или когда сыщики откроют огонь первыми, все-таки трупы не принесут пользы для их дела. **Хранителю на заметку:** Примерно за десять минут до атаки культистов в мотеле происходит другое нападение, куда более тихое. Джеймс Фрейзер, выбравшись из ящика в подвале мотеля, прокрадывается в комнату Сары Боннер через люк в полу. Быстро лишив ее сознания, он тащит ее к озеру, чтобы принести в жертву вместе со всеми, кого привели туда.

### Самозащита

Как и в предыдущем случае, Хранителю следует попросить сыщиков пройти проверку Слуха, чтобы услышать шум, когда их товарищей атакуют. Если кто-нибудь из атакованных заявляет "Я зову на помощь" или стреляет из оружия, то проверка Слуха не требуется. Если все провалили проверку Слуха, Хранитель может разрешить пройти проверку

**Удачи**, и в случае успеха один из сыщиков еще не уснул и отправляется в туалет. По желанию Хранитель может совершать проверки и для Билла Данстона, а затем отправить его на помощь сыщикам. Если Джейкоб Трент не был захвачен Притяжением Грез, он просто спрячется под кроватью. Решившие проведать Сару Боннет обнаружат ее дверь выломанной, комнату пустой, а люк в полу открытым. Проследовав за захваченными товарищами, сыщики обнаружат их сопровождаемыми к озеру процессией из четырех человек. В двух фигурах явно узнаются Брофи, но другие двое сыщикам незнакомы. Это Смиты, двое из трех успешно зараженных приспешников Гла'аки. Они идут неестественной походкой, раздеты и измазаны в грязи. Уильям держит узников на прицеле, Роберт же, хромя, замыкает процессию.

Сыщики могут захотеть проследовать за ними или сразу спасти своих друзей. В первом случае культисты дойдут до поляны на юго-западной части озера. До тех пор, пока сыщики держат дистанцию, проверка **Скрытности** не обязательна.

Сара Боннер, первая жертва этой ночи, уже находится на поляне с Джеймсом Фрейзером, в компании сыщиков, Билла и Джейкоба, если кто-нибудь из них подчинился Притяжению. Если сыщикам удастся спасти своих товарищей от служителей Гла'аки пока те не дошли до озера, они могут захотеть выяснить что случилось с Сарой и остальными. Чтобы подтолкнуть их к этому, Сара может очнуться и издать вопль, позволяющий определить ее местоположение. Если сыщики уже спасли всех постояльцев и

## ВОЗМОЖНЫЙ ИСХОД: НЕЖИВЫЕ УЖАСЫ

Предыдущие попытки Брофи обратить своих жертв не увенчались успехом. Если Вы пожелает создать более ужасающий финал, то можете использовать четырех зомби, которых не удалось обратить в приспешников. Привлеченные шумом, созданным сыщиками и культистами, они будут "kozyрем в рукаве" Хранителя, и могут показаться в момент, когда сыщики начнут одерживать верх. Если же дела идут плохо, эти безумные существа могут атаковать без разбора, создав хаос в этом столкновении.

Эти четверо - бывшие постояльцы мотеля, захваченные Брофи и ставшие жертвами их экспериментов в мастерской. Каждый был пронзен шипами Гла'аки, погиб, но не обратился в прислужника. Брофи, будучи уверенными что эксперимент провалился, сбросили тела в озеро. Эти чудища затем ожили и блуждают по лесам без ведома братьев. Раздувшиеся, прогнившие трупы с серой кожей, покрытой плесенью, они жаждут только плоти.

Характеристики зомби можно найти в **Приложении**.



нет причины посетить поляну, сыщики услышат нечеловеческий вой с этой стороны — к примеру, воплощение атакует бродячий неживой ужас, забредший в его владения; в этом случае у сыщиков появится шанс столкнуться с ним.

### У ночного озера

Ночью поляна у озера выглядит жутко: странные пузыри поднимаются со дна озера, густой туман закрывает обзор. На берегу сыщики увидят Сару Боннер, стоящую на коленях в ночной пижаме, со связанными руками и в слезах. Зараженный Джеймс Фрейзер стоит позади, ожидая появления своего хозяина.

