



Скотт Мальханс

Жуть АНГЛИЙСКАЯ

Игра о сельских кошмарах
для одного игрока

Идет к нам кто-то.
Селянин, верно. Он тебя увидит
И, беззащитный, содрогнется в страхе.

У. Б. Йейтс

ЖУТЬ АНГЛИЙСКАЯ

Игра о сельских кошмарах для одного
игрока

Эта игра принадлежит ее автору,
Скотту Мальтхаусу (Scott Malthouse),
и издательству Trollish Delver Games
(<http://www.trollishdelver.com>)
Именно там ее (и другие его игры) и
можно найти.

Этот же перевод является
некоммерческим, бесплатным и
согласован с издательством именно
как таковой.

Перевод: С. «Модо» Вейс

Редактура: А. «Трис» Мельникова

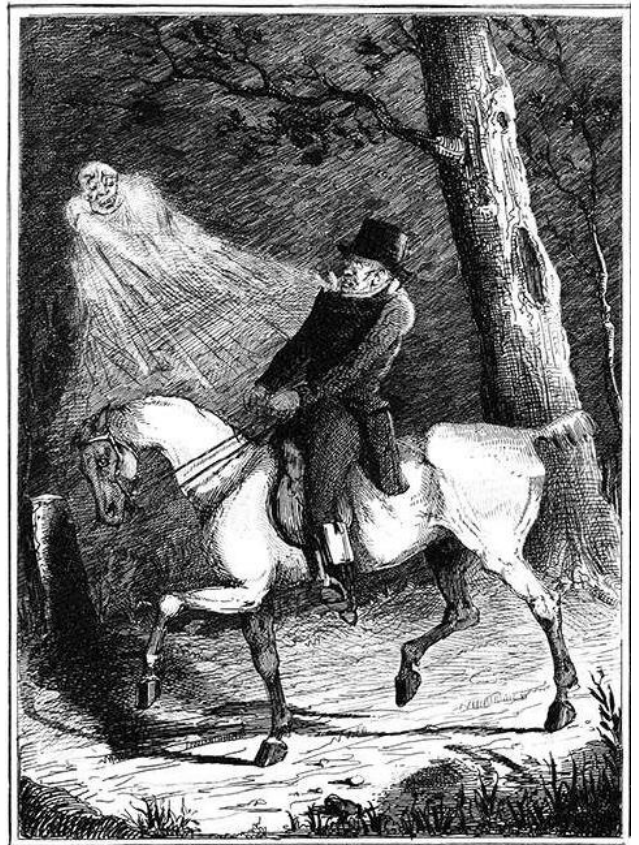
Все использованные иллюстрации
находятся в Public Domain.

Лидс, 2017 // Воронеж, 2017

Введение

Англия полна захватывающими дух красотами природы — от окутанных вереском торфяников Йоркшира до Сомерсета с его золотыми волнами ржи. Но древняя эта земля вмещает под фасадом спокойствия и сокрытый ужас. Призрачные места, населенные одними лишь духами, порождают лишь мрачные сказки, которые особенно безотрадными ночами рассказывают в уголках приземистых тюдоровских пабов.

По английской сельской местности бродят призраки. Встаньте в тиши безлюдного леса, листья прошепчут вам на ухо свои секреты — и вы поймете, что что-то здесь не так. Земля полнится слухами о заскорузлых старухах, что ходят по деревням и воруют детей, призрачные дилижансы ездят по ночным дорогам, а черные чудища скачут по болотам в поисках новых жертв. Высокие мегалиты помнят еще, как на шабашах ведьмы богохульнейше танцевали под ними, а в тихих заводях скрываются существа, только и ждущие шанса утянуть прохожего в глубину, к страшной смерти.



«Жуть Английская» вдохновлена в основном фольклором, но также и книгами М. Р. Джеймса, Артура Мейчена и Алджернона Блэквуда. Ее цель — помочь игроку рассказать свою собственную историю о привидениях сельской Англии. Играть в нее следует поздним темным вечером при неверном свете свечи; игроку — то есть вам — потребуется дневник, ручка, десятигранный кубик (d10), набор жетонов двух разных цветов (бусины, монетки, что хотите) и колода карт.

Вам предстоит рассказать историю о сельских кошмарах через записи в своем дневнике — так, как это делали многие герои литературы ужасов. Колода карт станет двигателем вашей истории, предлагая вам сцены, которые вам предстоит расписать в зримую и осязаемую запись, а вашему персонажу —

преодолеть. С течением времени напряжение все растет, ужас все нагнетается, пока не достигает пика в последней сцене. В конце этой книги есть несколько сценариев, предлагающих вам определенные очертания вашей будущей ужасающей истории. Вы можете сыграть за один вечер — или растянуть впечатление на череду вечеров.

