

Таинственные места

*Перевод:
Егор Мельников*

*Непроторённые тропы и тайные двери
Ведут в места, не предназначенные для смертных глаз.*

*Эти странные комнаты, проклятые святилища и непостижимые тайники
Несут на себе следы преступлений, невыразимых словами и недоступных нашему разуму.*

*Простые люди не обращают внимания на дороги,
Ведущие в эти обители тайн.*

И это спасает их хрупкие разумы от безумия.

*Только самые осторожные, храбрые или невежественные из смертных
Не поворачивают назад,
Увидев намёк на то, что ожидает их впереди.*

*Такие смертные ставят на кон собственную судьбу,
Ступая на эти грешные земли.*

*— Из неопубликованных заметок к исследованию “Сасквотч”,
записанных под диктовку покойного Дэвида Хикса.*

Эта книга включает:

- Идеи для проведения игр, сосредоточенных на простых смертных, но позволяющих вселить ужас или любопытство и в сердца сверхъестественных персонажей.
- Девять отдельных сеттингов, расширяющих ваш вариант Мира Тьмы и доступных для исследования за игровым столом.
- Идеальный приквел для историй, разворачивающихся в рамках сеттингов *Vampire*, *Werewolf* и *Mage*.

*Для использования этой книги вам понадобится копия **World of Darkness Rulebook**.*

Местные

По щеке Расса прокатилось чьё-то дыхание. Тёплый воздух и слабый запах пота попеременно с духами вытолкнул его из бездны глубокого сна. Расс приоткрыл глаза, скользнул рукой по спутанным простыням, нащупал подушку и стал искать дальше, пытаясь наткнуться на тёплое тело.

Он был один.

Расс заставил себя поднять веки. В комнате было сумрачно: через жалюзи внутрь просачивались только несколько косых лучей солнца. Расс взглянул на часы, водружённые на прикроватный столик. Около трёх часов дня. Как раз самое время, чтобы принять душ и начать проживать этот день.

Отправившись на работу, Расс в очередной раз скользнул глазами по своему кварталу. По меньшей мере треть домов в Скайвью Эйкрс представляла собой лишь пустые скелеты с пластиковыми или деревянными планками, которые покачивались на ветру, словно дряблая кожа. Большинство достроенных зданий по-прежнему щеголяли знаками “На продажу”.

Жена возненавидела бы это место, подумал Расс. Он представил себе, как Симона раскрашивает бежевые или серые стены домов в краски цвета неона. Потом он остановился перед знаком “стоп” и поймал себя на мысли, что смотрит на качели, украшающие чью-то лужайку перед домом. Должно быть, здесь жили люди с детьми, если только хозяева не обустроили лужайку специально для того, чтобы придать дому более привлекательный вид в глазах покупателей. Он медленно тронулся дальше, поглядывая на пустые качели в зеркало заднего вида.

Бывшая жена, поправил он себя. Теперь уже бывшая.

Расс взглянул на часы. Он уже трижды сворачивал не туда, пытаясь выбраться из путаницы незнакомых улиц квартала, в который он переехал какие-то две недели назад. Он заметно опаздывал. Каждый раз, когда он отправлялся в университет на машине, казалось, что ему приходится ехать по новому маршруту. Он вспомнил, как риэлтор описывала ему извилистые улочки и постоянные промежутки лужаек между скоплениями домов как одну из самых привлекательных черт квартала.

– У вас не будет этого жуткого ощущения, будто вас упаковали в коробку, – сказала она. – Знаете, вроде того, которое возникает в кварталах с ровной сеткой домов и улиц.

Расс тогда просто кивнул, посмотрел на часы, стоявшие на столе риэлтора, и спросил Симону, будет ли она участвовать в выборе дома или опять предоставит ему просматривать брошюры в одиночестве.

Расс проехал мимо ещё одной череды безликих домов, настолько похожих один на другой, что он бы не удивился, если бы обнаружил, что просто кружит по одним и тем же местам. Дорога впереди была перекрыта строительными заграждениями, хотя никаких работников видно не было. Он повернул налево, отчасти уже начиная убеждаться в мысли, что он вернулся туда, откуда начинал. Затем он увидел указатель на одиннадцатое шоссе и снова устало взглянул на часы.

Расс затолкал ведро на колёсиках в первую аудиторию из своего дневного маршрута, мягко насвистывая под нос и держа в руках швабру. Осенний семестр начнётся лишь через три недели. Тогда ему передадут сразу двух или трёх работников, которыми ему надо будет руководить. Сейчас бы он многое отдал за пару товарищей, с которыми можно было бы поболтать, даже если бы они были почасовиками и появлялись в здании лишь для уборки одной-двух аудиторий. В сущности, их он, скорее всего, и получит – если только его не уволят за постоянные опоздания.

Оказавшись в передней части аудитории, Расс зацепился взглядом за колоссальное изображение, вычерченное на доске. Он щёлкнул тумблером, включив общий свет, и увидел, что добрая треть доски покрыта клубком кривых линий и черт самых разных

цветов, сходящихся в центральной точке. В других точках пересечения начинались самостоятельные линии. Поначалу он решил, что это просто случайный рисунок, вычерченный кем-нибудь без особого замысла, однако чем дольше он разглядывал общую схему, тем более чёткими и обдуманно ему казались линии. Казалось, что кто-то задался целью проиллюстрировать действие взрыва или, быть может, разорвавшейся петарды.

Расс отвернулся от доски как раз в тот момент, когда в дверях появилась чья-то фигура. Мгновение они смотрели друг на друга, и Расс подумал, как странно, что никто из них не испугался.

- Простите, – сказала женщина. – Я не думала, что здесь уборка.

Она была одета в серый балахон с логотипом университета и форму цвета хаки. Волосы у неё были цвета чёрного чая, короткие и прямые. Взглянув на её лицо, Расс почувствовал себя так, как будто его поцеловали. Он на секунду задумался, каков на вкус её поцелуй.

Она бросила стопку бумаг на стол и собрала их в одну плотную кучу.

- Я думала, мне удастся найти хоть немного свободного пространства. Офис напоминает мне кладовку.

- Всё в порядке, - ответил Расс. – Я могу вернуться и позже.

Краем периферийного зрения он вновь заметил рисунок на доске.

- Я тут вот на что смотрю, – сказал он, указывая на изображение. – Довольно красиво, не находите?

Расс даже не понимал, что действительно считает рисунок изящным, пока не произнёс это вслух.

- О, вы тоже это заметили? – спросила женщина.

Когда она прошла мимо него к доске, Расс почувствовал запах цветочных духов. Она провела пальцем в воздухе, повторяя движение красной кривой, которая возвращалась к исходной точке после того, как очерчивала заметную часть доски.

- И что... что же это такое? – спросил Расс, поправляя воротник рубашки.

- А... – Она, судя по всему, на мгновение забыла о том, что он всё ещё стоит рядом. – Диаграмма. Изображение столкновений субатомных частиц.

- Правда? – переспросил он, подходя ближе. – Вроде протонов, электронов и прочего? А что заставляет их сталкиваться?

Она нахмурилась.

- Кварки, позитроны, ионы... Они сталкиваются потому, что мы используем огромную дорогостоящую машину как раз для того, чтобы они это делали.

Расс сделал такое лицо, словно не мог ей поверить.

- А зачем нам их сталкивать? Просто чтобы посмотреть, что случится?

- На самом деле, чтобы посмотреть, что *случилось*. Чтобы увидеть то, что произошло в начале всего.

Этим вечером Расс ходил по улицам своего нового района, напившись допьяна и воображая, что звезды над головой – это позитроны, кварки, нейтрино и другие мельчайшие частицы материи и энергии, которые описала профессор Маккей... то есть Диана. Если сжать их вместе, сказала она, люди смогут воссоздать условия Большого взрыва – дня рождения вселенной. Всё равно что обернуться и посмотреть в прошлое.

Отправившись по особенно тёмному переулку, на котором ещё не были установлены фонари, Расс вдруг услышал мелодичные голоса, раздававшиеся на одном из участков. Он быстро пошёл, повернув в переулок между домами. Расс слышал, как кто-то ходит по подъездной аллее, шурша ботинками по гравию. Слышал, как звенит лёд в бокалах. Время от времени раздавался взрыв смеха. Переулок выходил к блоку домов, которые выглядели уже достроенными. Через дорогу он увидел несколько силуэтов, как будто группа людей уходила вдаль по газону. Руки, головы, спины – каждая фигура оставалась видна лишь несколько мгновений, как если бы люди вошли в небольшую полосу света перед домом и

затем снова скрылись в тени.

Расс подумал о том, что прожил здесь уже пару недель и всё ещё никого не встретил. Как только это бы произошло, он обратил бы всё в шутку, и они рассмеялись бы и пригласили его выпить с ними. В конце концов, мы же соседи, сказали бы они. Вот это Джо, а пара в том углу – Боб и Бетти, а это Дэйв, он живёт в конце улицы...

Расс был уже практически во дворе, когда шум утих. Он сделал ещё несколько шагов и становился перед чередой пустых стульев, одиноко стоящих посреди лужайки. Он отшатнулся от них, повернулся кругом и едва не споткнулся о грабли, лежащие прямо в траве. Двор был пуст. Дом пронизывала абсолютная тишина и кромешная тьма. Рядом стоял лишь стол для пикника, на котором лежал один пустой стакан, поваленный на бок и совершенно сухой. Расс споткнулся и пнул ботинком грудку пустых бутылок. Потом поднёс руку к мангалу, установленному возле стола.

Железо было холодным.

Расс опустил молоток. Ещё несколько последних штрихов, и доска, которую он устанавливал, будет закончена. Он встал, потянулся, облокотился на перила и посмотрел во двор. Диана должна была появиться уже в ближайшее время. Всю прошлую неделю, каждый божий вечер, он находил её всё в той же аудитории, и они начинали болтать обо всём, что он хотя бы примерно мог понять. Расс понемногу выводывал все подробности её одинокой, отчаянной борьбы с формулами и геометрическими закономерностями, которые с таким трудом удавалось понять ему самому. Схема столкновения субатомных частиц висела над ними, словно полярная звезда в ночном небе, а они всё говорили и говорили о том, на что она может указывать. А потом, к его собственному удивлению, она приняла его предложение выпить пива в городском пабе. За этим последовал короткий, но страстный поцелуй на стоянке, сменившийся неловким прощанием.

Теперь они должны были перейти к более солидным отношениям, которые следовало закрепить добротным ужином. Этот вечер должен был стать первым *правильным* субботним вечером с тех пор, как он переехал в этот район. Расс вернулся во двор, подошёл к задней двери и неожиданно остановился. Он просто не мог оставить свои инструменты снаружи. Это были инструменты его отца, и он всегда знал, куда их кладёт.

И всё же его молоток исчез.

По меловой пыли, застрявшей на руке её свитера, Расс мог сказать, что Диана приехала к нему прямо из университета. К его облегчению, дом она нашла сразу.

- Ты дал мне отличные ориентиры, - сказала она, переступая через порог.

Прежде чем он ответил, она повалилась на диван, как если бы вошла в собственную гостиную.

- К собственному удивлению, - признался Расс. – Сам я ещё ни разу не добирался сюда и не выезжал в город, хорошенько не поплутав по окрестностям. По-моему, я побывал уже на каждой улице.

- Господи, как же хорошо посидеть в уютной комнате, - вздохнула она. – Мне нужно поставить такой диван в своём кабинете. Я уже с незапамятных времён сижу на каком-то водительском кресле...

Он присел на край дивана, чтобы посмотреть ей в глаза.

- Смотрю, ты принесла наш любимый цветок.

- Что? О-о, Боже! - Она подняла к глазам пачку бумаг, стиснутую в руке. На верхнем листке красовались уже знакомые диаграммы с её разноцветными завитками и комментариями, занесёнными рукой Дианы, хотя разобрать её почерк было достаточно трудно.

- Я собиралась оставить их в машине. Я даже не замечала, что всё ещё держу её в руке.

- Знаешь, - сказал Расс. – Я уже не первый день думаю... почему бы просто не провести этот эксперимент заново? Знаешь, вроде как переделать его?

- Ха! – Она прикрыла рот рукой. - Извини. Нет, это невозможно. Мне бы потребовался ускоритель частиц. Это... огромная машина, которую нужно построить в нескольких километрах под землей, в тоннелях, с оборудованием, заполняющим всё свободное пространство. В университете такого нет. Мы начинали строить эту машину несколько лет назад, но проект так и не закончили.

- И почему же?

Она наклонилась к нему, словно желая сообщить какой-то секрет.

- Вот здесь-то и начинается самое интересное. Оборудование стоило так дорого, что на верхушке пошла борьба за право руководить проектом. В конце концов кто-то просто решил нагреть на всём этом руки. Отдельное спасибо нужно сказать Вайвески. Это один доктор, который встал у руля, а потом просто сбежал. Проект потерпел фиаско, и финансирование было отозвано. Администрация продала землю для каких-то других разработок.

- Ого. Я и понятия не имел, что в научном мире бывают такие скандалы.

- Да бог со скандалами. У меня есть одна теория. – Она подобрала диаграмму с дивана. – В туннелях под землёй было огромное количество дорогостоящего оборудования, которое было *уже* установлено. Я думаю, что Вайвески сумел провести этот эксперимент, прежде чем исчез. Из его работ я и достала эту схему. Если бы мне только удалось выяснить, что отражает каждая отдельная линия, я бы... прости. Тебе, наверное, всё это кажется чепухой.

- Нет, нет. Рисунок сразу бросился мне в глаза... я даже думаю, он мне в каком-то роде нравится. Может быть, я просто слишком долго пялился на него, когда он был на доске.

- Я знаю. Я тоже на него слишком долго смотрю.

Диана положила листок на журнальный столик лицевой стороной вниз.

- И знаешь что? Я слышала, что Вайвески в итоге присоединился к какому-то культу в Индии. Может быть, диаграмма просто свела его с ума.

Расс открыл глаза и увидел, как Диана сонно переворачивается на другой бок. Лунный свет, поступающий через окно, придавал её коже стеклянный блеск. Он задержал взгляд на её ключице, на мягко поднимающемся и опускающемся горле, на полуприкрытых сосках. Как-то раз она рассказала ему об одной книге, повествующей о человеке, “вышедшем” за пределы временного потока. Именно так сейчас чувствовал себя Расс. Казалось, единственным объяснением тому электрическому трепету, с которым они говорили за ужином, тому напряжению, с которым он возвращался домой, той удивительной хореографии, с которой они занимались любовью, было это незыблемое состояние вне времени и пространства, в котором он пребывал.

Он выскользнул из постели. Диана что-то пробормотала во сне.

- Они вокруг нас, - удалось различить ему, прежде чем она перевернулась на живот. Наверное, грезит об атомах, подумал Расс.

Спустившись вниз, он достал из холодильника кувшин с водой и налил её в бумажный стаканчик. Когда он уже подносил его к губам, в спальне раздался вопль Дианы. Он взбежал по лестнице и увидел, что она сидит на краю кровати, завернувшись в одеяло с трясущимися руками, вцепившись в подушку. Она подняла голову как раз в тот момент, когда он пулей ворвался в комнату.

- Я в порядке, - сказала она. – Извини, что напугала тебя.

- Напугала меня? - перепросил он. – Звучало так, как будто это тебя что-то напугало.

- Наверное, мне приснилось, - ответила она, потирая глаза. – Мне показалось, что я встала с кровати и выглянула в окно. А потом увидела... точнее, мне *показалось*, что прямо за стеклом кто-то стоит. Какие-то люди.

- Люди?

- Только их глаза. Несколько пар, глядящих в одну точку. Ну, знаешь... я ещё не совсем проснулась, и всё казалось таким реальным.

Расс подошёл к окну и выглянул на залитую лунным светом лужайку.

- Иногда мне кажется, что соседские дети или какой-то придурок пытается меня разыграть, – сказал он. – Я слышу всякие звуки. Вещи пропадают без следа. Впрочем, чтобы забрать сюда, им понадобилась бы лестница.

- Да нет, я уверена, что это было всего лишь моё воображение. – Она подвинулась и попыталась расслабиться, поправив одеяло так, чтобы оно не затягивалось вокруг неё слишком туго.

- Слушай, Расс, коль скоро мы оба уже проснулись... – она похлопала по матрасу рядом с собой. – Присядь-ка. Мне кажется, нам следует кое о чём поговорить.

- О, – сказал он. – О-о...

А вот теперь время сдвинулось с мёртвой точки, подумал Расс, глядя, как Диана пересекает гостиную, собирает сумочку, бросает в неё бутылку воды, ключи и кипу бумаг. Отдельные моменты просто выскальзывали из его восприятия, как если бы он пропускал их целиком и переходил к следующим периодам времени. Он всё не мог решить, хочет ли он задержаться на этих мгновениях или позволить происходящему пролететь мимо как можно скорее.

- Мне жаль. Я не хочу задеть твои чувства или причинить боль... – Она остановилась на полпути, поправила носок и разгладила над ним штанину. – Просто я занята работой. Лучше бы нам оставить всё это как однократное приключение. По крайней мере, пока. Я имею в виду, нам следует смотреть правде в глаза. Мы ведь такие разные...

- Потому что ты профессор, а я всего лишь уборщик? Знаешь, у меня ведь тоже есть высшее образование. Работа в обслуживающем персонале не была целью всей моей жизни. Просто иногда обстоятельства складываются не так, как нам хочется.

Она посмотрела на него с жалостью.

- Я не имела в виду ничего подобного. Скажем, я просто не ожидала, что всё произойдёт так быстро. Ты мне нравишься, но...

- Тебе нужно какое-то время. Конечно, я понимаю. Ну, может, ты и права. Может быть, так даже лучше.

Он потёр затылок.

- Э-э, тебе нужно показывать, как отсюда выбраться?

- Нет, – ответила она, и ключи от машины звякнули, когда она закинула сумочку за плечо. – Это легко. Та улица, которая, по твоим словам, была перекрыта на ремонт, уже открылась.

В этот день Расс не пошёл на работу. Вместо этого он взял последние две банки из холодильника и вышел прогуляться. Он шагал мимо одного двора за другим, задним числом подмечая, что одним не хватает газона, а на других небрежно разбросаны футбольные мячи, детские велосипеды и садовые шланги. Дома были неподвижны, безлюдны и молчаливы.

- Где все? – закричал он, чувствуя, как желудок посылает кислоту обратно в горло.

Он зашёл к кому-то на задний двор, обнаружил ворота и толкал их до тех пор, пока они наконец не раскрылись. Он побрёл в сторону дома, немного пошатываясь от выпитого, и увидел распахнутое окно с серо-голубыми занавесками, развевающимися на ветру. Он услышал голоса, доносившиеся изнутри.

- Кто дома? – пробормотал он, уронив пустую бутылку в траву. – Кто-то явно дома. Кто-то *должен* тут быть. Эй, это ваш сосед!

Он подошёл к задней двери и выпрямился, облокотившись о косяк. Он поднял руку, чтобы постучать, но потом опустил её. Расс повернул ручку, потянул дверь на себя и вошёл внутрь. Это был его собственный дом.

Когда зазвонил телефон, Расс почувствовал себя так, словно куда-то падает. Он

выбросил руку в пустоту, нащупал спинку дивана и повернулся, чтобы опустить ногу на пол. Рука нащупала телефон на журнальном столике, и лишь после этого он сумел заставить себя открыть глаза.

- Расс... – Статика, перемежавшаяся с женским голосом, звучала с неожиданной мелодичностью.

- Симона... Диана? Это ты? Твой голос... – Он перенёс телефон к другому уху. – Тебя едва слышно. Что у тебя там?

- Я сложила... сложила фрагменты рисунка вместе. Я только что...

- Что? – У него пересохло в горле. – Ты только что – *что*?

- Они всё изменили... сломали... пространство, время...

- Диана, ты где?

- Небо какое-то... – В течение нескольких секунд стояла тишина, а потом в телефоне раздались гудки.

Расс поднялся с дивана. Он начал набирать адрес Дианы, ошибся, отбил звонок и стал набирать цифры снова. На полпути обнаружил, что последняя часть номера испарилась из его памяти.

- Три, – он нажал кнопку. – Нет, два. Три, два... А, дерьмо!

Громкий синтезированный звонок заставил его подскочить. Это был звонок в дверь. Он не слышал его с тех самых пор, когда проверил его в первый день, когда только переехал в свой новый дом. В дверь снова позвонили. Расс подошёл к двери, не вполне понимая, почему он старается делать это как можно бесшумнее.

Он был уже в двух шагах от двери, когда увидел, как окошко для почты раскрылось и что-то со стуком упало на ковёр. Он моргнул и бросил взгляд на переднее окно, однако жалюзи были закрыты.

- Какого чёрта? – выругался Расс.

Он дёрнул переднюю дверцу и протиснулся в узкую щель. Вопреки собственным ожиданиям, автомобиля Дианы он не увидел. Он прошёл через веранду и спустился по ступенькам. Там никого не было. *Нигде* никого не было.

Расс повернулся в сторону дома и увидел её. Диана лежала возле крыльца, привалившись к перилам. Он подбежал к ней, чувствуя, как начинают трястись его руки. Опустившись возле неё на колени, он увидел свой молоток, погружённый в голову девушки, и тёмно-красную массу, капающую с её уха и щеки. Он попятился и развернулся, прежде чем повернуться к ней вновь. Желудочная кислота с привкусом пива ужалила губы. Он поскользнулся и ударился коленом об один из декоративных камней, усеивавших путь к крыльцу, однако Расс этого не почувствовал. Волоча ногу за собой, он пошёл дальше по улице, чувствуя, что отчаянно нуждается в помощи.

Его встретил оглушительный шум. Всё вокруг гремело. Аплодисменты, топот, свистки, крики радости и волнения. Но никого не было видно. Он развернулся и растёр по лицу слёзы, катящиеся из глаз. Он почувствовал, как что-то хлопнуло его по спине, а потом кто-то ущипнул его за щеку.

Его вытолкали вперёд, развернули в другом направлении и толкнули снова, однако он никого не видел. Расс побежал. Он слышал отдельные голоса из толпы, далёкие и в то же время удивительно близкие. Он бросился вперёд, расталкивая невидимые препятствия. Звуки, казалось, следовали за ним.

- Вот, почти, – прозвучал ему вслед густой мужской голос.

- Да, очень близко, – прошептал ребёнок. – Ещё совсем чуть-чуть.

Он почувствовал себя так, словно бежит по наклонной плоскости, куда бы ни повернул. Пространство вокруг него стало размытым. Оконные стёкла, дверные рамы, планки заборов и сетчатые ограждения слились в единую панель, скользящую мимо него. Его лёгкие горели, ноги зудели от усталости, а в голове вновь всплыл рисунок, увиденный на доске. Это была карта улиц, проспектов и перекрестков Скайвью Эйкрс. Он только теперь начал понимать, что все эти линии и кривые были лишь точной копией карты квартала.

Он почувствовал, как рисунок обжигает его, начиная втискиваться в самую его сущность.

Расс остановился. На машине или пешком, он уже побывал на каждой из этих улиц, проспектов и переулков Скайвью Эйкрс. Казалось, нет смысла идти дальше. Небо исчезло, сменившись непроницаемым белым полотном.

“Нет, это не карта”, – неожиданно понял Расс.

– Это ключ!

Произнеся это вслух, он вдруг увидел силуэты, которые приближались к нему, скользя по кривым улочкам. Расс подумал, что они похожи на облака. Густые, темные полчища жужжащих, вращающихся частиц. И в каждом из облаков, дрейфуя в этом бесконечном потоке, двигались жители Скайвью Эйкрс. Расс увидел целый мир теней размером с баскетбольный мяч, и в этих тенях скрывался фрагмент вечернего платья и искажённое лицо женщины. Другой мяч состоял из рук детского размера, которые открывались и закрывались, словно цветы. В третьем с трудом можно было различить большой мужской торс. Этот последний шар стал приближаться к Рассу, выпустив под собой широкие тёмные отростки, напоминавшие ноги. Из краёв шара выступали нечеловечески длинные пальцы.

Расс опустил на колени, дрожа от холода, слишком слабый, чтобы кричать.

- Наконец. Ты. Различил. Шаблон. Внутри себя. Можешь видеть нас. Теперь.

Голос раздавался из всех шаров тьмы, окружавших его. Рассу не нужно было оглядываться, чтобы это понять.

- Да.

- Мы. Постоянно. Были. Вокруг. Тебя.

Расс закрыл глаза.

- Никогда не будешь. Один. Снова. Добро. Пожаловать.

Фигуры обхватили его и вырвали Расса из полотна времени и пространства. Он почувствовал, как что-то вцепилось в каждую часть его тела и начало изменять его. Что-то пронеслось над его головой. Прежде чем ослепнуть, он увидел огромный светлый зал, в пространстве которого, прямо в воздухе, висели лица, скривившиеся от холода. Губы дёргались, глаза прищуривались и расслаблялись снова, как будто невидимый кукольник практиковался со сложными механизмами. Эфемерные лица перешёпывались. “Мы пали”. “Мы вознеслись”. “Мы пали”.

Его ноги опустились где-то в будущем, ударившись обо что-то тяжёлое. Он почувствовал, как его правая рука тянется назад, в прошлое. Состояние других органов и конечностей ему определить не удавалось, однако они появлялись то здесь, то там, то в прошлом, то в будущем, словно гудящий рой пчёл.

В его сознании сами собой возникали мысли. *Никто не должен знать*. Столкновение частиц, весь этот шаблон... всё это раскрыло дверь, которая поддерживала безопасность крохотного и всеми забытого места, в котором прятался Расс. Но теперь эта дверь распахнулась. Местные обыватели это заметили, и теперь они вышли на коллективный ремонт. Расс и его соседи были инструментами, преданными работниками, следящими за единством частиц. Когда работа была закончена, Рассу явились ещё более жуткие – и прекрасные – сцены.

Ему трудно было найти слова, которыми он сумел бы всё это описать. Заводные ангелы, чёрные солнца, древние дети, божественная машина... А потом он почувствовал, как его пальцы, простёртые на несколько дней или недель в прошлое, сомкнулись вокруг чего-то твердого, гладкого и знакомого.

Они сомкнулись на ручке молотка.

*Жизнь всегда налаживается медленно, а изменяется неожиданно,
но лишь катастрофы видны нам со всей отчётливостью.*

Физик Эдвард Теллер.

Создатели

Авторы: Крейг Блэквелдер, Рик Чиллот, Джефф Грабовски, Джеймс Кили, Мэтью Макфарланд, Бретт Ребишке-Смит и Чак Вендиг

Мир Тьмы создан Марком Рейн•Хагеном.

Система **Storytelling** основана на системе **Storyteller**, созданной Марком Рейн•Хагеном.

Разработчик: Кен Клифф

Редактор: Scribendi Editorial Services

Арт-директор: Майк Чейни

Макет и вёрстка: Рон Томпсон

Внутренние иллюстрации: Сэм Эрайя, Грег Бойчук, Винс Локк, Крис Мартинес, Марк Нельсон, Джим Павелек, Дарвин Тэллон, Джейми Толагсон, Эндрю Трэбболд и Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Кэти Маккаскилл

Дизайн обложек: Майк Чейни

Содержание

<i>Пролог: Местные</i>	<i>3</i>
<i>Вступление</i>	<i>12</i>
<i>Подземная скважина</i>	<i>14</i>
<i>Университет</i>	<i>39</i>
<i>Заболоченная индейская котловина</i>	<i>60</i>
<i>Деревенский секрет</i>	<i>80</i>
<i>Статуя Плачущей Элис</i>	<i>98</i>
<i>Дом престарелых “Хиллкрест”</i>	<i>119</i>
<i>Лес шёпотов</i>	<i>139</i>
<i>Автосвалка</i>	<i>161</i>
<i>Пустая комната</i>	<i>179</i>

Вступление

Бывает, что самый наисчастливейший в городе человек, с улыбкой от уха до уха, жуткий грешник. Разные бывают улыбки. Учись отличать тёмные разновидности от светлых. Бывает, крикун, хохотун, половину времени - на людях, а в остальную половину веселится так, что волосы дыбом. Люди ведь любят грех...

Рэй Брэдбери, “Надвигается беда”.

Заброшенный многоквартирный дом. Трясина, в которой годами исчезали дети. Старая хижина на холме. Термин “**Мир Тьмы**” сотни раз использовался в книгах, посвящённых этой вселенной, и хотя нигде подобному словосочетанию не давалось точного истолкования, оно всегда обладало целым спектром таинственных и зловещих подтекстов, которые попросту невозможно игнорировать в играх по сеттингу. Помните, что Мир Тьмы – это не просто глобальная сеть чудовищных махинаций и жутких, неведомых тайн. Мир Тьмы *локален*. Он касается каждого персонажа *лично*. Мир Тьмы неизбежно вбирает в себя тот город, в котором разворачивается действие вашей истории, и тот квартал, в котором живёт персонаж. Даже улица, на которой он видится с другими протагонистами, и дом, который он называет своим, находятся в Мире Тьмы. Что-то отбрасывает незримую тень на всю эту территорию, впуская в жизнь персонажа тайны, кошмары и нравственное разложение. И хотя сверхъестественные обитатели Мира Тьмы разворачивают свою деятельность по всей планете, куда важнее, что они прячутся за каждым углом, рыщут по каждой улице и охотятся угрожающе близко к нашему дому.

Книга “**Таинственные места**” посвящена череде странных, жутких и проклятых мест, в которых может развернуться действие вашей истории. Эти места подталкивают персонажей к обнаружению тайного мира, незримых созданий или физических аномалий, скрывающихся по всему свету, будь это отдалённая точка земного шара, магазин на углу или даже загадочный погреб в подвале одного из героев. Большинство этих сеттингов предназначены для историй, в которых будут участвовать простые смертные персонажи. Они помогают изобразить в истории обыкновенных людей, случайно или намеренно приподнявших завесу потустороннего мира. Протагонисты могут слепо шагнуть в неизвестность или столкнуться лицом к лицу с представителями чудовищной расы, частью которой к концу истории они станут и сами.

Тем не менее, описанные в этой книге места вполне позволяют рассказать историю и о сверхъестественных персонажах. Будь то охотники на чудовищ, прекрасно осведомлённые о существовании потустороннего мира, или вампиры, оборотни, маги, призраки и любые другие чудовищные обитатели Мира Тьмы, при посещении этих таинственных мест персонажи всё равно обнаружат, что зашли на загадочную территорию, не подчиняющуюся законам их мира. Кем бы ни были персонажи, места, в которые им суждено попасть, отвергают любые связи и закономерности, известные протагонистам по собственному опыту. Эти места могут напугать и сбить с толку как обыкновенных людей, так и созданий, которые уже годами скитаются по ночному миру.

На страницах этого дополнения вы найдёте девять пугающих мест, которые смогут помочь вам повернуть свою хронику в новом, интригующем направлении.

Подземная скважина: В старом карьере происходит что-то необъяснимое. Хотя многие по старой памяти всё ещё называют его местом для купания, за последние годы никто не осмеливался погрузиться в тёмные воды скважины, расположенной на его дне. Вместо этого люди приходят сюда, чтобы утолить свои горести и получить надежду на новую жизнь.

Университет: Одинокие залы этой обители знаний таят нечто большее, чем научные достижения, образование и благоприятное будущее. Они могут запереть в своих стенах любого из обитателей университета, оставив жертву на милость непостижимых сил, сущность которых до сих пор остаётся загадкой как для студентов, так и для самых старых профессоров.

Заболоченная индейская котловина: Что скрывается в этом древне болоте, вдыхая жизнь в мёртвую плоть созданий, отвергнутых самой природой? Кто подпитывает эту грозную силу, используя её в своих целях и позволяя обычным смертным играть в богов?

Деревенский секрет: Каким бы страшным и увядающим ни казался Мир Тьмы, в его глубине до сих пор скрываются источники первозданного буйства и торжества самой жизни. В нём ещё существуют малоизвестные и изолированные пещеры, в которых сила самой земли прорывается на поверхность, наделяя невиданными способностями тех редких счастливицков – или глупцов, – которые осмелились вступить в контакт с духом самой природы. Однако какую цену готовы заплатить те, кто не хочет делиться секретом этого места с другими представителями человеческой расы?

Статуя Плачущей Элис: Цивилизация распространяется по всему миру, и едва ли сегодня осталось хоть одно место на земном шаре, которое было бы совершенно свободно от человеческой деятельности. Но на какие жертвы должно пойти человечество за возможность продолжать свою деятельность на земле, которая обладает собственной волей – и волей далеко не гуманной? Что если сама земля почувствует голод? Какие жертвы потребуются принести горожанам, чтобы утолить желания своей земли, и какие дары эта непостижимая сила сможет предложить им взамен?

Дом престарелых “Хиллкрест”: На земле существуют места, которым не нужны никакие мистические аномалии, чтобы они всё равно обрели таинственный и отпугивающий характер. Само человечество отличается странными и непостижимыми интересами. Какие секреты могут скрывать и накапливать люди, приближающиеся к окончанию жизненного пути? Какие сведения они собирают на протяжении долгих лет, удерживая их при себе или передавая их только достойным? Каким бы непримечательным или тихим ни было это место, дом престарелых легко может оказаться хранилищем страшных и удивительных тайн.

Лес шёпотов: Что происходит с людьми, которые пропадают в лесах, несмотря на обилие ориентиров? Может быть, кто-то их убивает? Или они сбегает от мира, который забыл о них? Или какая-то внешняя сила выхватывает их из реальности, принуждая к существованию в царстве для тех, кто потерял право на собственную душу и плоть? Пройдите по этому следу из хлебных крошек и посмотрите, куда приведёт вас лес.

Автосвалка: Что происходит с отбросами общества или жертвами собственного эгоизма в мире, охваченном жаждой вечного потребления? Они оказываются на свалках и мусорках, которые мы не замечаем даже тогда, когда оказываемся с ними рядом. Между тем, на этих кладбищах мёртвых надежд водится кое-что пострашнее, чем крысы. Вступите на территорию свалки, и вы увидите то, что попросту не должно было существовать.

Пустая комната: Человека, обвинённого в преступлениях, бросают в тюрьму – по крайней мере, так решило современное общество. Но какое духовное или божественное правосудие вступает в силу, когда, казалось бы, совершенно невинные люди оказываются вырваны из самой реальности и обнаруживают вокруг себя голые стены таинственной комнаты, не доступной ни зрению, ни пониманию простых смертных?

*Добро пожаловать в Таинственные места.
Посмеете ли вы ступить на эту грешную землю?*

Подземная скважина

*Когда боги хотят погубить человека,
Они исполняют его желания.*
Оскар Уайльд, *“Идеальный муж”*

Никто больше не плавает в этой скважине. Никто – и уже в течение многих лет. Отчасти люди перестали нырять в неё, потому что воды скважины не безопасны. Она покоится на дне старого, выпотрошенного карьера в шести или, может, восьми уровнях под земной поверхностью. Для того чтобы просто добраться до неё, необходимо спуститься по узкой тропинке вдоль скалистой стены, хотя некоторые ловят от этого адреналиновый кайф, потому что вода уже подступила к подножию самой скалы, и всякий, кто пробирается по тропе, видит скважину у себя под ногами.

Сама по себе вода здесь спокойна, темна, глубока и практически непроглядна. Родители иногда рассказывают своим детям истории о подростках, которые там утонули. Взрослые говорят, что если дети не будут осторожны, они исчезнут в этих холодных водах и никогда не вернуться, захваченные отчаянными и потерянными душами тех, кто утонул там до них. Однако истории о привидениях служат всего лишь предлогом, который скрывает подлинные причины, по которым люди больше не плавают в этой скважине.

Они не плавают в ней потому, что её вода слишком ценна и могущественна, чтобы тратить её на купание. Местные уже давно пришли к негласному, но всеобщему пониманию того обстоятельства, что на глубине скважины скрыт какой-то непостижимый источник магии. Разумеется, многие отказываются верить в подобные сказки. Но год за годом целые группы местных жителей посещают опасные берега старой скважины, предлагая ей кровь – и своё отчаяние, – в попытке увидеть, какое спасение им предложат взамен эти тёмные воды.

В сущности, это место действительно не предназначено для купания. Это колодец желаний, который воплощает любые мечты. Однако недавно карьер купила другая компания, и земли вокруг колодца стали неприкосновенной собственностью. Новый владелец не обращает внимания на истории о чудотворных качествах этого места, а потому намерен осушить воды скважины и снова начать раскопки.

Однако скважина *не хочет*, чтобы ей повредили – а горожане ещё не готовы расстаться с её мистической силой. Что произойдёт, когда проклятие этих тёмных глубин наконец пробудится окончательно, и сама реальность прогнётся под его весом?

Персонажи

Скважина под угрозой. Выберут ли игроки роли местных жителей, надеясь защитить её от скупого владельца? Или они попытаются эксплуатировать воды по максимуму до тех пор, пока владелец не осушит их полностью? В сущности, игроки могут сами выступить в роли сотрудников новой компании, просто пытающихся получить работу, не зная об ужасах, которые неизбежно высвободят на поверхность их действия. Возможно даже, что игроки создадут персонажей детского возраста, которым ещё не сказали всей правды о скважине и которые удивляются, почему никто больше не погружается в эти прохладные, кристально чистые воды.

В любом случае, это место мечты, которое умирает от человеческой скупости. Это тёмные воды, таящие в себе как надежду, так и проклятие. Скважина служит физическим воплощением поговорки: *“Будь осторожен в своих желаниях”*. Исполнят ли воды скважины пожелания самих игроков? Или протагонисты вызволят из глубин лишь чудовищное проклятие?

Где находится скважина?

Скважина должна находиться за пределами городской черты. О каком городе идёт речь? В целях облегчения адаптации этого сеттинга к вашей игре город намеренно оставлен без названия. Подобная неопределённость позволит вам настроить отдельные детали сеттинга в соответствии с нуждами игроков и расположить город в любой точке земного шара. Скорее всего, это даже будет пригород или сельская местность, в которой действительно мог возникнуть такой карьер, однако последнее нельзя назвать *обязательным* требованием.

Местоположение сеттинга может быть перенесено и в городские условия. Хотя большинство городов не располагают подходящим пространством, в котором мог бы разместиться карьер, сеттингу подойдёт любой небольшой водоём. Возможно, речь вообще идёт не о карьере, а о старинном бассейне в заброшенном здании молодёжного центра. Или, возможно, “скважина” находится под землёй – например, в заброшенном тоннеле метро. Воды представляют собой обоюдоострый меч, показывая, что мечты легко могут переходить в кошмары, а любая награда может таить в себе и наказание. Неважно, где именно вы разместите скважину. Единственное, что вы должны сохранить при любых условиях – это тема сеттинга.

История

“Подземная скважина” (это название написано белой краской на куске гофрированного металла, хотя вода давно уже размыла его очертания) возникла по чистой случайности в конце 1940-х годов. Первоначально в этом месте располагалась каменоломня компании Глейзер Стоун (добывавшая здесь известняк, служащий главной составляющей цемента, стали и некоторых химических веществ). Компания извлекала из земли один слой камня за другим, что образовало значительное углубление в земле. После пяти лет эксплуатации то, что поначалу было не более чем отверстием посреди камней, превратилось в огромную скважину более 70 футов глубиной с окружностью почти в четверть мили.

К сожалению для компании, Глейзер Стоун столкнулись с большой проблемой. Рабочие наткнулись на подземное озеро, располагавшееся в самом низу этой ямы. Компания понимала, что такое озеро не могло возникнуть само по себе, а потому, скорее всего, оно находилось в контакте с грунтовыми водами. Тем не менее, истина заключалась в том, что никого контакта не существовало. Подземное “озеро” было не столько буквальным озером, сколько ямой, заполненной водой. В сущности, оно представляло собой затопленную пещеру, расположенную под карьером. Технологии того времени и бюджетные ограничения не позволили Глейзер Стоун продолжить раскопки. Попытки опустить оборудование ближе к подземному озеру считались слишком рискованными, потому что оборудование могло просто упасть в воду. Кроме того, любой извлечённый камень также легко мог сползти вниз и исчезнуть в глубинах скважины. Попытки засыпать озеро не дали положительных результатов из-за глубины подземного озера. А потому компания отказалась от проекта, воспользовавшись страхованием на случай потери земли, и оставила озеро нетронутым. Какое-то время об озере говорили как о потенциальном месте ведения раскопок “в обозримом будущем”, однако со временем даже владельцы озера забыли об своей находке.

Новое, совершенно иное применение озеру позже нашли уже обитатели городка.