Проследив за культистами, сыщики обнаружат, как их товарищей приведут к озеру, поставят на колени, после чего воздух наполнит низкий гул, а то, что сначала напоминало камыши, находящиеся в воде, начнет шевелиться. Три желтых глаза на стебельках поднимутся из воды. Затем само воплощение, овальное чудище металлического цвета, выбирается на берег, из его хлюпающей пасти вытекает черная слизь. Двигающееся на губчатых пирамидальных конечностях тело состоит из засохших останков человеческих рук и ног принесенных ему жертв. Цель культистов - привести к озеру и подчинить воле хозяина каждого постояльца мотеля.

Наблюдающие сыщики могут позволить культистам завершить начатое, либо вмешаться и спасти постояльцев. Во время боя невысокая ловкость служителей сыграет сыщикам на руку. В этой сцене позвольте Воплощению атковать Сару, в то время как Уильям нападет на сыщиков с ружьем. От Роберта толку немного, он лишь не позволяет сбежать жертвам. Джеймс и Смиты пытаются удержать жертв, пока Воплощение не проткнет их своими шипами (если им не помешать). Если Джейкоб находится рядом, он с воплями покинет территорию при первом удобном случае.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сценарий завершается победой сыщиков, расправившихся со служителями и Воплощением, либо они могут сбежать от них. В этом случае они могут вернуться через несколько дней, готовые расправиться с Воплощением раз и навсегда.

Убить Воплощение - непростая задача, учитывая наносимый им урон и толстую кожу, и Хранитель может расширить приключение, придумав способ избавиться от Воплощения, а также найти дополнительную информацию о его происхождении. Имейте в виду, что в *Основной Книге Правил Зова Ктулху* можно найти сценарий "*Amidst The Ancient Trees*," также посвященный Гла'аки.

Так как Джеймса Фрейзера спасти невозможно, сыщикам придется придумать, что они сообщат его отцу о его судьбе. Рассказ о смерти Джеймса может создать вопросы, на которые не стоит отвечать, или даже заинтересовать полицию, а из-за возникшей шумихи Джеральд Фрейзер откажется платить сыщикам. Если сообщить, что Джеймс был в мотеле, но сыщики потеряли его след (предоставив страницу из книги, автомобильные номера и прочие улики), сыщики получают по 200 долларов каждый за потраченное время.

### Награды

В зависимости от финала сценария и действий сыщиков, вручите следующие награды оставшимся в живых:

- Спасение Сары Боннер или другой жертвы:  
+1D6 Рассудка за каждого.
- Уничтожение воплощения Гла'аки  
+1D10 Рассудка.
- Расстроить планы Брофи на новых жертв:  
+1D6 Рассудка.
- Побег из мотеля без спасения постояльцев  
-1D10+2 Рассудка.



# ПРИЛОЖЕНИЕ А: ПЕРСОНАЖИ И МОНСТРЫ

## ГОСТИ МОТЕЛЯ

### ДЖЕЙКОБ ТРЕНТ, дерганый молодой человек

Невысокий и худощавый, 21-летний Джейкоб работает помощником в библиотеке Аркхэма. Всё, чего он хочет - сбежать со своим любовником. Он знает о своих ограниченных физических возможностях, но не считает себя трусом, а думает, что у него просто обострен инстинкт самосохранения.

СИЛ 40 **ВЫН** 65 **ТЕЛ** 55 **ЛВК** 75 **ИНТ** 60 **НАР** 50  
**МОЩ** 60 **ОБР** 70 **РАС** 60 **ОЗ** 19 **Бонус к Урону:** 0  
**Телосложение:** 0 **Скорость:** 8 **ПМ:** 12

#### Бой

Бл.бой 25% (12/5), 1D3 урона (или от оружия)  
Уклонение 37% (18/7)

#### Навыки

Средства 15%, Красноречие 30%, Перв. помощь 40%,  
Работа в библ-ке 50%, Слух 40%, Психолгия 30%,  
Внимание 30%, Скрытность 30%, Метание 40%.

### БИЛЛ ДАНСТОН, молчаливый постоялец

Билл Данстон - крепко сбитый молчаливый 46-летний мужчина с кислой миной. Бывший боксер, что очевидно по его сломаному носу, он работает в доках, приехал отдохнуть от тяжелой жизни и довольно безобиден. Потенциальный союзник, а так же потенциальный сыщик на место почившего.

СИЛ 85 **ВЫН** 70 **ТЕЛ** 80 **ЛВК** 60 **ИНТ** 75 **НАР** 40  
**МОЩ** 40 **ОБР** 70 **РАС** 40 **ОЗ** 19 **Бонус к Урону:**  
+1D6 **Телосложение:** 2 **Скорость:** 7 **ПМ:** 8

#### Бой

Бл. бой 80% (40/16), урон 1D3+1D6 (или от оружия)  
Уклонение 35% (17/7)

#### Навыки

Средства 20%, Intimidate 55%, Прыжки 40%, Слух 30%, Механика 40%, Психология 40%, Внимание 35%,  
Скрытность 40%, Метание 45%.