Сельский Кошмар

Когда мы вспоминаем сельский ужас, мы говорим не только о рассказах с привидениями или о народных сказках, действие которых происходит в сельской местности, но о некоем кошмаре, присущем самой этой местности. Вообще, конечно, мрачный жанр ужасов можно отыграть в любой атмосфере, но есть в глухих местах Англии что-то такое, что делает их идеальным местом для запутанных историй о созданиях ночи. Холмы, рощи и долины сельской Англии хранят глубокую, но неупокоенную до сих пор историю — о древней резне, о кровавых ритуалах и злокозненных заговорах. Этот сокрытый слой старой земли впитал в себя фольклор, и вы вряд ли сможете найти место, где не рассказывали бы историй о злом духе в недалекой пещере или о призраке-другом в величественном поместье («...И по сей день в ночи можно услышать шаги на лестнице...»).

Книги прославленного писателя М. Р. Джеймса полнятся историями о сельских кошмарах, происходящих часто в дальних поместьях в глубинке — например, «Вид с холма» об отдаленной местности, посещаемой проклятыми мертвецами. Другие рассказы Джеймса переносят действия в маленькие деревушки или прибрежные городки, где незадачливый ученый пробуждает некое древнее зло.



Любимый Лавкрафтом Алджернон Блэквуд тоже писал о холодной, голой земле и ее жутких обитателях. В своей, пожалуй, лучшей работе, «Ивах», Блэквуд описывает землю, которая и вовсе чужда человечеству — землю древнюю, на которую мы лишь иногда забредаем. Хотя действие «Ив» происходит где-то в Восточной Европе, легко перенести в Англию то медленное нисхождение в безумие, что навлекает на персонажей окружающая их природа. Сценарий «Затерянная река», который вы можете найти в этой книге, вдохновлен как раз этим рассказом.

«Жуть Английская» — метод для погружения в атмосферу как раз таких сельских ужасов, способ почувствовать себя персонажем одной из этих таинственных историй. С помощью этой системы вы сможете создать свою собственную повесть, отвечая на действия прочих персонажей и понемногу открывая улики, ведущие к неизбежному откровению.

Как и главные герои многих странных историй, ваш персонаж может и не пережить конца рассказа — или даже принять судьбу куда худшую, чем смерть.

Ваш Персонаж



Чтобы начать играть, вам, прежде всего, нужно определиться с персонажем, от лица которого вы будете вносить записи в дневник. Это дело простое, в «Жути Английской» у персонажа куда как меньше параметров, чем в других ролевых играх — просто потому, что цифры и расчеты могут помешать рассказать хорошую историю о привидениях.

У вашего персонажа два параметра: Решимость и Дух. Они будут убывать по мере развития событий, вы будете тратить их, чтобы оставаться в здравом рассудке, ну а остаток их определит финал вашей истории.

Решимость — это воля вашего героя идти дальше, рационализировать иррациональное и не сходить с ума в окружении неведомого. Решимость тратится, чтобы преодолевать те или иные препятствия в ходе сцен.

Дух — это мысли, чувства и психическое здоровье вашего персонажа. По мере падения Духа ваш персонаж опускается по спирали ужаса, сомнений и боли. Окончание истории с 0 Духа не принесет вашему персонажу решительно ничего хорошего — но, возможно, именно такого финала вы для вашего рассказа и хотите.

Каждый параметр выражается неким числом. Чтобы определить, каким, разделите между двумя параметрами 10 очков, не менее чем 3 в любом из них, например, 6 Решимости и 4 Духа.

В сценарии иногда может указываться профессия вашего персонажа, но его/ее имя и некоторую биографию вы можете и даже должны придумать сами, чтобы придать вашему рассказу больше жизни и, возможно, вдохновить некоторые ваши сцены.

Подготовка к Игре

Для развития истории в «Жути Английской» используются игральные карты. Но не вся колода, а только некоторые — их вы должны приготовить до начала игры.

Во-первых, возьмите и отложите трех дам любой масти, это у вас будут Серые Дамы, традиционные привидения английского фольклора. Когда вы вытягиваете Серую Даму, увеличивается Напряжение и происходит некое событие; какое — зависит от выбранного вами сценария.



Теперь возьмите 4, 5, 6 и 7 всех четырех мастей, замешайте их в одну колоду, разделите ее на три стопки и положите под каждую из них по одной Серой Даме, а потом снова сложите в одну колоду — это у вас будет Колода Истории.