Местные легенды

За годы, прошедшие с обнаружения озера, скважина породила не одну городскую легенду. Вот некоторые из них:

- Скважина и её воды бездонны.
- Дети, нырнувшие в эти воды, больше никогда не показывались на поверхность.
- Студент высшего учебного заведения как-то заметил свою подружку с другим

парнем. Когда она села к нему в машину, парень повёз её к карьере (по желанию Рассказчика, он мог управлять как Шевроле 57-го г., так и Мустангом 67-го или Бронко 81-го) и направил машину прямо в скважину, убив их обоих. Их призраки до сих пор обитают в водах подземного озера.

- В скважине обитают гигантские сомы. Они достигают более 10 футов в длину и весят от 500 до 1000 фунтов. В зависимости от пожеланий Рассказчика, рыбы могут быть либо мутантами, изменившимися под воздействием химических веществ в почве карьера, либо живыми свидетельствами “проклятия”, лежащего на этом месте. Никто не знает, откуда здесь появились рыбы, однако считается, что они выплыли из какой-нибудь подземной реки, а потому смотрятся как причудливые глубоководные существа.

- Компания Глейзер Стоун прекратила раскопки не из-за воды, а потому, что её сотрудники *на что-то наткнулись*. Утверждается, что это “что-то” редко встречается в одном месте дважды, однако в остальном каждый рассказывает эту историю по-своему. Некоторые говорят, что компания обнаружила тайник с сокровищами, а другие – что рабочие наткнулись на пещеру, заполненную трупами древних индейцев. Чем богаче фантазия сплетника, тем страшнее становится разгадка этой тайны. Религиозные люди предполагают, что работники компании нашли точное место, в которое упал с Неба сам Люцифер. Другие говорят о пришельцах и НЛО.

Реальность

Подземная скважина выглядит довольно жутко. Её обступают каменные стены с бледными и когтистыми выступами, а само отверстие находится лишь на самом дне огромного карьера. Вода необычайно чиста и незыблема, однако её глубина заставляет даже самую прозрачную воду постепенно теряться в непроглядной тьме. В целом же это безлюдный пруд, лишённый береговой линии, потому что земля просто напрямую переходит в воду точно так же, как вода переходит в глубокую тень. Оказавшись в этом месте, трудно выкинуть из головы легенды, которые люди рассказывают о скважине, просто потому, что она выглядит именно как часть какой-нибудь жуткой истории.

Те, кто пытается изучить местные легенды, могут обнаружить, что в целом они не имеют с действительностью ничего общего. Тем не менее, слушая бесконечные страшилки об этом месте, даже самый дотошный исследователь может начать проверять свои материалы дважды, начиная верить, что истина куда страшнее любого вымысла.

Прежде всего стоит отметить, что хотя скважина не бездонна, выглядит она именно так. Это отнюдь не обычный пруд с пологими берегами и песчаным дном. Подойдя к самой кромке воды, персонажи увидят перед собой заполненный водой обрыв без малейшего намёка на дно. Сам берег возвышается над водой всего на несколько дюймов, и сразу за береговой чертой начинается бесконечная дыра, ведущая в глубокую тень. Персонажи, решившие провести исследования в местной библиотеке (см. правила по проведению исследований на стр. 55 книги **World of Darkness Rulebook**) или поговорить с местными жителями (что, скорее всего, потребует успешной проверки Манипулирования + Убеждения), могут узнать, что в пятидесятые или шестидесятые годы городские власти послали сюда каких-то людей с оборудованием для подводного плавания для измерения глубины. Исследования не привели к точным результатам, хотя стало известно, что на уровне около 50-55 футов каждый из аквалангистов начинал чувствовать себя необычайно плохо. Каждый из них жаловался на головные боли, тошноту и потерю ориентации. Никто не сумел заставить себя погрузиться глубже.

Кроме того, никто никогда не видел гигантских сомов своими глазами. Само собой, некоторые утверждали, что сомы показывались им на глаза, однако никому не удавалось предоставить каких-либо доказательств своим утверждениям. Строго говоря, в скважине не живёт ни одной рыбы. В этой воде вообще нет жизни. Ни пескарей, ни черепах, ни даже водяных жуков никогда не показывалось на поверхности скважины. Никто не замечал здесь даже водорослей, и хотя *около* воды растут редкие камыши и ивы, в самой

воде даже растительной жизни никогда не было. Кроме того, как ни странно, вода носит пресный характер и не подаёт никаких признаков стагнации – даже невзирая на отсутствие источника, который мог бы питать воду скважины. Персонажи могут получить эту информацию благодаря проверке на Интеллект + Науку с бонусами за соответствующее оборудование (например, если протагонисты работают на новую компанию и получают задание проверить воду, они могут воспользоваться аквакультурным оборудованием, биофильтрами, планктонными сетями, измерительными и разметочными лентами, комплектами для химического анализа и так далее; всё это может предоставить им по +1 дайсу к проверкам Науки). Часть этой информации может быть также получена из архивов местной библиотеки или в ходе опроса местных обывателей.

Третье открытие персонажей может заключаться в том, что никто никогда в этих водах не пропадал (возможно, *до сих пор*). Дети ещё ни разу не тонули и не пропали без вести в этом месте, а разгневанные подростки не совершали убийств или самоубийств ни в самой скважине, ни даже вблизи неё. Поход в библиотеку, исследование газетных архивов или опрос местных жителей может дать персонажам достаточно точную информацию по этому поводу (однако обратите внимание, что в случае провала проверки на Убеждение при опросе жителей – особенно в случае, если персонажи сами не проживают в городе или являются всего лишь детьми – местные могут начать рассказывать им старые байки. Для выявления обмана вы можете позволить протагонистам сделать ответный бросок на Сообразительность + Обман).

Наконец, остаётся вопрос, действительно ли компания Глейзер Стоун на что-то наткнулась при исследовании дна карьера – или её руководство остановило проект из-за очевидной преграды? Реальность такова, что хотя компания остановила раскопки из-за глубины и размера скважины, некоторые работники действительно обнаружили в этом месте нечто весьма подозрительное.

Слова на стене

На дальней стороне скважины работники Глейзер Стоун обнаружили небольшую пещеру, совсем немного выступающую над ватерлинией. Она не была достаточно большой, чтобы в ней можно было выпрямиться во весь рост, однако в ней хватало места, чтобы кто-нибудь смог заползти сюда на четвереньках. Несколько сотрудников Глейзер Стоун решили переплыть через холодную воду скважины и посмотреть, нет ли чего-нибудь внутри этой пещеры (скорее всего, сделав это на спор с другими сотрудниками, потому что маленький тёмный грот вызывал у рабочих невольный страх). До пещеры доплыли трое мужчин, которым и было суждено заползти в пещеру, вооружившись одними фонариками.

Пещера заканчивалась тупиком приблизительно в пяти метрах от кромки воды. Работника, возглавлявшего эту небольшую компанию, звали Эдди Ленсдейл, и он был всего лишь подростком, окончившим школу какие-то месяцы назад. Направив свет фонаря в конец туннеля, он обнаружил там сообщение. Это было короткое стихотворение, высеченное на скале.

Слова были выгравированы почти каллиграфическим почерком, а каждая буква заканчивалась симпатичным завитком. Надпись гласила:

*Спуститесь к моим водам и отдайте кровь в обмен на свои пожелания
И ваши мечты вынырнут на поверхность, словно здоровая, толстая рыба
Но если кто-нибудь дерзнёт осушить мои воды
Я не замешкаюсь перед тем, чтобы разрушить ваш город*

Другие работники спросили, что происходит. Эдди сказал им, что там ничего нет и туннель закончился – якобы это было просто природное образование. Мужчины вернулись назад. Ленсдейл немного задержался, но вскоре также вернулся на берег.

Эдди и его пожелания

За неимением лучшего определения, скажем, что Эдди был далеко не самым сообразительным парнем в городе. Закончить среднюю школу ему удалось только потому, что отец не гнушался братья за ремень всякий раз, когда сын возвращался с плохой оценкой. Сам отец, местный предприниматель, не терпел от своего отпрыска ни праздности, ни глупости. Равным образом, Эдди не был особенно популярным мальчишкой. Он плохо одевался, горбился и страдал от угрей на лице.

Однако стихи на стене пещеры привели его в ужас. Он не был гением, но он был достаточно умен, чтобы понимать, что никто – и ни при каких условиях – не мог вырезать эти слова на стене. Сообщение пробралось до глубины его потрясённой души, и какое-то время Эдди избегал карьера, словно это был лепрозорий. Однако в своих сновидениях он продолжал видеть стихотворение на стене и слышать, как оно *разговаривает* с его спящим разумом.

В течение ближайших двух лет жизнь Эдди покатила на дно. Хотя он по-прежнему жил с отцом, тот не давал ему и гроша. Он никому особо не нравился и ему не с кем было поговорить. Девушки даже не смотрели в его сторону, ведя себя так, как будто его и вовсе не существовало. Мысли о своих старых ботинках и жирном теле Эдди прерывал только размышлениями о том, что он должен победить свой страх и вернуться в карьеру. А потому он решил последовать инструкциям, приведённым в стихах.

Он был всего лишь отчаявшимся мальчишкой с бесконечным списком невысказанных пожеланий, а потому ему ничего не стоило отдать за них несколько капель крови. Зная, что Глейзер Стоун уже закончила раскопки в карьере, Эдди просто спустился к берегу. Он взрезал себе ладонь перочинным ножиком, пустил кровь в воду и загадал желание. Это было самое элементарное и очевидное пожелание, лишённое каких-либо деталей. Эдди Ленсдейл попросил у скважины немного денег.

Но ничего не произошло. Деньги не упали с небес. Они не всплыли из глубин. Разочарованный (и порезанный), Эдди отправился домой.

Два дня спустя отец разбудил Эдди в полдень и сообщил ему, что тётушка Флоренс отправилась в лучший мир. В своём завещании, сказал отец, она указала, чтобы Эдди кое-что передала. Это была банка из-под растворимого кофе, наполненная деньгами. Там было совсем немного – лишь несколько сотен долларов, – однако это вполне попадало под определение “немного денег”.

Желание Эдди сбылось. Он вернулся к карьере уже на следующий день, разрезал ладонь и пожелал больше денег. Как и прежде, на самом берегу карьера ничего не случилось. Только на этот раз ничего не произошло и потом. Ни через день, ни через неделю, ни через месяц. Смятённый, однако не сломленный, Эдди стал возвращаться обратно – по крайней мере, раз в месяц. Он хотел денег, везения, подружки – и чтобы отец наконец перестал его бить своим чёртовым поясом. Ни одна из просьб не сбылась. Эдди уже готов был сдаться, почти убедившись в мысли, что первое его пожелание просто совпало со смертью тёти. В конце концов, с того момента прошёл уже год, и ни одна другая мечта ещё не воплотилась в жизнь. Эдди в последний раз подошёл к воде, разрезал ладонь (которая весь этот год получала всё новые и новые раны) и выпустил кровь в скважину. В этот раз он решил пожелать чего-то конкретного, убеждённый, что делает это напрасно. И всё-таки он попросил кабриолет “Packard Super Eight” 1948 года, серебристо-синий с голубым интерьером.

Две недели спустя отец Эдди отправился в город и вернулся домой за рулём именно этого автомобиля. Однако автомобиль предназначался вовсе не Эдди – отец купил его для себя. В сущности, по словам отца, Эдди вообще не должен был никогда садиться за руль такого автомобиля. Растерянный и разозлённый, Эдди удалился в свою комнату, не понимая, как это объяснить – пока не прошла еще неделя. Отец присел на краю крыши, с тем чтобы заменить черепицу, но неожиданно поскользнулся и упал на землю. Он не умер, но сильно повредил позвоночник. Врачи сказали, что ему посчастливилось выжить,

однако с тех пор ему придётся всё время оставаться в инвалидном кресле.

В результате Эдди получил автомобиль, и пока отец в мучениях привыкал к своему креслу, его сын впервые за долгое время наслаждался жизнью. Спустя несколько лет Эдди стал совершенно другим человеком. Он вёл дела своего отца, который теперь годами не выходил из дома. У него появилась – а затем пропала – подруга. Её звали Эдит Браун, и она была дочерью школьного директора. Её связь с Эдди Ленсдейлом длилась около шести месяцев, однако в итоге она рассталась с ним, потому что он был “немного тупой” и не имел будущего. Она переехала в большой город, оставив Эдди наедине со своим бизнесом и роскошным автомобилем. Вскоре после этого Эдди вернулся к месту, которое дети называли скважиной, взрезал ладонь и пожелал, чтобы Эдит вернулась и осталась с ним навсегда.

Десять дней спустя Эдит вернулась. Она подождала, пока Эдди проснётся, и постучалась в дверь. Её зрачки были расширены, глаза бегали по сторонам. Она как следует поколотила его сковородкой, оставив на теле синяки и порезы, но потом поцеловала Эдди в щёку и послала его на работу, пообещав приготовить ужин. Когда его спрашивали, что произошло, он пытался рассказать правду, однако никто ему не верил. Эдди вернулся домой, где его ждал ужин, ещё один поцелуй и ещё одно избиение сковородой за попытку рассказать другим, что она уже вернулась. Позже, тем же вечером, Эдди нашёл своего отца, задушенного шнуром от лампы.

Эдди и Эдит

Эдди всё ещё жив, хотя сегодня он уже стар. Он ничего не рассказывает об Эдит, а бизнес он продал ещё в шестидесятых. Он живёт на оставшиеся деньги и социальное пособие. Труп его отца всё ещё сидит в инвалидной коляске на чердаке, иссохший и полуразвалившийся.

Что касается Эдит, то она *в определённом смысле* жива. Она существует. Она ходит и разговаривает, а её фарфоровая кожа не поддаётся влиянию старости. Правда, она не дышит и временами ест сырое мясо, которое Эдди приносит домой с рынка (если он не приносит такого мяса, она пытается съесть его). Кроме того, она невероятно сильна и всё время пытается одержать над ним верх. Эдди пытается прятать её как можно лучше. На всех окнах в его доме висят тяжелые портьеры, и он запирает двери на несколько замков. Он живёт в этих условиях уже очень долго, но иногда люди замечают, как кто-то показывается у окна его дома, когда сам Эдди выходит за почтой. Некоторые даже утверждают, что видели “призрак” Эдит, бродящий по её с Эдди дому поздней ночью.

Эдди является основным источником информации для персонажей. Именно от него они могут узнать о первых желаниях и стихах, вырезанных на стене пещеры. Другие (*многие другие*) уже видели эти стихи в последнее время, и скважина не устаёт выполнять все новые пожелания, но история Эдди по-прежнему остается первой и, вероятно, наиболее показательной. За прошедшие годы жители города уже не раз имели возможность сложить два и два и вспомнить постоянные порезы на руках Эдди, как и его необъяснимое “везение”. Никто не знает об Эдит, как и о том, что он держит её взаперти, однако здешние сплетни и перетолки легко могут привести героев к передней двери Эдди Ленсдейла. Протагонисты, недавно появившиеся в этом городе, могут узнать историю о карьере лишь потихоньку, из редких разговоров местных обывателей. Тем не менее, персонажам, живущим в городе уже давно, может удастся связать последние события с фигурой Эдди Ленсдейла – особенно переговорив со свидетелями или заметив странные обстоятельства, окружающие его жизнь (для этого персонажи могут сделать бросок на Интеллект + Самообладание; также учтите, что если история со скважиной начнёт угрожать всему городу, Эдди может сбежать от своей жены, которая с каждым годом становится всё агрессивнее, и самостоятельно рассказать персонажам историю своей жизни).

Тонкие нити

До сих пор неизвестно, как о существовании стихотворения стало известно другим. Быть может, какие-нибудь подростки решили искупаться в пруду, обнаружили небольшую пещеру и наткнулись на странное стихотворение? Или кто-то проследил за Эдди в один из тех дней, когда он подошёл к воде, взрезал руку и пробормотал слова о своих пожеланиях? А может быть, горожан стали посещать настойчивые сновидения о мечтах, сбывающихся по воле скважины. Как бы это ни произошло, горожанам известна тайна этого места. Уже не первый год местные шепчутся о магическом “колодце желаний” за пределами города. Каждая из этих историй подкреплена сбывшимися мечтами, надеждами и молитвами. Уже многие горожане спускались в карьер, рискуя жизнью на узких тропах вдоль скалистых стен, нависающих над затопленным отверстием на дне, ради возможности прошептать своё пожелание. Большинство видели глубину этих вод и настолько перепугались, что стараются не говорить о карьере, подобно тому, как многие школьники боятся произнести “Кровавая Мэри” пять раз перед зеркалом. Тем не менее, некоторые пытались и до сих пор пытаются пробудить силу скважины. Те, кто произносил простые слова своих пожеланий, ничего не получили. Те, кто пролил в воду немного крови, обнаружили, что их мечты сбываются... в той или иной форме.

Будь желания лошадами...

Ниже приведены примеры желаний, которые сбылись в последние несколько десятилетий. Протагонистам будет достаточно трудно раскрыть загадку, стоящую за каждой из этих историй, поскольку даже для того, чтобы просто узнать о произошедшем, им придётся поднять многие тайны, которые горожане стараются забыть. Но истина заключается в том, что хоть кто-нибудь всегда помнит о произошедшем. Будь это родственник или потомок человека, пролившего свою кровь в воды скважины, или местный полицейский, или бездомный, следящий за тем, что происходит на улицах города, персонажи всегда могут найти того, кто знает ответ, если они зададут правильный вопрос, предложат вознаграждение или просто как следует прижмут своего информатора.

Наконец, вы можете придумывать и свои истории о желаниях. Возможно, новые истории помогут вам подключить героев к расследованию ситуации, сложившейся в городе. Что если персонажи сами помнят какую-либо историю, потому что она произошла с их родственником или другом? Или, возможно, персонаж был непосредственным свидетелем произошедшего? При создании своих историй помните главное правило: придерживайтесь темы “*Будь осторожен в своих желаниях*” (дополнительные инструкции можно найти в разделе “Анатомия мечты”).

Гадкий утёнок. Кэти Кэхилл ни на секунду не забывала о том, что она некрасива, однако окружающие всё равно постоянно старались ей об этом напомнить. Местные дети называли её “Зубастиком” или “Жирной Кэти”. Взрослые проявляли не больше сочувствия. Другие женщины хихикали или шептались за её широкой спиной. Мужчины обсуждали её слоновьи уши, жирную кожу и толстую шею. В конце концов Кэти решила, что она должна стать красивой во что бы то ни стало. Она отправилась к скважине, пролила в неё кровь и сказала, что хочет быть самой красивой девушкой в городе. Пять дней спустя она зашла в Аптеку мистера Бессера, чтобы купить диетические таблетки. Автомобиль, проезжавший мимо, неожиданно занесло, и он врезался в переднюю часть магазина, осыпав её стеклом и зажав между двумя полками. Для восстановления её тела понадобилась обширная хирургическая операция. Через год после выхода из больницы, после того как все рубцы и синяки сошли с её тела, Кэти поняла, что её молитва была услышана. Она стала самой красивой девчонкой в городе. Мужчины заискивали перед ней, а молодые парни ловили себя на том, что мечтают о её теле. Кэти по-прежнему испытывает сильные боли из-за несчастного случая (у неё защемляет лицевые нервы, её посещают мигрень, артрит от металла в костях и так далее), но она считает, что это достойная плата за звание самой красивой девушки в городе.

Вы видели мою собаку? Гарольд и Кэйли Джонс не могли иметь детей. Был ли в этом повинен его или её организм, они не знали, но их это не волновало. Вместо этого они посвятили всю свою любовь и заботу выставочным рэт-терьерам, воспитав несколько поколений чистокровных собак. Гарольд и Кэйли любили своих питомцев, как если бы они были частью семьи. Особенно они баловали одного самца – настоящего чемпиона по кличке Раскал. Трудно даже представить себе тот ужас, который они испытали, когда в один день Раскал куда-то исчез. Кэйли уже давно подумывала о том, не следует ли ей воспользоваться “колодцем желаний” для того, чтобы попросить у него ребёнка, однако боялась, что это будет кощунством перед лицом Бога. Однако она слышала, что одна из её соседок нашла любимого кота, как-то сбежавшего из дома, просто пожелав этого у берегов скважины. И уж *это* наверняка не было грехом против воли Господа. А потому она попросила Гарольда спуститься в карьер и пожелать возвращения Раскала. Гарольд сделал это, и менее чем через две недели Раскал вернулся домой. Он подбежал к ним, лая, взвизгивая и, судя по всему, удирая от сына одного их соседа, который бежал за ним. Раскал был жив, однако у него был вырезан один глаз, а подколенное сухожилие на задней левой ноге было разорвано и затем грубо сшито. Всё его тело испещряли ожоги. Оказалось, что соседский сын – умственно отсталый подросток Стиви – заманил собаку к себе и пытал её. Гарольд понял это, затолкал Стиви в гараж и до смерти забил его лопатой. Гарольд отправился в тюрьму и теперь ожидает суда. Поговаривают, будто он угрожает “раскрыть” тайну города, если никто не поможет ему выбраться на свободу.

Если бы у меня был миллион долларов... Судя по всему, самым популярным желанием на свете до сих пор остаётся получение миллиона долларов. Тем не менее, после того, как этого пожелал Дэн Пэндерчек, никто не рискует пойти по его стопам. Дэн и его семья (жена и трое прекрасных дочерей) попали в трудные условия. Его хозяйственный магазин был по уши в долгах, а в городе появились крупные конкуренты, которые были несоизмеримо ближе к городскому центру и переманивали всех покупателей. Сбережения, оставленные для оплаты обучения детей в вузе, подошли к концу, машины пришлось продать, а о походах в хорошие рестораны – забыть. В конце концов Дэн отчаялся до такой степени, что решил пойти даже на то, что раньше он считал последней глупостью. Он разрезал себе ладонь, попросил миллион долларов и пустил кровь в воды скважины. Дэн получил в точности то, о чём просил. Миллион долларов пришел в виде большого страхового чека (одного-единственного!) после того, как его дом сгорел вместе с женой и дочерьми, которым так и не удалось выбраться. Они умерли, оставив его наедине со сбывшейся мечтой. Теперь Дэн живет тихой, замкнутой жизнью, борясь с приступами отчаяния, гнева и даже лёгкого помешательства. Он тратит деньги на достаточно странные цели (покупку авангардного искусства, разбитых автомобилей, сложных кукольных домиков) и редко разговаривает с людьми. Большую часть времени он просто сидит у себя, бормоча что-то под нос.



Скелеты в шкафу и грязное бельё

Вы когда-нибудь приподнимали в лесу гнилое полено? Если да, то вы знаете, что под ним всегда оказывается жуткий мегаполис жуков, личинок, пауков и червей. Город и скважина могут привести персонажей к аналогичному открытию. Обнаружение истины о тайне этого города обнажает и подлинную жизнь обывателей. Персонажи, пытающиеся выяснить, что случилось в прошлом, вероятнее всего, выйдут на целые истории о медленном нравственном разложении местных жителей. Надежды и мечты горожан – неважно, в каком отчаянном положении они находились, когда желали подобных вещей, – способны отпугнуть любого здравомыслящего человека.

Желание одного парня получить состояние кажется относительно безобидным, пока не оказывается, что для этого ему пришлось выиграть торги на аукционе, купив дом мёртвой женщины и оставив ни с чем её детей. Уверенный в том, что в застенках своего дома

покойница прятала военные трофеи, он начинает искать клад и наконец обнаруживает кости маленьких детей – следы жертв психопатки, которую весь город считал приятной пожилой леди.

Этот след из хлебных крошек ведёт персонажей в самые тёмные закоулки человеческого сердца. Протагонисты могут пройти по этой дорожке достаточно далеко, чтобы найти бедного Эдди Ленсдейла, порабощенного Эдит Браун – давно умершей любовью всей его жизни.



Ложные направления

Далеко не всегда горожане действительно знают, что происходит, даже когда пытаются помочь расследованию персонажей. В конце концов, сам акт исполнения мечты за счёт жертвоприношения носит мистический характер, а мало кто может понять, что скрывается за этой сверхъестественной вуалью. Ниже приведены некоторые ловушки, способные направить протагонистов совсем в другом направлении. Эти истории не включают конкретных “правил” по реализации пожеланий, а потому персонажи, пошедшие по одной из ложных тропок, могут в результате прийти к выводу, что использование скважины даёт больше, чем забирает – что, разумеется, не соответствует действительности.

- Мэри Стивенс никогда не поддерживала контакта с собственной матерью. В конце концов мать умерла от инсульта во сне. Мэри переехала обратно в город после похорон и пролила немного крови в скважину, попросив дать ей шанс провести всего одну ночь с живой, здоровой и счастливой матерью, чтобы они смогли помириться и попрощаться.

- В 1974 году мэр Джек Хэнлон увидел, что город ожидает тяжёлое финансовое положение. Он спустился к воде и пожелал, чтобы город обрёл более светлую долю и получил хотя бы надежду на будущее. Он не стал проливать крови, однако скважина исполнила его пожелание, тронутая таким бескорыстием и заботой. На следующее утро главная улица оказалась отремонтирована неизвестными благодетелями, статуи на центральной площади заблестели от чистоты, а голливудские продюсеры попросили у мэра разрешения провести в городе съёмки нового фильма!

- Старый Фрэнки Гурвич (*“Ну, вы знаете, этот парень, владеющий Железнодорожным музеем рядом с шоссе I-80?”*) познакомился со своей женой после того, как пожелал, чтобы его полюбила красивая женщина. Не прошло и двадцати четырёх часов прежде, чем он встретил Жизель в “Закусочной Ральфа”! Фрэнки теперь каждый год возвращается обратно к воде и просит чего-нибудь небольшого в качестве подарка для своей жены.

- Луиза Килжески – вредная, старая сука. Она любит просить у скважины всё, что способно причинить вред всему городу. Она просит плохой погоды, исчезновения домашних любимцев, образования выбоин на дороге и нашествия гриппозных бактерий по всему городу. Если случается что-то плохое, знайте, что этого пожелала Луиза.

- Эдит Браун без чьей-либо помощи проложила себе дорогу к прекрасной жизни, но почему-то бросила всё достигнутое ради туповатого Эдди Ленсдейла. В конце концов ей захотелось освободиться от этого города и вернуться к тому, к чему она стремилась с самого начала. Поговаривают, что она смогла перебраться в большой город и стать помощницей генерального директора крупной сталелитейной компании.

Веридиан

Компания “Глейзер Стоун”, владевшая территорией карьера, несколько лет назад продала владения корпорации “Ю-Эс-Майнинг”, которая, в свою очередь, была куплена конгломератом “Веридиан”. Получив все активы, перешедшие Веридиану вместе с покупкой “Ю-Эс-Майнинг” и “Глейзер Стоун”, новая компания обнаружила старый проект, приостановленный после возникновения трудностей с разработкой карьера. Тем не менее, у корпорации “Веридиан” хватает технологий и средств для того, чтобы открыть карьер заново. Она сможет добывать известняк, извлекая целые блоки камня с помощью

технологий по резке алмаза. Как только Веридиан удалит все запасы известняка, компания планирует использовать карьер в качестве хранилища для отходов, пока он слой за слоем не заполнится мусором. Для выполнения этих условий Веридиану необходимо осушить воду в карьере.

Компания получила соответствующую лицензию от администрации округа. Предыдущие разработки Веридиана доказали, что используемые корпорацией технологии позволяют осушать воду без ущерба для любых других водных бассейнов, прилегающих к зоне проведения операции. Также ими планируется перекачивать воду из скважины в автоцистерны, которые перевезут содержимое карьера в рукотворное водохранилище в пятнадцати милях к северу от города.

Корпорация уже обзавелась офисом в верхней части карьера, в котором она планирует провести дренаж, хотя в данный момент этот “офис” представляет собой лишь большой фургон для жилья. Само собой, горожанам это не нравится. Они скрывают своё недовольство под маской протеста против причинения вреда природе или других последствий их деятельности. “Разработки карьера понизят уровень нашей жизни”, – утверждают многие горожане. – “И днём, и ночью нам придётся терпеть шум грузовиков, разъезжающих возле наших домов”. Новость о создании свалки играет на руку горожанам ещё больше, поскольку никто в городе не собирается жить рядом с ямой для мусора. Само собой, настоящей причиной протестов служит нежелание терять скважину – и горожане не собираются сдавать свои позиции.

Система

Любая история о скважине может потребовать от Рассказчика знания всевозможных систем и правил. Хотя приведённые ниже системы не призваны заменить стандартные правила игры, они могут облегчить вам задачу по оцифровке отдельных элементов истории.

Анатомия мечты

Получение любых благ после элементарного озвучивания своей мечты может существенно изменить атмосферу самой истории. Тем не менее, мы говорим об истории в жанре хоррор, а не рождественской сказке – а это значит, что исполнение любой мечты должно требовать ужасающей платы.

Кровь в воде

Стихотворение на стене само описало действие этой системы, и воды послушно следуют этим инструкциям. Для того, чтобы осуществить мечту, человеку необходимо пролить свою кровь. Любой персонаж, будь это второстепенная личность, действующая на задворках истории, или главный герой, за поступки которого отвечает конкретный игрок, должен заплатить кровавую цену за реализацию своего пожелания. Он должен встать над водой, пролить в неё свою кровь и озвучить своё желание. Кровь должна принадлежать самому просителю. Кроме того, она должна быть свежей. Попытка заменить свои жизненные соки кровью свиньи из мясной лавки не приведёт к осуществлению даже самого крохотного из желаний. Скважина не станет ничего дарить персонажу даже в том случае, если он притащит к берегу сопротивляющегося врага и разрежет ему руку. Даже если протагонист зачем-то захочет вытянуть из себя кровь в больничных условиях и пролить её в воду, это не сработает. Он должен оплатить своё желание только тёплой и свежей кровью. Все, кто пробовал обойти это правило, обнаруживал, что скважина продолжает молчать в ответ на их пожелания, пока они не начинали следовать инструкциям.

Пролитие собственной крови требует, чтобы персонаж нанёс себе очко летального урона. Хотя эта рана едва ли станет фатальной (если только Рассказчик не попросит его сделать бросок на сопротивление инфекции), сам урон носит летальный характер потому,

что требует прокалывания плоти. Вы можете попросить игрока сначала сделать бросок на Решительность + Самообладание с тем, чтобы он смог набраться смелости и причинить себе боль. Провал в подобной проверке означает, что персонаж не может заставить себя разрезать собственную плоть, в то время как любой полный провал практически неизбежно наделяет его умеренным отклонением на ближайшие 24 часа. Успех означает, что персонаж делает разрез, а исключительный успех позволяет ему восстановить одно очко Воли.

Кроме того, персонажу может понадобиться бросок на Сообразительность + Медицину, если он попытается обработать рану и удостовериться, что она не приведёт к заражению.

Скрытая плата

Мораль этой истории сводится к старому выражению *“Будь осторожен в своих желаниях”*. Подтекст подразумевает, что ни одно желание не воплощается в жизнь так, как кажется. Никто не способен получить столь многое взамен на несколько капель крови, а чаще всего, после того как персонаж обнаруживает реальную плату за своё пожелание, всё достигнутое перестаёт казаться ему наградой. Скважина не отличается в этом смысле от любого другого источника, сулящего великое вознаграждение за приложение самых ничтожных усилий.

Разумеется, пожелания требуют более-менее явной платы в виде самого расхода крови, однако любая награда должна была сбалансирована потерей. Это означает, что определённым образом мистическая природа скважины вступает в контакт со вселенной, требуя от неё удовлетворить просьбу смертного – однако эти награды не могут появиться из воздуха (вспомните закон физики, гласящий: “Материю невозможно создать или уничтожить” – за тем исключением, что скважина действует на метафизическом уровне). Если кто-то просит сто долларов, эти деньги должны откуда-то взяться. Они не появляются из воздуха, а выпадают из чужого кошелька или денежного ящика. Миллион долларов в этом смысле ничем не отличается от сотни, однако размер этой суммы требует более экстремальных методов извлечения денег из страхового фонда, банковского хранилища или сбережений богатого человека. Вселенная пытается сохранить баланс. Даже самое крохотное приобретение должно быть забрано из другого места.

Как сформулировать это простым языком? Пожелания стоят больше, чем думают сами просители. Большинство приобретений взимаются непосредственно у человека, озвучившего пожелание, или отнимаются у его ближайшего окружения. Парень, желающий получить вышеупомянутые сто долларов, получает деньги, но только после того как равнозначную сумму теряет его жена или, в крайнем случае, после того как эти деньги ему направляет благотворительная организация, операторы которой ошибочно решили, что он нуждается в финансовой помощи (в то время как деньги предназначались не для него, а для его соседа). Иногда бывает даже так, что у просителя крадут бесценный антиквариат, пропажу которого страховая компания готова оплатить только в размере ста долларов. Природа балансирует сама себя. Человек получает деньги, но какой ценой?

Обратите внимание, что по мере того как Веридиан начинает всё активнее приступать к осушению вод источника, эта кармическая система начинает всё больше отнимать у самого просителя. Непредвиденная цена желаний влияет на его семью и друзей, а любое осознанное или неосознанное желание осуществляется всё более болезненным образом. Насколько суровую плату взимает с просителя мир, решаете только вы. Делая этот выбор, руководствуйтесь двумя ключевыми моделями: “Обезьяний лапой” или “Пирровой победой”.

В случае с “Обезьяньей лапой” каждое новое пожелание приводит всё к новым неприятностям. Просители никогда не улучшают своего благосостояния за счёт магических сил источника. В такой истории семья, пожелавшая 200 фунтов стерлингов (если действие разворачивается в Англии), получает эти деньги в качестве компенсации за смерть одного из подростков на заводе. Родители используют следующее желание, чтобы

вернуть его к жизни. И он возвращается, только теперь это больше “оно”, чем “он”. В конце концов они используют третье желание, чтобы отменить второе, и так далее, пока не обнаружат, что они ничего не приобрели. В такой истории каждое пожелание ведёт только к новым страданиям и потерям.

Другой вариант, “Пиррова победа”, предполагает, что каждый проситель получает в точности то, что желает, однако цена заставляет его задуматься, не меньше ли он потерял бы, если бы попытался справиться своими силами. Каждое из желаний приводит к конечному результату, который сам начинает требовать своей платы. Персонаж, пожелавший приобрести атлетические способности олимпийского уровня, получает их за счёт сокращённого времени жизни, что заставляет его задаться вопросом, стоила ли мечта такой платы (для сравнения: в случае с “Обезьяньей лапой” он мог получить спортивные способности ценой потери мыслительных способностей, которые сделали бы его инвалидом и свели бы на нет все его новообретённые силы).

Ограничения

Если бы каждый мог попросить сколько угодно и чего угодно, мир давно рухнул бы под весом новых желаний. В конце концов, кто-нибудь мог бы пожелать, чтобы Луна рухнула на Землю и уничтожила всё живое. Вы как Рассказчик сами должны решить, следует ли выполнять подобные пожелания, однако вам в любом случае следует наложить определённые ограничения на магические способности источника.

Прежде всего, ни один персонаж не должен получить бесконечного числа желаний. Персонаж может просить что угодно, однако поначалу он ничего не получит. Лишь по прошествии целого года протагонист обнаруживает, что его первая мечта исполнилась (а учитывая, что за это время персонаж уже может понять, чего ему стоило осуществление этой мечты, вполне вероятно, что он не вернётся ни за вторым, ни тем более за третьим “приобретением”).

Во-вторых, важно понимать, что скважина обладает неким абстрактным интеллектом. Теоретически она может попросту отказаться от выполнения определённых просьб. Некоторые запросы могут оказаться слишком затратны как с точки зрения реализации их практических целей, так и с точки зрения формирования интересной истории. Как правило, пожелания, которые попросту невозможно как-либо сбалансировать, реализации не получают. Например, пожелав бесконечного числа желаний, персонаж ничего не получит, поскольку это *ничем* не может быть сбалансировано. С другой стороны, именно поэтому никто и нигде в мире ничего не теряет. Равным образом, персонаж, пожелавший, чтобы воздух превратился в жидкую лаву или чтобы все горожане начали говорить чепуху, требует слишком абстрактных вещей, которые невозможно как-либо скомпенсировать. В мире просто нет тех ресурсов или возможностей, которые могли бы оплатить исполнение подобной “мечты”.

Кроме того, скважина заинтересована в поддержании своей безопасности. Так, если рядом появится оборудование, способное уничтожить её, мистическая сила скважины может начать действовать в соответствии с чувством самосохранения. Это же означает, что она не станет исполнять пожелания, способные нанести вред ей самой или изменить её качества. Уничтожение карьера, города, всех местных жителей – всё это ведёт к потере ресурсов, которыми подпитывается сам колодец желаний, а потому он не станет идти на поводу у персонажей, требующих чего-то подобного.

Выбор слов

Еще одна причина, по которой пожелания необходимо делать с осторожностью, заключается в том, что мистическая сила скважины ищет любые обходные пути, позволяющие затратить меньше сил на исполнение мечты. Пожелания принимаются совершенно буквально. Награда полностью соответствует тому, чего просил персонаж, а потому всякий раз, когда кто-либо произносит формулировку своего пожелания, вам как

Рассказчику следует обратить внимание на выбор слов конкретного персонажа. Проситель, вставший на берегу скважины и заявивший: “Мне нужны деньги” (и ничего больше), просто напрашивается на неприятности. Подобная неопределенность может помочь ему найти пару долларов или получить толстый мешок мексиканских песо, а то и игрушечных денег для “Монополии”. Персонаж, требующий: “Пусть меня полюбит Джанин”, также может ожидать только новых проблем. Во-первых, само определение “полюбит” можно назвать довольно расплывчатым, и это может означать, что Джанин станет любить персонажа как бы издалека, “как друга” или как удобный объект для насмешек. Во-вторых, если вы хотите обойтись с посетителями колодца особенно сурово, помните, что нет никакой гарантии, что скважина выберет *правильную* Джанин. Пусть на пороге дома протагониста появится тринадцатилетняя дочь соседа Джанин с цветами и конфетами (вместо бывшей подруги, бросившей персонажа ради построения отношений со звездой спорта). Подобные пожелания содержат в себе потенциал для организации чёрноуморной сцены – а между тем, юмор может быть неплохой компенсацией для атмосферы хоррора, ждущей жертв скважины уже в самое ближайшее время.

Плавание и ныряние

Простое купание в скважине никак не влияет на исполнение желаний. Здешние воды не обладают какими-либо оздоравливающими или целебными свойствами. Равным образом, они не причиняют боли и не накладывают на протагонистов каких-либо жутких эффектов. Вода может быть холодной, даже в тёплую погоду (хотя она *никогда* не замерзает зимой), однако в целом ничего странного здесь не происходит.

Другое дело, что персонажи могут столкнуться с определёнными затруднениями, попытавшись добраться до дна этого источника. Прежде всего, невзирая на поразительную чистоту воды, внизу она неестественно темна. За каждые 10 футов, которые персонаж проплывает вниз, он получает растущий штраф -1 на зрительные проверки Восприятия. Что ещё хуже, погрузившись на 50 футов (само собой, если он вообще осмелится опуститься на такую глубину), он начинает испытывать приступы тошноты и головной боли. Каждые пять футов сверх этой глубины налагают растущий штраф -1 на любые броски. Если в какой-либо момент проверка плавания (Силы + Атлетики + экипировки) даёт полный провал, герой начинает тонуть (см. правила по задержке дыхания на стр. 49 книги **World of Darkness Rulebook**). Хотя даже те персонажи, которые заплывают на подобную глубину без аквалангов, не обязательно захлёбываются при таких условиях, их разум и тело начинают поддаваться сильнейшему давлению воды. Полный провал любого рода при использовании акваланга заставляет персонажа потерять сознание. Если только товарищ протагониста или другой ныряльщик не вытащит тонущего на поверхность, применяются правила утопления.

Второстепенные персонажи

Главные действующие лица в этой истории отыгрываются Рассказчиком и игроками. Тем не менее, эта история началась с человека, который первым загадал желание на берегу скважины – Эдди Ленсдейла, а также его мёртвой любовницы Эдит.

Эдди Ленсдейл

Реплика: “Вы хотите знать о карьере? Я расскажу вам всё о... Что это было? О Господи, Эдит что, здесь?”

Биография: Эдди родился глупым ребёнком в семье глупых родителей. До двадцатилетнего возраста он не знал ни удач, ни любви – пока не стал первым жителем города, загадавшим желание на берегу скважины. В течение многих лет после этого ему сопутствовала странная, искажённая, но всё же удача (по крайней мере, до тех пор, пока он не пожелал вернуть свою бывшую девушку Эдит). Всё это позволило ему накопить определённые средства, благодаря которым теперь он может практически не выходить из

дома, вместо этого заказывая доставку товаров к передним дверям. Когда он всё же выходит, чаще всего он бормочет какие-то сумасшедшие вещи об унижениях, которые ему якобы приходится терпеть от своей супруги. Конечно, никто не верит ему, потому что Эдит пропала без вести почти сорок лет назад. Разве нет?