### САРА БОННЕР, дамочка в беде

Невысокая и симпатичная 21-летняя девушка с голубыми глазами, веснушками, смуглой кожей и волнистыми волосами, свидетельствующими о Африканских корнях со стороны отца. Безработна.

Бедна, но счастлива, направляется провести бабушку в Кингспорте, а также найти работу.

СИЛ55 **ВЫН**70 **ТЕЛ**50 **ЛВК** 75 **ИНТ**90  
**НАР**85 **МОЩ**80 **ОБР** 75 **РАС** 80 **ОЗ** 19  
**БкУ** 0 **Телосложение:** 0 **Скорость:** 9 **ПМ:** 16

#### Бой

Бл.Бой 25% (12/5), 1D3 урона (или от оружия)  
Уклонение 35% (17/7)

#### Навыки

Средства 8%, Прыжки 45%, Слух 30%,  
Естествознание 40%, Психология 30%, Внимание 45%, Скрытность 50%, Метание 35%.

## МОТЕЛЬНЫЕ УЖАСЫ

### М-р и М-с Смит, с лужители Гла'аки

Босс со своей секретаршей, тайком отправившиеся на выходные в Кингспорт и ставшие жертвами хозяев Мотеля Сквоттерс-Лейк. Раздеты догола и хранятся в ящиках в мастерской Брофи, являются "мускулами", когда доходит до новых инициаций. Доказательства "касания Гла'аки" - зияющая бескровная дыра в центре груди, окруженная сеткой красных сосудов. Двигаются неестественно, но на ранних стадиях "службы" монстрами могли вполне сойти за человека, если того захочет Воплощение

### М-р Смит

СИЛ80 **ВЫН**120 **ТЕЛ** 60 **ЛВК** 20 **ИНТ**65  
**НАР** 45 **МОЩ**50 **ОБР** — **РАС** — **ОЗ** 18  
**БкУ** +1D4 **Телосложение:** 1 **Скорость:** 6 **ПМ:** 10

### М-с Смит

СИЛ65 **ВЫН**140 **ТЕЛ** 80 **ЛВК** 20 **ИНТ** 70  
**НАР**40 **МОЩ**40 **ОБР** — **РАС** — **ОЗ** 22  
**БкУ** +1D4 **Телосложение:** 1 **Скорость:** 6 **ПМ:** 8

#### Бой

**Атак за раунд:** 1 (бл. бой или мясной крюк )  
Бл. бой 40% (20/8), 1D3+1D4 урона  
Мясной крюк 40% (20/8), 1D6+1D4 урона  
Уклонение 10% (5/2)

**Броня:** Нет.

**Потеря Рассудка:** За встречу с человекоподобными служителями Рассудок не теряется.



**ДЖЕЙМС ФРЕЙЗЕР, служитель Гла'аки**

Высокий, стройный и беспристрастный, Джеймс Фрейзер - 25-летний бывший студент-философ Мискатоникского Университета. Все изменилось, когда он решил переночевать в Мотеле Сквоттерс-Лейк и был обращен в служителя Гла'аки. Днем находится в ящике, спрятанном в подвале мотеля. Его одежда разодрана, глаза пустые, светлые волосы грязные и спутанные. Тощий и бледный ходячий труп, лишь отдаленно напоминающий бывшего Джеймса Фрейзера

СИЛ 90 ВЫН 150 ТЕЛ 75 ЛВК 30 ИНТ 70 НАР 45

МОЩ 45 ОБР — РАС — ОЗ 22 БкУ: +1D6

Телосложение: 2 Скорость: 7 ПМ: 9

**Бой**

**Атак за раунд:** 1 (Бл. бой или мясной крюк)

Бл. бой 40% (20/8), 1D3+1D4 урона

Мясной крюк 40% (20/8), 1D6+1D4 урона

Уклонение 10% (5/2)

**Броня:** Нет.

**Потеря Рассудка:** За встречу с человекоподобными служителями Рассудок не теряется.

**РОБЕРТ БРОФИ, служитель Гла'аки**

Роберту 105 лет и выглядит он так же. Уже не человек, убит и обращен в неживого служителя Гла'аки 63 годами ранее, то есть его тело умерло в 42 года. Выглядит ослабевшим, с осунувшимся лицом и парой седых волос на голове. Прикованный к коляске, он встает, если потребуется, но передвигается очень медленно.