Вам потребуется тетрадь, в которой вы будете вести дневник, один кубик d10 и зажженная свеча. Последнее необязательно, но желательно для атмосферы. Понимаете, в эту игру лучше всего играть в темноте, в ночной тиши, под светом свечи или лампы, чтобы тени плясали на стенах, а воображение ваше уносило вас в темные, неудобные места.

Затем возьмите ваши жетоны и распределите их на две кучки по цветам. Один цвет символизирует вашу Решительность, другой — ваш Дух, и число жетонов каждого цвета должно соответствовать выбранным вами значениям этих параметров. Положите эти две стопки к Колоде Истории. Наконец, вам потребуется сценарий, лучше распечатанный. Несколько таких вы найдете в конце книги.

Процесс Игры

В «Жуть Английскую» играют так: вскрывают верхнюю карту в колоде, проводят сцену и записывают рассказ о случившемся в дневник. Каждая масть верхней карты обозначает некий тип сцены:



Черви: второстепенный персонаж так или иначе пострадал. Он может быть, например, атакован таинственным существом или вообще найден мертвым.



Трефы: второстепенный персонаж так или иначе мешает вам (*препятствие*). Например, он пытается помешать вам проникнуть туда, куда вы хотите, или даже нападает на вас.



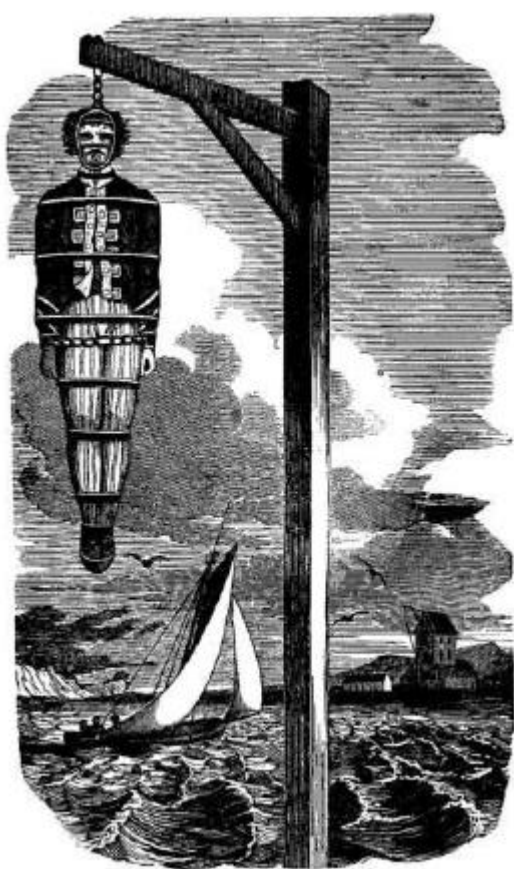
Бубны: внешняя среда так или иначе мешает вам (*препятствие*). Например, вы теряетесь в темном лесу или густой туман скрывает ваш путь.



Пики: вы находите малую улику. Например, вы натываетесь на потрепанную карту или обнаруживаете череп под половицей.

В каждом сценарии есть список второстепенных персонажей, малых улик и разнообразных препятствий, к которому вы можете обратиться, если хотите.

Открытие Сцен и Повествование



Каждая открытая карта означает одну сцену в вашей истории. В начале игры откройте верхнюю карту Колоды Историй и положите ее рядом с колодой. Ее масть определит суть сцены, как сказано выше. Вам следует обдумать, что произошло в этой сцене, опираясь на сценарий, чтобы написать дневниковую запись, полную ужаса. Если сцена включает препятствие, вы должны попытаться преодолеть его (см. «Преодоление Препятствий» ниже).

Как только вы решите, что именно произошло, и преодолете препятствие, напишите об этом в дневник. После этого откройте следующую карту и положите ее рядом с предыдущей, так как новая сцена должна быть как-то связана с прошедшей.

Каждые две открытые карты — это один прошедший день в ваших записях. **Единственное исключение — последняя Серая Дама**, она одна обозначает целый день. Рекомендуем играть в игру несколько ночей подряд, чтобы днем глубоко обдумать историю и напасть к вечеру на пару новых идей.

Открытие Серой Дамы

Серая Дама обозначает некое важное событие и связанный с ним рост напряженности. Когда вы вскрываете Серую Даму, обратитесь к таблице Напряжения в сценарии, чтобы определить произошедшее событие. Оно обычно описано достаточно туманно, чтобы не мешать вашему воображению. Масть Серой Дамы при этом не имеет значения.