Описание: Эдди – старик, выглядящий как сморщенная жаба. Его глаза, похожие на старые бусинки, прячутся в дуплах глазниц, зияющих над рябыми щеками, а рот постоянно кривится вниз, как у драматической маски.

Использование в истории: С одной стороны, Эдди – старый брюзга. С другой, он – всего лишь жертва ужасающих унижений и старческого слабоумия. В одну минуту он осматривается в полном осознании происходящего, в другую – бормочет что-то себе под нос. Он уже давно исходит от ужаса перед своей умершей женой, однако столько лет совместной жизни с этой мегерой сделали его абсолютно покорным её воле.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 1, Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1, Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Ремесло 2, Вождение 1, Эмпатия 1, Расследование 2, Кража 2, Обман 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Ресурсы 2

Воля: 3

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 8

Оружие/атака				
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок
Нож для стейков (спрятан в рукаве)	1(Л)	1	отсутствуют	3
Здоровье: 6				
Отклонения: Иррациональное мышление (умер.)				

Эдит Браун

Реплика: “Эдди, любовь моя, ты съешь эти чёртовы яйца, которые я для тебя приготовила”.

Биография: Эдит родилась в хорошей семье из этого города. Её отец работал в школе, а мать была примерной домохозяйкой. Эдит решила, что ей светит многообещающее будущее, включая замужество за порядочным человеком и целый выводок послушных детей. Какое-то время она встречалась с Эдди Ленсдейлом, считая, что он может быть как раз таким человеком, однако быстро поняла, что он слишком жалок и глуп. В итоге она решила покинуть город и поселиться где-нибудь поближе к жизни, где будет побольше активных молодых людей, один из которых и подарит ей счастливую жизнь в собственном домике. Тем не менее, Эдди Ленсдейл загадал желание, которое заключалось в том, чтобы она приехала к нему навсегда. И с этого момента Эдит перестала понимать, что происходит вокруг.

Описание: Эдит обладает телом и лицом девушки, которой только недавно исполнилось двадцать с небольшим. Она хороша собой, а её светлые волосы спадают до плеч. Тем не менее, она выглядит как-то *неправильно*. Её кожа слишком бледна, и под ней видны проступающие вены. Она никогда не мигает. И под её ногтями всё время торчит что-то красное – что-то, что просто не может быть краской.

Использование в истории: Если называть вещи своими именами, Эдит – полубезумное мёртвое существо, ведущее не вполне осознанное существование, нацеленное исключительно на Эдди Ленсдейла. Она любит его достаточно сильно, чтобы

заниматься с ним сексом (хочет он того или нет) и кормить его по три раза в день (даже если единственный способ осуществить это заключается в том, чтобы держать его сморщенное лицо у тарелки до тех пор, пока он не вылизет её начисто). Она заботится об Эдди со всей агрессивностью и считает любых гостей потенциальной опасностью для её мужа, которую необходимо вышвырнуть за дверь в кратчайшие сроки. Всякому, кто сталкивается с Эдит Браун, суждено испытать на себе её необычайную физическую силу.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Рукопашный бой 2, Ремесло 2, Запугивание 3, Скрытность 3, Холодное оружие 2

Преимущества: Стремительные рефлексy 2, Свежий старт 1, Быстрое выздоровление 4

Воля: 4

Нравственность: 3

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гнев

Инициатива: 5 (7 с учётом Стремительных рефлексy)

Защита: 3

Скорость: 13

		Оружие/атака		
Тип	Урон	Размер	Особенности	
Бросок				
Железная сковорода	2(T)	2	Нокаут (см. стр. 168	9

World of Darkness Rulebook)

Здоровье: 9

Мотивы

Ниже приводится ряд причин, по которым протагонисты могут принять участие (или по которым вы можете втянуть их) в истории с таинственной скважиной. Этот список не претендует на полноту: побуждения персонажей ограничены только фантазией самого Рассказчика и его игроков.

- **Сотрудники Веридиана:** Корпорация Веридиан сильно заинтересована в изучении карьера, поскольку неспособность вести раскопки выливается в потерю активов. Тем не менее, даже для того чтобы начать раскопки в ближайшее время, необходимо провести предварительные работы, включая осушение скважины. Персонажи могут принимать участие в этом процессе в любых мыслимых и немыслимых направлениях. Они могут быть простыми трудягами, привыкшими ворчать на свою работу (вроде ребят, которым поручено возить воду или контролировать большие чёрные пластиковые трубы, через которые вода должна перекачиваться из карьера в новое водохранилище). Как бы то ни было, персонажи каким-то образом находят маленькую пещеру и странное стихотворение. Игроки могут выбрать роли менеджеров среднего звена – тех мужчин и женщин, которые контролируют процесс раскопок, не пачкая свои руки. В зависимости от ваших потребностей как Рассказчика игроки могут выступить даже в роли руководителей операции, которые отлично знают, что они делают, и хорошо понимают, что, скорее всего, они разрушают источник мистической силы (хотя персонажи, участвующие в подобных событиях в роли руководителей, могут не понимать, какие последствия ждут их за уничтожение колодца желаний). Сотрудники Веридиана, скорее всего, встретят противодействие со стороны горожан, а кроме того, они могут пострадать от побочных эффектов, вызванных сливом таинственной воды (см. “Стартовые события” ниже).

- **Защитники:** Не все горожане знают о мистической силе источника, и не все, кто слышали о ней, верят в правдивость подобных историй. Правда, лишь меньшинство из них по-настоящему испытали на себе магию скважины. Эти редкие люди знают, что они

должны защитить святость этого места любой ценой. Большинство из них будут отбиваться даже голыми руками, хотя, скорее всего, на защиту источника они встанут с пистолетами в руках. В этом случае игроки берут на себя роль горожан, желающих сохранить скважину от чужаков. Что произойдёт, когда работники Веридиана, правительства или правоохранительных органов начнут соваться в карьер или исследовать обстановку в городе? Как далеко пойдут персонажи, чтобы сохранить в тайне свои достижения? Заполнены ли их шкафы собственными скелетами? Смогут ли они увидеть ошибочность своего пути и понять, что все эти годы скважина куда больше вредила им, чем помогала обрести счастье?

- **Истребители:** Далеко не каждый из горожан доволен наличием этой скважины под рукой. Некоторые уже увидели истинные последствия реализации пожеланий за счёт колодца и знают, что он причиняет страдания вместо того, чтобы избавлять от них. Подобные персонажи являются в городе явным меньшинством, однако они полны решительности уничтожить колодец или лишить его силы. Есть ли среди них религиозные личности, видящие в волшебном источнике лишь насмешку над природой? Или, может быть, игроки выбирают роли друзей или родственников тех людей, которые воспользовались силой скважины и испытали на себе худшие из её “даров”? Возможно, они сами некогда прибегли к помощи скважины и теперь готовы пойти на всё, чтобы отомстить? В качестве альтернативной возможности персонажи могут затаить обиду на город. Может быть, местные жители подвергли героев социальному ostracismu из-за их непохожести на остальных, а может быть, персонажи работают на компанию, которой не удалось получить земли со скважиной в своё владение? Так или иначе, теперь персонажи активно стремятся повредить местным жителям, уничтожив их глупый мистический костыль. Истребители почти наверняка столкнутся с горожанами, которые заклеят их предателями и врагами (однако самые серьёзные последствия ждут их после того, как им удастся разрушить или осушить источник).

- **Дети:** Неписаным правилом горожан является запрет на допущение детей и подростков к магической скважине. Детей просто не подпускают к колодцу, ссылаясь на жуткие легенды и “случаи” с утонувшими детьми. Однако дети есть дети, и некоторые из них живут для того, чтобы нарушать правила. Игроки могут выбрать роли таких детей (скорее всего, подростков), которые решают пробраться к скважине просто для того, чтобы доказать своё бесстрашие или понять, что подталкивает их родителей так много говорить о карьере. Кроме того, некоторые подростки могут попробовать спрятаться здесь от своих родителей (возможно, здесь они курят, употребляют наркотики, занимаются сексом или рассказывают страшилки). Герои этого типа ничего не знают о подлинной силе скважины. Но что случится, когда они найдут пещеру и странные стишки? Или они услышат шаги и спрячутся, после чего увидят, как один из горожан спускается к воде, проливает кровь и загадывает желание? Что дети сделают после этого? Может быть, они попытаются загадать собственные желания. Или, может быть, их поймают и накажут или потребуют, чтобы они никому не рассказывали, что были около скважины (а может быть, местные даже готовы причинить вред собственным детям, только бы сохранить в тайне силу колодца?)

Стартовые события

Протагонисты могут и не подозревать о мистическом характере скважины до того, как в город приедут работники Веридиана. Ниже приведены несколько ключевых событий и встреч, которые могут заинтриговать персонажей или подтолкнуть их к собственному расследованию ситуации.

- **Городская легенда:** Вне зависимости от того, живут ли протагонисты в городе или приехали сюда погостить, они могут услышать одну из легенд, связанных с подземной скважиной. Быть может, пьяный мужик в баре пробормочет что-нибудь о проклятых желаниях, а может, протагонисты столкнутся с теми, кто пользовался силой колодца и

знает, насколько сколь велика (или, напротив, приемлема) цена желаний.

- **Исполнение желаний:** Все персонажи чего-то хотят. Это часть их природы (а мудрый Рассказчик может даже попросить игроков записать список целей, которых они захотят достичь, или проблем, от которых они захотят избавиться на игре). Скважина может стать отличной приманкой для персонажа, который хочет чего-то так сильно, что он готов пролить немного крови в обмен на реализацию своей мечты. По мере того как нужды персонажа будут расти (банк накладывает арест на его дом, кто-то крадёт его машину, жена уходит или персонаж просто видит ценную вещь, которую он бы купил первым делом, когда бы только у него появились деньги), горожане всё чаще начнут намекать ему, что скважина вполне способна “смазать колёса”.

- **Под прицелом:** Время от времени персонажи создают кому-то проблемы. Может быть, герой начинает драку с другим посетителем бара. Возможно, другой персонаж нечаянно ломает ветку любимого дерева его соседа или сбивает его кота. Оскорблённый горожанин отправляется к скважине с просьбой о мести. Что происходит, когда персонаж обнаруживает своего питомца (или дочь) сбитой точно так же, как он сбил кота? Или он неожиданно ломает ногу, или у него загорается дом? Сначала это может показаться чередой простых неудач – однако затем персонажи начинают замечать, что их проблема глубже, чем можно подумать.

- **Паутина:** Персонажи всего лишь проходят через этот город (или живут здесь, однако ни разу не слышали о мистической силе скважины), но вскоре начинают видеть действие целой паутины желаний. Одному горожанину нужны деньги, и он получает их за счёт своего соседа. Желая отомстить, сосед желает банку, “перепутавшему” его счёт со счётом первого горожанина, сгореть – что и происходит в пределах нескольких дней. Горожане впадают в неистовство. Люди начинают произносить желания изо дня в день, оплачивая счета, покупая предметы роскоши, получая бесконечные запасы необходимых лекарств и так далее, однако каждое желание создаёт дефицит где-то ещё. Вскоре люди перестают стремиться к материальным благам, довольствуясь только пожеланиями мести своим обидчикам, или, напротив, любви со стороны окружающих, или комфорта в эти безумные времена. Персонажи успевают увидеть город за несколько дней до того, как он превращается в кипящий котёл – после чего приходят сотрудники Веридиана и делают всё в тысячу раз хуже.

Дальнейшие события

Если стартовые события могут казаться протагонистам достаточно элементарными и предполагать рациональное объяснение, сверхъестественные происшествя, следующие сразу за ними, подталкивают персонажей к мысли, что старый карьер действительно таит в себе какую-то загадку. Веридиан приобретает брошенную территорию Глейзер Стоун, после чего начинается процесс разработки карьера. Компания отправляет несколько танкеров и грузовых автомобилей с водой на север от города или начинает многомесячный процесс осушения скважины. Несколько горожан поднимаются против них с оружием в руках или пытаются саботировать усилия Веридиана. Вне зависимости от того, что именно происходит вокруг колодца, Веридиан намерен его осушить.

Между тем, стихотворение, начертанное на стенах пещеры, не лжёт. Слив воды из колодца означает медленное увядание города. Кто бы ни создал это жуткое место, он наложил на него неослабевающее проклятие, только и ждущее своего часа.

Проклятие заключается в следующем: как только воды источника подвергнутся осушению, скважины больше не будет требовать крови с тем, чтобы принимать пожелания. Вместо этого она начнёт выполнять желания горожан в ту же секунду, когда они захотят чего-либо. Хотя поначалу это может казаться хорошей новостью, разумеется, ситуация не предвещает ничего хорошего. Бессознательные желания начинают сбываться. Жителям не нужно *активно* желать чего-то, чтобы это произошло. Мысли достаточно лишь промелькнуть в разуме горожанина, чтобы воплотиться в действительность.

Проблема в том, что каждый день люди думают о совершенно лишнем и порой даже экстремальных вещах. В течение нескольких секунд в день человек может желать кому-либо смерти, или думать о том, как было бы хорошо, чтобы его дети наконец замолкли, или чтобы его супруга безропотно выполнила его волю. Они не хотят этого *на самом деле*. Иногда подобные мысли служат лишь способом высвободить накопившийся стресс. Однако теперь эти желания воплощаются в жизнь (кроме того, привычно использовать воду колодца становится невозможным, поскольку Веридиан окружает карьер колючей проволокой, столбами и круглосуточными охранниками).

Каждый фут воды, забранной из скважины, выхватывает из потока мыслей городских обывателей одно бессознательное желание и вдыхает в него жизнь. Веридиан способен выкачивать по одному или два фута в день. Глубина скважины составляет более пятидесяти футов – вероятно, около сотни футов. В течение нескольких недель или месяцев город будет страдать от целого ряда ужасных событий или явлений, вызванных неосознанными желаниями горожан. Следует Веридиану найти ускоренный способ перекачивания воды, и эти произвольные желания начнут воплощаться быстрее и чаще.

Ниже приведены несколько потенциальных событий, которые могут произойти в результате осушения вод. Эти ситуации введены в игру для того, чтобы протагонисты смогли почуять что-то неладное, однако не получили возможности сразу понять, что именно происходит. Иными словами, пока уровень воды будет опускаться всё ниже и ниже, невысказанные пожелания горожан начнут разрушать весь город – и персонажи не смогут оставить это без внимания.

Мёртвые ходят

Любой человек хоть раз в жизни желал, чтобы умершие вернулись в этот мир. *“Как бы я хотел, чтобы тётя Маджори была сейчас здесь, рядом со мной”* – говорит один. *“Я бы всё отдал, лишь бы Миранда не погибла в той автоаварии”*, – признаётся другой. Скважина вполне способна воплотить эти безнадёжные мечты в реальность. Результат не имеет ничего общего с нашествием зомби. Вместо этого персонажи могут периодически встречать людей, которые считались мёртвыми, но, судя по всему, каким-то образом уцелели или вернулись назад. Местного мальчика, утонувшего у всех на глазах в общественном бассейне, видели возле свалки. В доме самоубийцы снова видели его лицо, промелькнувшее у окна. Некоторые из таких мертвецов возвращаются в мир, сохраняя вменяемость и сознание. Другие могут вернуться дикими и голодными. Все они чрезвычайно бледны и покрыты шрамами, свидетельствующими об их гибели. Кроме того, в зависимости от молчаливого желания горожанина, такой персонаж может вернуться не в качестве ожившего мертвеца, а в виде беспокойного духа.

Странные смерти

Подобно тому, как некоторые могут пожелать, чтобы мёртвые вернулись обратно, кое-кто среди горожан может пожелать, чтобы живые покинули этот мир. Подобные желания чаще всего носят лишь мимолётный характер – вспомните, как часто дети кричат своим приятелям, что “убьют” их за то, что они взяли их игрушечный грузовичок. Однако после того как скважину подвергают осушению, она перестаёт делать различия между подсознательными фантазиями и подлинными желаниями горожан. Шальные мысли, такие как: *“Чтоб этот Хал повесился”* или *“Надеюсь, у Чарли башка после этого лопнет”*, могут попросту воплотиться в действительность. Первая из череды этих странных смертей может и не показаться окружающим такой уж странной. Конечно, достаточно удивительно, что местная домохозяйка теряет руку в неожиданно заработавшем мусоропроводе и умирает от кровопотери, однако, какой бы шокирующей ни была эта смерть, она не кажется сверхъестественной. Однако по мере того как изо дня в день на улицах города будут находить жертв ещё и ещё одной необычной смерти, люди начнут понимать, что проклятие скважины сбывается у них на глазах.

Сосед против соседа

Проявление бессознательных желаний позволяет скважине отомстить городу, воспользовавшись как оружием простыми соседскими разногласиями. Отношения между соседями часто образуют запутанную паутину, хотя в большинстве случаев она не скрывает ничего особенного. Люди просто испытывают по отношению друг к другу те чувства, которые они редко выставляют на показ, будь это обиды или просто не самое высокое мнение о других. Скважина вдыхает в эти споры и разочарования настоящую жизнь. Когда Мэри желает, чтобы кто-нибудь прибил соседского кота, а на следующее утро кота находят распятым на подвальной двери его хозяев, вспыхивает искра подозрения. Когда одна из двух соперниц просыпается утром и обнаруживает, что кто-то сбрил ей все волосы и даже брови, она решает, что это сделала вторая девчонка (даже если облысеть ей безотчётно пожелал кто-то ещё – например, бывший парень или серая мышка, над которой эта девчонка смеялась в классе). Люди начинают травиться завтраками. Они находят пауков, крыс или змей в отделениях для перчаток. Невидимая рука толкает их вниз по лестнице, а кто-то просыпается глухим, немым или ослепшим. Некоторые из этих пожеланий обретают форму хулиганских розыгрышей, но другие выглядят опасными или даже летальными. То, что начиналось в виде простой обиды, становится агрессией в чистом виде. Город начинает походить на кастрюлю с водой, стоящую на плите с открытым огнём. Сначала на поверхности появляются всего несколько пузырьков. Проходит какое-то время – и вода прорывается наружу.

Возвращение пропавших вещей

Людам свойственно терять вещи, а затем мечтать, чтобы они вернулись. Это происходит всё время. Люди теряют ключи, кошельки, украшения и мобильные телефоны. Другие теряют предметы личного пользования: надёжный компас, полученный ещё в дни увлечения бойскаутством, старый билет в кино, ставший символом первого свидания, или кассету с записями, составленную бывшей девушкой. По мере того как вода из скважины убывает, потерянные вещи начинают возвращаться. Но они появляются не в обычных местах. Вместо этого человек может найти потерянное обручальное кольцо в закрытой коробке с овсяной кашей. Ключи могут появиться в чужой машине. Старый охотник может почувствовать боль в боку, пойти в больницу и выяснить, что в мышцах у него застрял наконечник любимой стрелы. Возможно даже, что скважина начнёт возвращать сбежавших животных или пропавших людей – с полубытыми личностями и изменёнными разумами.

Персональный хоррор

Сбываются бессознательные мечты и желания самих героев. Если один персонаж желает причинить боль другому (возможно, грозя этим вслух), его пожелание исполняется быстро и беспощадно. Нога соперника ломается после того, как он перелезает через бордюр, или персонаж случайно попадает в него из ружья во время охоты на оленя буквально через пару часов после того, как он высказал своё пожелание. Или, быть может, протагонист, получивший провал (или полный провал) при каком-либо броске, неожиданно приобретает “бесплатный” успех – который позже потребует от него неожиданно высокой платы. Возможно, он не получает успехов при броске на Внушительность + Знание животных, пытаясь приручить бродячего пса, и животное убегает. Но час спустя пёс возвращается – и он не только привыкает к протагонисту, но и нападает на всех, кто подходит на десять футов к его хозяину.

Необъяснимые события

Когда необъявленные пожелания местных жителей неожиданно материализуются, происходит целая череда событий, которые поначалу могут ускользнуть от внимания протагонистов. Сами по себе эти инциденты ещё ничего не значат. Только если связать их

вместе, можно понять, что происходит что-то неординарное. Что произойдёт, когда подросток-инвалид начнёт показывать неожиданные результаты и будет принят в команду по плаванию, как и хотели его родители – однако позже станет очевидно, что он превратился в безжизненную машину по исполнению этого (и только этого) пожелания? Или когда женщина с избыточным весом начнёт молиться о том, чтобы похудеть, и неожиданно получит инсулиновый шок после необъяснимой потери сорока килограммов? Или когда люди, зашедшие в местную библиотеку, неожиданно начнут утрачивать способность к речи из-за желания библиотекаря посидеть в тишине? Старики снова становятся молоды, но по-прежнему продолжают страдать от артрита, рака или болезни Альцгеймера. Метель охватывает городские улицы посреди июня или лёд начинает таять в декабре от невыносимого зноя потому, что кто-то мечтал о скорейшей смене сезонов. Как бы то ни было, все эти события будут казаться скорее аномалиями или исключениями из правил, чем непосредственно сверхъестественными явлениями. Тем не менее, персонажи могут начать получать информацию о целой эпидемии таких происшествий. Со временем эти феномены начинают проявляться всё чаще и интенсивнее, и уже очень скоро их странность становится неоспорима.

Эдди

Что может Эдди Ленсдейл сказать по поводу этих событий? Он видит, как город катится в Преисподнюю – так неужели он не заподозрит, что причина кроется в условиях стихотворения, найденного им на стене пещеры? Попытается ли он вырваться из плена, в который попал по своей вине? Попробует ли он предупредить горожан о последствиях, когда Веридиан развернёт свой проект вовсю, или ему даже захочется посмотреть, как они все страдают и умирают? А может быть, он просто побоится протянуть другим руку помощи? Эдди легко может попытаться связаться с протагонистами – по телефону, посредством передачи писем через окно в мансарде, где их не увидит Эдит, или даже рискнув выбраться из постели ночью. Само собой, как только Эдит заметит, что её муж замешан в каких-то тайных делах, она накажет не только его, но и всех, кто посмел отвлечь его от своих домашних обязанностей.

Истории

Сценарии, действие которых разворачивается вокруг скважины и её загадочного влияния на горожан, располагают к большому количеству драматических сцен и расследований. Большая часть таких сцен будет носить сугубо локальный характер и повествовать лишь об отношениях между обывателями. Постарайтесь не забывать об этом при рассмотрении следующих сюжетов.

Желание в руке

Эта история представляет собой глубоко личное повествование о персонажах, которые сталкиваются с последствиями собственных желаний. Игроки выступают в роли протагонистов, каждый из которых пролил свою кровь и озвучил своё пожелание в прошлом. Вероятнее всего, некоторые уже пожалели об этом, столкнувшись с реальной стоимостью своих надежд, в то время как другие могут быть довольны полученными результатами. Как бы ни относились протагонисты к последствиям своего решения, собственные желания начинают преследовать их в той или иной форме. Как только в городе появляются сотрудники Веридиана, именно бессознательные пожелания персонажей первыми воплощаются в жизнь. Персонажам приходится сотрудничать, совместно работать над искуплением содеянного или бороться против воли колодца. Смогут ли они примириться с тем, что они сделали, и поможет ли это избавиться от

страданий, которые они невольно принесли в этот мир? Или же они попытаются справиться со своими проблемами, загадав новые желания, что только глубже начнёт погружать их в зыбучие пески нравственных мук? Попытаются ли они избавить город от власти скважины, предложив свою помощь Веридиану? Или они попытаются спасти его, видя в нем последнее средство к спасению?

Смягчение повреждений

Трудно поспорить с тем, что скважина вызывает немало проблем в отношениях между людьми. Настоящие чувства подвергаются испытаниям – сначала посредством исполнения осознанных желаний (до появления сотрудников Веридиана), затем через осуществление безотчётных мечтаний (после приезда Веридиана). Чтобы выжить, весь город должен объединиться, однако без руководителя или конкретной цели эта задача оказывается практически невыполнимой. Горожане начинают убивать друг друга и даже самих себя, становясь рабами случайных желаний. Именно здесь на сцену предстоит выйти героям. Они начинают работать над “ограничением ущерба”, пытаются сохранить город и сплотить его жителей в это особо трудное время. Возможно, протагонисты действуют в роли самоназначенных полицейских (или даже буквальных стражей порядка) в попытке удержать жителей под контролем. Может быть, герои стараются перефокусировать внимание горожан друг с друга на что-то ещё – возможно, на работников Веридиана. Возможно, протагонисты помогают организовать массовый исход из города (мобилизация тысячи или большего числа человек, способных уничтожить друг друга одним лишь усилием воли, - задача повышенной сложности). В отличие от других сценариев, эта история *не* изображает местных жителей как эгоистичных безумцев, отчаянно пытающихся защитить свои секреты, а вместо этого показывает их как хрупких, несчастных жертв, достойных сочувствия и случайно вставших на скользкий и чрезвычайно обманчивый путь.

Культ бездны

Хотя не все горожане сошли с ума, некоторые из них давно пересекли границу разумного. Небольшое количество местных жителей (вероятно, около тридцати или сорока) начали разворачивать тайную деятельность по защите “священной скважины”. Они образовали нечто наподобие любительской секты, хотя уже успели разработать секретные знаки, “кодекс чести” и рудиментарную мифологию, позволяющую держать скважину в тайне от посторонних и неверующих. Они знают о силе этой бездонной ямы и потому считают себя её избранниками.

Протагонисты пытаются выступить против источника и его проклятой силы. Они могут быть сотрудниками Веридиана, первоначально не понимающими, с чем имеют дело, или другими местными жителями, которые видят в скважине проклятие вместо благословения. “Культ” защитников в данном случае занимает нишу антагонистической организации, хотя среди них могут встретиться и вполне вменяемые индивиды. Вы как Рассказчик должны изобразить их скорее как простых людей, поддавшихся иллюзии вечного счастья, чем как палачей и садистов. И тем не менее, эти горожане готовы причинить вред и даже убить тех, кто рискует раскрыть их секрет недостойным. Протагонисты, первоначально не понимающие, кто здесь друг и кто враг, вынуждены иметь дело с противниками на каждом шагу (в качестве альтернативной возможности вы можете рассказать историю о самом культе, в которой протагонисты являются его частью вместо того, чтобы выступать против сектантов).

Заговор Веридиана

В этой истории образ скважины остаётся прежним: она постоянно действует в качестве катализатора человеческих страстей, разрушая город за счёт потакания любым желаниям местных жителей. Тем не менее, настоящим антагонистом в этой истории становится

корпорация “Веридиан”. Она приобретает карьер вовсе не для возобновления раскопок. Нет, её цели куда злонамереннее. Веридиан специализируется на покупке мистических владений по всему миру для того, чтобы использовать их силу в своих жутких целях (или, возможно, с тем чтобы уничтожить их и тем самым избавить мир от магического гнёта). Протагонисты каким-то образом узнают об ужасах, которые ожидают город в случае осушения скважины, а также замечают сотрудников корпорации (в обязательных тёмных костюмах и солнцезащитных очках), посланных в город для того, чтобы проследить за гибелью города. Персонажи могут даже играть роль ничего не подозревающих сотрудников Веридиана или горожан, увидевших только базовые намёки на тёмные замыслы корпорации. Персонажам предстоит разоблачить этот заговор с нуля – вероятно, прокравшись в офис компании и обнаружив секретные документы или электронные файлы с соответствующей информацией. Они могут обнаружить, что заговор проходит на самых высоких уровнях и вовлекает деятельность других корпораций (“Тайм-Уорнер”, “Хэллибёртон”) или даже правительства. Возможно, разгул исполняющихся желаний не входил в планы компании, а возможно, заговор выходит из-под контроля как раз из-за негативных последствий осушения скважины. Или, быть может, герои обнаруживают, что Веридиан разворачивает свою разрушительную деятельность и в других местах силы – включая те, которые описаны на страницах этой книги...

Тварь на дне колодца

Проходит время, и Веридиан успешно переправляет всю воду в хранилище к северу от города. Несмотря на легенды, скважина оказывается вовсе не бездонной. Так что же произойдёт, если Веридиан закончит свою операцию, а горожане сумеют не уничтожить друг друга за это время? *Кто-то* должен был находиться в карьере, чтобы начертить стихотворение на стене пещеры, и в данной истории этот “кто-то” ждёт своих жертв на дне ямы, в которой он существовал ещё до того, как первые поселенцы выстроили этот город.

Что это за создание? Может быть, это какая-то фея из страшных сказок, обладающая изощрённой фантазией и желаниями, не доступными человеческому пониманию? Или это какое-то древнее змееподобное существо, свернувшееся огромными кольцами и страдающее от жуткого голода? Существо может быть кем угодно – бессмертным чернокнижником, прикованным ко дну скважины и обречённым на страшную и мучительную вечность, усталым джинном наподобие тех, что встречаются в “Тысяче и одной ночи”, или даже самим Дьяволом. Эта история требует от персонажей дожить до того момента, когда работники Веридиана откачают или осушат всю воду скважины, с тем чтобы стать свидетелями финала, взрывающегося серой и пламенем. Существо вырывается на свободу, и его приходится победить – скорее всего коварством и хитростью, хотя дело может сделать и колоссальная огневая мощь. Кроме того, персонажи сталкиваются с живым доказательством существования монстров – и особенно таких извергов, которые легко могут стоять за величайшими страданиями человечества.

Реальность кусается

В этом варианте истории на дне скважины не живёт никаких чудовищ – в сущности, здесь у врага вообще нет лица. Тем не менее, осушение скважины здесь приводит не просто к реализации безотчётных желаний. Вместо этого в городе начинают ещё более странные происшествия. Сама действительность начинает распадаться на части. Галлюцинации обретают форму и функции. Мимолётные мысли навсегда запечатлеваются на стенах карьера, или наносятся в виде граффити на стены местных домов, или даже заливают их кровью. Дороги, ведущие из города, могут исчезнуть в густом тумане или просто пресечься и привести в бесконечный серый каньон. Звери и даже неодушевлённые предметы обретают хаотичное подобие разума, а вода становится воспламеняемой. Мембрана между этим и нематериальным миром даёт трещину, и

персонажи должны иметь дело с результатом этого чудовищного проклятия. Они могут попасть в странную параллельную реальность, разбитую на малосвязанные фрагменты подобно осколкам разбитого зеркала (вроде тех миров, которые были изображены в “Темной башне” Стивена Кинга или “Что-то происходит” Роберта Маккаммона). Смогут ли они найти путь из этого безумия, прежде чем весь город исчезнет с лица Земли?

В этой истории персонажи быстро узнают, что материальный мир является только частью огромной реальности. Они понимают, что скважина стала всего лишь проекцией человеческих страхов и желаний, и теперь она изрыгает эти иллюзии и кошмары обратно. Смогут ли они успокоить колодец желаний, совершая добродетельные поступки или спасая других независимо от риска для собственной жизни? Смогут ли они перехитрить скважину, используя против неё её собственную силу? Что произойдёт, если они узнают, что они вовсе не уничтожили эту брешь в реальности, а лишь передвинули её в другое место или заставили влиять на какой-нибудь другой мир?

Как положить этому конец

Когда персонажи обнаруживают “дурное место”, их первым инстинктом может стать попытка уничтожить его. Это даже может быть вполне разумным решением, учитывая тяжесть ситуации. Если источником проблемы служит только карьер, персонажам может оказаться достаточно положить конец его существованию. Возможно, вы даже захотите позволить игрокам решить конфликт именно таким методом, потому что уничтожение целого карьера или огромной скважины всё равно потребует от игроков усилий и изобретательности. Для этого им придётся приложить силы к закупке огромного количества взрывчатых веществ или приобретению собственных автоцистерн и так далее. Как бы то ни было, такое решение должно привести персонажей к преодолению серьёзных препятствий – потому что *уничтожить карьер неопишимо трудно*. Настолько трудно, что персонажам, вполне возможно, придётся нарушить закон на пути к решению этого затруднения. Если игрокам удастся придумать хороший план или если они продолжают упорствовать даже после целой череды неудач, так тому и быть. Возможно, вам как Рассказчику просто захочется наградить их за усилия, даже если в целом такая задача была непосильной для персонажей.

Тем не менее, уничтожение скважины колоссальным взрывом трудно назвать интересным решением ситуации. Не забывайте, что скважина обладает собственным (даже если неполноценным) разумом и желает выжить. Такой сверхъестественный разум существует и за пределами самого колодца и каменных стен. Он не привязан к физической материи, так что уничтожение области может ничем не помочь персонажам. Более того, это может лишь усугубить ситуацию.

Веридиан

Карьер принадлежит корпорации “Веридиан”. Она уже размещает ограждения и предупреждающие знаки для горожан вдали от верхней части ямы, не говоря уже о недрах карьера. Компания не заинтересована в том, чтобы персонажи или другие личности совали нос в её деятельность. Нарушители границ будут иметь дело с сотрудниками корпорации, которые вполне могут задержать их и вызвать полицию. Кроме того, если Веридиан преследует собственную мистическую цель в этом месте, сотрудники корпорации могут “обработать” протагонистов (за этим словом может скрываться всё что угодно – от пыток и промывания мозгов до убийства и захоронения персонажей – возможно, даже для прокорма твари, скрывающейся в глубинах скважины).

Горожане

Местные жители выступают против вмешательства Веридиана – так почему бы им не перегородить дорогу заодно и протагонистам, которые собираются забраться в их святилище и, возможно, положить конец его благословенной деятельности? Местные

жители могут выступить против героев истории при первых же подозрениях, что они могут желать уничтожения скважины. Сначала жители постараются усложнить им жизнь. Персонажи просто столкнутся с тем, что им трудно получить номер в мотеле или получить обед в ресторане. Если они будут продолжать свой крестовый поход, полиция может арестовать их – возможно, даже в отсутствие обвинений. Если протагонисты и дальше будут пытаться нанести скважине вред, они могут столкнуться с целой толпой разъяренных жителей, вооружённых вилами и ружьями. В конце концов, местные готовы пойти на всё для спасения своего “святилища”.

Осушение

Предположим, герои действительно смогли нанести карьеру физический вред. Может быть, они заложили взрывчатку и подорвали тонны камней, осыпавшихся затем в воду, или, возможно, они тайно перекачали воду в автоцистерны под покровом темноты и перевезли её в другое место. Возможно, персонажи даже перехитрили скважину так, что она сама нанесла себе вред. Результат, скорее всего, будет одним и тем же: они повредили области и потенциально понизили уровень воды. А это означает, что проклятие становится только сильнее. Всё больше подсознательных желаний становятся реальностью, и в городе начинается всё растущий хаос. В этот момент персонажи могут осознать, что их действия не помогли решить проблему, а сделали всё только хуже.

Отравление воды

Ещё одним вариантом решения проблемы может стать отравление скважины. Они могут предположить (верно это или неверно – зависит от типа истории, которую вы рассказываете), что в тёмных глубинах что-то живёт, и яд способен убить это существо. Отравление воды *может* сработать, если героям удастся сбросить в воду достаточно токсинов. Некоторые яды, используемые в озерах или прудах (например, рототен, предназначенный для убийства рыбы), могут и оказать на скважину определённый эффект – но какой? Действительно ли это устранил силу скважины – или только ускорит метафизическое воздействие вод на город? Что произойдёт, когда Веридиан начнут выкачивать воду и невольно отправят несколько грузовиков отравленной воды в северное хранилище, где яды будут просачиваться в грунтовые воды и питьевое водоснабжение?

Подлинные решения

Как только персонажи поймут, что уничтожение скважины трудно считать ответом на их молитвы, они могут взяться за рассмотрение альтернативных решений. Как именно они могут добиться победы над волей скважины, решать вам.

Одна из интересных возможностей заключается в том, что персонажи могут просто вернуть скважине статус-кво. Первоначально уровень воды в скважине был значительно выше, а потому персонажи могут решить вернуть уровень воды на эту отметку. Они могут компенсировать работу Веридиана и использовать насосы для выкачивания воды обратно в карьер. Или, может быть, они пытаются получить воду из реки или перенаправить её поток, с тем чтобы заполнить яму. Любой из этих подходов может остановить загадочные эффекты колодца и вернуть его в “нормальное” состояние. В этом случае колодец будет по-прежнему исполнять желания, но для этого людям придётся проливать кровь и высказывать желания вслух. Тем не менее, в этом случае персонажи могут по-прежнему иметь дело с Веридианом.

Кроме того, если они смогут остановить процесс слива, возможно, они защитят район от дальнейшего вреда. Возможно, они даже смогут остановить местных и предотвратить их возвращение к первоначальной практике. Они могут поставить ограждения, знаки, колючую проволоку или даже охранника – или начать охранять скважину *лично*. Также они могут уговорить руководство Веридиана обратить внимание на связь между деятельностью компании и ужасными вещами, происходящими в городе, с тем чтобы

корпорация выставила охрану. В конце концов, корпорация сможет получить страховочную компенсацию, сославшись на проблемы с местностью.

Также возможно, что вы захотите подтолкнуть героев к менее ординарным решениям. Возможно, протагонистам удастся связаться с местными мистиками (индейцами, колдунами, исследователями паранормальной реальности), которые смогут помочь им побороть волю скважины и снять проклятие с города. Кроме того, персонажи могут провести подобные расследования в оккультной сфере самостоятельно, отыскав книги заклинаний и старые пергаменты, в которых может найтись решение проблемы. Этот сеттинг может даже стать хорошей стартовой площадкой для персонажей, глазам которых медленно открывается вся ужасающая реальность Мира Тьмы. Скважина может стать только первым делом в истории протагонистов, судьба которых и далее будет связана с исследованием других загадочных и оккультных мест.

Университет

Учитывая, что каждые четыре или пять лет студенческое население университета полностью обновляется, неудивительно, что студенческие истории могут переходить из класса в класс, из общежития в общежитие и из братства в братство спустя долгие поколения после того, как все уже тысячу раз забыли источник этих рассказов.

Ричард Рёпер, “Городские легенды”

Университеты пропитаны чувством непостижимой дихотомии. Некоторые люди видят в профессорах носителей величайших знаний, в то время как другие считают их чучелами в рубашках, прикидывающихся элитой. Равным образом, студенты университетов и колледжей могут быть как детьми богатых родителей, привыкшими разбазаривать деньги из семейного бюджета, так и трудолюбивыми молодыми людьми, отчаянно пытающимися отбить гору кредитов, взятых на их обучение, или спортсменами, пробивающими себе путь в Высшую лигу.

Все эти стереотипы в той или иной степени существуют во всех университетах мира. Даже после того, как сами университеты меняют характер, их репутация переживает десятилетия и затеняет истинную картину их нынешнего положения. И каким бы ни было это положение, любой университет хранит свои тайны. Иногда эти тайны выражаются всего лишь в том, что профессор крутит роман со студенткой, а в общежитии произошло убийство, которое так и не удалось раскрыть. Однако чем старше университет, тем вероятнее, что в его стенах скрываются тайны и более эзотерического порядка.

В Мире Тьмы университет может служить домом сверхъестественных порождений ночи. Некоторые могут питаться студентами, в то время как другие могут заниматься собственной деятельностью в тёмных коридорах вдали от обычных людей. Университет может быть домом величайших тайн, но он и сам – загадка, пропитанная атмосферой неведомых знаний и раскрывающая дорогу к истинным знаниям только тем, кто готов жить, работать и учиться в его стенах.

Синописис

Научные круги иногда носят забавный характер. Они столь же пропитаны коррупцией, что и политика, однако ничто не способно пошатнуть их респектабельность. Большинство людей привыкли к мысли о том, что политики лгут, однако если речь идёт о профессорах и других членах научных кругов, все ожидают, что они будут вести себя честно и мудро.

В действительности эти люди ничуть не честнее, чем кто-либо другой в нашем мире, и трудно назвать редкостью ситуацию, когда профессор занимается плагиатом студенческих работ или крадёт идеи своего ассистента, заваливает молодых людей на экзаменах и иными способами играет в политику финансирования и распределения привилегий, или, наконец, жертвует своей репутацией ради получения новой квартиры.

Профессора, занимающиеся распределением благ между сотрудниками университета, часто считают, что встали выше любых законов. Они могут говорить или делать в аудиториях практически всё что угодно. Некоторые профессора злоупотребляют своим служебным положением для вымогательства денег и даже секса взамен на обещание хорошей оценки. Другие довольствуются буквоедским пониманием своих обязанностей, не готовые никому в жизни пойти навстречу.