Если Роберт будет подвержен солнечному свету, то станет жертвой Зеленой Гнили, симптома, свойственного служителям Гла'аки, погибшим 60 лет назад или более. Попад под солнечные лучи, он тут же начнет разлагаться, полностью разрушившись через пару часов.

СИЛ 40 ВЫН 90 ТЕЛ 70 ЛВК 10 ИНТ 55 НАР 20

МОЩ 35 ОБР — РАС — ОЗ 16 БкУ: 0

Телосложение: 0 Скорость: 2 ПМ: 7

**Бой**

**Атаки за раунд:** 1 (Ближний бой или оружие)

Бл. бой 50% (25/10), 1D3 урона

Ружье 20 калибра (двуствольное)

25% (12/5), 2D6/1D6/1D3 урона (3/7/17 метров)

Уклонение 05% (2/1)

**Броня:** нет.

**Заклинания:** Связь с Гла'аки.

**Потеря Рассудка:** За встречу с человекоподобными служителями Рассудок не теряется, если подвержен влиянию Зеленой Гнили, 1/1D10 Очков Рассудка.

**УИЛЬЯМ БРОФИ, служитель Гла'аки**

Уильям походит на своего отца, поэтому нетрудно прикинуть его младшим братом. Выглядит хрупким, но не так сильно, как Роберт, его лицо покрыто морщинами, а волосы поседели. Уильям погиб в возрасте 25 лет, Гла'аки обратил его 58 лет назад, и теперь его телу уже 83 года. У него остались все повадки человека и он полностью находится под властью Воплощения.

СИЛ 35 ВЫН 110 ТЕЛ 80 ЛВК 25 ИНТ 65 НАР 45

МОЩ 60 ОБР — РАС — ОЗ 19 БкУ: 0

Телосложение: 0 Скорость: 5 ПМ: 12

**Бой**

**Атак за раунд:** 1 (Бл. бой или оружие)

Бл. бой 50% (25/10), damage 1D3

Ружье 20 калибра (двуствольное) 35% (17/7),

2D6/1D6/1D3\* урона

Уклонение 12% (6/2)

\*3/7/17 метров.

**Броня:** Нет.

**Spells:** Contact Gla'aki.

**Заклинания:** Связь с Гла'аки.

**Потеря Рассудка:** За встречу с человекоподобными служителями Рассудок не теряется; если подвержен влиянию Зеленой Гнили, то 1/1D10 Очков Рассудка.

**ЗОМБИ, неудавшиеся эксперименты**

У каждого зомби идентичные характеристики.

СИЛ 80 ВЫН 80 ТЕЛ 65 ЛВК 35 ИНТ — НАР —

МОЩ 05 ОБР — РАС — ОЗ 19 БкУ: +1D4

Телосложение: 1 Скорость: 6 ПМ: 1

**Бой**

**Атак за раунд:** 1 (когти, укус, разрыв плоти)

Бл. Бой 30% (15/6), 1D3+1D4 урона

Уклонение Невозможно, нежить не уклоняется

**Навыки**

Поиск человеческой плоти 99%.

**Броня:** Нет, но проникающее оружие наносит только 1 очко урона, остальное оружие наносит половину урона. Серьезная рана телу зомби приведет к потере конечности.

**Потеря Рассудка:** 0/1D8 пунктов Рассудка при виде зомби.



**ВОПЛОЩЕНИЕ ГЛА'АКИ**

Существо овальной формы, покрытое бесчисленными тонкими шипами, тело различных металлических оттенков. В передней части тела находится губчатое лицо с клыкастой пастью и толстыми губами. Три желтых глаза выступают наружу на тонких стеблях, поднимающихся над ртом. Его тело пульсирует и трясется при движении, создавая громкий низкочастотный гул. В его нижней части слой белых пирамидальных отростков, предназначенных для перемещения по суше.

Воплощение было создано вскоре после прибытия Брофи на озеро. Захватив неудачливого человека, Роберт силой заливает ему в глотку жидкость Гла'аки, пока Уильям вонзает множественные шипы в его грудь. Сморщенные руки и ноги, болтающиеся по его бокам - единственный намек на его некогда человеческое происхождение. Обычно воплощение намного слабее своего хозяина, но учитывая все принесенные ему жертвы уже может сравняться с ним по силе.