Чтобы отразить понемногу подкрадывающийся ужас, при появлении Серой Дамы вы должны либо потратить одно очко Решимости, либо потерять одно очко Духа. Если очков Духа у вас не осталось, вы все равно остаетесь на 0. Последняя, третья Серая Дама символизирует конец истории, и с ее появлением самое время вам закругляться. Таблица Напряжения укажет вам финальное явление кошмара для каждого сценария.

Преодоление Препятствий

Когда открываются трефы или бубны, это означает, что в сцене есть *препятствие*, которое вам нужно преодолеть. Для этого бросьте d10. Если выпавшее число больше или равно достоинству карты, то вы успешно справились с препятствием; если же оно ниже — вас постигла неудача, и вы теряете 1 очко Духа. Соответственно, запись о событии в вашем дневнике должна отражать ваш успех или провал.

Вы можете тратить Решимость, чтобы лучше справляться с препятствиями. Принять решение об этом вы должны до броска, но потратить можете любое количество жетонов. После броска просто добавьте их к выброшенному числу.



Препятствия и Напряжение

Каждая Серая Дама на столе увеличивает сложность всех бросков на 1, то есть сцена с препятствием на шестерку бубен при двух Серых Дамах на столе потребует броска на 8. Это отражает утрату контроля игроком, погружающимся в глубины ужаса.

Окончание Сценария

Всякая страшная история должна когда-то закончиться, и очень редко конец у нее счастливый. Когда открыта последняя Серая Дама, посчитайте оставшиеся у вас очки Духа и сравните результат с таблицей Итогов в сценарии. Она даст вам понять, чем завершится история в последней из записей в вашем дневнике. В общем случае, если у вас остались очки Духа, окончание будет более позитивным, но если нет — вы обречены. Не то чтобы это был «плохой конец» — просто достойное окончание для вашей истории.

Пример Игры

Допустим, вы играете сценарий «Зверь на Болотах». Начать вы решили с 3 Решимости и 7 Духа. Составив Колоду Истории, вы зажигаете свечу и переворачиваете первую карту. Пятерка червей — как-то пострадал второстепенный персонаж. Это не препятствие, и бросать вам ничего не надо, так что вы сразу начинаете с записи в дневнике. Заглянув в сценарий, вы выбираете из второстепенных персонажей лорда Каннингема, к которому как раз приехали в гости, чтобы как-то утешить его расстроенный разум. Лорд отчего-то начал бредить о странных вещах.

В четверг я прибыл в поместье Каннингема, замечательное белоснежное здание раннего XIX века. Безупречные сады, розы особенно хороши в это время года. Постучал в дверь. Милая женщина встретила меня — я знал ее, это была миссис Брисл, из слуг Кристофера. Только она пустила меня в дом, как я услышал крик сверху. Я бегом поспешил на звук — и нашел Кристофера сидящим на полу, бессильно привалившимся к стене. Лихорадочно горящими глазами он смотрел в окно. «Я его видел, — произнес он. — Я видел зверя».

Написав все это, вы вскрываете вторую карту — шестерка бубен, препятствие среды. Вы просматриваете список препятствий сценария и выбираете «густой туман, скрывающий все вокруг от вашего взгляда». Разумеется, вы могли бы придумать свое, но на этот раз обращаетесь к сценарию. Так как это препятствие, вы должны бросить d10 и выбросить 6 или выше. Решимость вы использовать не хотите, у вас и так мало — и выбрасываете пять. Провал, теряете 1 очко Духа.

Я посмотрел на своего друга, лежащего на полу жалкой развалиной. Он все указывал на окно дрожащим пальцем, и я подошел к стеклу. К моему крайнему удивлению и, чего уж скрывать, ужасу, я увидел лишь густой туман, начинающий укутывать топи. Каких-то пять минут назад я любовался цветущим садом под ярким солнечным светом — сейчас же я не видел за окном ровно ничего. Лишь спустя несколько часов туман наконец рассеялся; к тому моменту всякие следы того, что Кристофер мог видеть, давно исчезли.

Так кончается ваш первый день. Следующим вечером вы вновь садитесь за дневник, вновь зажигаете свечу, вновь раскрываете верхнюю карту в колоде. Семерка пик. Да вам попалась малая улика! Заглянув в сценарий, вы выбираете царапину на двери.