Само собой, в любом университете можно найти порядочных и отзывчивых представителей мира науки, однако научные круги всегда были густо завязаны на политике, а потому, если кто-то охотится за хорошей позицией в обществе или грантом, существует немало шансов, что кто-то (если не многие) начнёт идти по головам в попытке наложить свои руки на все обещанные блага.

Всё это существует даже в самых обычных университетах. Но в Мире Тьмы встречаются и более таинственные заведения. В таких местах необдуманная шутка или

розыгрыш могут окончиться летальным исходом. Библиотека огромна и напоминает таинственный лабиринт, а студенты клянутся друг другу, что кто-то живет между книжными полками. Бюсты учредителей здания иногда переговариваются друг с другом. Или, по крайней мере, в одной из аудиторий всё время разговаривает кто-то, кого здесь попросту не должно быть – но стоит кому-нибудь заглянуть в эту комнату, голоса умолкают. Каждый старинный университет может похвастаться своим набором историй о привидениях или странными слухами, хотя эти истории разнятся от одного места к другому. И всё же странно, что вместо того чтобы отвергать эти слухи, некоторые преподаватели проявляют какой-то необъяснимый интерес к тому, чтобы отслеживать студентов, рассказывающих эти байки. Некоторые преподаватели даже входят в тайные общества – и кто может быть уверен, что это не они ответственны за появление тёмной силы, преследующей студентов за пределами кампуса?

Где находится это место?

Описание этого места намеренно лишено названия и размещения в совершенно определённом районе города. Независимо от того, как выглядит ваш вариант Мира Тьмы, в нём всегда найдётся место для колледжа или другого вуза. В большинстве крупных городов существует хотя бы одно подобное место, а кроме того, вы всегда можете воспользоваться веб-сайтами реальных университетов с тем, чтобы распечатать их карту, список преподавателей (который вы можете использовать для придания достоверности своему “тайному обществу”, если того желаете) и перечень местных достопримечательностей.

Разумеется, город оказывает большое влияние на характер здания, сотрудников и историй, связанных с этим местом. Так, Университет Сент-Лоуренс в штате Нью-Йорк будет обладать совершенно иной атмосферой, нежели, скажем, Колумбус штата Огайо. Проведите небольшое исследование в области истории и текущих событий выбранного учебного заведения и подумайте, как эта информация изменится после добавления сведений, приведённых в этой главе. Некоторые истории могут быть завязаны на размере и типе вуза. Так, небольшие кампусы могут располагать к менее глобальным историям (например, “Цене успеха”, описанной на стр. 40), хотя некоторые истории (как в случае со “Снегом”, описанном на стр. 41) могут прекрасно вписаться в любой сценарий и сеттинг.

Протагонисты

Стены университетов принимают самых разных людей. Часто это означает, что в них оказываются совершенно непохожие люди, далеко не все из которых действительно заинтересованы в осуществлении научной деятельности в этом загадочном месте. Наиболее очевидной концепцией служит “студент”, но даже это определение требует большей конкретики. Возможно, это студент из маленького городка, привыкший болтать со всеми, с кем он делит одно помещение? Или это звезда школы, получающий богатую спортивную стипендию? Амбициозный вундеркинд, старающийся завершить четырехлетнее образование за два курса? Аспирант с женой и детьми?

Преподаватели и сотрудники также могут стать отличными персонажами для истории об университете, однако здесь также требуется череда уточнений. Так, профессор может уже обладать определённым статусом (вполне достаточным, чтобы получить приглашение в тайное общество), а может быть лишь начинающим профессором или ассистентом, отчаянно пытающимся получить полную занятость. Кроме того, профессор инженерии отличается совершенно другим подходом к своей работе, чем преподаватель литературы.

Очевидная концепция “работник университета” включает в себя целый спектр сотрудников вуза, от дворников до библиотекарей, и хотя наличие рабочей связи с университетом может показаться отличным способом начать историю, не стоит относиться к выбору подобных ролей легкомысленно. Наконец, существует и много других жизнеспособных ролей, кроме студентов и сотрудников вуза. Те, кого отличает

интерес к паранормальным явлениям, вполне могут объединиться с местными для того чтобы изучить происходящее (даже если другие персонажи из этой группы ведут себя несколько странно по их критериям). Они могут объединиться с другими протагонистами просто для того, чтобы изучить всю огромную территорию кампуса. Строительные или санитарные инспекторы, просто заглянувшие в местный кафетерий, также могут сыграть свою роль в истории. Другие – и более конкретные – предложения по сведению персонажей вместе можно найти в разделе “Мотивы” на стр. 37.

Тема и атмосфера

Недостаток знаний может привести к опасному положению. В случае с университетом эта идея лежит в основе любой истории, в которой могут принять участие персонажи. Тайное общество преподавателей знает достаточно, чтобы поставить под угрозу всех, кто хоть сколько-нибудь связан с внутренней жизнью университета, однако оно продолжает незаметно осуществлять свои планы – хотя бы потому, что пока ещё ни один из его членов не задумался, а *стоит ли* им стремиться к подобным целям. Даже сейчас, в эти самые минуты они продолжают предпринимать действия, которые трудно назвать этичными, высокомерно считая, что никто, кроме них, не способен справиться с проклятием университета.

Разделение образования на факультеты и области подталкивает молодых людей к работе в пределах только одной научной сферы, и это в полной мере касается научных степеней и карьерного роста в целом. В результате человек возрождения, универсально подкованный и обретший вселенскую мудрость, давно ушёл в прошлое. Даже специалисты, постоянно работающие в конкретной научной сфере, могут обнаружить, что определённые ситуации требуют от них ещё большего объёма знаний. Чтобы по-настоящему понять, что происходит в университете – более того, чтобы просто надеяться на понимание, – протагонисты должны быть готовы учиться. Или напротив, они должны быть готовы вовремя уклоняться от знаний, потому что слишком большое количество ложных сведений (распространяемых тайным обществом) может отнять у них даже самое явное преимущество.

Территория университета располагает к гнетущей и подавляющей атмосфере. Здания здесь внушительны и громоздки. Залы гораздо шире, чем нужно, а потому всегда кажутся пустоватыми. Эхо прокатывается над лестничными клетками, а фонари редко освещают улицы так, как следовало. Передвижение по кампусу утомляет любого, независимо от его физического состояния. Оказавшись в центре кампуса, человек начинает ощущать себя так, словно оторвался от “внешнего мира” и навсегда заперся с другими членами местного коллектива. Как только протагонисты окажутся здесь, они должны будут почувствовать себя в западне.

История

Возраст университета и конкретные данные о том, где, кем и почему он был построен, вы должны определить самостоятельно. Для облегчения работы вы можете воспользоваться сведениями о местных университетах, построенных в вашем собственном городе. Всё, что приведено ниже, служит единственной цели: пояснить, как сверхъестественное могло проникнуть в это место и чего оно хочет – само собой, если подобное желание можно объяснить человеческим языком.

Открытие доктора Каткарта

Майкл Каткарт получил в университете степень доктора наук и звание профессора антропологии. Он специализируется на местной истории, культуре и фольклоре, а также широко известен как превосходный, хотя и требовательный учитель. В ту ночь, когда его приписали к бесплатной квартире в кампусе, он отпраздновал это событие с некоторыми из своих коллег, после чего вернулся к себе в офис, чтобы привести в порядок кое-какие

бумаги.

Каткарт утверждает, что он слышал звуки, доносившиеся из подвала – возможно, через вентиляционные отверстия. Он решил посмотреть, что находится внизу, но поскользнулся и упал с лестницы. Свернув лодыжку, он пролежал у подножия лестницы несколько минут, прежде чем смог набраться сил и подняться. По его утверждениям, в течение этого времени он чувствовал какую-то угрозу, словно он был там не один. Что-то стояло на лестнице наедине с ним, скрытое тусклым светом. Через несколько минут Каткарт сумел подняться по лестнице и заковылял к своей машине.

Почти не делю он не возвращался к себе в кабинет, однако когда здоровье пошло на поправку, он пришёл с фонарём и фотоаппаратом, решив заглянуть в подвал снова. Проведя несколько часов в поисках любых необычных деталей, он обнаружил на полу и стенах одной из комнат линии, вычерченные мелом. Некоторые из них затрагивали даже потолок. Он пришёл к выводу, что кто-то сознательно оставил здесь эти изображения, однако они явно находились здесь уже несколько лет подряд. Профессор сфотографировал линии, которые он счёл ранними схемами трубопроводов или других элементов инфраструктуры, однако опыт прошлого спуска в подвал подсказывал ему, что за этой загадкой может скрываться и что-нибудь более любопытное.

Много месяцев спустя он встретил профессора языкознания по имени Робин Фрост, недавно получившего вид на жительство в кампусе. Каткарт решил обсудить с ним свою находку. Он показал фотографии, и Робин неожиданно заявил, что перед ними явно какой-то языковой шаблон. Они попытались расшифровать эти сообщения вместе, однако одних фотографий было мало, а сами надписи к этому времени уже стёрлись (или были сознательно стёрты чьей-то рукой). Поначалу они пытались решить загадку вдвоём, однако это потребовало от них навыков, которыми они попросту не обладали. В конце концов за пять лет они подключили к своим исследованиям ещё несколько профессоров.

Новая тактика

По мере того, как годы и месяцы сменяли друг друга, Каткарт всё больше убеждался в том, что найденные им символы несут какой-то религиозный смысл. Он не имел убедительных доказательств в поддержку своей теории, но часто указывал на свой давний опыт падения с лестницы, придавая символам особое и даже личное значение.

Джерри Детвайлер, молодой профессор психологии, приглашённый в группу исследователей, решил проверить теорию Каткарта. Он долгое время исследовал церемониальные традиции не столько в поисках ответа на эту загадку, сколько потому, что был убеждённым материалистом и с гордостью называл себя настоящим эмпириком. Детвайлер втайне посмеивался над Каткартом и его интуитивным подходом к изучению предмета. Ему как ничего другого хотелось показать старику, как проводят такие исследования, а потому он начал изучать религиозные знаки отличия, существовавшие в местном коллективе, поскольку подозревал, что именно их обозначали меловые символы. Не обладая особой эмоциональной связью с этим исследованием (в отличие от других профессоров), он в конце концов и вовсе пришёл к заключению, что это не сообщения и не граффити, а природное (пусть даже не совсем обычное) образование – возможно, след плесени или накопления осадков в фундаменте старого здания.

Исследование Детвайлера оборвалось после того, как он наткнулся на старинный том в университетской библиотеке. Книга была полна аналогичных символов, нанесённых на её страницы.

Метод проб и ошибок

Детвайлер созвал других профессоров и показал им свою находку. Книга не упоминалась ни в одной из университетских коллекций. Один член группы, профессор истории, предположил, что её возраст составляет около трёх столетий, хотя доктор Фрост возразил, что она написана на диалекте, возникшем приблизительно в 1860-е годы.

Физико-механические тесты бумаги и чернил не представили убедительных доказательств той или иной теории. Тем не менее, самого Детвайлера мало интересовал возраст книги. Куда важнее в его глазах было то, что говорилось на её страницах.

Судя по всему, целью книги было “раскрытие скрытого потенциала”. Сформулированные в письменной или устной форме, определённые сообщения следовало адресовать определённому субъекту (хотя профессора начали подозревать, что речь идёт о месте, а не человеке). После этого мистические формулы должны были пробудить дремлющие силы “субъекта”. Проблема заключалась в том, что утверждения не обладали каким-либо контекстом, и реализовать эти заклинания было попросту невозможно. Само собой, некоторые профессора выработали череду гипотез, однако Детвайлер не переставал их высмеивать. Сам он надеялся рационализировать эту находку, не погружаясь в мистику и демагогию. В принципе, он действительно верил, что всему этому есть разумное объяснение, просто группа оказалась не в силах его найти.

Наконец, кто-то предложил начертить формулы в случайном месте и посмотреть, каков будет эффект. Как ни удивительно, группа по-разному отреагировала на это предложение. Каткарт и Фрост полагали, что необходимо провести дополнительные исследования, прежде чем устраивать какие-либо “эксперименты”. В свою очередь, Детвайлер верил в силу, упомянутую на страницах книги, не больше чем в Санта-Клауса. И в таком отношении он был вовсе не одинок. Разлад продлился больше недели, прежде чем Фрост наконец с неохотой предложил Каткарту воспользоваться предложением и провести ритуал. Это было время весенних каникул, и в университете практически никого не было, а потому группа смогла собраться в химической лаборатории без посторонних. Заинтригованный этим событием, Детвайлер настоял на том, чтобы также принять участие в “эксперименте” просто затем, чтобы засвидетельствовать его научность.

Сначала ничего не произошло. Затем на глазах потрясённых профессоров свет в коридоре начал бесперебойно мигать. Пробили колокола на башне с часами. Отопительная система включилась на всю катушку. А когда преподаватели бросились из здания, они слышали, как начинают звонить все телефоны на территории кампуса – сначала разрозненно, а затем в жутком, феерическом унисоне.

Они чего-то достигли.

Посвящение

Тем вечером профессора в потрясении разошлись по домам, однако никто из них не сумел заснуть. Каждый из них ощущал то же чувство злого, агрессивного присутствия, о котором некогда сообщал Каткарт. Даже Детвайлер, всё ещё пытавшийся найти рациональное объяснение всему вплоть до трезвонящих в унисон телефонов, неожиданно заявил, что группа совершила ошибку и отвечает за неё прежде всего он. Не зная, как поступить, они решили, что безопаснее всего будет подождать и посмотреть, что будет дальше. Кроме того, кому и что они могли рассказать?

Профессора вернулись к своей жизни и начали наблюдать. В течение нескольких месяцев всё шло своим чередом, и казалось, будто события того дня были не более чем кошмаром, которому они придали такое значение только вследствие энтузиазма, с которым они исследовали тайну меловых линий. Затем, после окончания осеннего семестра, студент по имени Дэвид Милфорд разбился насмерть, сорвавшись с часовой башни. Он едва-едва не упал на Робина Фроста, проходившего по тротуару. И профессор успел прочитать записку, зажатую в его мёртвой руке, прежде, чем появились все остальные. Это был хаотичный отчёт о событиях, наполнявших жизнь студента в последние несколько месяцев. Он слышал голоса, эхом отдающиеся в коридорах, пустых комнатах и на лестничных клетках. Он писал, что кто-то охотится за обитателями кампуса, выжидая удобной минуты. Самое тревожное заключалось в том, что он, студент-первокурсник, за весь семестр не сумел выйти за пределы кампуса. Дэвид писал, что университет никогда его не отпустит.

Но что напугало Фроста больше всего – и что заставило его взглянуть на записку студента, – так это знаки, украшавшие бумагу. На ней были вычерчены те самые символы, которые он и другие профессора некогда нарисовали на доске химической лаборатории. Фрост сохранил эту записку при себе, однако вскоре выяснилось, что студент послал копии письма по электронной почте своим друзьям. К счастью, письма не включали в себя рисунки и знаки, что профессора сочли настоящим благословением. В течение нескольких часов весь университет и городское сообщество рассказывали о студенте-шизофренике, бросившемся с часовой башни. Вскоре всплыла студенческая легенда о том, что всякий, у кого сосед по комнате покончил с собой, начинает получать пятёрки. Взмолванный Каткорт связался со студентом, делившим комнату с Дэвидом, и выяснил, что с того дня, как умер его сосед, тот ни разу не получил плохой отметки, хотя при этом ни один из профессоров не считал его особенно выдающимся учеником. Более того, часто он приходил с опозданием или отсутствовал, болтал во время лекций и редко составлял конспекты. Однако его выпускные экзамены прошли безупречно.

Каткорт выразил обеспокоенность этим случаем, поделившись своими тревогами с другими профессорами. Он сказал, что тем вечером они что-то высвободили. Они мало что знали о том, что сделали, однако Каткорт считал – и другие были с ним согласны, – что они обязаны как-то изменить ситуацию. Даже цинизм Детвайлера на этот раз не смог ничего противопоставить этому утверждению. Все вернулись к исследованию проблемы, а Каткорт стал руководить наблюдением за студентами и другими обитателями университета. Им нужно было как-то исправить содеянное, однако при этом у них на руках появилось уже достаточно крови. А потому в этот день профессора договорились, что никто из них не станет оставлять университет или уединяться до тех пор, пока они не решат эту проблему навсегда. Тем не менее, с того дня прошло уже много времени, и теперь уже многие члены их общества задаются вопросом, а хватит ли их жизней для того, чтобы поставить точку в этой истории.

Новые члены общества

Хотя с момента проведения ритуала в университете появились новые обладатели профессорской должности, группа пока ещё не впускала в свои ряды новых участников. Они обсуждали такую возможность, однако наткнулись на серьёзные препятствия. Прежде всего вставал вопрос компетенции, поскольку, что бы они ни сделали в тот злополучный день, они всё равно оставались цветом своего университета. Члены тайного общества считают себя выше и старше большинства сотрудников заведения, и далеко не каждый из них согласен принять в свои ряды новичков. Другая проблема заключается в том, что для принятия новых членов необходимо связаться с другими профессорами и заявить, что в стенах университета происходит что-то неопишное – тем более что сама группа до сих пор не уверена, о чём именно идёт речь.

Тем не менее, в какой-то момент они будут просто вынуждены принять новых участников. Им нужны новые связи и информаторы, без поддержки которых они будут вынуждены отказаться от дальнейших исследований. В частности, персонаж игрока или просто какой-либо второстепенный герой (возможно, Союзник или Наставник кого-либо из протагонистов) может быть приглашен в тайное общество преподавателей на временной основе. Возможно, протагонист сам наткнется на истину и обнаружит, что следы ведут к деятельности тайного общества. Равным образом, он может просто заметить странное и практически необъяснимое поведение старших профессоров университета.

Исследование

Сверхъестественные явления, на которые могут наткнуться профессора и другие обитатели университета, перечислены ниже, в разделе “Стартовые события”. Тем не менее, характер исследования редко меняется в зависимости от конкретного феномена, с которым могут столкнуться протагонисты.

Сбор информации (опрос студентов)

Хорошие результаты можно получить, задав череду верных вопросов в студенческом союзе, библиотеке, общежитии или любом другом месте, где собирается много студентов. Многие молодые люди совсем не против поговорить об интересных наблюдениях или странных ощущениях, и иногда даже складывается обманчивое впечатление, будто студенты знают и видели уже всё, что происходит в университетских стенах (или знают кого-то, кто точно в курсе событий). Само собой, значительное количество этих сведений в действительности представляют собой плод смешения баек, легенд, алкоголя и недостатка сна, однако герои могут сами решить, какой информации можно верить и какой – нельзя.

Система: Какие именно характеристики входят в проверку, зависит от тактики самих персонажей.

Тактика

Покупка напитков в баре
Осторожные вопросы в исследовательской группе или библиотеке
Опрос случайных студентов на территории кампуса
Изложение странных историй в попытке побудить других поделиться своими

Бросок

Внушительность + Коммуникабельность
Манипулирование + Образование
Манипулирование + Расследование
Манипулирование + Экспрессия

Результаты броска: Успех при любой из этих проверок означает, что персонажи узнают от студентов о чём-то странном, произошедшем на территории кампуса. Что именно они слышат, зависит от ваших потребностей как Рассказчика. Имейте в виду, что далеко не все истории, о которых принято рассказывать в университете, произошли на самом деле. Каждое учебное заведение перенимает значительную часть всеобщей университетской культуры, а потому многие истории насчитывают уже десятки лет (если вы хотите предоставить героям подобный доступ, подскажите им, в каких книгах или на каких сайтах об этом можно прочитать). Провал означает, что студенты относятся к персонажам с недоверием, и все дальнейшие попытки расспроса получают штраф -1. Исключительный успех позволяет не только услышать настоящую историю (то есть нечто большее, нежели обыкновенная городская легенда), но и поговорить со студентом, который общался с членами тайной клики профессоров. В последнем случае студент обязательно упоминает эту деталь в разговоре. Полный провал означает, что персонажу предлагают выйти из бара, библиотеки или аудитории.



Слухи и события

Ниже описаны несколько общих идей относительно того, что могут услышать протагонисты. Истинность этих событий определяете только вы.

- “Я слышал о парне, который умер в одной из братских общин. И нет, речь не о дедовщине. Он просто вошёл в парадную дверь, взглянул на председателя братства, истошно завопил и рухнул замертво. Сердечный приступ, представляете? Напугался до смерти”.

- “Моя подруга работает в одном из ресторанов кампуса. Она сказала, что как-то утром обнаружила всю муку на столе, высыпанной из пакетов, и посреди неё были вычерчены

какие-то знаки. Она вышла покурить, а когда вернулась две минуты спустя, эти символы исчезли – вроде как кто-то просто высыпал муку для завтрака, и всё”.

- “В стенах общежития для богатеньких что-то живёт. Я слышал, что это просто чей-то хорёк сбежал и вроде как он теперь живёт сам по себе, но я этому не верю. Звуки такие, как будто это что-то крупное”.

- “Вы уже слышали о “Графике гарантированной смерти”? Сначала я тоже думал, что это шутка, а потом и сам заметил, что каждый, кто проживает сначала в Петерсон-Холл, затем в общежитии для богатых, а потом селится за пределами кампуса, умирает, прежде чем получит диплом”.

- “Если бросить монету в фонтан в центре кампуса, ночью вам приснится ваша будущая жена или муж. Проблема в том, что вы можете увидеть во сне, как убиваете его или что-нибудь в этом духе. Так что, по-моему, дело того не стоит. Во всяком случае, я так слышал”.



Сбор информации (опрос преподавателей и сотрудников)

Большинство преподавателей с удовольствием встречаются с другими людьми, желающими поспрашивать их об университете. Тем не менее, человеку, желающему заинтересовать профессора, следует самому хотя бы приблизительно разбираться в научной сфере, в которой работает его собеседник. Сотрудники вузов могут по-разному смотреть на одни и те же явления. Некоторые подозревают, что университет наполнен привидениями, в то время как другие списывают это на бесконечные городские легенды. Протагонисты, учащиеся в университете, не будут испытывать особых трудностей с тем, чтобы завязать разговор с профессором, однако едва ли сам преподаватель захочет обсуждать с учениками свой мистический опыт. Таким образом, если персонажи как-то связаны с университетом или работают в нём, их проверки проходят с бонусом +1.

Хотя сотрудники университета не обязательно будут иметь причины скрывать что-то от посторонних, они хорошо понимают, что многие из их рассказов будут напоминать небылицы или даже последствия употребления психотропных средств, а потому, как правило, многие из них тщательно выбирают слова и описывают мистический опыт в более мягких выражениях. С другой стороны, поддержание анонимности и обещание использовать информацию исключительно для составления научной книги или подведения статистики может развязать им язык. И напротив, попытка задать вопрос с формальной точки зрения (так, как это могли бы спросить сотрудники правоохранительных органов или самого университета) может повисить бдительность собеседника и отпугнуть его (штраф -3 на соответствующие броски).

Система: Типы бросков зависят от конкретного метода опроса, однако в большинстве случаев игроки могут использовать проверку Манипулирования + Убеждения.

Результаты: Простой успех и провал работает так же, как и в случае с обычными студентами. Исключительный успех означает возможность провести интервью с профессором, проявляющим большой интерес к данной теме (само собой, речь идёт о члене тайного общества). Сотрудники, работающие по ночам, также могут вспомнить, что один или несколько профессоров временами бродят по университету, словно что-то разыскивают.

Интернет

В Интернете нетрудно найти данные по любым вопросам, хотя они и не обязательно соответствуют действительности. Исследование странных событий, происходящих в стенах университета, может быть существенно ускорено за счёт использования мировой сети, хотя соотношение полезной информации и откровенного мусора может быть таково, что персонажи могут в итоге решить обсудить эти вопросы с реальными людьми. Тем не менее, персонажи, подкованные в компьютерном деле, могут найти в сети и что-нибудь

необычайно полезное.

Система: Продолжительная проверка Интеллекта + Компьютера, в ходе которой каждый бросок отражает два часа работы.

Результаты: Персонаж находит информацию об университете и странных событиях, которые *предположительно* разворачивались на территории кампуса, однако в основном эта информация предоставлена анонимно либо просто ведёт в тупик. Если протагонисты продолжают искать информацию в Интернете (набирая 20+ успехов), им удаётся наткнуться на архив дискуссий нескольких профессоров о “влиянии оккультизма на психическое здоровье студентов”. Один из использованных никнеймов: “Детвайлер”.

Исторические исследования

Раскапывание истории университета позволяет персонажам узнать о том, когда и как он был основан, не говоря уже о других значительных событиях, произошедших до открытия доктора Каткарта. Для того чтобы узнать что-нибудь о тайном обществе, его исследованиях и его грандиозной ошибке, персонажам понадобится получить доступ к файлам о безопасности университета, его сотрудниках и выпускниках более чем десятилетней давности либо расспросить тех сотрудников, которые работали в университете, по меньшей мере, последнее десятилетие.

Система: Запас дайсов зависит от методов исследования персонажа. Получение файлов о безопасности кампуса требует получения доступа к комнатам хранения соответствующих записей (вне зависимости от того, действуют ли персонажи прямолинейно или посредством малозаметных манипуляций). Кроме того, даже добравшись до архива, им придётся отфильтровать много ненужных записей, поскольку данные, которые они ищут, были зафиксированы ещё в ту эпоху, когда никто не пользовался электронными документами.

Непосредственное раскапывание нужных записей требует продолжительной проверки на Интеллект + Образование или Расследование. Каждый бросок отражает час работы.

Результаты: После того как игрок накапливает 10 успехов, его герой обнаруживает отчёты охраны о том вечере, когда преподаватели провели свой проклятый ритуал. В докладах не указаны имена профессоров, однако говорится, что “в кампусе была замечена группа людей – возможно, члены какого-то братства или местные дети; возможно, кто-то пытается совершить в зале университета поступок вандалистского толка”. Хотя звонки телефонов и сбой в освещении здания в докладе не упоминаются, персонажи могут отыскать охранника, сделавшего доклад (ныне уже ушедшего на пенсию; задача по его поиску может быть как простой, так и невероятно сложной, в зависимости от темпа вашей истории). Охранник может лично рассказать персонажам о том, что он помнит о событиях того вечера. Кроме того, многие бывшие студенты также помнят необъяснимые возмущения в электромагнитных полях на территории университета.



Итог: исследование через броски

Приведённые выше методы исследования во многом основаны на отыгрыше ролей, однако их исход зависит от бросков дайсов. Тем не менее, важно понимать, что персонажи действительно обладают возможностью докопаться до правды извне, даже против воли тайного общества. Ниже приводится краткое описание того, что персонажи *могут* и что *не могут* узнать о деятельности тайного общества. Всё остальное зависит от того, что вы сами как Рассказчик хотите сделать с университетом.

Персонажи могут узнать о том, что:

- С университетом связывают гораздо больше историй с призраками, городских легенд и таинственных происшествий, чем можно было бы ожидать от любого аналогичного места.
- Некоторые преподаватели проявляют повышенный интерес к подобным явлениям и

отслеживают студентов, которые рассказывают о необычных случаях, свидетелями которых они якобы стали.

- Профессор Детвайлер определённое время занимался исследованиями в сфере современных оккультных практик (для этого требуется исключительный успех или успешная продолжительная проверка).

- Несколько лет назад в кампусе произошло что-то странное, напоминающее акт вандализма.

Всё, что описано ниже, персонажи не могут узнать в результате простых бросков. Для этого им необходимо провести собственное расследование и, возможно, стать жертвами определённых аномалий.

- В университете существует тайное общество.
- Старший профессорский состав в курсе того, что происходит в кампусе.
- Сверхъестественные события связаны непосредственно с “актом вандализма”, произошедшим несколько лет назад (персонажи могут предполагать это с самого начала, однако получить доказательства они смогут только в итоге личного расследования).



Система

Истина о том, что именно высвободили профессора, проводившие ритуал, зависит от вашего собственного решения (идеи о том, что именно это может быть, приведены ниже, в разделе “Истории”). Тем не менее, кем или чем ни была эта сущность, она оказывает определённое влияние на всех, кто оказывается в пределах кампуса.

Привлечение внимания

Университету *известно* практически обо всём, что происходит на территории его кампуса. Тем не менее, это не означает, что оно придаёт значение даже самому мельчайшему происшествию. Большую часть учебного года университетский кампус находится в эпицентре деятельности и суеты. В повседневной суматохе происходит много событий, однако они практически не имеют хоть сколько-нибудь долгосрочных эффектов. Однако если на территории кампуса происходит что-нибудь экстраординарное, вы как Рассказчик делаете бросок трёх дайсов с соответствующим модификатором.

Условие	Модификатор
Событие как-то связано с 1-2 членами тайного общества	+1
Событие произошло в библиотеке	+1
Событие произошло в достаточно скучный период (осенние или зимние каникулы)	+2
Событие вовлекало деятельность половины тайного общества	+2
Событие как-то связано с книгой, обнаруженной Детвайлером	+2
Событие связано с оккультными или мистическими ритуалами	+2
В ходе события погиб человек	+2
Событие связано со сверхъестественным существом (вампиром, оборотнем, магом, призраком или чем-то еще)	+3
В событии участвовала большая часть тайного общества	+3
Событие вовлекало деятельность всего тайного общества	+5
Событие предполагает уничтожение или повреждение собственности университета	+5
Событие происходит в течение дня	-1
Событие происходит в течение первой недели семестра	-1
Событие происходит в финале семестра или во время промежуточных аттестаций	-2

Если вы получаете успех, один или несколько персонажей, участвовавших в событии, попадают в поле зрения *самого университета*.

С точки зрения этой системы “событием” может быть любая сцена или эпизод, способная заинтересовать сущность, обитающую на территории кампуса. Так, учитывая, что в кампусе редко происходят драки, слухи о физических конфликтах незамедлительно привлекают внимание университета. Убийства также имеют большой шанс заинтересовать монстра. Группа людей, систематически отслеживающая и расспрашивающая студентов о странных событиях, зная, что тот учится у одного из членов тайного общества, может привлечь особенное внимание этой сущности.

Обратите внимание, что монстр нередко выбирает людей почти наугад, без особых причин. Понимание критериев, по которым он нацеливается на ту или иную жертву, требует понимания его природы, а это, в сущности, и является главной задачей тайного общества.

Преследование

Как только университет замечает человека или целую группу жертв, он начинает следить за ними или ними в течение одного семестра (или дольше). Если в течение этого времени жертва продолжает возбуждать его интерес, монстр начинает прилагать всё больше усилий к её изучению. Если нет, университет прекращает слежение. Тем не менее, любые последующие броски, связанные с жертвой, ранее вызывавшей интерес монстра, проходят с бонусом +1.

Человек, заинтересовавший монстра, теряет покой. Возможно, ему начинает сниться, что он задыхается или падает, а возможно, он просто начинает чувствовать себя всё более напряжённо (хотя он не станет получать психические отклонения или травмы просто в результате пристального изучения со стороны монстра). В дополнение к этому, университет может накладывать на своих жертв следующие эффекты:

- **Грёзы:** Университет способен вторгаться в тех, кто его заинтересовал. Большинство людей не способны противостоять этому эффекту, хотя персонаж с Медитативным сознанием или познаниями в сфере осознанных сновидений вполне может и воспротивиться воле монстра (в этом случае игрок делает бросок на Решительность + Самообладание; в случае успеха он всё равно получает видение, посланное ему университетом, однако осознаёт, что этот сон вызван не его собственным разумом). Эти сны не имеют никакого пророческого аспекта, хотя порой университет действительно совершает действия, совпадающие с сюжетом грёз, посланных им своим жертвам. В других случаях он заставляет двоих людей, которые никогда не встречались, грезить друг о друге в достаточно напряженном ключе (страстный секс или физическое насилие), после чего ждёт, пока они не встретят друг друга в кампусе.

- **Боль:** Университет способен причинить человеку физическую или эмоциональную боль. Он никогда не делает это просто так, сохраняя эту способность для тех ситуаций, когда ему нужно помешать жертве узнать слишком много о нём самом. В таких случаях Рассказчик делает бросок из 10 дайсов за вычетом Нравственности персонажа (в случае с психической болью) или суммы его Решительности + Выносливости (в случае с физической болью). Количество успехов (если таковые имеются) налагают соответствующие штрафы на все действия персонажа до окончания сцены. В такой ситуации персонаж чувствует сильнейший приступ паники или даже реальную, парализующую боль.

В первом случае жертва страдает от приступа страха всякий раз, когда она достигает “границы” между университетом и внешним миром, чувствуя нечто вроде всплеска агорафобии. Во втором же случае она чувствует сокрушительную тяжесть у себя на груди или сокрушительную головную боль, настолько сильную, что ей трудно даже ходить. Этот эффект может быть наложен не более чем один раз за сцену, и только на одну жертву за раз. Университет не способен видеть людей, когда они выбираются за пределы кампуса, а потому не способен вызывать и эти эффекты. Тем не менее, люди, пострадавшие от его влияния, могут начать нервничать или испытывать боль уже из-за собственного волнения.

Влияние

Университет имеет ограниченную степень контроля над физической средой кампуса. Он способен манипулировать всем, что находится на “его” территории или контролировать отдельные сферы посредством влияния на сотрудников заведения. Например, университет не имеет никакого контроля над погодой, однако содержимое каждого здания находится в его власти, как и живая изгородь, окружающая университет (и порой наклоняющаяся к студентам, хищно цепляясь за их одежду). Сотрудники университета, отвечающие за стрижку этих растений, также находятся под косвенным контролем чудовища.

При определении того, на что способен и на что – не способен университет вы как Рассказчик ограничены только своей фантазией и потребностями вашей истории. Чудовище может подвести человека к гибели, погрузить его в опасные условия, изменить содержимое электронного сообщения, отправленного через университетские компьютеры или сервера, заблокировать двери или разбить витрины. Чудовище может менять цвета и уровень освещения, однако оно не способно создавать убедительные галлюцинации и иллюзии – только призрачные фигуры. Оно может имитировать звуки, изображая шаги, лай, тяжелое дыхание или даже выстрелы. Тем не менее, оно не способно манипулировать людьми – за рамки ситуаций, описанных выше.

Второстепенные персонажи

Очевидно, что самым важным персонажем является сам университет. Тем не менее, обсуждение его интересов и целей потребовало бы определить его сущность, а это лучше оставить на откуп Рассказчику и связать с характером сверхъестественного мира, каким он изображён в истории (будь это сдержанное, едва заметное воздействие потустороннего мира или открытые, яркие столкновения с монстрами). Вместо этого имеет смысл подумать о том, что делает и чего желает университет.

Прежде всего он жаждет собрать на территории кампуса как можно больше людей, что заставит его удерживать в границах кампуса любого, кто попытается сбежать. Люди нужны ему для того, чтобы быть в курсе происходящего, не говоря об эмоциональном насыщении. Чудовище подпитывается самыми разными эмоциями, хотя учитывая лёгкость, с которой оно может вызвать у них гнев и страх, неудивительно, что почти ни одного года не проходит без какого-нибудь странного события (предназначенного чудовищем для того, чтобы запугать людей и заставить их говорить о случившемся). В разделах “Истории” и “Стартовые события” приведено несколько образцов того, что способен устроить на территории кампуса университет. Не стесняйтесь вносить в мотивы чудовища любые изменения, которые вам нравятся. С другой стороны, вы можете просто выкладывать факты и позволять игрокам самим делать выводы. Чем меньше вы будете вести их за руку, тем больше они будут делать сами.

Другим важным аспектом при обсуждении второстепенных персонажей служит роль тайного общества. В настоящее время группа насчитывает десять членов, каждый из которых работает в своей области. Майкл Каткарт считается “лидером” группы, хотя Джерри Детвайлер всегда оставался самым активным и амбициозным из профессоров, поскольку именно он как никто другой старается выяснить, что произошло во время ритуала и как с этим справиться (или как рационализировать произошедшее). Другие члены следуют примеру одного из этих двух индивидов. Группа недостаточно крупна, чтобы разбиваться на фракции, однако любые споры рано или поздно выявляют две точки зрения – “позицию Каткарта” и “позицию Детвайлера”.

Каждый из членов общества давно находится под пристальным наблюдением университета. Он никогда не ослабляет бдительности и не позволяет им покинуть пределы кампуса, в случае необходимости используя свои силы для их удержания.

Майкл Каткарт

Реплика: *“Расследуйте этот случай. Поверьте мне, было бы неразумно упускать подобное из виду”.*

Биография: До начала трагедии с ритуалом Майкл Каткарт был энергичным преподавателем и исследователем. Он тратил много свободного времени на подготовку студентов к защите, помощь в учебе многообещающим ученикам и написании статей для различных журналов и периодических изданий. По окончании докторантуры он собирался прочитать годовой цикл лекций или вернуться домой, чтобы какое-то время поработать над своей книгой. Тем не менее, поскольку ритуал надолго задержал его в кампусе, теперь он уже не надеется на побег. Сейчас Майкл Каткарт претендует на место директора университета, однако кампанию он ведёт вполсилы. Даже если он не получит должность, он сохранит за собой статус профессора. Он знает, что он не потеряет своего звания и должности, потому что сам университет не даст ему уйти.

Описание: Майкл Каткарт – угрюмый человек, которому только стукнуло шестьдесят. В юности он хорошо одевался и любил щеголять дорогими джинсами и свободной рубашкой. В последние годы, однако, он носит строгий пиджак и галстук, в которых он выглядит несколько неуклюже. В сущности, он постоянно выглядит так, как будто болеет. Как правило, Майкл говорит шёпотом (за исключением случаев, когда ему приходится прочитать лекцию) и постоянно озирается прежде, чем куда-нибудь зайти.

Использование в истории: Каждый из членов тайного общества выработал собственную теорию о проклятой сущности университета – кроме их лидера, Майкла. Долгое время Каткарт действительно опасался, что какие-то незримые силы были высвобождены ритуалом или привлечены в земную реальность, однако теперь всякий раз, когда он пытается думать об этой сущности, что-то давит ему на грудь. Он не знает, не поддался ли собственному беспокойству, однако он вполне допускает и другую мысль: что университет сам не даёт ему думать на эту тему. Независимо от причины подобной паники, всякий раз, когда это случается, Майкл вспоминает ту исключительную жестокость и злобу, которую он ощутил, когда упал с лестницы столько лет назад.

Майкл жаждет одного: увидеть, как злая сущность покидает университет. Тем не менее, он понятия не имеет, как этого достичь. Он до сих пор знает об университете и самом городе больше, чем кто-либо другой, а потому именно он может стать лучшим источником информации для любого, кто захочет помочь тайному обществу в расследовании ситуации. Тем не менее, с ним трудно связаться, поскольку он не хочет, чтобы кто-нибудь допустил ту же ошибку, что и его коллектив. В конце концов, если он и другие признанные знатоки своего ремесла зашли столь недалеко за все эти годы, каковы шансы у новичков?

Каткарт никогда не был женат, и у него нет родственников в этом городе. Он живет один, в доме на окраине. Он не выезжал из города в течение уже десяти лет, и в глубине души он боится того, что может случиться, если он попытается это сделать.

Джерри Детвайлер

Реплика: *“Мы уже подбираемся к разгадке этой тайны. Я абсолютно в этом уверен”.*

Биография: Джерри Детвайлер всегда отличался высокомерным и самоуверенным характером. Получив должность профессора психологии, он начал исследования в сфере шизофрении и её лечения, считая, что его работа ознаменует начало новой эры в психиатрической медицине. В сущности, другие тоже этому верили, пока не обнаружилось, что Детвайлер провёл большую часть работы со значительными нарушениями, а потому для её завершения потребуется гораздо больше тестов, которыми Детвайлер и занимается до сих пор. Он по-прежнему остаётся прагматиком и атеистом, невзирая на всё, что произошло на территории кампуса. Его теории вращаются вокруг природных явлений или человеческого фактора. Он даже начал читать ежегодный курс по паранормальным исследованиям с негласной установкой дискредитировать и

опровергнуть подобную лженауку. Он надеется, что его усилия будут иметь остаточный эффект в форме ослабления веры студентов в существование мистических феноменов, что и устранил “психологический феномен”, ставший трагедией кампуса.

Описание: Детвайлеру скоро стукнет пятьдесят. Это высокий, худой мужчина с аккуратно причесанными волосами, одетый в чёрный костюм. Он требует от студентов соблюдения университетской этики и известен нанесением ударов студентам, появившимся в зале в шляпе на голове или с жевательной резинкой во рту. Хотя он справляется со стрессом от пребывания в проклятом университете лучше, чем любой другой представитель тайного общества (и в особенности Каткарт), многие замечают, что в моменты раздумий Детвайлер начинает напряжённо ёрзать на стуле.