Воплощение контролирует разум своих служителей.

**ОСОБЫЕ УМЕНИЯ**

**Притяжение грез:** Воплощение притягивает своих жертв к озеру для превращения их в мертвых прислужников. Шанс того, что умение сработает равен разности пунктов магии воплощения и ПМ жертвы на 1d100. За каждые полмили дистанции до жертвы, воплощение добавляет 1 ПМ к общей сумме очков жертвы. Воплощение может воспользоваться этим навыком один раз за ночь.

У жертвы возникает желание подойти к озеру и стоять там до тех пор, пока Воплощение не приблизится и не проткнет её своими шипами. Шипы убивают жертву мгновенно (см. исключение далее). В следующий раунд Воплощение впрыскивает в тело жертвы свою жидкость. Затем шип отсоединяется от носителя и прорастает в теле жертвы. Спустя одну-две ночи шип отваливается, оставляя посиневшую рану, окруженную сеткой красных сосудов. Жертва становится неживым приспешником Гла'аки и подчиняется его воле.

Если шипу не удалось убить жертву прежде, чем будет впрыснута жидкость, жертва превращается в зомби и не подчиняется воле хозяина. Если шип будет сломан и не успел убить жертву (не впрыснул в нее свою жидкость), она может выжить и не обратиться.

**СИЛ 100 ВЫН 150 ТЕЛ 225 ЛВК 50 ИНТ 75 НАР —  
МОЩ 140 ОБР — РАС — ОЗ 37 БКУ: +3D6  
Телосложение: 4 Скорость: 6 ПМ: 28**

**Бой**

**Атак за раунд:** 1 (таран или выстрел шипами)

Бл. Бой 70% (35/14), урон 1D6+3D6

Выстрел шипами 50% (25/10), урон 2D6

**Броня:** 10-пунктовый покров, у каждого шипа 2 очка брони и 3 очка здоровья.

**Магия:** Нет Воплощение слишком молодо и не знает магии). **Потеря рассудка:** 1D3/1D10 Рассудка при встрече с воплощением Гла'аки.





История коренного населения Новой Англии 78

было племя Абенаки, базировавшееся в районе долины Коннектикут-Ривер в Вермонте, Нью-Гэмпшире и Массачусетсе.

Изначально Абенаки владели и землями в районе Сквоттерс-Лейк, однако были выселены английскими поселенцами в 1722 году. Названное изначально "Понки-мказас" (Ворон) племенами Абенаки из-за обилия ворон, витавших вокруг озера, поселенцы решили что переезд сюда был плохой идеей вследствие почти полного отсутствия рыбы и дичи на этой территории. Помимо прочего, прилежащий лес из канадской тсуги плохо горел, а заготовленные из него дрова были сильно подвержены гниению. Поселенцы отправились глубже на север, оставив свое поселение, и со временем полуразвалившиеся халупы стали домом для беглых иммигрантов, рабов и дезертиров армии до тех пор, пока не были полностью уничтожены потопом, произошедшим в 1805 году. Район озера был назван местными жителями Сквоттерс-Лейк, и район сохранил это название по сей день.



Как же я устал после ругани с отцом, а остановка в этой дыре совсем не пошло на пользу. Машина все еще сломана - старик Уильям сказал что сможет починить ее, но я не уверен, что могу ему доверять. От этого места у меня мурашки, а я пробыл здесь всего одну ночь. Ненавижу этих шумных озерных лягушек, а когда я выходил погулять, то увидел свет на той стороне озера. Рыбачить в такой поздний час? Три лодки были привязаны на берегу и я не представляю, чтобы эти братья-калеки отправились за рыбой ночью. От озера ужасно воняет. Прошлой ночью мне приснился кошмар. Я ходил во сне! Такого не случилось с тех пор, как я был маленьким. Мне снилось, что я под водой, плыву к странному городу, переполненному трупами. Проснулся после полуночи, промерзший до костей на улице. Свет на стойке регистрации ярко горел. Эти старики странные, но, слава богу, они не мозолят мне глаза. Они целый день торчат в своей мастерской, или что у них там.

Черт, если они не починят машину сегодня же, я отправлюсь ловить попутки до Кингспорта.

Я так по тебе скучаю, Эмили!



[illegible]











## SERVANTS OF THE LAKE

*Guests, Zombies, and Horrors by Jonathan Wyke*



*Servant of Gla'aki by Loic Muzy*