Завтрак был очень даже приятный — бекон, сосиски, яйцо, то, что нужно, чтобы начать день как следует. Должен признаться, что мои сны были полны странных картин и звуков. Это все вчерашний ужасающий туман да бредовая болтовня моего друга, чтоб их. Сегодня ему куда лучше, он даже предложил мне прогуляться. После завтрака я натянул ботинки, кепку, и мы вышли из дому. Выходя на улицу, я заметил глубокие борозды на парадной двери — будто следы когтей большой кошки. Кристоферу я об этом не сказал, он бы немедленно убежал назад в свою комнату. Но сам я никак не мог перестать о них думать.

Вот теперь история обретает форму. Вы тянете последнюю карту этого дня — и вытягиваете Серую Даму. Открыв таблицу Напряжения, вы понимаете, что настало время посмотреть в глаза чудовищ. Это Серая Дама, и вам придется потратить либо Решимость, либо Дух. Вы решаете потратить очко Решимости.



Мы гуляли почти целый день, прохаживаясь по пологим холмам, и солнце радостно светило нам. Скоро настал вечер, и я заметил, что Кристофер чем-то озабочен — так что я предложил возвращаться в поместье, выпить чаю. В этот самый момент во тьме рощи к востоку я увидел две пылающих, будто угли, точки — они смотрели прямо на меня, прямо мне в душу. Черное тело шевельнулось в тени деревьев — и пропало. Я списал это зрелище на игру света и, может быть, вышедшую поохотиться лису. Да, увиденное потрясло меня, но по пути к дому я уже не думал о нем.

Теперь история пойдет своим чередом, игрок будет вскрывать новые карты, будет пользоваться персонажами и препятствиями из сценария для того, чтобы написать леденящую кровь историю.

По мере роста напряжения вам, вероятно, захочется сменить стиль, как-то отразить в нем охватывающую вашего персонажа панику. Короткие, рубленые фразы, изображающие сбивчивое тяжелое дыхание, хорошо задают ритм истории, но не забывайте и вкладываться в атмосферные описания. В рассказе ужасов никогда не бывает слишком много ужаса.

Байки у Костра

К вопросу о нескольких игроках

Вообще «Жуть Английская» предназначена быть опытом в одиночестве, но можно играть в нее и в компании. Тогда вместо того, чтобы записывать историю, вы будете рассказывать ее друзьям вслух.

Все участники исполняют роль рассказчика, по очереди открывая карты и рассказывая, что произошло в сцене (начиная, например, с самого младшего игрока). Право выносить решение о расходовании Решимости имеет тот, кто вскрывал карту с данным препятствием.

Надо отметить, что командная версия игры эстетически напоминает скорее байки у костра, чем литературу ужасов. Но это тоже жанр.



Сценарии

В этом разделе содержится несколько сценариев, происходящих в английской глубинке в разное время и работающих с разными ужасами. Играть их можно в любом порядке.

Сценарий Первый: Зверь на Болотах

Обзор: 1907 год. Вы — антиквар, и друг пригласил вас в старое поместье в Дербишире. Этот друг, лорд Кристофер Каннингем, последнее время не в себе, и состояние его рассудка быстро ухудшается. Он бредит о звуках с болот, странных огнях и силуэте, который, клянется он, не раз появлялся у него в окне. Вы решаете остановиться у Кристофера на неделю и присмотреть за ним.

Второстепенные Персонажи

- Лорд Каннингем, одинокий дворянин, живущий в своем дербиширском поместье с несколькими слугами. Может стать опасен сам для себя по мере нарастания всего странного вокруг.
- Миссис Бристл, полная женщина средних лет. Заботится о доме Кристофера. Крайне озабочена его душевным здоровьем и часто сидит у его постели, когда тот спит.
- Мистер Дуглас, дворецкий, сложенный скорее как вышибала. Он не очень-то заботится о благе своего лорда, да и вообще старается работать как можно меньше. Влюблен в мисс Эйнфилд.
- Мисс Эйнфилд, служанка двадцати лет. Суеверна и поощряет Кристофера в его бреде о звуках и фигурах в ночи. Миссис Бристл не одобряет ее поведения и полагает, что «есть в ней чертовщинка».

Малые Улики

- Царапина на двери снаружи.
- Станный вой из трясины.
- Нечитаемый древний манускрипт.
- Вырезка из старой газеты об огнях над Золотым Лесом.
- Взбесившаяся корова, мечущаяся по полю.

Препятствия Среды

- Густой туман, скрывающий все вокруг от вашего взгляда.
- Быстрый ручей на вашем пути.
- Деревья как будто что-то шепчут вам.
- Капкан на тропе.
- Люк заклинило.