Использования в истории: Детвайлер отличается наибольшим напором из всех членов тайного общества, и большая часть инициативы исходит именно от него. Он хотел бы направлять их деятельность целиком, однако Каткарт всё ещё запрещает остальным соглашаться на некоторые предложения Детвайлера, а другие слишком запуганы университетом, чтобы действительно предпринять что-нибудь смелое. Детвайлер пока ещё не задумывался, что, *возможно*, университет действует как раз через него самого. Однако если подобная мысль придёт ему в голову, он, по крайней мере, тщательно обдумает свою ближайшую инициативу.

Мотивы

Преимущество этой истории заключается в неограниченном спектре идей о характере антагониста. С другой стороны, её недостаток можно усмотреть в том, что персонажи, обладающие слишком разным происхождением и непохожими сферами деятельности, могут не иметь особого повода взаимодействовать друг с другом. Ниже приведены шесть причин, которые могут заставить протагонистов собраться вместе.

- **Что случилось с Клэр?** Персонажи хоронят студентку по имени Клэр Уайтман. Перед тем как начать историю, попросите каждого игрока назвать один факт, который его персонаж знает о Клэр. Единственное правило заключается в том, что эти факты не могут противоречить друг другу. Таким образом, персонажи будут иметь прямое и личное отношение к истории. Как и почему она умерла – вот два ключевых вопроса, лежащих в сердце истории. Расследование обстоятельств её кончины может привести героев в тайное общество профессоров или просто намекнуть им на истинную природу университета.

- **Грёзы:** Персонажи могли не знать друг друга до начала истории, однако при встрече в кампусе (или даже в других частях города) они могут распознать друг в друге людей из собственных снов и кошмаров. Эти сновидения могут иметь любой контекст, хотя университет тяготеет к изображению ситуаций, носящих высокоэмоциональный характер (секс и насилие часто оказываются самыми эффективными и интригующими из таких ситуаций). Протагонисты могут проигнорировать друг друга при первой встрече, однако по мере того как их сны становятся всё более интенсивными, они наверняка заинтересуются, почему их разум так фокусируется на этих незнакомцах.

- **Общежитие:** Если хотя бы часть персонажей составляют студенты, проживающие в одном общежитии (или даже в одной комнате), Рассказчику будет совсем нетрудно свести их вместе. После этого история должна сделать их свидетелями или даже участниками необычного происшествия на территории университета.

- **Соперничество:** Многие вузы могут похвастаться целым рядом рок-групп. Мероприятие “Схватка”, учреждённое специально для выявления лучшей рок-группы кампуса, представляет монстру возможность повлиять сразу на целую толпу студентов. В такой ситуации персонажи могут быть членами одной или нескольких музыкальных команд, полицейскими, организаторами мероприятия (которые могут либо учредить его на добровольных началах, либо явиться для разбирательства уже по окончании странного происшествия), охранниками, работниками техобслуживания, барменами или другими сотрудниками.

- **Студенты Детвайлера:** Джерри Детвайлер читает ежегодный курс лекций по паранормальным явлениям и методам их исследований. Лекции охватывают всё, от газетных баек и криптозоологии, до феномена электронного голоса, похищений пришельцами и других аномалий. Лекции чрезвычайно популярны среди студентов и всегда собирают большие аудитории. Персонажи могут быть студентами, которые обнаружили, что их внесли в список студентов, обязанных посещать это курс. Кто или что их выбрало? В сущности, персонажи могут быть даже не студентами, а исследователями паранормальных явлений, которых Детвайлер пригласил для чтения отдельной лекции, или аспирантами, проходящими практику. Тем не менее, в случае со студентами, посещающими эти лекции, Рассказчику будет легче объяснить, почему университет обратил на них пристальное внимание.

- **Непрошенный гость:** На территории кампуса время от времени замечают “чудовище”. В зависимости от ваших потребностей как Рассказчика это существо может быть гуманоидом (свидетели будут рассказывать о йети, пришельцах или Человеке-мотыльке), животным или спектральной сущностью (слухи о призраках из заброшенного общежития никогда не утрачивали популярности). Слухи об этом создании привлекают прессу, детективов-любителей (или даже профессиональных следователей, в зависимости от того, кто и зачем их нанял), любопытных горожан или даже сотрудников университета, пытающихся уладить всю эту суматоху. Персонажи могут быть как членами этих групп, так и студентами, пытающимися просто вернуться к привычной жизни после появления слухов о “монстре” (которого может даже не существовать).

Стартовые события

Ниже приведены примеры событий, которые могут привлечь внимание персонажей после их появления на территории кампуса. Проводя эти события, не забывайте поддерживать общую атмосферу сеттинга. Университет всегда наблюдает за персонажами, а обширное пространство кампуса кажется невероятно пустым и громоздким, словно вся его тяжесть разом наваливается на персонажей, только прибывших в университет.

События не обязательно должны носить сверхъестественный характер, чтобы вдохновить персонажей на исследование ситуации. Даже вполне приземлённые проблемы, описанные в правильном ключе, могут дать игрокам достаточно пищи для размышлений, чтобы заинтриговать их.

- **Встреча разумов:** Персонажи находятся в коридоре на факультете психологии, когда слышат отвратительный смех, потусторонние вопли и крики ужаса из ближайшей аудитории. Дверь комнаты начинает темнеть, как если бы что-то выжигало её изнутри, однако ни жара, ни самого огня никто не видит. Сквозь щели вверху и внизу двери просачивается зеленоватый свет. Через несколько мгновений эти эффекты пресекаются, дверь раскрывается и изнутри выходят Детвайлер, Каткорт и другие члены тайного общества. Они отрицают, что слышали какие-либо звуки или видели зеленоватые отблески: вместо этого они якобы собирались на встречу по “межкафедральным вопросам”.

- **Символы:** Персонажи находят странные отметины в самых случайных местах – в грязи, в заброшенном общежитии, в замерзшей луже на стоянке или в пыли на мониторе компьютера. Изучение этих знаков может привести их к столкновению с профессорами из тайного общества. Может быть, герои обнаруживают, что один из профессоров зачем-то вычерчивает эти знаки по всей протяжённости кампуса, а может быть, персонажей предупреждают, что эти символы специально нанесены в особых местах для того, чтобы отогнать злую силу, пропитывающую всю здешнюю местность.

- **714:** Это событие лучше всего вводить в историю уже после того, как персонажам становится ясно, что в кампусе происходит что-то необъяснимое. Время от времени люди, с которыми они говорят на территории университета, на мгновение теряют

сосредоточенность и бормочут под нос: “Семь-четырнадцать”. Если такого человека спрашивают, что он имел в виду, окажется, что он даже не в курсе, что произнёс это. Числом может быть дата, время или пароль, имеющий какое-либо нумерологическое значение. Кроме того, число увеличивается каждый раз, когда персонажи слышат его, намекая на какой-то численный прогресс. Равным образом, это число может уменьшаться на один с каждым разом, предупреждая об окончании обратного отсчёта. Что подсчитывает университет и почему он чувствует необходимость проинформировать об этом протагонистов? (И возможно ли, что какая-то другая сила, противостоящая деятельности университета, предупреждает окружающих об опасности?)

- **Стрелок:** Молодой студент поднимается на высокую точку с винтовкой в руке (традиционным местом можно считать часовую башню, хотя здесь вполне подойдёт любое другое высотное сооружение) и начинает расстреливать прохожих. В зависимости от того, как много погибших вы хотите иметь на руках к началу истории, вы можете решить, что студент никогда не держал оружия в руках или, напротив, что он считался чемпионом университета по стрельбе. Стреляя, он кричит раненым и убитым, что им повезло, потому что теперь они свободны. Что делает этот сценарий действительно жутким, так это более позднее обнаружение персонажами того факта, что в определённом смысле студент был прав. Когда люди пытаются сбежать из университета, они обнаруживают, что двери запираются перед ними, земля покрывается кочками, а лужи замерзают в мгновение ока, мешая автомобилям двигаться дальше.

- **Суэта:** Все телефоны в пределах кампуса начинают звонить. Компьютерные мониторы и телевизоры начинают мерцать или на какие-то мгновения выдают странные образы. Мигают лампочки, холодильники ломаются и промораживают всё насквозь, а каждая стереосистема начинает играть одну и ту же песню всё время. Это событие может довести Каткарта до нервного срыва. С другой стороны, если персонажи окажутся в такой ситуации, им будет легче как можно скорее приступить к расследованию. Тем не менее, возникает вопрос, как остановить этот сбой? Побойтся ли тайное общество принять решительные меры, учитывая, насколько близка эта ситуация к “раннему инциденту”, или же они почувствуют, что пришла пора нанести удар? Если да, то что они обнаружат?

- **Устранение конкуренции:** В течение нескольких последних недель учащиеся сообщают о преследованиях со стороны местной банды (эта история лучше работает в том случае, если университет находится в городской черте). Это отребье крадёт деньги студентов, пока те отсутствуют в аудиториях, портят сад и, как правило, создают множество неприятностей по всему кампусу. Своего пика ситуация достигает, когда они наставляют пушки на двух студенток и начинают к ним приставать. Местное сообщество взрывается от возмущения, однако прежде чем кому-либо удаётся привлечь их к ответственности, членов банды находят убитыми на территории кампуса. Их раны жестоки и глубоки. Возможно, каждому вырвали горло, а может быть, их распотрошили. Полиция старается прикрыть самые жуткие детали, однако в частном порядке даже члены правоохранительных органов утверждают, что ни один человек не мог это сделать. На этом террор не заканчивается. Всякий, кто предпринимает насильственные действия по отношению к другим студентам на территории кампуса, вскоре начинает обнаруживать, что колёса его машины проколоты шипами, а в темноте что-то приглушённо рычит. Складывается впечатление, будто что-то “защищает” студентов – не забывая припугнуть между делом и их самих.



Бульдозеры и огнемёты

Первой реакцией некоторых игроков на столкновение с проклятым местом становится решение “сжечь его дотла”. Как только герои поймут, что имеют дело с тёмной сущностью самого университета, а не конкретными личностями, они могут проигнорировать опасность и просто попробовать уничтожить здание. Тем не менее,

здание университета достаточно трудно сжечь хотя бы потому, что оно выстроено в основном из камня. Огонь может сделать здание непригодным для занятий (до завершения ремонта), однако уже через несколько месяцев всё вернётся на своё место.

Взрывчатка в данном отношении может сработать лучше. Тем не менее, даже если не говорить о трудностях получения и использования взрывчатки (не так-то легко избежать внимания полиции и ещё труднее – не подорвать самого себя), существует проблема в лице самого университета, который не хочет получить травму. Поскольку эта сущность привязана ко всей территории кампуса и способна контролировать многие из расположенных здесь объектов, в критический момент она может нейтрализовать бомбу или, напротив, заставить её взорваться раньше времени.

Скорее всего, существует определённый способ очищения университета, однако простого разрушения здания может быть недостаточно. Даже если герои достигнут подобной цели, они могут сделать ситуацию только хуже, поскольку проклятие сможет распространиться на весь город.



Истории

Ниже приведены шесть историй, которые могут развернуться на территории университета. Настройте конфликт между персонажами и университетом (и/или тайным обществом) и подтолкните героев в любом направлении, которое нравится лично вам. Опирайтесь на описанные здесь истории лишь как на базовые концепции.

Новое общество

Университет может прийти к выводу, что тайное общество отжило своё и представляет угрозу для его сущности. Иными словами, он собирается уничтожить его. Тем не менее, ему нравится роль, которую все эти годы играло тайное общество. Несмотря на все свои усилия сокрыть произошедшее в секрете, деятельность профессуры послужила отправной точкой для распространения пугающих слухов об университете. Новая группа должна взять на себя ту же роль, и университет приходит к выводу, что протагонисты справятся с этой обязанностью как никто другой. Для того чтобы стать членами нового общества, персонажи должны положить конец старому. Университет мог бы с лёгкостью убить старых профессоров, но ему больше нравится мысль подтолкнуть к этому протагонистов. Он предпочитает действовать незаметно, чужими руками.

Во-первых, вам нужно придумать, почему протагонисты живут или работают в студенческом городке. Пусть университет сам организует для них рабочие места (создав вакансии благодаря череде “несчастных случаев”, а затем представив героев в самом благополучном свете). Пусть он заставит администрацию предоставить студентам лучше общежития и решит другие бытовые проблемы. Пусть он сделает их жизнь в университете максимально комфортной, с тем чтобы заставить их остаться здесь. Потом он начинает медленно их запугивать. И на этот раз он прибегает вовсе не к сновидениям и намёкам. Нет, он подстраивает аварии и другие пугающие происшествия, дающие персонажам понять, что кто-то всё время следит за ними и держит в руках их жизни. Он позволяет им мимолётно увидеть свою сверхъестественную натуру, образуя когтеобразные выбоины на дверях или отключая питание в помещениях, в которые они входят.

Лишь после этого начинаются сновидения. Персонажи видят, как они совершают человеческие жертвоприношения и рисуют странные символы кровью. Всякий раз, когда за окном темнеет, протагонисты замечают тени профессоров из тайного общества или видят их в отражении – и каждый раз эти люди начинают казаться им особенно грозными или пугающими. Несчастные случаи, происходящие на глазах персонажей, как-то указывают на деятельность тайного общества, и если протагонисты берутся за расследование, им кажется, будто они находят неоспоримые доказательства вины профессорского состава.

Университет надеется, что персонажи решат убить или хотя бы разобить тайный коллектив Каткарта, после чего его новые подопечные обзаведутся достаточным общим опытом (возможно, даже опытом массового убийства), которое свяжет их вместе. После этого университет планирует продемонстрировать им мистические ритуалы, ранее обнаруженные членами тайного общества, с тем чтобы персонажи продолжили их работу. Однако на этот раз персонажи будут работать *на* университет, а не против него.

Загадочное исчезновение и ходячие мертвецы

Эта история разворачивается на медицинском факультете университета.

Дворники устраивают забастовку, и администрация увольняет их. Не проходит и недели, а здания вновь начинают чистить на регулярной основе. Учитывая, что забастовки и увольнения не получают особого освещения в средствах массовой информации, никто не спрашивает, откуда появились новые сотрудники или почему они так мало разговаривают.

Между тем, студенты медицинского факультета сталкиваются с неожиданными проблемами. Факультет должен был получить крупную партию трупов для занятий по анатомии, однако тела так и не появились. Один из охранников видел, как грузовик подъезжал к хранилищу тел, однако не видел, чтобы их выгружали. Медицинский поставщик клянется, что тела были доставлены в срок. История получает распространение в СМИ: не каждый день в городе бесследно пропадают сто человеческих трупов. Однако в действительности тела *уже* находятся в университете. Теперь они одеты в униформу и убирают классные комнаты, чистят урны и выполняют любую другую работу, которой ранее занимался штат дворников.

Университет оживляет мёртвых людей и подчиняет их своей воле, предотвращая процессы гниения и заглушая источаемый ими запах. Руководитель отдела кадров, жадная и аморальная женщина по имени Джуди Лиден, заключила с университетом сделку. Она не знает, что имеет дело с глобальной силой, распространившейся по всему кампусу. Вместо этого она полагает, что говорила с каким-то духом (не обладая оккультными познаниями, она сама пришла к этому выводу). Она согласилась уволить бастующих работников и переложить их работу на мертвецов, и именно она внесла в документы необходимые изменения, с тем чтобы новые дворники получили достойную заработную плату (которая, разумеется, идёт прямо в карман самой Лиден). Она ни разу не спросила, зачем “демон” нужна армия зомби в университете, однако это бы всё равно не прояснило ситуацию поскольку университет не смог бы объяснить свои интересы на человеческом языке.

Зомби находятся в полной власти чудовища, и оно нагружает их всей посильной работой. Они совершенно лояльны и в определённом смысле прекрасно справляются с уборкой кампуса. Однако когда придет время действовать, университет будет располагать самой буквальной армией живых мертвецов.

Новый кампус

Университет открывает новый филиал на другой стороне города (разумеется, эту историю лучше развернуть в крупном мегаполисе). После начала строительных работ основной кампус стал эпицентром целой цепочки необъяснимых событий. Во-первых, в течение недели температура начала выходить за пределы обычного уровня. Кондиционеры и отопительные приборы вышли из-под контроля. Электрические приборы, включая компьютеры и телевизоры, начали давать сбои. Акустические системы теперь производят лишь леденящие душу крики, настолько высокие, что их едва воспринимает человеческое ухо. Студенты по всему кампусу начали жаловаться на бессонницу и дурные сны. А затем, после того как заканчивается строительство первого здания нового кампуса, эта активность подходит к концу и университет возвращается к нормальной жизни.

При этом отчёты о странных событиях начинают поступать от строителей и прорабов нового кампуса. Машины начинают действовать так, словно обладают собственной волей. Строительство начинает идти необычайно быстрыми темпами в течение нескольких дней, после чего столь же необъяснимо замедляется.

Тайное общество исследует эти аномалии и обнаруживает отметины, начертанные на стенах нового здания. И эти знаки прекрасно знакомы каждому из профессоров. Члены тайного общества начинают набрасываться друг на друга с обвинениями в начертании символов, однако никто не сознается в содеянном. В ходе дальнейшего изучения профессора обнаруживают, что отметины ежедневно появляются на земле, но теряются в процессе строительства. Судя по всему, эти знаки возникают спонтанно. Более того, это происходит как в новом кампусе, так и в главном. Что бы они ни высвободили в тот памятный вечер несколько лет назад, это создание как-то распространяет свою силу за пределы университета или, что ещё хуже, пытается расплодиться.

Тем не менее, новый кампус не привык к лёгким манипуляциям человеческими жизнями. Судя по всему, он попросту не понимает, насколько хрупки человеческие тела и разума. В результате травмы и несчастные случаи стали на новой стройке обычным делом, а строители каждый день возвращаются домой во всё более мрачном настроении. Теперь уже ясно, что если не изгнать этого “младенца”, дело может принять катастрофический оборот.

Сделка Детвайлера

Доктору Детвайлеру уже надоели бесплодные попытки избавиться от злой сущности (а тратить силы и время впустую – не в его характере). Вместо этого он решил договориться с ней, используя заметки и материалы, накопленные тайным обществом за годы исследований. Он нанёс на стены подвала новые метки, на этот раз медленно и методично, сделав каждую деталь совершенной. Детвайлер и сам не знает, явился ли дух на встречу потому, что он нарисовал знаки в соответствии с правилами, или просто потому, что сам Детвайлер долгое время находился в центре внимания духа. Вне зависимости от ответа на этот вопрос, Детвайлер сумел заключить с университетом сделку и получить свою долю власти. Теперь он способен направлять события в кампусе так, как он сам считает нужным. Детвайлер подталкивает события к созданию тех ситуаций, в которых ему будет выгодно оказаться. Возможно, Майкл Каткерт повесился в своём кабинете. Через несколько недель Детвайлера изберут президентом университета, и он немедленно объявит о перераспределении средств департаментов так, как он считает правильным. В частности, кафедра психологии получит наконец столько средств, сколько заслуживала, в то время как программы легкой атлетики и истории искусств можно будет резко сократить.

Вне зависимости от дальнейшего развития событий, через несколько дней после избрания Детвайлера президентом Межконфессиональный центр университета сгорит дотла, и Детвайлер откажется выделить средства на его восстановления, заявив, что в городе хватает церквей и он не собирается превращать университет в семинарию. Само собой, это не слишком понравится попечителям центра, однако через несколько дней Детвайлер пригласит их на собеседование, с которого они вернутся напуганными и растерянными.

Степень власти Детвайлера зависит от вашего решения, однако он должен быть в состоянии изменять физический ландшафт кампуса. Детвайлер должен обладать достаточной силой, чтобы его было невозможно застать врасплох. Он встречает любые угрозы жёстко и эффективно, используя университетские ресурсы для улучшения собственного благосостояния. И тем не менее, такой поворот событий может быть благом для городской общественности. Учитывая, сколько сил университет передаёт смертному, сам он может сделаться уязвимым. Убийство Детвайлера может уничтожить или покалечить самую злую сущность университета. Само собой, сделать это в пределах

кампуса чрезвычайно сложно, однако рано или поздно Детвайлер наверняка решит выбраться за пределы университета.

Цена успеха

В кампусе зарождается новая секта, образованная одним из членов тайного общества (без ведома его товарищей). Обезумев от ночных кошмаров и тотального чувства паранойи, он приходит к выводу, что университет может быть усмирён лишь жертвами. Хотя в действительности монстру не нужны подобные жертвы, он одобряет деятельность профессора и подпитывает его пыл. В течение нескольких месяцев затворнической деятельности профессор собирает культ из студентов, желающих отдать ему свою кровь взамен на оценку.

Группа встречается один раз в месяц в небольшой долине, покрытой деревьями, где их не смогут увидеть чужие глаза. Члены культа по очереди пускают себе кровь, образуя небольшой ручей. Они получают хорошие оценки, улучшают своё положение в обществе и получают иные дары, которые университет способен им предоставить (поскольку все записи об оценках и посещаемости занесены в компьютерную базу, университет с лёгкостью вносит в них изменения). Персонажи могут заметить, что некоторые ученики выглядят бледно или анемично, что может подтолкнуть некоторых из них к логичному (но ошибочному) выводу о существовании вампиров в пределах кампуса.

Недавно члены секты обнаружили, что кровь не обязательно извлекать из каждого конкретного просителя. Иными словами, неважно, кому принадлежала кровь, если объём кровавого ручья остаётся прежним. Большинство членов секты пока ещё не набрались духу причинить вред или убить другого участника ритуала, однако самые волевые готовы пойти и на это, а некоторые даже поговорили с профессором, предложив ему изменить политику группы. Само собой, это поднимает другие вопросы – где взять новых жертв, что делать с телами и как избегать внимания полиции. Однако многие студенты считают, что сила, наделяющая их такими дарами (а каждый из них имеет свои представления о характере этой сущности) сумеет защитить их от возмездия. И в целом они правы – по крайней мере, пока. Однако как только дух университета почувствует, что предательство секты принесёт ему ещё больше крови, он отречётся от своих последователей без малейших колебаний.

Поистине ужасающий поворот сюжета можно устроить при совмещении этой истории с “Загадочным исчезновением и ходячими мертвецами”, описанным выше. В этом случае “штат” уборщиков будет состоять не только из оживлённых трупов, но и из жертв чудовищной секты.

Снег

Эта история требует разместить университет в области, склонной к метелям или, по крайней мере, располагающей к резкому понижению температуры.

Кампус оказывается в эпицентре самых обильных осадков за последние десятилетия – прямо перед началом семестра, когда большинство студентов находятся на территории университета. Снег делает дороги непроходимыми, однако мало кто придаёт этому значение, считая, что пути расчистят через день или два. И дух университета решает, что эту возможность ему не следует упускать. Хотя дух не может контролировать погоду, он способен сделать так, чтобы погода сама ему подыграла. Снегоуборочные машины перестают работать сразу после того, как оказываются на территории городка. Соль, разбросанная по прогулочным дорогам, ничуть не способствует таянию. Она просто остаётся на месте, никак не влияя на состояние снега и льда. Лопаты для снега ломаются, а сам снег кажется слишком тяжёлым. Сугробы мешают выйти из дверей общежития, запирая студентов внутри. Электричество в отопительных машинах неожиданно иссякает, и температура стремительно падает.

Студенты и другие обитатели кампуса должны найти новые способы согреться и

готовить пищу. Дух университета может оборвать линии связи и, при необходимости, заблокировать доступ к кампусу для всего внешнего мира (поскольку он может остановить или уничтожить любое транспортное средство, оказывающееся на его территории). Тем не менее, он предпочитает порождать ксенофобию и паранойю, заставляя студентов бояться обращаться к другим за помощью. Он вдыхает в своих подопечных грёзы о каннибализме и человеческих жертвоприношениях и подталкивает самых неуравновешенных к соответствующему поведению. Те, кто подчиняется его воле, выглядят вполне согретым и сытым, в то время как люди, продолжающие придерживаться рационального поведения, чувствуют холод всё сильнее и сильнее.

Заболоченная индейская котловина

*О, мои благословенные марионетки,
примите Мою молитву, и научите Меня
создать Себя по вашему подобию.*

Томас Лиготти, “Безумная ночь искупления”

Синописис

Есть на свете одна далёкая фермерская деревня, затерянная где-то в округе Хэмптон. Смерть в этом месте работает далеко не так, как в любой другой части света. Когда человек умирает, клочки его мёртвого тела – кости, волосы или даже сушёные куски плоти – становятся материалом для кукол, которые, будучи размещены в нужном месте, способны получить некое подобие жизни.

Местный крематорий уже годами стоит без дела. Человек, работающий в этом месте, давно сошёл с ума. Вместо того чтобы сжигать трупы, он набирает материалы для создания новых кукол. И он живёт со своей престарелой матерью в жутком царстве человекоподобных марионеток.

Куклы

Центральным значением для этого сеттинга обладают куклы, или “марионетки”. Хотя речь идёт о созданиях, сотканных из фрагментов усопших людей, они не имеют ничего общего с ходячими мертвецами из классических мифов. Куда больше они похожи на сосуды или вместилища искусственной жизни. Пробуждённые посреди Заболоченной индейской котловины (это название безумный творец кукол дал окружающей местности ещё в юности), марионетки влечут своё существование в каркасах из чужой плоти и костей, связанных длинными прядями волокнистых растительных материалов.

Кроме того, куклы способны легко избежать человеческого внимания. Они чрезвычайно застенчивы, и когда рядом с ними появляются люди, их практически невозможно отличить от любой другой куклы. Наконец, иногда эти куклы используются в качестве своеобразных костюмов, наделяющих своего хозяина необычайными качествами.

История

Земля, которую Клинтон Вайс называет Заболоченной индейской котловиной, находилась в этих местах с незапамятных времен. Чего не знает никто, эта “котловина” излучает мистическую ауру, изменяющую саму концепцию жизни и смерти. Именно здесь были созданы существа, которые попросту не должны были двигаться и разговаривать.

Котловина воздействует на окружающий мир практически незаметно. Её влияние на болота не прекращалось ни на минуту, однако за всю человеческую историю никто так и не заметил сбоя, вызванного её мистической силой. Возможно, первые индейцы, пришедшие в эти земли, чувствовали необычную ауру котловины и даже использовали её для поклонения, однако с приходом белых людей мистическое значение этих земель было забыто. Никому просто не было дела до маленького клочка территории, на котором мёртвые вещи порой пробуждаются и начинают собственную жизнь вдали от чужого восприятия.

Иными словами, эффект котловины никак не давал о себе знать: он был довольно безвредным, и только те, кто проводил здесь действительно много времени, получали возможность заметить отличие этого места от остальной части мира. А потому, даже если когда-то о котловине и было кому-то известно, со временем о ней забыли как об очередном клочке бесполезных земель. И только когда сюда пришёл Клинтон Вайс, которому довелось открыть подлинную силу этого места, болото впервые получило хозяина, который впился в него, как пиявка.

История семьи Вайс началась вскоре после того, как белый человек пришёл к котловине, согнав с неё местных индейцев. Далёкие прадеды нынешних Вайсов стали одними из первых фермеров и поселенцев округа Хэмптон. Затем, по мере того как поколения сменяли друг друга, в истории Вайсов начали происходить изменения. Бабушка и дедушка заложили фундамент фермы в начале двадцатого столетия, приобретя здесь один из первых (в то время) газовых крематориев. Члены семьи стали операторами крематория, получив лицензию на сожжение мёртвых.

Их дети последовали по стопам родителей, однако с каждым годом они всё меньше уделяли внимания фермерскому хозяйству и всё больше – сожжению тел. По мере того как годы сменяли друг друга, рост городов и модернизация сделали семейный бизнес на удивление прибыльным.

И именно тогда особенности земли Вайсов начали влиять на характер их деятельности. Прадед, отличавшийся достаточно буйным нравом, стал увлекаться резьбой по звериной кости. Прабабушка, которая была дочерью ирландского фермера, не знавшего в жизни ничего, кроме репы, все свои годы провела в постоянной заботе о семье, полагаясь на грёзы о счастье, которая она обретёт в Америке.

У супругов родились двое детей, Эш и Эмма. Эмма в конце концов переехала в Чикаго и больше не возвращалась. Эш остался на ферме, женился на женщине по имени Этил, с которой он познакомился в церкви, и прожил здесь до конца своих дней, собирая по горстке пепла от каждого человека, тело которого он сжигал в крематории. Этил (бабушка Клинтона Вайса) родила дочь, Глэдис (которая далее будет именоваться попросту Матерью). Этил увлекалась тем, что расставляла по дому картины с изображением различных мучеников, что нашло одобрение у прабабушки Клинтона.

Что касается Глэдис, то она была активной девчонкой, однако далеко не красавицей. Она собирала литографии с отпечатками сорокопутов и других птиц. Она вышла замуж за честного и трудолюбивого человека по имени Герберт, во многом благодаря негласному обещанию её отца передать ему в наследство имущество всей семьи взамен на его согласие продолжить род Вайсов. У Глэдис и Герберта были трое детей, из которых только один выжил. У Клинтона были две младшие сестры, но обе умерли в детстве, одна – от рака в возрасте пяти лет, а другая – после падения с дерева, когда ей было всего лишь семь. После смерти своей второй дочери Мать замкнулась в себе. Герберт, который никогда не был особо общительной личностью, так и не смог вытащить её из депрессии, а сам вскоре вообще забыл о том, что значит говорить с окружающими.

После смерти сестёр Клинтон Вайс остался брошенным и одиноким мальчиком. Застрывший вдаль от других детей, с обезумевшими от горя родителями, он мог развлечь себя только сам. Вскоре Вайс обнаружил, что ему нравится заниматься прикладным искусством, составляя декорации и украшения с помощью собственных навыков и смекалки. Как и его предшественники, он был немного помешан на погребальных мотивах, и точно так же, как и остальных членов его семьи, его преследовали сны о верёвках, лозах, косточках и древесине. И тогда он стал использовать свои навыки на тушках зверей, которых он находил в окрестностях.

Из-за вечного одиночества Клинтон стал медленно утрачивать связь с реальностью, и, побуждаемый своими ночными грёзами, он стал играть с костями, палочками и трупиками зверей. Именно в это время он сделал страшное открытие, которое изменило всю его жизнь. Здесь, на берегу Заболоченной индейской котловины, он обнаружил, что если оставить на земле чучело мёртвого енота, вскоре оно поднимется и пойдёт по своим делам.

Хотя трупы не шевелились до тех пор, пока он не уходил прочь, по возвращении он всегда обнаруживал, что они пропали. И они не просто исчезали: нет, он находил следы, обгрызенные куски древесины и другие признаки того, что животные возвращались к жизни. Это открытие стало самым захватывающим и удивительным в его жизни, а потому одинокий Клинтон загорелся идеей узнать, как действует этот непостижимый процесс.

Впервые за долгую историю своего существования заболоченная котловина обнаружила слугу, с радостью использующего тайные силы этой земли. Всё, что ему было нужно, - это время, когда он сможет взяться за настоящую игру. Он постоянно поглядывал на календарь, дожидаясь момента, и ждал.

Тем временем его родители старели. Наступил момент, когда пришла пора самому Клинтону стать оператором крематория. И он с радостью прошёл обучение. Он получил все необходимые сертификаты. Он подготовился к своей лучшей игре.

Так началась лучшая пора в жизни Клинтона Вайса. Как только он получил доступ к человеческим трупам, у него появилась возможность приступить к своей тайной деятельности. Он начал с малого, незаметно заимствуя лишь фрагменты трупов из боязни, что кто-нибудь заметит уменьшенное количество пепла после кремации.

Он повторил все опыты, которые он проводил в детстве, однако теперь он экспериментировал с человеческими костями. Приближающаяся старость его родителей наряду с самостоятельным поведением Клинтона помогли ему создать свои первые творения без боязни, что кто-нибудь его хватится или застанет врасплох. Как и в случае с енотом, которому ему удалось оживить в детстве, всякий раз, когда лианы переплетались с костями, труп пробуждался, получая некое подобие жизни. Творения Вайса не начинали шевелиться до тех пор, пока он продолжал смотреть на них (в сущности, в определённом смысле они даже оставались невидимыми; см. ниже), однако когда ему удавалось спрятаться, труп оживал, используя лозы и кости в качестве новой структуры своего тела.

Разумеется, Вайс и сам понимал, что нет никакого толка создавать тела, которые оживали только тогда, когда никто их не видел. Однако, проводя ранние эксперименты с оживлением чужой плоти, Вайс понял, что его марионетки просто необычайно робки. Если бы он смог сделать их более крупными и похожими на людей, они смогли бы вести себя более уверенно. Эти и другие идеи приходили к нему во снах, или, может быть, он безотчётно записывал их, размышляя о своих экспериментах – наконец, возможно, он просто вдохнул их вместе с густым летним воздухом котловины.

Как бы то ни было, приняв во внимание это условие, Вайс создал первую крупную куклу – Профессора, марионетку, предназначенную для изучения тайны искусственной жизни. Профессор стал первой действительно зрелой куклой, и первой, которую Вайс научился надевать на себя как костюм. Забираясь внутрь куклы, Вайс получал возможность наблюдать и за другими, меньшими по размеру куклами, не боясь их спугнуть.

Использование Профессора в качестве костюма позволило ему узнать секреты своих “детей”, и уже в ходе дальнейшего создания кукол Клинтон всё время держал в уме необходимость конструирования таких тел, которые он смог бы носить подобно второй коже, как он делал это с Профессором.

После того как Вайс побывал в этом великолепном мире оживлённых марионеток, после того как он увидел их собственными глазами, он перешёл к более активному сбору тел. Мало кто из покойников, отправленных в крематорий, действительно был сожжён. Вайс нашёл своё призвание – он должен был стать скульптором. Трупы просто нельзя было тратить на пустую кремацию, отправляя их в воздух и почву через печную трубу. Нет, они были слишком красивы, чтобы ими пренебрегали. И с гордостью ребёнка, рисующего новую картинку, Вайс собрал все свои творения и показал их родителям. Само собой, поначалу ему пришлось убедить своих детей в том, что они не должны никуда исчезать, и Профессор немало помог ему преодолеть их робость.

Больше всего Вайс опасался худшего, что родители назовут его сумасшедшим или святотатцем. Но он не знал, как долго они сами видели этих кукол в своих сновидениях и каким естественным им показался вид манекенов, блуждающих по комнате.

Мама спросила Клинтона, помогают ли ему эти куклы почувствовать себя в компании. Отец впервые раскрыл рот после долгого молчания и спросить, можно ли наделать кукол, которые будут помогать ему чистить снег. В любом случае, оба родителя были

вынуждены признать, что куклы должны быть необычайно умны и полезны. Уже очень скоро при помощи кукол в доме был произведён генеральный ремонт, вернувший его в идеальное состояние. Клинтон создал для Матери двух маленьких дочерей, и даже если она понимала, что это не её дочери, это ничуть не умаляло их привлекательности. Они стали её спутниками и предметом её заботы.

Что касается отца, то Клинтон сделал ему достаточно кукол, чтобы у него всегда были помощники, подававшие ему инструменты и помогавшие заниматься домом. После смерти отца Клинтон выждал какое-то время, после чего спросил, не хочет ли Мать, чтобы он создал ей замену? Чувствуя, что это поможет в их семейных начинаниях, она согласилась, и уже очень скоро сын оживил для неё ещё одну куклу (по имени Кларк).

Последние три года Клинтон Вайс живёт вместе с матерью в своём семейном доме. Сам он проживает в пристройке с несколькими костлявыми товарищами, постоянно создавая новых из мертвецов, которых приносят ему в крематорий. Мать можно встретить в основной части дома, где она постоянно одевается в куклу красивой молодой женщины, наслаждаясь слабым подобием любви, которую она испытывает к своему суррогатному мужу. Куклы “дочерей” постоянно бродят за ней след в след, стремясь выполнить любое, даже самое малейшее пожелание своей матроны.

География

Ниже указаны только самые общие области, в которых сила котловины достаточно велика для пробуждения кукол. Эти места составляют “Землю” (подобным термином пользуются только Клинтон и его Мать). За пределами Земли куклы остаются всего лишь безжизненными конструкциями из костей и виноградных лоз. Сама ферма Вайсов сейчас покрыта дикими кустарниками. Куклы из года в год пытаются облагородить сад, однако торговать этими культурами практически невозможно. Мать пытается добиться какого-нибудь успеха на рынке, однако для бизнеса нужны деньги. Большинство полей покрыты лужайками, среди которых хаотично растут одинокие деревца. На лесных участках, столь же неухоженных, что и основная часть фермы, господствуют непролазные заросли, начавшие появляться после того, как в семидесятые годы семья Вайсов перестала топить дровами.

Ферма достаточно обширна и с точки зрения размера уступает лишь старому особняку Магнусов (см. книгу **World of Darkness: Ghost Stories**). Дом трудно увидеть из большинства мест Котловины. Ближайшая граница, свидетельствующая о существовании фермы, тянется вдоль подъездной дороги в нескольких сотнях ярдов от самого дома.

Запределье

До недавнего времени сила болота распространялась только на берега котловины. Тем не менее, со временем даже области, не являвшиеся частью фермы, стали вдыхать жизнь в куклы Клинтона. Вайс не совсем это понимает, однако влияние котловины на окружающий мир усиливается. Вайс разрешает своим куклам бродить по всей территории его семьи, однако место, в котором куклы начали появляться совсем недавно, он объявил “Запредельем”, запретив своим детям показываться в этой области. Хотя куклы подчиняются его требованиям, иногда они пробираются на территории Запределья в наивной отваге, незримо подглядывая за прохожими из зарослей или прячась вдоль дорог в сельской местности.

Хотя Вайс может отслеживать перемещения своих кукол, забираясь в костюм Профессора, он старается не выходить в нём из дома. В конце концов, его может заметить полиция, а объяснить ей существование Профессора было бы затруднительно. Вайсу приходится патрулировать территорию фермы ночью и только своими силами. Таким образом, он не способен отслеживать перемещения кукол, а потому многие беглецы продолжают безнаказанно выходить на территорию Запределья.

Запределье состоит из окраин других крупных ферм. На её территории трудно отметить

что-либо интересное: там есть лишь несколько километров забора, пара разрушающихся сараев и водопроводные трубы. Других ферм, помимо Земли Вайсов и Запределья, вокруг котловины нет. Тем не менее, в любом амбаре, водонапорной башне или другом строении прячется как минимум по одной марионетке с отрывочным пониманием своей личности. Посетители таких мест могут неожиданно поймать себя на странном, но чрезвычайно сильном ощущении, будто они делят пространство с кем-то ещё, даже если рядом с ними нет ни единой души.

Дом Вайсов

Дом Вайсов представляет собой крупное фермерское строение в центре их личного участка земли. Тем не менее, в самом доме живёт только Мать, в то время как Клинтон проживает в трехкомнатной пристройке, добавленной к основному зданию в конце 1970-х годов. В подвале этой пристройки он и занимается своими “скульптурами”. Вода в дом поступает из колодца выше по склону, а за отоплением отвечает обогреватель, работающий на топливе. Кроме того, в подвале располагается ещё одна печь, работающая от того же газового бака, который питает и кондиционер дома, а также *должен* подавать газ в крематорий.

Офис: Ферма обладает собственным офисом, туалетом, а также ещё одним офисом, в котором Клинтон ведёт все бумаги. В передней комнате расположен рабочий стол, на который Клинтон выставляет урны с прахом для представителей похоронного дома или церкви. Там же он подписывает все бумаги. Клинтон чрезвычайно дотошен в плане документирования своей деятельности, поскольку для него важно создать видимость ответственной работы по сжиганию тел. Куклам *никогда* не позволено заходить в офис.

Личный кабинет Клинтона: Как ни странно, личный кабинет Клинтона совершенно свободен от мусора. И мать, и сын регулярно просят кукол заняться уборкой дома, а потому постороннему наблюдателю личный кабинет может показаться идеальной комнатой отдыха с телевизором, розетками и даже платформой “Sony Playstation”. Сразу за личным кабинетом располагается душ, гостиная и спальня. Здесь же Клинтон ест пищу, которые готовит для него мать. Вход в подвал находится всего в нескольких футах от двери, ведущей в личный кабинет Клинтона. Любой подозрительный звук (и особенно звук борьбы), доносящийся из личного кабинета, привлекает внимание Полицейских (см. ниже). Кроме того, столь близкое расположение входа в подвал позволяет Клинтону в любой момент дня спускаться в свою мастерскую.

Большую часть времени Клинтон намеренно держит возле себя Красавиц (см. стр. 50), с тем чтобы не влезать в костюм Профессора, когда ему нужно увидеть, чем занимаются его дети. С этими марионетками он поддерживает достаточно целомудренные отношения, а потому они отличаются молчаливым характером. Костюм Мэра (см. ниже) Клинтон надевает лишь несколько раз в неделю, что позволяет ему поучаствовать в более насыщенном взаимодействии с Полицейскими и Красавицами. Клинтон намеренно отделяет подобные приключения от обычной жизни.

Профессора всегда можно найти в спальне Клинтона, а Мэра – за чтением в его гостиной.

Комнаты Матери: Клинтон использовал куклы для облегчения жизни родителей долгие годы, пока не умер его отец. Две куклы до сих пор имитируют поведение дочерей, которые помогают Матери по дому, и нескольким другим куклам поручено выполнение тех же задач. Спустя год после смерти отца Клинтон предложил матери сконструировать марионетку, которая заменила бы ей мужа и скрасила бы её одиночество. Она согласилась и с тех пор привыкла к нему (во всяком случае, настолько, насколько она могла сблизиться с живой куклой). В основном, они смотрят телевизор, занимаются любовью, обнимаются и занимаются другими делами, не требующими особого интеллектуального напряжения.

В отличие от Клинтона, Глэдис тщательно оберегает свою частную жизнь. Она всегда

запирает дверь на ночь. Её комнаты оснащены большой кухней, столовой, гостиной, одним неиспользуемым помещением, швейной комнатой, а также комнатой для “хобби”, которая в действительности предназначена для её суррогатного мужа. Последняя комната лишена мебели, и кукольный “муж” Глэдис просто заходит туда и стоит в молчании без единого движения до тех пор, пока он снова не понадобится хозяйке.

Подвал: Передняя комната подвала отведена под “полицейские казармы”. Как правило, четверо Полицейских постоянно прячутся в этой комнате или сидят вокруг стола, играя в карты безо всяких ставок. Их задача заключается в том, чтобы останавливать всякого, кто пытается войти в мастерскую.

Задняя комната подвала отведена под личную мастерскую Клинтонa, хотя кто-то мог бы назвать её камерой ужасов. С потолков здесь свисают цепи, оснащённые крючьями, на которых подвешены иссохшие тела покойников в разной степени сохранности. На столах разложены инструменты. В стороне можно увидеть большие металлические каркасы. Список инструментов и оборудования включает в себя жидкие акриловые лаки, большие иглы для шитья, катушки с шелковой нитью, металлическую проволоку от пианино и сыромятные кружева, разнообразные электрические и ручные инструменты для обработки дерева вкупе с большими пучками сухих лиан, лоз и других растений.

Здесь также можно увидеть чайник, микроволновую печь, радио/CD-плеер с дисками разных рок- и джаз-групп (поскольку это любимые жанры Клинтонa), а также печи для сжигания мусора. Воздух здесь постоянно очищается специальными фильтрами, а любые отходы своевременно сжигаются в полностью функциональном миникрематории. Сожжённые отходы затем разбрасываются Клинтонoм вдоль дорог в разных отдаленных местах.

Крематорий

Настоящий крематорий представляет собой крупное здание приблизительно десять на пятьдесят ярдов с большой, отдельно стоящей печью в самом центре строения. Печь работает (или работала) на сжиженном природном газу. Как уже упоминалось выше, этот же газ питает миникрематорий и кондиционер в подвале самого дома. Вайс часто меняет поставщиков и платит за топливо наличными, с тем чтобы скрыть тот факт, что он не использует достаточное количество газа.

Структура крематория элементарна. Гробы помещаются в печь, где они горят на протяжении нескольких часов. Всё, что остаётся по окончании процедуры, сметают в отдельную ёмкость. Правильнее, однако, будет сказать, что так будут развиваться события, если крематорий действительно заработает: Вайс намеренно сломал устройство печи два года назад, чтобы дать себе хоть какое-нибудь легальное прикрытие (см. дополнительную информацию ниже). Кроме того, он надеется, что его любезные манеры вкупе со способностью его творений избегать внимания других людей позволят защитить тайну искусственной жизни.

Хотя со стороны достаточно трудно заметить, что крематорий давно не использовался, стенка печи покрылась трещинами, а потому опытный наблюдатель сможет понять, что если бы Вайс действительно сжигал здесь тела, печь давно бы взорвалась изнутри. Если крематорий насильно привести в действие и позволить пламени гореть внутри печи 30 минут или больше, здание взорвётся с радиусом взрыва 50 и уроном 8. Персонажи, находящиеся внутри здания, получают сразу 12 очков урона.

Амбары

Вокруг главного здания расположены три амбара. Самый маленький служит хранилищем инструментов для возделывания сада. Второй представляет собой гараж на четыре автомобиля. Крупнейший амбар *предположительно* используется для хранения сена. Его двери надёжно заперты. Только Вайсам известно, что внутри хранятся трупы для новых кукол. Главная проблема Клинтонa заключается в “инвентаризации” материала,

поскольку на сегодняшний момент “сожжения” ждут около двухсот трупов. В действительности они ожидают момента, когда Клинтон Вайс расчленил их, чтобы затем сшить новые куклы.

Вайс заворачивает каждый новый труп в мешковину, упаковывает его с солью и нафталином и выкладывает на один из стеллажей этого огромного стального сооружения. Проверка Сообразительности + Расследования может позволить протагонистам, проходящим рядом с крупнейшим амбаром фермы, уловить слабый аромат камфоры и гнили. Именно этот амбар приносит Клинтону наибольшее беспокойство, а потому он пристально наблюдает за любыми посетителями фермы. Если персонажи спрашивают его об этом здании, он отвечает, что он представляет собой именно то, что можно подумать по внешнему виду и запаху - амбар для хранения усопших на тот случай, когда в крематории не хватает места или когда сам крематорий не получает использовать из-за непредвиденной аварии. Тем не менее, он не позволит им зайти сюда ни под каким предлогом. В крайнем случае он может даже осудить их болезненное любопытство- если только они не работают в полиции. В последнем случае Вайс постарается убедиться, что у него нет другого выхода, и прикажет своим куклам решить вопрос с чужаками.

Заболоченная индейская котловина

Эта лесистая впадина образует естественный амфитеатр, решающий дренажную проблему фермы. Маленький Клинтон назвал её Заболоченной индейской котловиной, хотя всё “болото” представлено здесь обилием известняка, вымываемого из слоёв глины природным источником воды.

Вайс ничуть не ошибся, когда ещё в детстве решил, что именно из этого места исходит сила, вдыхающая жизнь в его куклы. Разумеется, в этих местах никогда не было настоящих болот, поскольку вся котловина занимает лишь несколько сотен квадратных ярдов. Таким образом, “Заболоченная котловина” – всего лишь название, которое Клинтон придумал в глубоком детстве либо позаимствовал из источника, которого он и сам уже не помнит. По всему болоту встречаются едва приметные пути или тропки наряду с большими завалами мусора, несколькими выброшенными инструментами, шинами и каркасами автомобилей, которые в данный момент уже скрылись под поверхностью болота, поджидая всякого, кто решит проверить, что скрывают воды заболоченной котловины. Летом здесь образуется стоячая вода и гудят комары. Зимой вода замерзает. Чего не знает никто, так это того обстоятельства, что лес вокруг котловины кишит куклами, которых (как, впрочем, и многих других местных жителей) приманивает незримая аура этого места.

Регулярные операции

Когда кто-то обращается в крематорий Вайса, это означает, что в церкви уже прошла гражданская панихида, а тело уже довели до фермы на катафалке. В соответствии с правилами сожжения, гроб и его содержимое выгружают на специальную платформу. После того как Вайс якобы завершает кремацию, он выносит родственникам усопшего урну, полную “праха”, который Клинтон достаёт в своём офисе. В вечернее время Вайс просит людей покинуть крематорий, ссылаясь на дым или отталкивающий запах. Если кто-нибудь просит его объяснить проблему конкретнее, Вайс быстро излагает газетную историю о том, как в 1983 году одна женщина пыталась подать в суд на его отца из-за того, что на её теле образовались миазмы от дыма, которым ей приходилось дышать, пока она проезжала по близлежащему шоссе. Вайсы выиграли иск, заключив с женщиной предварительное соглашение (что соответствует действительности и может быть проверено в ближайшем здании суда). Вайс утверждает, что с тех пор тела приходится сжигать по ночам.

Вайс работает исключительно на контрактной основе, принимая тела и передавая их пепел родным усопшего в соответствии с чётко составленным договором. Прах он

поставляет в течение трёх-пяти дней, передавая его директору похоронного бюро или пастору одновременно с выставлением счёта. Последние семь лет Вайс использует для имитации праха сухой цемент, древесину ясеня и серый мел. Он бдительно следит за территорией вокруг крематория при помощи кукол-марионеток, а также старательно заполняет урны для будущего использования. Пока ещё никто не поднимал вопроса о подлинности содержимого урны.

Ежедневная деятельность Клинтона служит всего лишь маской, за которой скрывается его единственный интерес – игра в оживлённые куклы. Он мало общается с матерью, если только не считать пустые и совершенно формальные разговоры. Клинтон вполне способен нацепить на себя улыбку и оторваться от кукол, чтобы заключить очередной контракт (чаще всего до полудня), после чего возвращается к деятельности, которая может быть как его попыткой вернуть себе никчёмное детство, так и самым настоящим помешательством. Как бы то ни было, Клинтон посвящает этой деятельности большую часть дня, заканчивая за полночь.

Ниже в этой главе приведены и другие детали его поведения, однако главным образом Клинтон просто играет с куклами, распределяя между ними разные роли – солдат, чудовищ или злодеев. Учитывая нехватку социальных способностей, от которой страдает сам Клинтон, чаще всего он находит в робких творениях своих рук игроков равного ему уровня. Персонажи, каким-то образом ставшие свидетелями этих игр, могут получить умеренное отклонение от одного лишь вида этого жуткого спектакля.

Паранойя и слабоумие Клинтона Вайса вызваны в первую очередь тем, что он потерял связь с реальным миром. Он считает мир враждебным местом, в котором ему приходится заниматься опасной или пугающей деятельностью перед тем, как он сможет вернуться назад, обретя блаженство среди любящих кукол.

Система

Основное внимание в этом разделе уделяется марионеткам и их способностям, хотя здесь же вы сможете найти и список характеристик обоих Вайсов. Обратите внимание, что хотя куклы могут представлять определённую опасность для простых смертных, сверхъестественные обитатели Мира Тьмы могут и не встретить в их лице никакой угрозы. Если вы хотите сделать кукол опасными даже для сверхъестественных персонажей, внесите в их характеристики новые качества или увеличьте значения старых. Кроме того, устранили их уязвимость к контролю над разумом.

Куклы

Куклы, пробуждённые к жизни энергией Заблоченной котловины, представляют собой достаточно крупных существ причудливой внешности, созданных из резной кости, проволоки, виноградных лоз, сухих веток и тканых кружев. Они передвигаются неуклюжей, но вместе с тем мягкой походкой, всегда наклоняясь вперёд гораздо сильнее, чем оно требуется для ходьбы, но никогда не падая и не спотыкаясь. В некотором отношении они напоминают мумифицированные человеческие останки – в сущности, даже скелеты, хотя Клинтон проделывает кропотливую работу, украшая их “тканями” из растительных материалов, имитирующих суставы, рога и другие выступающие части, а также снабжая их масками из настоящей ткани, резины и кожи. Кроме того, он покрывает их тело всеми необходимыми веществами, позволяющими предотвратить шелушение и распад ткани.

Большинство кукол пробуждаются к жизни “пустыми”, насыщенными лишь энергией жизни. Они движутся совершенно без цели, ведомые одним ветром и солнечными лучами, чувствуя глубоко внутри буйство природной силы. Другие, однако, быстро получают определённые роли, которые наделяют их целью, мотивами и даже чередой навыков. Вайс любит поручать куклам выполнение различных заданий, однако у каждой конкретной куклы может быть лишь одна роль, которая определяется её костюмом. Так, шерифский

значок, дубинка и шляпа может заставить куклу почувствовать себя Полицейским. Процесс, наделяющий кукол подобными ролями, неясен даже для самого Клинтона, хотя он научился вносить в них определённые изменения даже помимо пошива костюма для каждого из своих созданий.

Некоторые роли – такие как роль Полицейского или Чудовища – “перенимаются” куклами без особых трудов. Другие, такие как Мэр, Клинтону так и не удалось продублировать. Независимо от того, получила ли кукла свою роль или остаётся пустой, все они подчиняются следующим правилам:

Куклы пугливы. До тех пор, пока куклы не получают численного преимущества перед живыми людьми (по крайней мере, достигнув соотношения два к одному), они не сделают ни единого движения. Это правило действует всегда, когда куклы оказываются в радиусе прямой видимости живого человека. Куклы начинают двигаться только тогда, когда они не чувствуют на себе чужих глаз или когда рядом с ними находится множество других кукол. Даже в последнем случае куклы часто предпочитают не двигаться, хотя, почувствовав угрозу со стороны человека или, напротив, его ужас и слабость, куклы могут перейти к агрессивным действиям.

Робость – не столько “черта характера”, сколько естественное состояние кукол. Когда количество кукол вдвое (однако ещё не *втрое*) превышает численность живых существ рядом с ними, они могут действовать даже на глазах у наблюдателей, хотя и не способны влиять непосредственно на ошарашенных зрителей. Искусственная жизнь кукол позволяет им взаимодействовать с любыми предметами вокруг них, однако всё ещё не способна перейти к открытому противостоянию с настоящей, реальной жизнью.

Лишь когда кукол оказывается втрое больше, чем живых людей, они обретают уверенность в своих силах и вполне способны воздействовать на живых любыми доступными способами. Вайс знает это, а потому старается держать кукол поодаль друг от друга.

Куклы невидимы: Если число кукол в непосредственной близости от персонажей не превышает количества живых существ (и при этом никто из протагонистов не обладает доступом к сверхъестественным методам восприятия), куклы остаются невидимы. Точнее, они кажутся столь естественным элементом комнаты или ландшафта, что люди полностью игнорируют их, даже когда куклы находятся на виду.

Когда в непосредственной близости от персонажей оказывается больше кукол, чем живых людей, однако это соотношение ещё не достигает отметки три к одному, персонажи получают возможность увидеть кукол после успешного броска на Сообразительность + Расследование – но только в том случае, если наблюдатель активно пытается найти что-нибудь необычное.

Если в пределах конкретной локации находится втрое больше кукол, нежели настоящих живых существ, кукол видят все присутствующие. Персонажи, имеющие доступ к магическому восприятию (например, вампиры, наделённые Ясновидением, или простые смертные, обладающие Потусторонним чувством с фокусировкой на магии), куклы доступны их зрению вне зависимости от своей численности. Как только персонаж активирует свою силу или как-то иначе получает возможность увидеть кукол, он может сделать бросок либо на активацию самой силы, либо на Сообразительность + Расследование.

Куклы не имеют ничего общего с призраками и ходячими мертвецами; протагонисты, обладающие способностями к взаимодействию с миром духов, не реагируют на появления кукол каким-либо необычным образом. Когда персонаж впервые замечает куклу, он может даже не понять, что перед ним не живой человек. С расстояния куклы напоминают людей с ограниченными возможностями или раненых. Только при внимательном рассмотрении истина становится очевидна.

Пример невидимости

Репортёр местной газеты, заинтригованный слухами о мистической ауре котловины, оказывается один в комнате с марионеткой. Он не может увидеть или заметить её, однако и кукла не способна действовать, пока человек не покинет комнату. Если репортер обладает Потусторонним чувством, приспособленным к восприятию магии, он может сделать пассивный бросок на Сообразительность + Расследование в попытке ощутить чьё-то присутствие. Если бы в комнате находились две куклы, они могли бы действовать по собственной воле, однако не смогли бы причинить вред репортёру. При этом он смог бы сделать ещё один бросок на Сообразительность + Расследование на обнаружение кукол, если бы его игрок заявил, что не обыскивает комнату на предмет улики или каких-либо странностей. И только если бы в комнате оказались три или более марионетки, это число образовало бы соотношение три к одному. В этом случае репортёр автоматически обратил бы внимание на присутствие кукол, а они сами смогли бы действовать непосредственно против него – разумеется, если бы имели для этого основания.

Куклы отличаются клановым характером. На каком-то уровне куклы осознают, что им трудно относиться к себе как к отдельным личностям, а потому чаще всего они собираются вместе всегда, когда от них требуются хоть сколько-нибудь решительные действия. Когда им удаётся собраться в единую свору, они могут представлять реальную проблему для любого противника.

Столкнувшись с уже напуганными злоумышленниками или персонажами, которых по каким-то причинам преследуют Полицейские или Чудовища, куклы способны позвать собратьев на помощь. Этот крик напоминает дребезжание бусинок, брошенных в чашку, или, иногда, резкий свист.

Подобный сигнал бедствия может быть услышан любым, кто находится в пределах “Земли Вайсов”. Услышав зов, куклы могут тайне явиться на звук в пределах нескольких минут. После этого они попробуют тайне собраться в единую группу, пока их не станет достаточно, чтобы они смогли действовать напрямую.

Кукол определяет одежда. Естественное состояние кукол не предполагает каких-либо личных стремлений. У них нет реальных жизненных функций, а потому они и не заинтересованы в том, чтобы проявлять к чему-либо собственную инициативу. Кукла без костюма может лишь переходить с места на место, ни к чему не стремясь и ничего не достигая. Однако как только кукла получит одежду, у неё появятся также роль и предназначение. Существа, получившие конкретную одежду, действуют так, как предполагает их новая “роль”. Это включает в себя и обладание определёнными сверхъестественными способностями. На данный момент Клинтон Вайс разработал уже целую систему ролей для своих творений.

Куклы можно надевать. Куклы можно носить на себе в качестве своеобразного костюма. Для этого владелец попросту забирается внутрь марионетки. Эта особенность присуща всем куклам, однако кукла должна физически вмещать существо, пожелавшее оказаться внутри неё – в обратном случае куклу придётся переконструировать. Персонажи способны забраться в любую из кукол Вайса, и следует заметить, что сам Вайс уже неоднократно побывал в роли каждой из них. Человек, забравшийся в куклу, получает её невидимость, однако страдает от того же недостатка решимости, когда сталкивается с живыми людьми. “Захваченные” куклы покорно следуют туда, куда им велено, и остаются там, где их оставляет последний владелец.

Попытки повлиять на разум человека, находящегося внутри куклы, получают бонус +4. Если персонаж становится видим окружающим, для того, чтобы они смогли понять, что перед ними – всего лишь человек, забравшийся в какой-то жутковатый костюм, требуется

успешная проверка на Сообразительность + Решительность. Если это не удастся, персонаж кажется окружающим несколько странным, однако они не могут сказать, что вызывает у них это ощущение. Протагонисты, забравшиеся внутрь куклы, способны видеть других кукол и взаимодействовать с ними независимо от их количества. Куклы не способны сопротивляться желанию смертных надеть их на себя в качестве костюма, если только их количество не превышает число живых людей втрое. В последнем случае персонажу придётся сначала заключить куклу в захват и продержат его два раунда в обездвиженном состоянии. Вайс использует куклу Профессора в качестве костюма, позволяющего ему наблюдать за своими творениями, однако игрокам для этого могут понадобиться персонажи, обладающие сверхъестественным восприятием или Потусторонним чувством (хотя, если им повезёт, они смогут заметить их невооружённым взглядом в результате хороших проверок на восприятие). Последнее обычно требует от игроков проявить сообразительность и заманить всех кукол в одну комнату, чтобы они стали доступны их зрению.

Куклы могут добровольно позволить смертному надеть их в качестве костюма, и они всегда позволяли Клинтону это сделать. Другое дело, что Вайс пока даже не подозревает, что они способны ему отказать. Процесс надевания или снятия кукольного костюма проходит достаточно быстро – одного раунда обычно оказывается достаточно для того, чтобы надеть или снять с себя такой чужую “кожу”. Тем не менее, персонаж может носить только один костюм в конкретный момент времени.

Когда Вайс использует маску Профессора для того, чтобы посмотреть, чем занимаются его дети, им иногда удаётся улизнуть от него за те несколько секунд, в течение которых он снимает его маску (как правило, для того чтобы немедленно надеть другую). Тем не менее, с тех пор как Профессор превратился всего лишь в костюм для Вайса, такие побеги стали скорее редкостью, чем правилом. Сами же куклы немного скучают по тем дням, когда Профессор представлял собой нечто большее, чем простую маску.

Куклы не могут покинуть Землю. Диапазон Земли Вайсов достаточно ограничен – и прежде всего обычной необходимостью. До недавнего времени Земля состояла всего лишь из фермы Вайсов и окружающего их болота. Теперь диапазон, в котором способны перемещаться марионетки, значительно увеличился, и даже Клинтон не понимает, что вызывает подобные изменения. Как бы то ни было, существуют границы, за которые не способны переступить даже самые смелые куклы, поскольку всего лишь один-два шага за пределы этого диапазона превращают кукол в безжизненный клубок костей, древесины и виноградных лоз. Возможно, Клинтон способен оживить их, просто перенеся обратно на свою Землю, но может быть, для оживления куклы необходимо воскресить её на берегу котловины. Вы можете выбрать любой вариант, исходя из драматических предпочтений вашей собственной хроники. Возможно, вы не хотите дать персонажам возможность доказать правдивость своих историй об оживлённых куклах, а потому решаете, что попытка взять куклу в плен и отнести её за пределы Земли лишает марионетку даже того подобия жизни, которым она обладала ранее. Если по какой-то причине вы хотите сделать Клинтон Вайса серьёзным антагонистом, граница может стать тактическим рубежом, за которым Клинтон лишится своих союзников.

Куклы послушны. Как правило, куклы выполняют любые команды живых существ потому, что их воля столь же эфемерна, что и их жизнь. Даже тогда, когда они отказываются выполнять приказ, их восстание носит робкий, мелочный и легко подавляемый характер. Они повинуются Вайсу, потому что считают его чем-то вроде отца, но если в доме появится кто-то ещё и прикажет им поступить иначе, чем приказал Вайс, куклы повинуются последнему из приказов.

Хотя в последнем случае персонажам недостаточно просто прийти и отдать приказ – для этого нужно провести какое-то время в присутствии кукол и вступить с ними в какое-нибудь социальное взаимодействие, – куклы легко привязываются к новичкам. Вайс знает о том, что подобное может случиться, однако он не подозревает, что это может произойти

так быстро.

Каждый день, на протяжении которого персонажи пытаются контролировать кукольное население Земли Вайсов, вы как Рассказчик делаете состязательный бросок на Внушительность + Коммуникабельность от лица Клинтона против аналогичного броска со стороны персонажей. Победитель контролирует кукольное население Земли до окончания этого дня. Если усилия по контролю прикладывают несколько персонажей, броски делаются отдельно для каждого. Если персонаж обладает какой-либо сверхъестественной силой, позволяющей подчинять себе разум жертвы, очки соответствующей способности или характеристики добавляются к броску в качестве *автоматических* успехов, даже без расхода каких-либо очков, требующихся для активации эффекта в обычных условиях. Дело в том, что куклы чрезвычайно чувствительны к такого рода способностям, а потому, если вы выступаете в роли вампира, обладающего Доминированием 3 уровня, вы добавляете к результатам проверки Внушительности + Коммуникабельности три бесплатных успеха. Тем не менее, персонажи не способны использовать на куклах способности к телепатии, поскольку куклы практически ни о чём не думают. Единственная ситуация, в которой персонаж может телепатически повлиять на куклу, возникает тогда, когда в теле куклы прячется живой человек.

Характеристики

Кукол трудно назвать особо опасными антагонистами. Хотя они могут представлять для персонажей определённую угрозу, когда собираются в больших количествах, по отдельности они не опаснее обычного человека. В сущности, они уступают даже сравнительно слабым людям, поскольку в малых количествах они и вовсе не могут действовать против живых людей. Куклы редко решаются выступить против живых существ, если только этого не подразумевает их роль.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 1, Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Скрытность 5

Эссенция: отсутствует

Воля: отсутствует

Нравственность: отсутствует

Добродетель: отсутствует

Порок: отсутствует

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 6 (половина человеческой)

Здоровье: 7

Куклы не получают штрафов от ран. Для уничтожения марионетки достаточно снизить её Здоровье до нуля, вне зависимости от типа урона.

Роли марионеток

Ниже приведены различные обязанности, которые Вайс поручил тем или иным из своих творений. Каждой роли сопутствует определённое преимущество. С точки зрения игромеханики эти бонусы служат эквивалентом второуровневых Физических Преимуществ. Персонажи, решившие надеть одну из этих кукол в качестве костюма, получают и эти бонусы.

Пустая кукла: Пустые куклы еще не получили (а возможно, так и не получают) собственной личности. Вокруг Земли Вайсов таятся около сотни подобных кукол. Они не имеют никакой индивидуальности, никаких целей и никаких особых стремлений. Они желают лишь отдыхать там, где они находятся, хотя они неохотно идут туда, куда им говорят, а иногда даже сами кочуют с места на место. Клинтон мог сделать костюмы для каждой из пустых кукол, однако ему не хочется управлять таким количеством игрушек,

поскольку его фантазия ещё не достигла того уровня, чтобы ему могло потребоваться подобное число слуг. Тем не менее, ему нравится делать кукол, а потому десятки новых марионеток бродят по лесу, прячутся среди трупов в амбаре или свисают с деревьев над котловиной.

Поскольку сила болота в последнее время растёт, некоторые из пустых кукол начали обретать примитивные личности или роли, основанные на их личном опыте, форме или сиюминутных желаниях. Эти беженцы пытаются избежать повторной шлифовки и изменения их личности, что вернуло бы их в состояние полной опустошённости снова. В попытке сбежать от подобного “ремонта” они и сбегают в области, в которых редко появляется Клинтон Вайс. **Бонус:** отсутствует.

Профессор: Профессор – самое уточнённое изобретение Вайса, созданное исключительно для наблюдения за другими куклами. Кроме того, Клинтон использует его для того, чтобы подбираться к другим творениям и захватывать их тела. Клинтон воображает, будто профессор пришёл из далекой земли или другого мира. Во время создания этой роли Вайс отсёк многие части тела, послужившего прототипом профессора, и заменил его париком, костями с крыльев какой-то птицы и маской, украшенной старыми павлиньими перьями вкупе с парой старомодных очков. Обычно он сочетает ношение этой маски с использованием большой трубки из шиповника.

Этот костюм не имеет собственной воли и по большому счёту представляет собой всего лишь ритуальную маску, которую надевает Клинтон. В отличие от других кукол, которых позволяет видеть костюм Профессора, сам Профессор даже не вполне оживлён. Неизвестно, можно ли точно так же лишить воли других кукол, однако Вайс пока ещё не пытался экспериментировать с такой возможностью. **Бонус:** +2 дайса к попыткам исследовать или захватить куклу. Костюм Профессора виден даже тогда, когда он находится в одиночестве.

Мэр: Мэр служит Вайсу символом правителя его Земли. Иногда Клинтон прикидывается, будто сам работает на Мэра. В других случаях он служит другом Мэра или его товарищем по оружию. Он регулярно одевает Мэра в качестве костюма и начинает говорить от лица обоих лиц (например, отыгрывая разговор Мэра с Профессором или самим Клинтоном). Иногда Вайс начинает составлять планы против самого Мэра, однако обычно он делает это лишь для того, чтобы произнести несколько высокопарных фраз при других куклах. Само собой, иногда эти фразы подрывают авторитет Мэра, однако ничто не способно испортить их бесконечную дружбу. **Бонус:** +1 дайса на любые броски, основанные на Социальных Атрибутах.

Красавицы: Несмотря на свою костлявую внешность, эти куклы составлены так, что можно предположить, что их старались изобразить привлекательными. Существует целый ряд таких Красавиц, а потому Вайс относится к каждой из них по отдельности достаточно беспристрастно, чаще всего притворяясь, будто все они – его жёны. У Матери есть своя Красавица, в костюме которой она проводит большую часть времени. В сущности, последнее время Клинтон уже начинает воспринимать эту маску как настоящую внешность Матери. **Бонус:** Сногшибательная внешность (••). Эта способность носит сверхъестественный характер, хотя костлявая внешность “Красавиц” делает их внешность несколько дикой и даже гротескной.

Кларк: Кларк, также известный как “Папа”, служит мужским аналогом Красавицы, однако он наделён более решительным, отеческим поведением (в той мере, в которой подобного поведения может придерживаться оживлённая марионетка). Клинтон создал это существо для матери после смерти настоящего отца Герберта. **Бонус:** +1 к проверкам на Силу.

Племянницы: Две куклы размером с детей, постоянно крутящиеся вокруг Матери, стараясь быть её верными помощницами и любимицами. Их невозможно отличить друг от друга, однако они принимают подобную путаницу без обид. Как правило, они отзываются на имена “дорогая” или “дитя”. **Бонус:** +2 к проверкам на Ремесло.

Полицейские: За безопасность Земли отвечают четверо Полицейских. Именно они служат основными союзниками Клинтона в постановочных битвах и его верными защитниками, хотя иногда Вайс использует их для того, чтобы они искали его в спальне, пока он пытается от них спрятаться. Когда в игре появляется его мама и “уговаривает” Полицейских оставить её сыночка в покое, маленький мир Клинтона Вайса расцветает всеми красками радуги. **Бонус:** +1 дайс к проверкам Выносливости.

Чудовища: Чудовища играют роли “плохих” кукол, которые были намеренно обезображены Клинтоном. Он наделил их острыми зубами, палками или костями вместо рук и углями или пуговицами вместо глаз. Вайс, Мэр и/или Полицейские часто ведут с Чудовищами сражение за спасение одной или нескольких Красавиц. Иногда Вайс развлекается, стараясь убежать от монстров по ночному лесу, а иногда он берёт их с собой патрулировать границы Земли.

Чудовища столь же лояльны Вайсу, что и Полицейские. Даже будучи уродами среди уродов, эти куклы являются постоянным предметом внимания их творца, и Вайс регулярно чинит их или просит помочь ему защитить Землю. Скорее всего, именно во время одной из подобных миссий Чудовища наткнутся на живых людей. Пара Чудовищ может беспечно преследовать сбежавшую куклу и случайно выбежать прямо перед группой туристов или автостопщиков, положив начало прекрасной сцене. Всего на Земле находятся шесть Чудовищ. **Бонус:** Удары руками наносят летальные повреждения, а броски на Силу проходят с бонусом +1.



Грёзы о сотворении

Всем, кому довелось более года прожить на Земле Вайсов или неподалёку от котловины, начинают являться грёзы о создании кукол. Протагонисты, обладающие Потусторонним чувством любого вида, начинают получать эти видения сразу. Необходим ещё целый год постоянного получения этих видений для того, чтобы персонаж узнал, как именно конструируются живые куклы. Кроме того, ему следует обладать Ремеслом не ниже третьего уровня с тем, чтобы получить возможность создать их надлежащим образом.

Любой персонаж, получивший во сне инструкции и решивший создать свою куклу, не может выносить её за пределы Земли, иначе кукла лишится силы. Тем не менее, персонаж вполне может создать куклу в любом другом месте и только затем перенести её на Землю для оживления.



Клинтон Вайс

Реплика: *“Мэр, я уверен, что вы понимаете всю важность ситуации. Она требует от нас решительных действий”.*

Биография: Человек, знакомый с судьбой Клинтона Вайса, мог бы сказать, что он занял ту самую роль, для которой и был рождён. Наследие его семьи. Постоянные сны о костях, древесине и проволоке. Необъяснимая лёгкость получения необходимых материалов. Кто знает, сам ли Вайс выбрал для себя этот путь? Иногда Клинтон задумывается, не могло ли его рождение стать выражением вековой жажды болота обрести самовыражение. Иногда ему даже кажется, что он *знает* это.

Описание: Вайс выглядит как суховатый, подтянутый человек средних лет. Он уже начал лысеть, однако ещё оставшиеся сероватые волосы он прячет за затылком. Он носит джинсы и рубашку на пуговицах. Он похож на любого из тысяч других мужчин, переваливших за планку среднего возраста, но ещё не готовых признать, что они больше не молоды.

При себе он носит кошелек и аналоговые часы. Он вполне способен использовать

банкомат или компьютер, однако он избегает сотовых телефонов. Как и многие другие взрослые мужчины в своем округе, Вайс прячет при себе пистолет. За поясом у него висит совершенно функциональный *Para-Ordnance P-14* с запасной обоймой на боку этого же пояса. Обычно он прикрывает его полой фланелевой рубашки.

Использование в истории: Вайс стал рабом той силы, которую он обнаружил, и он никогда не выбирается за пределы границ своей Земли без необходимости. Для безумца он хорошо приспособлен к жизни, а потому “необходимость” включает в себя регулярные поездки в Уол-Март, визиты в почтовое отделение и даже редкие встречи с дальними родственниками. Он никогда не откажется от своей жизни на Земле и не переедет в другое место хотя бы потому, что котловина делает его особенным, а он, в свою очередь, даёт ей цель для существования. В остальном Вайс – обычный человек с интеллектом выше среднего, пленённый очарованием своего господства над домом. В последнее время он стал становиться всё более параноидальным, и не без причины. Ему удавалось скрывать факт использования мёртвых тел для создания кукол в течение многих лет, и ещё ни разу никто не обратил внимание на его странное поведение. Однако он не уверен в том, что Земля сможет и дальше избегать обнаружения или даже уничтожения, а потом он старается заглушить своё беспокойство за сложной ролевой игрой с участием оживлённых марионеток.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 2, Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Навыки: Образование 2, Рукопашный бой 1, Компьютер 1, Ремесло 3, Вождение 1, Экспрессия 3, Огнестрельное оружие 2, Расследование 1, Медицина 1, Скрытность 1, Выживание 1, Холодное оружие 1

Преимущества: Ресурсы •••

Воля: 5

Нравственность: 2

Добродетель: Надежда

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 9

Тип	Урон	Оружие/атака		Особенности	
		Диапазон	Обойма		
Бросок					
“Para-Ordnance P-14”	3	30/60/120	13+1	отсутствуют	7

Броня: отсутствует

Здоровье: 7

Отклонения: Паранойя, Вокализация

Глэдис Вайс, “Мать”

Реплика: “*Это ты, дорогая?*”

Биография: Глэдис Вайс прожила на ферме всю жизнь. Её муж, третий сын в своей семье, женился на ней не в последнюю очередь потому, что отец Глэдис передал ему дело семьи. В определенном смысле такая сделка стала негласной частью приданого.

Глэдис стала свидетелем смерти своего отца, матери и двух её детей – а за пределами восприятия она всегда помнила грёзы о гладких, белых костях. Когда она впервые увидела куклы, созданные её сыном, она почувствовала, что уже давно с ними знакома. Теперь, когда у неё появились эти новые спутники, она поняла, что в её жизни больше не будет ни боли, ни пустоты – только беспечное существование в мире кукол. Как и её муж, Глэдис с энтузиазмом приняла творения рук своего сына. А когда умер муж, она охотно приняла и его замену.

Описание: Глэдис – всего лишь пожилая женщина с лошадиным лицом, как правило, одетая в специально изготовленный для неё костюм Красавицы в розовом платье. Хотя даже в своём “втором теле” она продолжает выглядеть как стареющая женщина, сверхъестественный костюм наделяет её таинственной притягательностью. Также за ней всегда ходят следом женские куклы (“Племянницы”) и суррогатный муж “Кларк”.

Использование в истории: Глэдис безнадежно потерялась в своём кукольном мире. Её воля ослабла, пороки и добродетели потеряли былое значение, а повседневное существование стало всего лишь делом привычки. Хотя это несколько беспокоит Клинтона, Матери, судя по всему, нравится жить в этом мире иллюзий, а потому он оставил её в покое.

Как и сам Клинтон, Глэдис подозревает, что если она будет одета в куклу, когда умрёт, она просто продолжит жить в этом теле, хотя и лишится возможности его снять. Насколько правдиво это предположение, зависит только от вашего желания провести ту или иную историю в декорациях этого сетинга. В любом случае, ещё никто не умирал внутри куклы, особенно из числа тех, кто провёл внутри неё долгое время. Конечно, индейская котловина обещает существование без какого-либо конца, однако правда ли это или всё это – лишь соблазнительная надежда, всецело зависит от вас.

Несмотря на высокий потенциал к вечному существованию и общению со своим новым “супругом”, Глэдис подумывает о том, чтобы покинуть родные владения. Когда она выбирается из куклы, привязанность к Красавицам кажется ей какой-то болезненной. Это означает, что если в ходе истории кто-то выводит её за пределы Земли, она не станет предпринимать попыток вернуться, а просто впадёт в замкнутое и практически кататоническое состояние, во многом подобное состоянию самих кукол.

Способности

Преодоление границ: Хотя по всем правилам посторонние не должны видеть Глэдис, когда она одна, постоянное присутствие двух Племянниц позволяет ей взаимодействовать с окружающими и разговаривать с ними лицом к лицу.

Благодаря долгой практике и знакомству со своим домом, Глэдис также способна косвенно влиять на окружающие предметы, даже если вокруг неё находится куда больше людей, чем кукол. Она добивается этого эффекта, постоянно перемещаясь из комнаты в комнату. В частности, попытка протагонистов вступить с ней в контакт может вылиться в длительный разговор, переходящий из одного помещения в другое. Персонажи могут услышать, как её туфли выстукивают буквально в следующей комнате, однако как только они войдут в неё, Глэдис отправится дальше.

Когда Глэдис находится в костюме Красавицы, она становится чрезвычайно уязвима ко всем формам контроля над разумом.

Привлекательность: Сногшибательная внешность (••). Хотя Глэдис можно назвать достаточно флегматичной пожилой женщиной, она постоянно следит за своей внешностью.

Мотивы

Существует множество путей, позволяющих персонажам ворваться в жизнь Клинтона Вайса и его выводка колдовских слуг. Персонажи, вступающие в контакт с Вайсом, должны почти сразу почувствовать, что он что-то скрывает. Никто не знает, что он спрятал две сотни трупов в сарае позади дома, и около сотни невидимых тварей, созданных из похищенных тел усопших людей, постоянно рыщут вокруг его дома. Вопрос заключается в том, как именно персонажи раскроют тайну этого дома.

Скорее всего, персонажи, которым суждено вступить в конфликт с Клинтон Вайсом, проживают в этой же области. Несмотря на всю свою замкнутость, Клинтон порой выбирается наружу, а у персонажей могут быть дела, связанные непосредственно с ним и его крематорием. В то время как чужакам, прибывшим в Хэмптон из другого района, нужно найти какие-нибудь дополнительные причины для вовлечения в эту историю,

местные жители запросто могут задаться вопросом, а чем занимается этот стареющий мужчина в своём одиноком доме.

- **Любопытство:** Люди любознательны от природы. И дети, и взрослые часто находят особую привлекательность в том, чтобы сунуть свой нос в чужие дела. Чем сложнее это сделать, тем интереснее: разве не любопытно местному жителю заглянуть в амбар своего соседа и разве не вдвойне любопытно прокрасться на территории крематория, в котором отправились в последний путь мертвецы со всего округа? Протагонисты могут наткнуться на жуткую истину, заглянув в давно уже не использующуюся печь крематория или в сарай – или даже в окна семейного дома Вайсов в попытке узнать, уж не спит ли Клинтон с собственной матерью.

- **Жажда власти:** Сверхъестественные персонажи, оказавшиеся на Земле Вайсов, скорее всего, будут отличаться совершенно иной реакцией, чем обычные смертные. Заболоченная котловина может показаться таким созданиям даже вполне благоприятным местом, потенциально способным стать источником их могущества. Они могут узнать о тайне болота при помощи геомантии, прорицания или просто внутренних ощущений, возникших в момент их появления на территории, сопряжённой с болотом.

- **Личная вендетта:** Персонаж может узнать, что его бабушка так и не получила надлежащей кремации. Возможно, протагонист теперь полон ненависти к лживому Клинтону Вайсу. Другие персонажи могут быть полицейскими, откликнувшимися на жалобы о мошеннике, нагревающем руки на ритуальных услугах. Они могут быть частными лицами, решившими докопаться до сути происходящего и призвать Вайса к ответственности. Или они могут быть частными сыщиками, нанятыми собрать всю необходимую информацию для гражданского иска.

- **Самозащита:** Сила индейской котловины растёт и затрагивает всё больше земель. Персонажи, живущие поблизости от её берегов, могут увидеть странные сны или обнаружить кукол, притаившихся возле их домов. Вайс может привязаться к одному из персонажей в рамках одной из своих игр и попытаться вступить с ним в какие-то полубезумные “отношения” либо решить, что ему обязательно нужны кости такого персонажа для создания куклы его мечты. Наконец, он может поддаться приступу настоящего помешательства и послать своих кукол на дома соседей. Наконец, куклы вполне могут проявить агрессию по отношению к окружающим и без приказа Вайса.