Препятствия Второстепенных Персонажей

- Персонаж нападает на вас с оружием.
- Персонаж мешает вам выйти.
- Персонаж пытается уговорить вас не ходить куда-либо.
- Персонаж бросает вас в самой глуши.
- Персонаж, похоже, сошел с ума.

Таблица Напряжения

1. Вы видите горящие глаза чудовища во мраке, оглядывающие вас из глубины болот.
2. Лорд Каннингем куда-то пропал. Слуги говорят, что он отправился в лес.
3. Черное чудовище с глазами, как плошки, заступает вам путь в темноте.

Таблица Итогов

У вас осталось 1 и более очко Духа: Вы выжили, остались в здравом уме и твердой памяти и можете поведать миру историю Зверя. Более того, возможно, вы даже нашли способ вовсе избавиться от мрачного чудовища.

У вас осталось 0 очков Духа: Последняя из ваших записей описывает ваши чувства после бегства от Зверя с Болот. Вы мечетесь в бреду, ваш мир перевернут с ног на голову. Вы совершенно уверены, что за появление чудовища несет ответственность кто-то в поместье. Вы найдете его — и положите этому конец.

Сценарий Второй: Затерянная Река

Обзор: 1921 год. Вы — исследователь и искатель приключений, вместе с тремя друзьями решивший провести выходные, сплавляясь по реке Иден в Камбрии. План был таков: взять каноэ в Маллерстанге, у истока реки, а потом идти к Карлайлу, таким образом покрыв где-то девяносто миль. Первые несколько дней были дивно хороши, да и погода благоприятствовала, но на четвертый день на реку пал густой туман, и мир вокруг стал каким-то неуютным. На пятый день вы поняли, что вокруг что-то не то, что должно быть по карте: открытая всем ветрам мрачная пустошь, ни единой живой души. Вы разбили лагерь на берегу, а утром обнаружили свое каноэ разбитым. Его починка займет несколько дней, так что вам придется переждать некоторое время в этой жутковатой местности.

Второстепенные Персонажи

- Мэри Джонс, вспыльчивая и независимая дама, любящая приключения. Она сопровождала вас во многих экспедициях, и хотя вы ее искренне уважаете, вы не раз отмечали ее непредсказуемость.
- Джеффри Роуз, старый друг, старый товарищ еще с войны. Вы оба видели некоторые ужасные вещи тогда в окопах, и оба еще пытаетесь как-то с ними сжиться. Но иногда вам кажется, что Джеффри пострадал сильнее, чем вы.
- Айви Прейр, американка, после войны перебравшаяся в Озерный край. Она — неизвестная величина в группе: Мэри представила ее как свою подругу, но... судя по тому, как они друг на друга смотрят, там творится что-то большее.

Малые Улики

- Звук дождя, хотя снаружи сухо.
- Кольцо издохлых ворон.
- Флейта, звучащая где-то далеко.
- Звезды выглядят как-то не так, будто вы не в том полушарии.
- В стенке палатки — широкий разрыв.

Препятствия Среды

- Начинается ливень, и вам нужно искать укрытие.
- Вы угодили в трясину и уже начинаете тонуть.
- Вороны пикируют на вас и принимаются вас клевать.
- Вас как будто тянет к реке.
- Ваши запасы еды внезапно сгнили.

Препятствия Второстепенных Персонажей

- Персонаж наотрез отказывается выходить из палатки.
- Персонаж уходит во тьму.
- Персонаж прижимает вас к земле.
- Персонаж наставляет револьвер вам промеж глаз.
- Персонаж уговаривает вас остаться здесь.

Таблица Напряжения

1. Утром вы обнаруживаете возле палатки три странных символа, начертанных в грязи.
2. Один из персонажей бросается в реку в качестве жертвоприношения.
3. Три темных силуэта, слишком высоких для человека, ходят по другому берегу реки.

Таблица Итогов

У вас осталось 1 и более очко Духа: Вы смогли связать плот из плавника, и он вовсе не так уж плох. По крайней мере, он позволил вам выплыть ниже по реке. После целых суток плавания вы засыпаете. Просыпаетесь вы на набережной Карлайла, и местный фермер помогает вам встать.

У вас осталось 0 очков Духа: Ваша последняя запись описывает тех самых существ, которых вы видели. Они — наблюдатели в этом темном мире. Вы больше не в Англии, это вы наконец понимаете — нет, вы в своего рода кармане реальности, куда ушли древние сущности. Надежды нет. Нужно принести себя в жертву.

Сценарий Третий: Детокс

Обзор: 2017 год. Вы крайне неохотно присоединяетесь к подруге, решившей съездить в весенний лагерь цифрового детокса — ну, вы знаете, оставить технику дома, стать поближе к природе. Сам лагерь расположен в национальном парке Йоркшир Дейлс, то есть посреди ничего. По прибытии в лагерь вас приветствует харизматичный Джордж, этакий самопровозглашенный духовный гуру. Выглядит он достаточно эксцентрично, но, кажется, безвреден. Кажется.

Второстепенные Персонажи

- Гемма Уотсон, ваша подруга с самых давних пор. Недавно обратилась к жизни духа. Весьма наивна и всегда, сколько вы ее помните, следует любому модному поветрию.
- Джордж, фамилии он не назвал. Если она у него вообще есть. Располагающая улыбка, мягкое обхождение, искреннее радушие и явственная любовь к своей работе. Однако что-то такое в нем есть, что в картинку не ложится.
- Брианна Гейбл. Помощница Джорджа, очевидно его боготворит. Кажется, ревнует к нему каждого, с кем Джордж заговаривает.
- Зак Солт. Панк-сквернослов чуть за тридцать. Выглядит крайне сурово, но сам очень хотел бы изменить свою жизнь. Часто держится в одиночестве.

Малые Улики

- Книга, написанная, кажется, шифром. На обложке — заглавие: «Призыв Дождя».
- Мачете.
- Вопль из леса неподалеку.
- Присыпанная землей бедренная кость.
- Сумка сушеных грибочков.

Препятствия Среды

- Глубоко вырытая яма.
- Дождь как из ведра.
- Взбесившийся баран пытается вас забодать.
- Внезапно падающая сверху ветка.
- Еда отравлена.

Препятствия Второстепенных Персонажей

- Персонаж предъявляет вам претензии, что «вы смотрите на Джорджа *вот так*».
- Персонаж бьет вас обухом топора.
- Персонаж что-то крадет у вас.
- Персонаж резко впадает в истерику.
- Персонаж пытается убить другого персонажа.

Таблица Напряжения

1. Вы находите в лесу человеческий череп.
2. Кто-то видел, как ночью Джордж шатался по лесу с мачете в руке.
3. Вы видите огромную плетеную фигуру, в которую загоняют постояльцев лагеря. В воздухе уже пахнет дымом.

Таблица Итогов

У вас осталось 1 и более очко Духа: Вы убегаете от культа и натываетесь на сонную деревеньку. После того, как вы забарабанили в первую попавшуюся дверь, вас впустила пожилая пара. У них дома вы и записали свою историю. Утром вы, напуганная развалина, сели на поезд домой. Никогда и никому вы больше не поверите.

У вас осталось 0 очков Духа: Ваша последняя запись рассказывает, как вы бежали от горящей фигуры, как вы смотрели на сожигаемых живьем в ивовой клетки людей. Закончив писать, вы засыпаете — а когда просыпаетесь, видите нависшую над вами темную фигуру с мачете. «Ты к нам все-таки присоединишься», — говорит она.

Сценарий Четвёртый: Звон Целей

Обзор: 1878 год. Вам сообщили, что ваш дорогой дядюшка покинул нас. Впрочем, эту горестную новость сильно смягчила другая — он завещал вам свое поместье в Дербишире. Измученный жизнью в центре Лондона, вы давно искали возможности удалиться в безмятежность села, так что за какой-то месяц вы собрались и уехали в Дербишир, навстречу новой жизни. Ваша маленькая лондонская квартира хорошо подходила холостяку — теперь же вы одни в большом особняке на восемь спален. Вскоре, однако, вы обнаружите, что вы здесь не столь одиноки, как вам казалось.

Второстепенные Персонажи

- Уилфред Бейтли, ваш кучер. Живет в деревеньке у подножья холма. Вежлив и религиозен.
- Эмма Троттер, добрейшая пекарша, каждое утро приносит хлеб из деревни. Возможно, знает об истории поместья куда больше, чем говорит.
- Мэри Толлоу. Только что устроилась к вам кухаркой. Молода, наивна и, скажем так, не относится к выдающимся мыслителям.
- Скованный Дух. Призрачная фигура, звенящая цепями в ночи.

Малые Улики

- Шаги, слышные в залах посреди ночи.
- Очаг разгорается сам собой.
- Внезапно найденная карта подвала поместья.
- Угроза, написанная кровью на стене.
- Прозрачная слизь на ручке двери в погреб.

Препятствия Среды

- Бутыль вина быстро летит в вашу сторону.
- Из стен течет кровь, скрывающая все выходы.
- Камин взрывается, и начинается пожар.
- Половицы проламываются.
- Дверь внезапно оказывается заперта изнутри.