- **Приглашение:** Наконец, Интернет не знает границ. Хотя ранее в этой главе не рассматривалась такая возможность, ничто не мешает Вайсу активно присутствовать в Интернете, переписываться с друзьями по электронной почте или укреплять свою репутацию как важного члена или даже лидера гильдии в какой-нибудь ММО. Персонажи могли стать друзьями по сети, решившими заглянуть к новому другу просто потому, что в это время года они будут проезжать мимо его земель. Наконец, ничто не мешает протагонистам выступить в роли заинтригованных репортёров или других “художников”, увлечённых сайтом Клинтона “Как сделать скульптуру из человеческих костей”.

Стартовые события

Как только протагонисты оказываются на Земле Вайсов, вам как Рассказчику необходимо заложить фундамент для истории, полной настоящего ужаса. Жуткая аура этого места хорошо спрятана, но жизнь Клинтона Вайса просто кричит о своей искусственной природе. Едва ли протагонисты смогут хоть сколько-нибудь долго общаться с Клинтонем, не заподозрив его в участии в каких-то тёмных и изощрённых делах.

- **Вещественные доказательства:** Персонажи, ищущие свидетельства подозрительной деятельности Вайса, обнаруживают, что им не придётся тратить на это много времени. Хотя герои едва ли встретят кукол уже в начале истории (если только не будут бродить по берегу котловины в одиночку), они могут наткнуться на вещественные доказательства изощрённой деятельности хозяев дома. Тремя основными источниками доказательств

можно считать мастерскую в подвале, гигантский сарай, полный тел, и давно сломанную печь крематория.

- **Наблюдение:** Персонажи могут уже иметь определённые доказательства тёмной деятельности Клинтона Вайса (возможно, “пепел” умершего родственника) и прибыть на место просто для того, чтобы найти более значимые улики, нисколько не сомневаясь в вине Клинтона. Тем не менее, позже им предстоит выяснить, что они ничего не знали о глубине этой вины. В какой-то момент персонажи могут наткнуться на целую группу кукол. Даже если они не смогут понять, что именно только что увидели, они могут заинтересоваться, кто ещё прячется на территории Вайсов за исключением самого Клинтона и его матери.

Персонажи, наделённые сверхъестественными способностями (или являющиеся частью мистического сообщества) могут использовать свои силы для изучения атмосферы этого места или даже специально явиться сюда для изучения и последующего использования котловины.

Аналогичным образом, персонажи, обладающие Потусторонним чувством, могут наткнуться на необычайно мощный источник сверхъестественной силы.

- **Тревожные разговоры:** Персонажа могли направить на интервью с Вайсом или его матерью. Возможно, игроки выступают в роли офицеров, репортеров, новых соседей, зашедших познакомиться, или любых других людей, как-либо связанных с семейным или погребальным бизнесом Вайсов. Вайс явно чувствует себя как-то неуютно в присутствии персонажей, а мать, постоянно перебегающая из комнаты в комнату в сопровождении безмолвных “Племянниц” (о которых никто из местных ещё ни разу ничего не слышал), и вовсе может вызвать у персонажей достаточно подозрений, чтобы они начали полноценное расследование.

- **Это находят другие:** Персонажи принимают участие в этой истории после того, как к разгадке тайны подбирается кто-то другой. Они могут быть полицейскими, привлечёнными к расследованию загадочного убийства местного офицера, или агентами оккультной организации, разыскивающими пропавших наставников. В чём бы ни выражалась задача протагонистов, на Земле они столкнутся с доказательствами существования некоей тайны и сделать кое-какие предположения (вполне возможно, ошибочные) относительно силы, стоящей за произошедшими ранее событиями.



Уничтожение Земли

Тёмная сила этого сеттинга кроется даже глубже, чем грязь и глина в Заболоченной котловине или глубинные мысли в извращённом сознании Клинтона Вайса. Возможно, одержимость семьи погребальными ритуалами была не случайной, и за безумие Клинтона Вайса отвечает сама Земля. В конце концов, это Земля научила Клинтона делать кукол. Бульдозеры и канистры с нефтью не смогут остановить тёмные силы: для этого персонажам понадобится нечто большее. Сила этого места ищет самовыражение в порождении ложной жизни при любых условиях и обстоятельствах, а потому, даже если протагонисты разрушат дом, крематорий или саму котловину, понадобится не одно поколение для того, чтобы лишить это тёмный источник проклятой силы. Если протагонисты сознательно проявляют какой-либо интерес к силам этого места, скорее всего, после уничтожения они переметнутся в них самих.



Истории Открытие

Эта история возвращается к покрову тайны, которым Клинтон Вайс закрыл от глаз окружающих свою странную личную жизнь. Персонажи оказываются на его территории и

находят его творения, или, возможно, сталкиваются с его “детьми” в Запределье. Как бы то ни было, они показываются на пороге его дома. Вайсу не нравится их попытка сунуть свой нос в его жизнь, однако, при всей нестабильности своего состояния, он далеко не глуп. Он знает, что если общественность узнает о его тайне, его никогда не оставят в покое, а потому он делает всё, чтобы никто ни в чём его не заподозрил. С другой стороны, если персонажи продолжают расследовать ситуацию и Клинтон Вайс заподозрит, что они вот-вот раскроют его секрет властям, он поддастся приступу сильнейшей паранойи и пойдёт на убийство. Если дела выйдут из-под контроля, он даже попытается убить Мать и самого себя, чтобы никогда не подвергнуться суду или вынужденному лечению.

Кроме того, Вайс придёт в лютую ярость, если узнает, что кто-то контролирует его кукол. Он чрезвычайно ревнив, а потому пойдёт на подлости и убийства просто ради того, чтобы снова стать “королём”. Истории, основанные на теме жуткого открытия тайны Вайсов, располагают к коротким и насыщенным сюжетам. Герои сталкиваются с подозрительными свидетельствами деятельности Вайса уже в начале игры, затем получают новые доказательства его помешательства, а затем вступают в суровое противостояние с Вайсом и/или его Полицейскими и Чудовищами. Такой подход ведёт к обилию хоррорных и откровенно шокирующих ситуаций.

Растущая мощь

Сила Земли в последнее время растёт – вероятно, из-за интенсивного поклонения самого Вайса болотистой котловине. Как результат, влияние этого места постоянно расширяется (вы сами должны решить, насколько далеко), а некоторые пустые марионетки уже начали обретать свою личность. Возможно, сила Земли стремительно расширяется потому, что пробуждается *настоящее* могущество котловины. Куклы становятся более своенравными, и хотя они не восстают против Клинтона напрямую, они начинают отходить всё дальше от фермы. Беглецы начинают действовать организованно, превращаясь в самоназначенных Чудовищ где-то в Запределье. Клинтон слишком поглощен своими кукольными спектаклями, чтобы заметить всё это или же просто приходит к выводу, что он не может взять ситуацию под контроль, несмотря на все свои усилия.

С увеличением силы Земли усиливается и её аппетит. Куклы начинают действовать всё более открыто, а некоторые начинают взаимодействовать с живыми людьми без существовавших ранее сложностей. Между куклами и местными жителями начинается череда конфликтов, однако расширяющийся диапазон их деятельности мешает местным связать свои беды с землями Вайсов. Тем не менее, медицинская экспертиза может показать, что зубы или мумифицированные пальцы кукол принадлежат людям, которые должны были быть кремированы давным-давно.

Слуги собственной мощи

Протагонисты входят в состав сверхъестественной фракции, претендующей на мистические силы болотистой местности, окружающей владения Вайсов. Конкретные детали этого интереса будут варьироваться от группы к группе и от персонажа к персонажу. Возможна, группа протагонистов действует по собственной инициативе, поскольку наткнулась на котловину буквально в начале истории, а возможно, герои были отправлены сюда начальством. Такая история во многом отходит от базовой атмосферы сеттинга, поскольку протагонисты могут прекрасно понимать, что именно происходит на болотах. Вместо этого история может сосредоточиться на двух проблемах.

Первая заключается в том, чтобы совершенно легально получить контроль над крематорием Вайсов, не привлекая ненужного внимания. Округ Хэмптон достаточно мал, и персонажи, внезапно появляющиеся в качестве “коллег” Клинтона Вайса, недавно погибшего при таинственных обстоятельствах, могут вызвать у местных жителей подозрения (это же касается других случаев беспрецедентной замены Клинтона на

должности оператора крематория). Скорее всего, персонажам сначала понадобится заручиться доверием Вайса или других местных жителей, особенно если они надеются интегрироваться в здешнее общество.

Некоторые существа могут просто заставить Вайса передать им права на крематорий, однако создания с меньшим влиянием на человеческий разум окажутся перед задачей напугать или убедить Вайса передать им крематорий более мирным путём.

Другая проблема заключается в хранении трупов. В данный момент в амбаре хранится около двухсот трупов, похищенных у ничего не подозревающих родственников. Кроме того, всё возрастающая самостоятельность (и популяция) кукол может заставить протагонистов обратиться против них с тем, чтобы взять под контроль немногих оставшихся. Если протагонисты решат сжечь тела, им потребуется необычайный объём природного газа, а это потребует усилий по сокрытию приобретения подобных ресурсов. А пока трупы будут оставаться на полках в амбаре, героям придётся работать под постоянной угрозой разоблачения.

Даже если не говорить об этих проблемах, протагонисты окажутся перед более долгосрочной задачей разгадать тайну Земли и её обитателей. Каков настоящий источник этой мистической силы и каких высот можно достичь, грамотно манипулируя этими неизученными законами жизни и смерти?

Варианты

- **Наследство:** Клинтон и Глэдис Вайс погибают в страшной автомобильной аварии, отправляясь на игру в гольф. Один или несколько персонажей являются родственниками погибших, которые даже не осознают масштабы полученного наследства. Если они не успеют спрятать сотни трупов, обнаруженных в амбаре, то их наследство может быть потеряно из-за разбирательств, не говоря уже о клевете, которая неизбежно последует за полицейским расследованием. И как поведут себя персонажи, когда оживлённые куклы начнут рассматривать их как новых хозяев или наставников?

- **Маленькие храбрые куклы:** Игроки сами выступают в роли марионеток, которые были каким-то образом изгнаны за пределы Земли или попали туда по чистой случайности. Мумифицированные и деревянные герои должны найти путь обратно к своей жуткой и полубезумной родине из нового убежища в нью-йоркской галерее искусств или рождественской выставки в Сан-Диего. Само собой, правило, согласно которому марионетки не способны выходить за пределы Земли, в этой истории отменяется.

- **Восстание марионеток:** Куклы наконец обретают собственную волю. Харизматичный лидер – возможно, Мэр или новая личность, созданная Клинтоном Вайсом, – приходит к власти в тайном обществе марионеток. Вайс объявляется жестоким творцом, который вынудил их к рабскому существованию и посмел удерживать живых существ в стенах своего дома. Персонажи входят в историю как раз в тот момент, когда куклы делают Вайса своим рабом или когда самые целеустремленные среди кукол врываются в дома самих персонажей с тем, чтобы подчинить себе и их.

Деревенский секрет

То был сверкающий мир охоты, следопытства, ловкости и злого буйства.

И мир настойчивой тоски и недоумевающего рассудка.

Уильям Голдинг, “Повелитель мух”

Синописис

Где-то на самом краю обжитого мира спрятана сеть пещер, в которых до сих пор раздаётся эхо рождающейся вселенной. Из небольшого отверстия в глубине каменного колодца дуют величественные, тёплые ветры, несущиеся в мир и хранящие в себе пульс своего источника. И сердце, дающее толчок этому пульсу, всё ещё бьётся. Где-то в кристаллических галереях первозданных пещер по-прежнему кипят горячие источники и грязевые котлы. Чистая эссенция самой жизни наполняет забредшие сюда ветра, и всякому, кто ищет исцеления, достаточно лишь добраться до этих пещер и глотнуть воды из этих первозданных родников или смазать свои раны этой священной грязью. Те, кому повезло или кого привело сюда провидение, находят путь, ведущий в обитель первозданной природы.

Увы, этот путь ведёт мимо деревни, которая бдительно охраняет секрет источника. И только тот, кому повезёт миновать деревню и опуститься в глубины пещеры, обнаружит, что рак, болезни и старость просто спадают с него как шелуха, поблекнув на фоне этой сияющей жизненной силы.

Слухи об этих пещерах иногда достигают ушей охотников за сокровищами, краеведов и мистиков. Кто-то в Перу рассказывает, что слышал приглушенные голоса странников, делящихся секретом пути к этому источнику. Кто-то встречал людей, знавших туда дорогу, в Вайоминге, Шри-Ланке, Мозамбике, Северо-западной Австралии, Афганистане, Тибете, Исландии или Антарктиде.... само собой, слухи никогда не бывают надёжны.

Людей, слышавших об источнике хоть что-то конкретное, можно пересчитать по пальцам. Число тех, кто считает, что он действительно знает местонахождение этого святилища жизни, ещё меньше. Те, кто своими глазами видел источник, составляют лишь часть этого крохотного числа. И почти все они – возможно, даже без исключений – проживают в деревне, прилегающей к пещерам, поскольку их вечное предназначение – следить за тем, чтобы чудо природы, тайна которого попала к ним в руки, навсегда осталась их личной собственностью.

Деревня состоит из тех, кто здесь вырос и кто уже по привычке не обращает внимания на божественные дары, которые достались им в руки – а также из тех, кого привела сюда судьба. В глазах этих людей смерть – какое-то чуждое и отдалённое явление, которое приходит только к животным или тем людям, которые сами решили поставить точку в конце своей длинной, здоровой и счастливой жизни.

Жители деревни совсем не глупы. Они знают, что получили в распоряжение величайшее чудо природы – а кроме того, большинство из них выросли на легендах своих отцов о порочных, лживых ворах, которые время от времени добираются до деревни в надежде отобрать источник у его законных владельцев. Согласно легендам, эти хитрые воры хотят осквернить первозданность пещеры и загрязнить её чистейшие родники. А потому местные сохраняют бдительность, тщательно следя за всеми, кто пытается ввести их в заблуждение, и готовясь убить тех, кто пришел за благами, которые им не принадлежат. В конце концов, предупреждён – значит вооружен, и в мире нет ничего, на что не пошли бы местные жители в попытке защитить свою собственность.

Тема и атмосфера

Тема этого сеттинга может быть сформулирована классическим выражением “утраченные надежды”. Когда персонажи впервые слышат о чудодейственной силе пещеры, они могут поверить, что у них есть возможность избавиться от проблем, от

которых они страдали всё это время. Однако как только протагонисты доберутся до деревни, их надежда окажется под ударом. Вездесущая паранойя. Люди, следящие за каждым их шагом с прищуренными глазами, живущие только скрытыми смыслами и смертельными играми.

Сами пещеры – если, конечно, герои смогут пробраться в них – символизируют всё, ради чего и был создан этот сеттинг: территориальность здешних обитателей. В таком зловещем и мрачном месте, как Мир Тьмы, каждое благо и каждый клочок счастья необходимо бдительного сторожить, чтобы его не захватили толпы убогих и неимущих. Пещеры служат источником таких благ, и хотя его защитники могут не иметь сверхъестественного характера, они будут защищать свой секрет до последнего.

Жители деревни не хотят иметь дела с чужаками. Они ненавидят их, и когда на улицах их поселения появляются новички, жители привычно прикидываются невеждами и отправляют их дальше по дороге в надежде, что те никогда не вернуться. Это место построено на атмосфере тотальной паранойи. Местные жители уже привыкли симулировать свою непосвящённость в какие-либо легенды о святом источнике, и они эффективно пользовались этим оружием на протяжении многих веков. Если вы размещаете эту деревню не в англоязычной стране, местные жители могут притвориться, что не понимают ни слова по-английски (или на любом другом языке, на котором говорят персонажи). Они могут направлять персонажей по ложной дороге, сознательно посылая их на смертельно опасную территорию или даже владения других, более опасных людей. А если персонажи подбираются слишком близко к истине, деревенские жители могут впасть в крайность и попытаться убить персонажей более прямолинейными, хотя по-прежнему не вполне заметными средствами. В конце концов, они делают это не в первый раз.

Примечание о языке

По умолчанию в деревне говорят на языке, не вполне тождественном том, который используют другие жители этой страны. Это гибрид языков, на которых говорили первые поселенцы, пришедшие сюда в поисках пещеры и оставшиеся здесь навсегда. Они заимствовали элементы английского, испанского, японского и голландского языков с чередой компонентов из других языков мира, однако в чистом виде они не используют ни один из них. Те, кто провёл в деревне несколько лет, легко могут понять другого и вместе с тем могут сказать несколько слов, совершенно непонятных для посетителей, даже в присутствии самих гостей. Хотя персонажи могут понять определённые жесты, более тонкие эмоциональные нюансы или специфическая терминология, прозвучавшие в речи хозяев, практически неизбежно теряются в переводе.

Так, например, англичанин сможет понимать по несколько слов из каждого предложения, а проведя здесь некоторое время, он научится распознавать и другие формы речи. Это не слишком сложный язык, а потому за пару месяцев пребывания в деревне (особенно если игрок тратит необходимые очки опыта и покупает очко *Языков* в качестве Преимущества) персонаж может изучить его. Тем не менее, жители с радостью используют языковой барьер как предлог для выпроваживания незваных гостей из деревни.

Как бы то ни было, если жителям самим хочется, чтобы их поняли, их словарный запас “вырастает” пропорционально необходимости. Они вспоминают слова из “старых языков”. Им приходят на ум новые выражения. И уже очень скоро даже самый назойливый посетитель начинает замечать, что местным известно почти бесконечное число способов сказать: “Уходи”.

Источники вдохновения

Местное сообщество старается выпроводить героев из деревни тем или иным способом, однако их главная цель: не дать им найти пещеру и не показаться чересчур

подозрительными. Самый простой способ осуществить это заключается в старой доброй территориальности. Если персонажи не понимают намёков и находят какой-либо способ остановиться здесь, жители придумывают, как отпугнуть их от этого места. Они устраивают аварии или взрывы, подсылают кого-нибудь к персонажам с угрозами или прямым выражением своей враждебности. Изображая местных в игре, держите в памяти классические истории о параноидальных персонажах из литературы и кино – в частности тех, которые привыкли приглядывать за каждым шагом героев, манипулировать ими, лгать им и, вероятно, убивать или прогонять их прочь. Одним из лучших примеров можно назвать “Тень над Иннсмутом” Говарда Лавкрафта. Другие примеры можно найти в кинематографе: вспомните “Плетёного человека”, “У холмов есть глаза”, “Дагона”, “Избавление”, “Гонки с дьяволом” и особенно фильм 1981 г. “Южное гостеприимство”.

Другие хорошие примеры паранойи, хотя и не в столь явном виде, можно найти в “Ребёнке Розмари”, “Вторжении похитителей тел” и “Нечто” Романа Полански и “Разговоре” Фрэнсиса Форда Копполы.

И помните, что одного лишь того обстоятельства, что жители деревни враждебно настроены к протагонистам, недостаточно, чтобы они действовали с таким постоянством. Они могут верить старой поговорке о том, что друзей следует держать близко, но врагов – ещё ближе. И это делает игру по-настоящему напряжённой.

Если герои ясно дадут понять, что они никуда не уйдут, деревенские жители могут нехотя проявить к ним гостеприимство – например, предоставив им место для проживания. Вскоре выясняется, что ценой за это гостеприимство становится просьба помочь большой семье местных жителей, хотя в действительности деревенские просто пытаются отвлечь персонажей от накопления сведений о пещерах. И уж конечно, семья позаботится о том, чтобы помешать героям заглядывать туда, куда не следует, вместо этого предложив им вырыть колодец или прополоть огород. Ночью персонажи будут оказываться взаперти и под пристальным наблюдением. По всей деревне появятся спрятанные силки и ловушки. Всякий раз, когда у персонажей будет появляться свободное время, за ними будут незримо следовать местные. В крайнем случае они будут настаивать на использовании гида, который поможет не заблудиться. Это может быть красивая девушка, которую персонажи с радостью примут в свою компанию, или слезливый старик, которому они просто не смогут отказать.

Расположение

Эта глава написана с предположением, что деревня и пещеры расположены вдали от цивилизации, однако вы можете разместить их в любом месте, которое нравится лично вам. По умолчанию добраться сюда должно быть действительно тяжело из-за неудобного ландшафта и общей удалённости от человеческого коллектива. Это место располагается во многих милях от ближайшего поселения и в *сотнях* миль от ближайшего крупного города. Возможно, вы даже захотите разместить его на отдалённом острове. Сотовые телефоны здесь не ловят, а радио не работает из-за “магнитных помех” и других подобных явлений. Эта удалённость внушает чувство тревоги или беспомощности само по себе, что только культивирует атмосферу ужаса. Также это объясняет, почему никто не построил сюда дорогу, которая вела бы в столь необычайное место, почему вокруг пещеры возникла лишь небольшая деревня, а не город, и почему источник не иссяк, превратившись в самое обыденное явление природы.

По крайней мере, этого боятся те, кто считает себя хранителями пещеры.

Пожалуй, самой трудной частью в поиске пещеры становится само получение информации о её существовании. Учитывая то, как долго источник находился на этой земле и как мало людей узнало о нём за всю человеческую историю, можно вполне уверенно утверждать, что пещера – один из самых охраняемых секретов этого мира. Мало кто видел источник собственными глазами, а те, кто вернулся после этого в человеческую цивилизацию, сохранял максимальную осторожность. Некоторые были вынуждены

поклониться в вечном молчании, в то время как другие сами не хотят показывать местоположение этой пещеры из страха потерять подобную ценность. Тем не менее, существование пещер или явлений, подходящих под описание источника, иногда встречаются и на письменных носителях: например, в старых книгах или среди пророчеств потерянных цивилизаций. Наконец, если игроки выбрали роли целителей (или людей, нуждающихся в исцелении) или психически “одарённых” индивидуумов, они могли узнать о существовании этого места в смутных видениях или снах.

Иными словами, невзирая на труднодоступность деревни, сегодня в неё можно попасть следующими способами.

- Это может быть небольшой городок в сельской Америке – например, в штате Вайоминг или Алабама или на Аляске, где люди уже давно потеряли связь с современной культурой. Телевидение по-прежнему рассматривается в таких местах как достаточно новомодное изобретение, а о компьютерах там только слышали. Названные места представляют собой хорошие примеры удалённых и изолированных регионов, жители которых не слишком-то любят гостей. Вполне возможно, что именно там находятся священные пещеры, бдительно охраняемые жителями, не желающими делиться своим секретом. Вполне вероятно, что пещеры были вырваны из рук индейцев, и теперь местные готовы сделать всё, чтобы их не постигла та же судьба.

- “Деревня” может быть гетто в центре города. В этом случае пещеры могут находиться под фундаментом заброшенного дома (или, возможно, в них можно попасть через старый подвал). Тем не менее, в этом случае персонажей скорее подстрелят и оставят умирать на улице в качестве предупреждения другим нарушителям границ, чем позволят им даже одним глазком взглянуть на подвал, ведущий в пещеры. Основной функцией пещер в данном случае может быть оживление тех, кто пострадал от рук уличных банд, а потому для хранителей тайны сражения с бандами могут казаться не более серьёзным делом, чем игра в “казаки-разбойники”. О существовании пещер персонажи могут впервые задуматься после того, как парень, в которого они выпустили шесть пуль прошлой ночью, на следующей день показывается на пороге их дома.

- ООО “Фостер, Слейд и Бюшо” – небольшая корпорация, зарабатывающая, тем не менее, колоссальные объёмы денег. Её грандиозная штаб-квартира расположена неподалёку от Тремонта – вымышленного пригорода в вашем городе. Пещеры находятся под “сектором безопасности” этого здания, куда могут проникнуть только уполномоченные сотрудники. В роли “деревни” выступает небольшая корпорация, уже наложившая руку на пещеры и стараются гарантировать для самой себя, что больше никто не получит доступа к их благам. План корпорации – скопировать эффекты святого источника или “нейтрализовать угрозу национальным фармацевтическим компаниям”.

Одинокая деревня

Деревня самозванных хранителей чрезвычайно мала. Она расположена в миле от самих пещер и вмещает менее тысячи жителей. Если путешественники прибывают сюда с вопросами непосредственно о пещере или аналогичных феноменах, местные разводят руками, привычно симулируют своё незнание и “услужливо” указывают дорогу. Если путешественники не задают никаких вопросов, однако неожиданно задерживаются в этой неприметной деревне, явно что-то разнюхивая, жители начинают питать к ним враждебность и прилагают любые усилия, чтобы отправить чужаков подальше. Чем дольше персонажи остаются в деревне, тем больше усилий прикладывают деревенские жители.

Место, в котором расположена деревня, мало что может предложить здешним обитателям (кроме удобного доступа к пещерам). Здания отличаются простой, ручной сборкой и опираются на принципы построения сооружений множества ранних культур. Здесь нет электричества и проточной воды. Едой служит то, что жители могут поймать или вырастить в этом негостеприимном климате. Куры и козы обеспечивают население

мясом и молоком, и лишь некоторые дополняют свой рацион зёрнами или, может быть, дынями, картофелем или даже кореньями – в зависимости от того, где именно вы размещаете эту деревню.

Путешественники из цивилизованных регионов могут найти здешний уклад достаточно специфическим. И это служит интересам самих местных жителей, которые никогда и не собирались делать свой образ жизни приятным для чужаков.

К тому времени, когда персонажи впервые показываются в деревне, они наверняка начинают воспринимать местный ландшафт как одну из величайших преград их предполагаемой цели. Местные же, напротив, хорошо знают окрестности и привыкли думать о здешнем ландшафте как о союзнике в своей миссии по защите пещер. Не имея на руках электричества, телевизоров и компьютеров, жители коротают время, занимаясь сельским хозяйством и наслаждаясь живой природой. Они знают, где клюёт рыба, где лучше всего охотиться, а где – сидеть на дороге, не будучи замеченным чужаками. В случае конфронтации с местными жителями персонажи оказываются в заведомо невыгодном положении. Жители знают, что рано или поздно здесь появится новая группа чужеземцев, и у них хватает времени на то, чтобы сделать все необходимые приготовления. Позже герои могут столкнуться с удивительной (или откровенно раздражающей) способностью местных знать наперёд, где они окажутся или как попытаются обойти очередное препятствие.

Местные

Жителями деревни становятся люди всех рас и профессий. Ни одна национальность или культура не преобладает здесь над другой. В сущности, единственным, что объединяет местных друг с другом, иногда кажется молодость и крепкое здоровье. Хотя они живут за сотни миль от ближайшей больницы, герои не встретят здесь ни одного заболевшего или раненого. Их жизненные силы поистине невероятны. Чужаки могут даже заподозрить, что раненых и больных просто прячут или убивают там, где их никто не найдёт.

Ниже приведено общее описание нескольких персонажей, с которыми почти неизбежно столкнутся герои. Вы можете внести в эти описания все необходимые изменения в зависимости от собственных планов на игру.

Джонатан, молодой здоровяк

Прозвище Здоровяк этот молодой человек получил за свою комплекцию, буйный нрав и коварный ум. Он неплохо умеет драться (шесть дайсов в запасе), а потому именно его старейшины деревни отправляют выполнять грязную работу, когда они не хотят запачкать свои руки. В городских условиях в роли Здоровяка выступает молодой член банды, в то время как при использовании варианта с корпорацией он может стать молодым, но чрезвычайно амбициозным менеджером, больше всего на свете желающим сделать себе имя.

Молли, соблазнительница

Она молода и красива, а её улыбка сияет солнечным светом. Она не вполне понимает, почему старейшины просят её выполнять подобные поручения, но она знает старые легенды и потому готова на всё, чтобы помочь окружающим сохранить секрет пещеры. Старейшины деревни используют её в тех ситуациях, когда им нужны глаза в группе молодых мужчин. Если они нуждаются в том, чтобы ослабить группу, Молли всегда хорошо справляется с соблазнением одного или двух самых сильных. Всё, что ей нужно сделать для помощи своей деревне – это показаться на глаза чужаку с лучезарной улыбкой. В городском сеттинге она может быть классическим примером “шлюхи с золотым сердцем”, в то время как в корпоративной среде она может стать молодой секретаршей или только что нанятой сотрудницей ООО.

Джек, старый ублюдок

Он не особенно заботится о защите пещеры – он просто ненавидит чужаков. Джек очень внимательно относится к жизни своих сельчан, однако к чужакам он относится как скоту – поскольку никто из них не обладает правами или достоинством *настоящих* людей. Он сделает всё, чтобы заставить “злоумышленников” страдать, а всякий, кто обладает какой-нибудь вещью, которая ему нравится – будь то блестящие часы, красивое пальто или пара хороших ботинок – становится главной жертвой в его личном списке. В городской среде Джек становится рецидивистом, парнем с пятнадцатистраничным списком пороков и преступлений, готовый убивать ради удовольствия. Если история разворачивается в рамках корпоративного сеттинга Джек превращается в старого вице-президента, акции которого были отозваны некоторое время назад (скорее всего, из-за этических проблем). И нет ничего, что он не готов бы был сделать, лишь бы удержаться на своей позиции. Если он сможет добиться этого, сохранив тайну пещер, так тому и быть.

Эстрелла, матриарх

Эстрелла живёт в деревне с 1588 г., поддерживая здоровье и относительно молодую внешность за счёт святого источника. Ей нравится далеко не всё из того, что её людям приходится делать для защиты пещеры, но она видела слишком много, чтобы наивно полагать, будто люди смогут увидеть подобную ценность и не рассказать о нём всему миру или не попытаться заработать на нём. В случае с городским сеттингом Эстрелла становится пожилой леди, ведущей собственное шоу. Равным образом, она может быть владелицей публичного дома, лидером городка, коррумпированной полицейской или главой городской администрации. Хотя она может сочувствовать героям, она не станет останавливать их от попыток вырыть могилы себе самим (потому что стремление узнать слишком много о таком месте равносильно самоубийству). В корпоративном сеттинге Эстрелла становится генеральным директором. Она разрывается между ресурсами, находящимися в её распоряжении благодаря чудесному источнику, и ужасу, который она испытывает при мысли о том, что ей приходится делать для защиты своей корпорации. Тем не менее, того факта, что она испытывает подобный ужас, не достаточно, чтобы она проявила милосердие к своим невольным врагам.

Любой ценой

Защита пещеры от чужаков – нечто вроде образа жизни деревни. Хотя местные предпочитают просто спроваживать чужаков как можно скорее, если чужаки всё же найдут дорогу в пещеры, жители быстро изменят тактику и попытаются помешать им войти. Если героям удастся обойти и эту преграду, то жители могут попытаться убить их – хотя бы просто затем, чтобы никто не смог узнать об их находке.

Ниже приведены некоторые тактики, которые деревенские жители могут использовать для защиты своего секрета:

- Жители могут испортить оборудование протагонистов, особенно радио, палатки, компасы, карты и сапоги. Автомобили – еще одна вероятная мишень, на которую могут нацелиться жители, хотя перед этим они постараются убедиться, что персонажей не хватятся в самое ближайшее время. Последнее, что нужно деревне – это армия спасателей, пытающаяся найти пропавших туристов.
- Жители могут перерезать альпинистские веревки протагонистов, особенно если в группе есть новички, которые не смогут спуститься (и тем более подняться) ко дну пещеры.
- Жители могут сказать, что знают путь к пещерам, и направить их в самое опасное место в округе в надежде, что несчастные случаи (возможно, сформированные намеренно) положат конец их жизням и поискам.
- Жители могут подбрасывать ядовитых змей или насекомых в палатки к протагонистам.

- Жители могут отравить пищу протагонистов.
- Жители могут взять одного персонажа в заложники, объявив, что он будет отпущен только в случае согласия чужаков немедленно покинуть деревню.



Одна деревня – один разум

Вы как Рассказчик можете усилить хоррорный элемент истории, постановив, что длительное воздействие тумана и экологии пещеры наделяет местных жителей ограниченным уровнем телепатии. В итоге обитатели деревни привыкли опираться на “коллективный разум”, стоящий за принятием любых решений.

То, что видит один, видят все остальные. То, что обдумывает один, проходит через умы всех жителей деревни. Персонажи практически не способны пойти хоть куда-нибудь, не дав *всей деревне* знать, где они находятся и что делают. С другой стороны, этот сюжет не позволяет сравнить жителей деревни друг с другом. В такой обстановке протагонисты сталкиваются с целым легионом хранителей источника вместо нескольких деревенских жителей, не желающих допускать их к пещерам.

Для того чтобы использовать сильные стороны этого варианта по максимуму, начните с самого начала истории медленно подталкивать героев к осознанию этой тревожной истины. Персонажи могут заметить, что слова, которые они произнесли при одном жителе деревни, дословно повторяет другой. Поначалу жителям требуется целый день на то, чтобы информация, полученная одним, машинально передалась окружающим. Тем не менее, по мере того как их обеспокоенность ситуацией с чужаками будет расти, телепатия позволит передавать мысли в течение нескольких часов, а затем и минут.

Когда (или если) герои найдут дорогу в пещеры, они обнаружат, что сами способны слышать чужие мысли – точно так же, как другие в состоянии слышать их.



Вечный круговорот

Количество деревенских жителей практически не растёт – или, возможно, *совсем* не растёт. В то время как молодые жители женятся и рожают детей, большинству из них перевалило за пятьдесят. Благодаря омолаживающим свойствам источника многие могут похвастаться живыми бабушками и дедушками, прабабушками и прадедушками и даже пра-прапрародителями, всё ещё живущими где-то в деревне. Высокий процент пожилых жителей приводит к низкой рождаемости, а потому основным источником роста населения служит принятие тех, кто пришёл искать пещеры. Это не требует особых усилий: невзирая на множество негативных факторов, сопровождающих жизнь в деревне, многие люди, нашедшие эту деревню, остаются здесь по доброй воле, чтобы воспользоваться чудесными свойствами этого места.

Иногда жители удерживают людей насильно, хотя порой чужаки медленно смиряются с подобной участью. Обычно чужаки попадают в деревню лишь после длительного путешествия. Если им удаётся пробыть в деревне достаточно долго, чтобы почуять обман, они могут сами найти путь в пещеры. В таком случае жители могут “принять” их против их собственной воли. По возвращении из пещер такие странники могут обнаружить, что их машины исчезли, и та же судьба постигла радио и кошельки. Местные жители могут даже удерживать их в домах или самих пещерах до тех пор, пока те не адаптируются к здешним условиям и не смиряются со своей участью. Со временем бывшие путешественники находят что-то близкое в этом обществе и заводят своё хозяйство. С этого момента “чужак” становится местным. Он начинает жить, радоваться и смеяться со своими соседями и занимает равное место среди хранителей святого источника.

Правда, некоторые утверждают, что тёплые ветры, дующие из пещеры, каким-то образом изменяют память людей, мешая им вспомнить свою прежнюю жизнь в мире

бетона и сотовых телефонов. Возможно, это действительно так, хотя не менее вероятно, что человек, излечившийся от смертельного заболевания, просто спустившись в пещеру, попросту не захочет никуда уходить.

Будь это собственная воля чужаков или какой-то малозаметный эффект пещеры, далеко не один путешественник сам стал ревностным хранителем пещеры, готовым сделать всё, чтобы сохранить деревенский секрет. Этот круговорот иногда повторяется, когда в это место приходит ещё один путешественник, которому суждено наткнуться на дом предыдущего “чужака” (который вполне может обзавестись к этому моменту репутацией мудрого и почтенного “местного”). И это считается совершенно нормальным. Если что и нарушает естественный порядок вещей, так это редкие случаи, когда деревенский житель пытается оставить своё место и посмотреть на цивилизацию.

Мотивы

Существуют различные причины, по которым отдельные индивиды или даже сплочённая группа странников может решить отыскать пещеры и добраться до этой деревни. В зависимости от конкретной хроники, эти мотивы могут повлиять на характер игры, превратив её в приключенческий боевик, историю об интригах и паранойе или притчу о политике и дипломатии. Сначала персонажи могут столкнуться с обманами и запугиванием, а уже в следующий - с необходимостью принять трудное нравственное решение (например, раскрывать ли миру тайну деревни). Кроме того, они практически неизбежно начнут развивать дружелюбные или враждебные отношения к местным жителям.

Выживание

Поиск пещеры легко может стать последствием смертельной болезни. В отсутствие иной надежды протагонист пускается в погоню за единственным оставшимся шансом спастись, не считаясь с затратами или иррациональным характером этой надежды. Отчаявшаяся женщина слышит всего лишь историю, или даже эхо какой-то истории, но это всё, что ей нужно. Если другой надежды нет, даже столь хаотичный и непрактичный поиск может показаться вполне разумным решением. Друзья или родственники могут оказаться втянуты в поиск против собственной воли, особенно если способность больного протагониста к путешествиям такого рода оказывается под вопросом из-за его возраста или самой болезни.

Пропавшие без вести

Персонажи искали отнюдь не пещеру. Возможно, они отправились на поиски друга или другого человека, искавшего какую-то полумифическую пещеру и не вернувшегося домой. Это даёт вам возможность внести в игру детективные элементы. Персонажам нужно найти какие-нибудь улики, свидетельствующие о том, что пропавший без вести человек действительно был в деревне. Если протагонисты находят его после длительных поисков, они могут обнаружить, что теперь он уже не столь заинтересован в возвращении домой, поскольку у него под рукой оказался источник бессмертия и здоровья. Если этот персонаж многое значит для главных героев, то они могут оказаться перед особенно трудным выбором, поскольку им придётся либо остаться с ним и навсегда сделать это место своим домом, либо вступить в борьбу со своим прежним товарищем – и другими жителями деревни.

В поисках...

Поиском может заняться “разрушитель легенд” или охотник за паранормальными явлениями, стремящийся исследовать последние слухи или даже развенчать очередной глупый миф. Деревенские жители встретят такого деятеля с особой враждебностью, опасаясь, что человек, работающий на общественность, не сможет удержаться от

распространения информации о вероятном местонахождении источника. Если им не удастся заставить его держаться подальше, они могут найти и другой способ уговорить его. В конце концов, они могут попробовать даже убить его вместе со спутниками (разумеется, если они уверены, что пресса не поднимет шум после его исчезновения).

Случайность

Если персонажи уже находятся в каком-либо отдалённом регионе, не связанном с человеческой цивилизацией, они могут наткнуться на деревню, даже не зная о тайных пещерах. Тем не менее, поведение жителей может показаться протагонистам странным или подозрительным, и именно из-за этого они могут начать расследование.

Религиозное возрождение

Возможно, истории о пещерах услышали религиозные деятели, решившие получить источник в свои руки (разумеется, во имя своего божества) или, напротив, осудить подобные места как проклятые. В конце концов, они могут найти кого-нибудь, кто сможет найти это место специально для них. Данная ситуация будет расценена деревенскими жителями как катастрофическая, поскольку масштаб угрозы вырастет до максимальной отметки. Результатом подобного поиска может стать начало священной войны.

Просто деньги

Персонажи наталкиваются на объявление или связываются с богатым человеком, который находится в плачевном состоянии здоровья. Он слышал об этих пещерах и сумел собрать кое-какие смутные сведения об их местонахождении. Он не собирается (или просто не может) предпринимать это рискованное путешествие, пока не узнает наверняка, гонится ли он за пустой мечтой или за этой историей что-то стоит. Он готов снарядить группу и заплатить немалые деньги тому, кто найдет пещеры специально для него. Однако он совсем не дурак. Он посылает вслед за персонажами ассистентами, чтобы убедиться, что они не вернутся с вагоном лжи.

Персонажам не обязательно быть “профессиональными авантюристами”. Они могут откликнуться на данное приглашение по целому ряду причин. Возможно, им просто нужны большие деньги, а возможно, это предложение позволяет им найти лёгкий выход из других неприятностей. Как бы то ни было, умирающий миллионер снаряжает группу и даёт своему ставленнику средства для покрытия всех расходов, однако реальные деньги вступают в игру только тогда, когда (или если) персонажи вернутся с доказательствами своей находки (что обязательно должно подтверждаться словами посланного за ними служителя). Тем не менее, никто не знает, какую задачу *на самом деле* миллионер ставит перед служителем. Кроме того, тот может и сам прийти к выводу, что у него есть более выгодная перспектива, нежели вернуться обратно и поручиться за слова персонажей.

В качестве альтернативной возможности (если пещеры находятся не так уж и далеко), вы можете решить, что миллионер получил несколько разных координат возможного местонахождения омолаживающего источника. Неточные координаты могут заставить персонажей идти всё дальше и дальше. Между тем, “Новый торговый центр Голдбаума”, упомянутый в одном источнике, может оказаться тем самым зданием в центре гетто, а “лесной заповедник на западе от Кирквилля” может оказаться штабом мощной инвестиционной корпорации.