Препятствия Второстепенных Персонажей

- Персонаж все плачет и плачет, не может остановиться.
- Персонаж запирает вас в погребке.
- Персонаж умоляет вас не выходить на улицу.
- Персонаж получает серьезную травму.
- Персонаж угрожает сжечь здесь все дотла.

Таблица Напряжения

1. В дверь вашей спальни кто-то скребется.
2. Вы видите призрачную фигуру женщины, висящей на ветви дуба за окном.
3. Вы находите древнюю могилу под фундаментом особняка. Что-то внизу ждет вас — и жаждет вашей крови.

Таблица Итогов

У вас осталось 1 и более очко Духа: Вы выбегаете из могилы на свежий воздух. Поместье начинает рушиться, а потом во вспышке света схлопывается внутрь себя, оставив за собою лишь ровную площадку земли.

Спустя несколько месяцев вы вновь живете в маленькой квартирке в Лондоне. Но время от времени, вы могли бы поклясться, что-то встает над вашей кроватью и смотрит, как вы спите.

У вас осталось 0 очков Духа: Вы просыпаетесь в белой комнате с мягкими стенами. Милая медсестра смотрит на вас с улыбкой и сладким голосом говорит, что пришло время прогулки. Вы судорожно киваете и ковыляете рядом с ней.

— Не оставляйте меня в темноте, прошу вас, — слабым голосом просите вы ее. — Оно ждет меня во тьме.

Сценарий Пятый: Гостиница

Обзор: 1968 год. На дворе поздняя осень, вокруг Котсуолдс, обширная сельская местность неподалеку от Бристоля и Оксфорда. Вы и ваш партнер по бизнесу, Ребекка Таки, направляетесь в колоритнейшую деревушку Байбьюри в поисках перспективной для инвестиций недвижимости. Вы останавливаетесь в «Февершеме», старомодной, но уютной гостинице с полупансионом, которую держит пожилая пара, Марджори и Артур Тейлоры. Вам придется провести в деревне две недели, чтобы дождаться заключения критически важного контракта — или так, или вы попадаете под банкротство. Спустя несколько спокойных ночей и вы, и Ребекка начинаете слышать странные звуки посреди ночи. Глухие удары и стоны явно слышатся откуда-то изнутри гостиницы. Что-то тут не так.

Второстепенные Персонажи

- Ребекка Таки, ваша старая подруга и партнер по бизнесу. Резкая, саркастическая. Как вы иногда подозреваете, у нее какие-то проблемы с наркотиками.
- Артур Тейлор, тихий и скромный совладелец гостиницы. Носит с собой фото своего погибшего на войне сына.
- Марджори Тейлор, вторая совладелица. Всегда холодна и неприветлива, общаться с людьми откровенно не любит и по возможности избегает.
- Эмма Басби, бухгалтерша. Поселилась в «Февершеме», сбежав от мужа. Часто появляется в обществе высокого человека в широкополой шляпе.

Малые Улики

- В комнате неестественно холодно.
- За картиной спрятан оккультный символ.
- Звук торопливых шагов на крыльце.
- Далекий стон откуда-то снизу.
- На запястье Артура — татуировка странного знака.

Препятствия Среды

- Неожиданный, явно не по сезону снег запирает вас в гостинице.
- Вы поскользнулись на луже крови.
- Дверь намертво закрыта.
- Вы слышите далекое ритмичное пение — и оно завораживает.
- Вырубается свет.

Препятствия Второстепенных Персонажей

- Персонаж мешает вам куда-то пройти.
- Персонаж мешает вам с кем-то увидеться.
- Персонаж становится неопрятен.
- Персонаж безутешен.
- Персонаж угрожает другому персонажу

Таблица Напряжения

1. Второстепенный персонаж говорит, что слышал пугающее пение из погребка.
2. Ребекка исчезает.
3. Вы видите, как один (или оба) из совладельцев кормят в погребе *что-то напоминающее их сына*.

Таблица Итогов

У вас осталось 1 и более очко Духа: Вы сумели убежать, хотя и не невредимым. Вы уезжаете — не куда-то, нет, отсюда подальше. Вы едете в ночь и не оглядываетесь.

У вас осталось 0 очков Духа: Вы теряете сознание при виде существа и тех мерзостей, которые творят ради него хозяева отеля. Вы приходите себя, лежа на столе, и странная тварь рассматривает вас. Вы не можете ни двигаться, ни говорить. Последней записи не будет. Вы сожраны.