Стартовые события

Персонажи достаточно быстро понимают, что в деревне происходит что-то неладное. Первый и самый очевидный ключ к разгадке тайны этого места заключается в том количестве сил, которое жители тратят, пытаясь убедить их оставить это место или пойти в определённом направлении, а не туда, куда хотели бы сначала заглянуть сами гости. По мере того как чувство паранойи и ощущение постоянного наблюдения за каждым их

шагом растёт, персонажи начинают подозревать, что жители что-то скрывают. После этого им на глаза начинают попадаться улики, сущность которых варьируется в зависимости от конкретной истории. Если жители прячут тела тех, кто пришел в эту область до персонажей, герои могут наткнуться на человеческую челюсть в земле. Если вы наделите местных коллективным разумом, персонажи начнут замечать тревожные сигналы уже при первом контакте.

Пещеры

Вне зависимости от того, где именно располагаются пещеры, вам нужно поместить их в глубине самой труднодоступной и даже опасной области сеттинга. Это невероятно холодное, ужасно жаркое, гористое и/или удалённое место. Единственные дороги, ведущие ко входу в пещеры, покрыты камнями, а вероятно – и вовсе уничтожены в результате оползней или лавин.

Прежде чем персонажи доберутся до самого источника, им придётся спуститься в каменную расщелину или колодец, ведущий к источнику. Это долгий, опасный спуск не менее тридцати пяти футов высотой (с угрожающими кристаллическими шипами, ждущими неосторожной жертвы). Глубоко внизу располагается целая сеть пещер, отличающихся редкой духотой (в среднем температура здесь составляет около сорока градусов Цельсия). Маленькие, глубокие трещины в каменном полу пропускают тусклое красное свечение горячей или расплавленной породы. Шипение едких газов доносится из вентиляционных отверстий, а над бассейнами с жидкостью клубится пар. На поверхности булькает и искрится неукротимая жизненная сила источника.

Сокрытие пути

Один из методов поддержания тайны заключается в том, что жители регулярно спускаются в эти пещеры в поисках чужаков. Существуют различные способы, с помощью которых они (и персонажи) могут попробовать спрятаться от ненужного внимания. Вход в пещеру может располагаться под водой, а сами пещеры могут представлять собой колоссальный грот. Эта опция особенно хорошо работает в том случае, если вы поместили деревню на необитаемом острове. Попытка заплывать в грот может показаться намного более лёгкой задачей, чем спуск в пропасть, однако персонажам не следует забывать об острых как бритва кораллах, способных в два счёта прорезать кожу или повредить водолазное снаряжение (а следовательно, и утопить незадачливого путешественника). Старейшина или вождь деревни может располагать большим домом, построенный прямо над входом в грот. Разумеется, он будет посещать это место на регулярной основе, а потому вокруг будут находиться охранники.

Вход в пещеры может располагаться и в каменистых горах над деревней, что потребует от персонажей использования гида (что маловероятно) или готовности провести целые дни за разведкой местности (что едва ли проигнорируют деревенские жители). Если персонажи долгое время путешествуют без воды и еды, воспользуйтесь соответствующими правилами, приведёнными на стр. 175 основной книги. Также не забывайте проверять, имеют ли персонажи достаточный уровень Выживания. Наконец, запасы воды и еды могут “таинственно исчезать” по воле местных, идущих по их следам.

История

Пещеры существовали *всегда*. Они насчитывают столько же лет, сколько сама вселенная. Это одно из немногих мест на планете, в котором чистая энергия жизни сама вырывается на поверхность – с силой, которую невозможно как рационализировать, так и списать на иллюзию. Как Рассказчик вы можете определить, что именно делает это место таким особенным. Может быть, это одно из святилищ самой вселенной? Или мир получил здесь какую-то рану, пробившую путь в его недра? Или же это продукт какой-то спиритической катастрофы, произошедшей на нематериальном уровне? Или здесь

зародилась из некоего первичного материала сама земная жизнь?

История поселения носит менее грандиозный характер. Некогда сюда забрели представители коренных народов, которые обнаружили постоянный источник питания и остались возле источника. То, что первоначально было всего лишь общиной разрозненных индивидов или небольшим кланом, в конце концов стало полноценным сообществом. Его члены поняли, что если они не хотят потерять своё сокровище, им необходимо заставить других забыть об этом месте – и все последующие столетия они следовали этой нехитрой истине. Возможно, другие племена также находили это место и прибирали его к рукам, а можно, в деревне до сих пор живут потоки первых поселенцев этого места, смешавшие свои гены с чужаками, пришедшими сюда позже.

Система

На тех, кто приобщился к живительной силе пещеры, больше не действуют многие законы материального мира. Подъём жизненной силы охватывает человека как ураган, землетрясение или любая другая стихия. В результате человек может обнаружить, что часть его личности не имеет ничего общего с тем, кем он был раньше.

Слабеющие воспоминания о доме

Чужак, оказавшийся в пещерах, переживает откровение такой силы, что любые воспоминания о доме начинают казаться ему отдалёнными и фрагментарными. Именно это заставило многих странников осесть в деревне. Когда игрок посещает пещеру в первые три раза, попросите его сделать бросок на Решительность + Самообладание. Если он получает хотя бы один успех, у персонажа начинает слегка кружиться голова, однако никаких дополнительных эффектов не накладывается. При исключительном успехе он получает иммунитет против сил пещеры, влияющих на память. Однако в случае провала персонаж забывает, откуда он пришёл, кем он был и что он знал – любую информацию, способную вытащить его из этого места. Его воспоминания попросту растворяются в потоке жизненной силы. Обладатели Специализации *Психиатрия* могут пройти проверку на Интеллект + Науку в качестве продолжительного действия (всего требуется десять успехов, каждый бросок отражает один день стараний). Если на любом из этих бросков выпадает полный провал, воспоминания жертвы теряются навсегда и не могут быть восстановлены даже позже. Если персонаж знает об этой угрозе, он может намерено попытаться сохранить свои воспоминания (Таким образом, он может вкладывать очки Воли для получения дополнительных дайсов к броскам).

Судьба предателей

Если протагонист клянётся местным не говорить о пещерах во внешнем мире, всякий раз, когда он собирается нарушить это обещание, из его носа и рта начинает выплёскиваться густая, едкая грязь. Этот эффект возникает вне зависимости от того, пытается ли он рассказать о деревне, нарисовать карту или написать всё на бумаге. Эта ужасающая и долгая рвота вызывает болезненные спазмы в желудке, которые наносят протагонисту по (5 - Выносливость) очков тупого урона. Кроме того, персонаж получает штраф -3 на все действия (кроме пассивных) до окончания дня. Сверхъестественные усилия, предпринятые для противодействия этому эффекту, проходят со штрафом -4 из-за древнего характера магии (к тому же, исходящей от самой природы).

Цена доверия

“Сказка о лживом страннике”, “Легенда о бродячей гадюке” и “Двадцать одна судьба неосторожных хранителей” – вот самые популярные мифы, которые рассказывают друг другу деревенские жители. Они привыкли видеть мир в соответствии с тем, что слышали ещё в детстве: они, проницательные хранители пещер, должны защищать свой секрет от хитроумных странников, пытающихся получить доступ к пещерам и не

останавливающих ни перед чем, чтобы обрести его. В конце этих сказок хитрый крестьянин всегда обманывал беспринципного чужака, пещеры оставались в сохранности, а жизнь начинала идти веселее (персонажи никогда не слышали эти истории, по крайней мере, не в полном объеме, если только они не получили приглашение вступить в местное общество. В последнем случае они могут и сами начать поддаваться параноидальному и враждебному отношению к чужакам).

Всё это означает одно: для того, чтобы доказать местным свои благие намерения, нужно сделать нечто большее, нежели доброе дело, или произнести что-то более надёжное, чем пару удобных обещаний. Установить доверительные отношения с местными – трудный, но благородный путь к получению информации о пещерах. Для того, чтобы жители позволили чужакам заниматься здесь самостоятельной деятельностью, могут понадобиться недели, если не месяцы, и ещё больше потребуется для получения доступа в пещеры. Если игроки собираются пойти в этом направлении, вы можете включить в игру более прочные отношения между протагонистами и отдельными жителями или даже представителями каких-либо внешних сил. Всякий раз, когда персонаж (или даже вся группа) делают по-настоящему ценный поступок, способный облегчить жизнь одному из местных или деревне в целом – выкапывают колодец, работая в поле по несколько утомительных дней и так далее, – вы можете позволить героям пройти проверку Внушительности + Коммуникабельности (или, в случае с менее искренними персонажами, Манипулирования + Обмана) в качестве продолжительного действия. Если в проверке участвует вся группа используйте только самое высокое значение, встречающееся в группе. Как только протагонисты накапливают в общей сложности *пятьдесят* успехов, местные решают, что готовы принять его/их в своё общество. После этого они потребуют принести клятву хранить тайну пещеры во что бы то ни стало. В случае принесения этой клятвы, они раскроют секрет местонахождения пещер. За день может быть сделано только один бросок, и каждое доброе дело должно быть новым или оригинальным. Иными словами, протагонисты не могут завоевывать доверие местных, просто помогая им работать в поле в течение месяца. Полный провал в любом из бросков сводит на нет все накопленные успехи, поскольку деятельность персонажей вызывает у местных сильнейший приступ подозрительности.

Пропась

Попытка спуститься или вскарабкаться по стене пропасти, ведущей в пещеры, требует правил применения альпинистских навыков, описанных на стр. 64 и 179 основной книги правил. Полный провал на любом из бросков означает, что персонаж либо напарывается на острые кристаллы, украшающие стены (и получает летальный урон), либо падает на дно пропасти, что всегда наносит летальный урон вне зависимости от высоты падения (кристаллы образовались на дне не случайно – их разместили там местные).

Жители деревни обладают богатым опытом лазания по этим стенам. Многие из них совершают паломничество в пещеры по четыре или пять раз в год, даже если им не нужны целительные силы источника. Жители подчиняются тем же правилам лазания, что и герои, однако пользуются правилом снова-восемь (см. стр. 134). Также вы можете сделать спуск и подъём местных жителей автоматическим действием, если это придаст интересности всей игре (или позволит удивить персонажей).

Те, кому удаётся достичь дна пещеры, обнаруживают колоссальное буйство живой энергии в самом воздухе. Они чувствуют себя неожиданно ободрёнными, почти гиперактивными. Обладатели Порока *Лень* могут обнаружить, что на время пребывания в пещерах они целиком избавляются от этого Порока. Каждый получает временное очко Воли сверх обычной суммы Решительности + Самообладания, которое сохраняется до выхода из пещер.

Пьянящая, первородная энергия этой пещеры может захватить персонажей целиком. Любая их страсти – любовь, страх, похоть и гнев – многократно усиливаются. Вы можете

воплотить этот феномен на игре так, как считаете нужным. Один из вариантов предполагает использование системы Пороков и Добродетелей. Учитывая, что Пороки исходят из инстинктивных, природных побуждений, в то время как Добродетели носят вынужденный или аналитический характер, эти характеристики меняются местами. Персонажи могут восполнить весь запас Воли за счёт потакания своим Порокам и получают только одно очко за удовлетворение Добродетели. Потакание своим Порокам ведёт к совершению вредных, эгоистичных деяний. В пещерах не раз случалось так, что люди начинали набрасываться друг на друга, считая, что они обладают полным правом так поступать. Персонаж, завидующий окружающим, может начать действовать в соответствии с этой тёмной страстью. Тот, кто был зол на напарника, может поддаться ярости. В пещерах не должно проходить *ни одной* проверки Нравственности, хотя по выходу наружу персонажи могут столкнуться с тяжестью содеянного (и, возможно, сделать броски постфактум).

Таким образом, существует огромная моральная плата за посещение пещер, и хотя люди легко восстанавливаются в их недрах физически, многие могут быть доведены до того, что в современном контексте считается глубоко безнравственным поведением (хотя в первозданной атмосфере пещеры подобная деятельность может казаться естественной). Как результат, вы можете изображать жителей деревни как строгих аскетов или “пуритан”, которые чрезвычайно серьёзно относятся к любым намёкам на безнравственное поведение. Они знают, что, поддавшись эгоизму ещё на поверхности, человек, попавший в пещеры, может оказаться смертельной угрозой для окружающих. В рамках подготовки к посещению святого источника жители могут напоминать друг другу особые правила поведения и морального очищения, непонятные для новичков.

Дар исцеления

Получить истинные блага пещер можно только глотнув воды из горячих источников или помазав раны их чёрной грязью. Вода из источника исцеляет любые болезни, включая психические. Помещение грязи на раны заставляют организм восстанавливаться молниеносными темпами.

Всего через день после посещения источника персонажи вылечивают все заболевания (если только они не обладали тяжёлыми отклонениями, которые проходят за два дня). Физические и психические недуги заживают по отдельности. Сначала по очереди исцеляются физические повреждения и заболевания, затем – отдельные отклонения.

Агgravированные раны заживают в размере по одному пункту в день. Летальные повреждения заживают по одному уровню в час. Тупой урон исцеляется по очку за раунд. Исцеление движется по шкале Здоровья справа налево, а потому агgravированные раны остаются на потом.

Если персонаж страдает и от физических, и от психических травм, раны исцеляются первыми. Телесные повреждения и болезни/психические отклонения должны исцеляться отдельно друг от друга. Исцеление отклонения благодаря силе источника не восстанавливает очков Нравственности, в результате которых и было приобретено отклонение.

Ни вода, ни грязь не сохраняют свои целительными свойствами, если их извлекают из источника. Также обратите внимание, что эти целебные качества наделяют своими благами только живых существ: призраки или вампиры не смогут напрямую исцелиться за счёт источника.



Опциональное правило: Богатая кровь

В течение недели (или даже большего числа дней) после посещения источника кровь человека сохраняет часть силы, полученной из пещеры. Тупой и летальный урон

исцеляется в половину обычного срока (см. стр. 175 основной книги правил). Тем не менее, это же качество делает кровь смертного более ценной и привлекательной для существ, питающихся живой кровью. С точки зрения игромеханики кровь подобного смертного насыщает даже тех вампиров, которые нуждаются в крови представителей собственного вида (см. раздел “Сила крови” на стр. 99 **Vampire: The Requiem Rulebook**). Через неделю после посещения пещеры кровь смертного возвращается в нормальное состояние, как и скорость заживления ран и ценность жизненных соков в глазах вампиров. Само собой, если бы вампиры узнали об этом качестве Витэ, они сделали бы всё от них зависящее, чтобы использовать источник в своих целях. Кроме того, как и их смертные коллеги, они также попытались бы сохранить местоположение пещеры в секрете – особенно от других представителей своего вида. Жадность и территориальность смертного мира десятикратно усиливается в обществе звероподобных Сородичей.



Истории

Деревню, расположенную возле входа в пещеры, вы можете использовать как место действия множества самых разных историй. Некоторые из них посвящены непосредственно самим пещерам. Другие больше сосредоточены на отношениях, которые персонажи могут установить с местными жителями.

Ромео и Джульетта

Жители деревни – нечто несоизмеримо большее, чем группа антагонистов, с которыми должны справиться игроки. Это целое сообщество живых личностей, а потому далеко не все могут поддерживать мысль об устранении чужаков. Какой-нибудь молодой житель деревни может влюбиться в одного из персонажей, особенно если новички решают остаться в деревне. Это влечение может оказаться даже взаимным, хотя коварные персонажи могут просто использовать наивность нового друга для достижения собственных целей. Жители делают все возможное, чтобы помешать этим отношениям, однако если персонажи правильно разыграют карты, местные могут даже разрешить чужакам вступить в брак с местными (хотя бы потому, что им самим не нравится мысль о неизбежном кровосмешении, к которому приводит проживание замкнутой коммуной).

Однако ещё до того, как начнётся свадьба, предполагаемые супруги должны принести торжественную клятву никогда не раскрывать тайну местонахождение пещеры – даже другим персонажам. Согласно обычаю, “счастливая” пара должна провести брачную ночь в пещерах. Другие протагонисты при этом тщательно охраняются деревенскими жителями (возможно, за ними просто приглядывают, но возможно, их временно помещают в темницу – в зависимости от той степени честности и добропорядочности, которую они продемонстрировали до сих пор).

Любовь может быть совершенно искренней и двусторонней, однако факт остается фактом: вступление в деревенское сообщество означает, что молодой супруг никогда не покинет этого места – а это может иметь серьезные последствия для всей группы. Учитывая, что лояльность одного из жителей уже была в какой-то степени подорвана самовольным браком с чужаком, остальные персонажи могут уговорить его пойти ещё дальше. В конце концов жители могут заметить, что молодые супруги что-то разнюхивают, и прибегнуть к силе или угрозам.

Существует также возможность, что житель деревни будет так увлечён кем-то из персонажей именно потому, что невыносимо хочет сбежать отсюда и посмотреть на мир. За молодым беглецом и всеми персонажами, двинувшимися вместе с ним, устраивают охоту. Возможно, беглеца постигнет та же участь, что и остальных, хотя его могут простить и вернуть обратно в деревню. Как бы то ни было, даже признавая ценность любви, деревенские жители куда выше ставят верность и благоразумие.

Богатые, зеленые поля

В этой интерпретации сеттинга жители становятся хищниками, питающимися бесконечным потоком странников, ищущих пещеру или убежище. Они притворяются типичными фермерами, озабоченными воспитанием детей, подготовкой к сбору урожая и своим местом в глуши, где они оставлены на милость земли и стихии. Однако в действительности они используют расчлененные останки убитых путников для удобрения своих полей. Они могут быть последователями странной религии или жёсткими прагматиками, хватающимися за лучшую (даже если бесчеловечную) возможность возделывать свои поля в этом месте. В конце концов, они могут “милостиво” позволить небольшой группе людей пробраться в пещеры и уехать живыми и невредимыми, просто для поддержания постоянного потока туристов. В такого рода истории акцент делается на детективной работе героев, которые неожиданно обнаруживают, что в деревне происходит что-то бесчеловечное. Возможно, в этой истории их будут удерживать не столько от обнаружения пещер, сколько от изучения полей. Выбравшись же на один из участков, они могут обнаружить, что среди травы лежат человеческие зубы и кости. А кроме того, каждый вечер персонажи вкушают здесь самые изысканные блюда...

Другой вопрос, как персонажи могут решить эту проблему (не говоря уже о том, что единственным их побуждением может стать бегство из деревни). Важно отметить, что власти ближайших городов едва ли заинтересуются слухами о тёмных делах, происходящих в какой-то удалённой деревне, особенно если лица, сообщающие об этих преступлениях, известны тем, что занимались поисками мифического источника жизни.

Вероятнее всего, большинство вещей из внешнего мира местные заимствуют у своих жертв. Персонажи могут заметить, что одежда здешних жителей носит следы совершенно различных культур (поскольку практически вся она принадлежала посетителям из разных уголков мира). Аналогичным образом, те, кто ищет пещеры, могут быть основным источником денег, бензина и металлолома. Протагонисты могут почувствовать, что деревня что-то скрывает, когда найдут здание со множеством старинных деталей, которые местные попросту не могли сконструировать или приобрести, поскольку во всей деревне нет ни одной машины.

Планетарные кровоизлияния

Хотя для отдельных людей пещеры могут стать настоящим благословением, в глобальном масштабе они представляют собой нечто большее – и гораздо худшее. “Источник” в действительности представляет собой рану самой Земли, в которой жизненные силы планеты выплёскиваются наружу. В этой истории жители играть несколько меньшую роль, чем духи, которые появляются в этом месте. Протагонисты, обладающие хотя бы базовым восприятием мира духов (например, располагающие Преимуществом *Потустороннее чувство*) способны различить таинственных обитателей источника. Духи встревожены тем, что рана, нанесённая миру, никак не заживает. Задачей протагонистов может стать поиск сведений о том, как уничтожить пещеры или исцелить их. Они не получают поддержки или помощи от местных жителей, а любое упоминание об увиденном деревенские объявляют ересью. В качестве альтернативной возможности персонажи могут искать в пещерах того же, что и другие люди – и в этом случае мир духов обращается против них. В сущности, сама деревня может страдать от осады, установленной духами. Невзирая на то, что жизнь обитателей деревни длится практически бесконечно, а их здоровье не способна подорвать ни одна болезнь, их жизни угрожает бесперывная череда “несчастных случаев”, устроенных духами.

Нашествие паразитов

Там, где есть жизненные силы, всегда находятся те, кто пытается нагреть на них руки. Эта судьба не обошла и пещеры с источником. Существа, питающиеся энергией самой жизни, не способны черпать могущество в самом источнике, однако они способны

питаться теми, кто насыщается силой пещер.

В этой истории жители деревни воюют на два фронта. Они не только пытаются помешать всему миру узнать об их главной ценности, скрывая факты о существовании пещер, но и страдают от нападений стаи вампиров. Каждую ночь кровососы возвращаются на улицы их деревни, забирая кровь местных жителей. Они убивают лишь тех, кто выступает против них, и большинство местных уже давно поняли, что им следует либо надёжно прятаться по ночам, либо позволять вампирам пить их жизненные соки. В отсутствие эффективного оружия, которое помогло бы им справиться с этой проблемой, местные практически не имеют никакого выбора.

Каждое утро перед рассветом кровососы возвращаются обратно в свои логовища, разбросанные по окрестностям, насыщенные свежей кровью. Местные пытались охотиться на вампиров днём, однако им так и не удалось найти их убежища.

Вампиры питаются местными потому, что их кровь невероятно насыщена, а кроме того – она способна придавать сил даже самой старой нежити (см. врезку “Богатая кровь”). Хотя в мире Проклятых новость о такой крови могла бы показаться одним из самых грандиозных открытий в истории их сверхъестественной цивилизации, всякий, кто знает об этом месте, охраняет его секрет даже с большей свирепостью, чем смертные жители деревни.

Местные уже давно поняли, что им необходимо заручиться поддержкой опытных союзников, однако это потребовало бы от них раскрыть чужакам тайну своей деревни. Кроме того, они ещё не поняли, что некоторые из них уже стали кровавыми рабами вампиров.

Протагонисты могут услышать ночью крики вампиров, врывающихся в ночную деревню, или, возможно, вампиры решают наброситься на героев после того, как пришельцы спускаются в пещеры. В этом отдаленном месте персонажам будет даже труднее найти оружие для борьбы против нежити, чем в цивилизованном мире. Кроме того, даже если они имеют на руках огнестрельное оружие, вероятнее всего, у них практически не будет боеприпасов.

Как только протагонистам станет известно о существовании вампиров, местные могут даже позволить им вернуться в цивилизованный мир за поддержкой (взяв с них при этом клятву хранить секрет пещер). Между тем, вампиры не собираются позволять кому-либо вмешиваться в их дела. Они сделают все, что в их силах, чтобы протагонисты никогда не вернулись к пещерам.

Варианты

Хотя базовая идея сеттинга не отличается особой сложностью, существуют и альтернативные направления, которые могут помочь вам внести дополнительные элементы в образ деревни или пещер.

Отравленный колодец

Безудержная энергия пещер кажется посетителям настоящим благословением, однако в действительности речь может идти о проклятии. Пещеры могут наделять сверхъестественной стойкостью не только людей, но и безвредные микроорганизмы. В сущности, каждый, кто спускается в пещеры, стремительно подвергается действию целого массива заболеваний, из которых по меньшей мере одно носит неизлечимый характер. Эта болезнь должна быть сопоставима с вирусом Эболы или самыми жуткими проявлениями атипичной пневмонии. В момент посещения источника персонажи одновременно заражаются и исцеляются от болезни, как и сами жители деревни. Всякий, кто был подвержен действию этой болезни в пещерах, никогда не испытывает на себе её негативных последствий, однако при этом он остаётся невольным разносчиком самого штамма смертоносного вируса. Когда персонажи возвращаются в цивилизацию, они становятся “нулевыми пациентами” самой страшной пандемии, которую когда-либо видел

мир.

В этой истории деревенские жители могут сами предложить персонажам проводить их в пещеры – либо для пополнения своих рядов (поскольку они понимают, что жертвы источника никогда не смогут вернуться в мир), либо для нанесения карающего удара по цивилизации, которую они оставили позади. Кроме того, возможно, что жители даже не знают о том, что стали ходячими разносчиками страшнейшего вируса в мире.

Как только герои заболевают (а это может произойти даже после того, как они просто пробудут неделю в контакте с местными жителями), обитатели деревни могут даже сознательно проводить их в пещеры для исцеления, не понимая, что пещеры и служат источником вируса.

Очевидно, что если доиграть эту историю до логического завершения, такой вариант сеттинга может изменить ход всей хроники. Для того чтобы подчеркнуть загадочный характер заболевания, вы можете решить, что, поскольку сами протагонисты обладают иммунитетом, болезнь исчезает из их крови приблизительно через месяц. Персонажи обнаруживают, что после посещения пещер они оказываются единственными, кто обладает иммунитетом к загадочной эпидемии (в сущности, они *действительно* перестают быть разносчиками болезни), в то время как люди умирают вокруг них, как мухи.

Знания древних

Веками или даже тысячелетиями жители охраняли то, что они считали естественным местом исцеления. В этой истории персонажи могут обнаружить куда больше тайн, чем в любой другой. Невзирая на мифологию местных жителей, источник черпает свою силу вовсе не в природной энергии, а в невидимом поле, генерируемом древним двигателем, построенным глубоко под поверхностью земли. Эта конструкция была внедрена в земную кору тысячи лет назад. Местные вулканические явления (горячие источники и грязевые ванны) вызваны не естественными феноменами, а невероятной мощностью этого двигателя.

Вы можете решить, что за построение двигателя ответственны древние астронавты (“Вторые Дети”, описанные на стр. 27-31 основной книги правил) или ведущие учёные Атлантиды. Маловероятно, что персонажи узнают подобную тайну после одного-двух посещений, учитывая, что местные жители провели здесь всю жизнь, так и не заподозрив второго дна. С другой стороны, возможно, что жители деревни никогда не ставили под сомнение естественное происхождение своего источника. В любом случае, персонажи могут получить предложение исследовать подлинную природу источника от кого-то ещё.

Они могут увидеть в деревне остатки древних построек, покрытых странными письменами. Они могут увидеть сны, ведущие их к обветшалому люку. Или они могут обнаружить, что один из крупных источников достаточно прохладен, чтобы они смогли исследовать его дно (при использовании соответствующих знаний или технологий). В любом из этих случаев персонажи могут найти глубоко под источником многочисленные двигатели, которые и наделяют это место “божественной” силой. Смогут ли протагонисты добраться до сердца этой конструкции? Не может ли прямое воздействие этой силы повлиять на героев каким-нибудь жутким способом? Заставит ли оно эволюционировать простых смертных? Наделит ли экстрасенсорными способностями? Или они случайно сломают машину в неуклюжей попытке взять её под контроль? Как именно будет выглядеть эта история, всецело зависит от вас, однако подобная находка может стать стартовой точкой для целой хроники.

Тайны пригорода

В этом варианте деревня когда-то *была* далеким и недоступным местом, однако теперь ситуация изменилась. Быстрое распространение человеческой цивилизации ко всем углам земного шара сделала некогда неизвестное место вполне посещаемой областью, добраться до которой может любой желающий. Пещеры всё ещё скрыты от непосвящённых, однако

они спрятаны буквально на виду. Источник расположен рядом со старой римской крепостью в Англии, под сауной в пригороде Буэнос-Айреса или под эксклюзивным спа-курортом в Северной Калифорнии. Местные жители по-прежнему выполняют свою вечную миссию, охраняя тайну пещеры. Тем не менее, в этом сценарии их коллектив может принять форму тайного общества, раскрывающего тайну лишь тем, кто сам обещает заняться защитой источника. Это может быть старый джентльмен-клуб, члены которого всегда остаются весёлыми и энергичными, или женский клуб, представительницы которого используют свои вечные, безупречные тела и мистическое очарование для того, чтобы отвлекать тех, кто подобрался слишком близко.

Пещеры могут находиться в частной собственности, в подвале старого семейного дома или под фундаментом штаба масонской ложи (или частного клуба, или другого древнего здания). В любом случае, постройка, стоящая на поверхности, специально маскирует свою деятельность, скрывая истинное предназначение этого места. На верхних этажах дома могут даже вести совершенно обычный бизнес, однако в подвалах скрывается тайный вход в пещеры.

Этот подход к истории идеально подходит для проведения историй в жанре готической тайны. Протагонисты могут быть втайне выбраны местными для следующего поколения “защитников”, особенно если старая гвардия утомилась от выполнения своих обязанностей. Участие в одном тайном обществе связывает персонажей друг с другом ещё в начале истории. Просто будьте осторожны с предоставлением бесплатного доступа к пещерам: хотя игроки поначалу могут обрадоваться, получив в руки источник быстрого исцеления в самом начале хроники, позже это может сказаться на атмосфере опасности и угрозы, лежащей в основе любой хоррорной истории. Даже в этом сеттинге чувство паранойи должно превалировать над любым другим. Иными словами, этот вариант имеет гораздо меньше общего с “Плетёным человеком” и значительно больше – с “Ребенком Розмари”.

Статуя Плачущей Элис

Если цель не оправдывает средств, то что, во имя здравого смысла и справедливости, оправдывает их?

Владимир Ленин

Ничто в этом мире не достигается без жертв. Порой складывается впечатление, что хорошие новости никогда не приходят к тем, кто умеет просто терпеть и ждать. Они приходят лишь к тем, кто готов платить за то, чего он хочет. Давным-давно на собственном опыте это узнала молодая девушка по имени Элис. Она была живым символом самопожертвования и смирения, и цена, которую она заплатила за свои желания, была высока. Высока как ничто иное.

Индейцы говорили, что сама земля истощала от голода. А потому Элис стала её пищей – ради всеобщего блага. Однако местные жители давно забыли этот урок, как и саму легенду об Элис. Город не раз переживал тяжелые времена, а потому многие жители просто не имеют ни сил, ни времени для того, чтобы рассказывать друг другу подобные истории, какими бы поучительными (пуст даже трагичными) они ни были. Даже статуя Элис, стоящая в центре города, мало напоминает своим товарищам о былом, а люди не слишком интересуются тем, чтобы выяснить судьбу статуи. В большинстве своём местные считают её простой достопримечательностью. И лишь некоторые вспоминают, что родители рассказывали им об Элис – и об ужасной засухе, настигшей город около двух столетий назад. Люди видят лишь каменное изваяние с руками, протянутыми в смиренном жесте, видят её серые глаза, расширенные в мольбе. Табличка, некогда установленная у ног статуи, давно упала. Люди даже не вспоминают имя этой фигуры, не говоря уже о её жертве.

Однако вскоре они всё вспомнят. Трагическое деяние, окропившее кровью её мраморные плечи, вскоре сделают её центром всех разговоров, и принесённая жертва снова насытит землю, сотворив чудо. Однако, как и всё в этом мире, подобное чудо будет отнюдь не бесплатным. Статуя Элис – и вся прилегающая к ней земля – жаждет ещё одной жертвы.

Персонажи

Человек убивает себя возле статуи Элис, и на следующий день она начинает плакать. Слезы текут по её лицу, открывая глазам людей невиданное чудо. Однако случается также и то, что мало у кого вызовет ассоциацию с чудесами, как и то, что кажется слишком хорошим, чтобы быть правдой. Город, долгое время двигавшийся по нисходящей спирали в сторону, казалось бы, неминуемой гибели, теперь резко взмывает вверх. Всем кажется, что это просто часть естественного колебания маятника и что во всех городах мира в тот или иной момент их истории наверняка происходит нечто подобное.

Однако это не так. Хорошие вещи не происходят случайно. Любое чудо имеет цену. Город меняется к лучшему не без причины, однако лишь единицам известна цель этих изменений. Чудо Плачущей Элис красноречиво свидетельствует об истинности утверждения, что настоящее чудо требует жертвы, однако большинство людей остаются в неведении относительно этой жертвы – пока не становится слишком поздно. В сущности, они получают именно то, за что платят – но самое страшное заключается в том, что они сами не до конца понимают, что именно они оплатили.

При создании персонажей для этой истории необходимо тесно связать их как с центральной тайной сценария, так и с судьбой всего города. Протагонисты могут быть местными предпринимателями, заинтересованными в облагораживании города. Когда дела неожиданно налаживаются, они обнаруживают, что не могут дать никакого рационального объяснения происходящему (хотя, безусловно, хотят, чтобы дела продолжила идти так и дальше). Они могут стать свидетелями больших и малых чудес,

многие из которых кажутся несвязанными с тайной Плачущей статуи. Возможно, рак возлюбленной одного из героев переходит в ремиссию. Или супружеские отношения, идущие к неизбежному разводу, неожиданно возвращаются в самое благополучное русло. Протагонисты не платят за эти чудеса – по крайней мере, не напрямую. Однако, как им предстоит узнать, кто-то всегда должен отдать нечто соразмерное их приобретениям. Всё это очень скоро заставит протагонистов задаться вопросами личной веры, самоотверженности и готовности платить цену за своё благополучие. И разумеется, каждая из озвученных тем заложена в основу этой истории.

Где находится статуя?

Природа феномена “слёз” Элис требует, чтобы статуя располагалась в каком-нибудь общественном центре. Скорее всего, действие игры будет происходить в небольшом городке, где герои смогут без особых проблем замечать причинно-следственную связь происходящих событий (чем больше жертв получает Элис, тем больше процветает местное общество). Невзирая на это, вы можете разместить статуя и в крупных городах (Чикаго, Лондон, Нью-Йорк) с минимальными изменениями. Все дальнейшие события просто приобретут более глобальный масштаб (и следовательно, станут более сложными и удивительными). Тем не менее, в случае с крупными городами рекомендуется ограничить влияние Элис одним кварталом, чтобы игроки могли замечать изменения своевременно. Как бы то ни было, мотив жертвы всегда остаётся неизменной составляющей образа статуи и окружающей её земли.

История

История статуи началась ещё до основания города и современных событий. Хотя все элементы, упомянутые ниже, обладают огромной важностью для Рассказчика, самим персонажам будет трудно что-либо узнать о тайной истории города. Для того, чтобы разобраться в реалиях своего нового положения, им придётся провести собственное расследование.

Засуха

Около двухсот лет назад вся территория города и прилегающие к нему земли страдали от ужасающей засухи. Местные культуры и скот погибали, огромное число местных бежали, однако оказались не в состоянии добиться хоть какого-нибудь урожая в сухих, пыльных местах, обступивших их город. Засуха длилась почти десять лет, и к этому моменту город буквально стоял на грани выживания.

А затем засуха просто прекратилась. С неба обильно полился дождь, который не прекращался несколько дней. Прошло время, и город снова расцвёл. Персонажи, изучающие эти события (информация о том, как они могут исследовать исторические явления, приведена в специальной врезке), могут найти эту информацию без особых трудов. Успех на любом броске, связанном с такими исследованиями, позволяет им регулярно замечать упоминания засухи – возможно, в отдельных фрагментах или просто посреди текста. Однако лишь те, кто посвятит время более детальному изучению прошлого, сможет узнать, что за этой историей стояли и более значимые события.



Исследования

Персонажи могут найти информацию о прошлом города во многих источниках: прежде всего библиотеках, архивах местных газет, веб-сайтах, исторических блогах, журналах или просто из разговоров с некоторыми жителями. Последние могут представлять собой любителей истории, смотрителей краеведческого музея, журналистов, наследников местных индейцев или просто стариков.

В этом случае персонажи проходят проверку по правилам проведения исследований

(см. стр. 55 основной книги правил). Всякий, кто хочет извлечь по-настоящему лакомый кусочек информации, может прибегнуть к Социальным броскам (которые скорее всего будут основаны на Запугивании, Убеждении, Коммуникабельности или Обмане). В этом случае ролевая составляющая должна иметь большее значение, чем результаты бросков.

Кроме того, вы можете наделять игроков рядом модификаторов. Например, персонажи, обратившиеся в платную библиотеку, могут получить бонус +2. Поиск в Интернете позволит им сделать бросок на Интеллект + Компьютер с возможным бонусом экипировки. Обладатели индейских кровей могут получить +1 дайс к попыткам вспомнить историю области, поскольку легенды индейцев сохранились лучше, чем воспоминания простых горожан.



Проклятие

Если игрок получает исключительный успех во время исследований истории города, ему удаётся узнать о так называемом проклятии. Земля вокруг города некогда была населена коренными индейцами, позже вытесненными белыми захватчиками. Чужеземцы быстро укрепляли свои постройки, и в большинстве случаев индейцы мало что могли сделать, чтобы вернуть себе землю. Отношения между группами становились всё напряжённее. Хотя обстановка ни разу не переросла в настоящий конфликт, и те и другие чувствовали друг к другу глубокое презрение или злость. И засуха делала обстановку только хуже.

Индейцы утверждали, что погода была доказательством недовольства их духов, возмущённых захватом земли со стороны белых. В ответ белые начали утверждать, что индейцы наложили на город “проклятие”. Судя по всему, ни один из них не задумался, что за проклятие могут отвечать представители обоих сообществ.

Элис

История Элис и её победы над засухой представляет собой смесь мифов и фактов. Это произошло уже так давно, что никто не в силах отличить правду от вымысла. Протагонисты, занимающиеся исследованиями, обязательно будут наткнуться на сведения об Элис, поскольку её история тесно связана с прошлым всего здешнего края. Тем не менее, этот период истории полон туманностей и загадок.

Считайте, что каждый успех, полученный в ходе исследований или разговором с местными жителями, даёт один пункт информации, приведённой ниже. Персонажи не обязательно будут находить эти сведения по порядку. В сущности, получив несколько таких сведений, персонажи могут даже обнаружить, что ситуация стала для них лишь запутаннее и туманнее.

- Элис была совсем молодой – к концу засухи ей исполнилось около 14 или 15 лет. Она жила в городе с родителями и братом.

- Индейцы потеряли любимого ребенка племени. Природа этой смерти никому не известна. Некоторые полагают, что ребенок погиб в результате нападения белых, в то время как другие отмечают, что он умер от болезни или под воздействием засухи.

- Элис решила пойти к индейцам в качестве “замены” потерянного ребенка. Ушла ли она по собственной воле или была вынуждена покинуть родителей и горожан, остаётся неизвестным. Белые надеялись задобрить индейцев, а коренные жители мечтали умиловить духов и заполнить пустоту, вызванную гибелью их собственного ребенка.

- Вскоре после того, как Элис ушла к индейцам, что-то пробудило её и заставило пойти в лес. Больше никто её не видел.

- Исчезновение Элис окутано множеством тайн и легенд, первая из которых гласит, что ее следы вели вверх по лесу, после чего пресекались без какого-либо продолжения. В точке исчезновения следов лежали фрагменты одежды и несколько капель крови.

- Согласно легенде, один из индейцев видел, что случилось с Элис, однако не был в

силах это описать. Всё, что он отвечал в ответ на вопросы окружающих: “Земля была голодна”.

- После исчезновения Элис засуха прекратилась.

- Индейцы больше не хотели иметь дела с этой землёй. Некоторые истории предполагают, что они умилоствовали духов, и те указали им новый путь. Другие же заставляют предположить, что они были напуганы какой-то ошибкой. Независимо от того, почему племя тронулось с места, индейцы покинули эту землю и даже выкопали своих умерших из земли, с тем чтобы перехоронить их в других местах, как если бы они потеряли свою святость.

Возможно, вы захотите предложить свои варианты этих легенд, с тем чтобы сделать их как можно более туманными и загадочными. Некоторые записи (например, дневники горожан) могут утверждать, что Элис не исчезла, а была заживо сожжена индейцами с тем, чтобы задобрить духов. Равным образом, некоторые из нынешних индейцев могут рассказывать, будто белые люди взяли Элис обратно и убили ее, потому что она стала “нечистой”. Третьи “свидетельства” указывают, что с неба пошёл невиданный дождь из лягушек и рыбы, который продлился сорок дней и сорок ночей. Само собой, ни одна из этих историй не поучила никаких подтверждений, но таковы легенды.



Коренные народы

Использование индейцев в этом сюжете подразумевает, что город и статуя расположены в Северной/Южной Америке или Канаде. Тем не менее, вам не обязательно ограничивать эту историю географией названных мест. Каждому региону мира знакомы свои коренные народы, любой из которых может быть введён в предысторию игры, если только он практиковал жертвоприношения и отличался языческим характером. Вы можете переместить фокусировку истории на кельтских друидов, жителей Лаоса, литовских язычников или ацтекских воинов. Используйте только то, что подходит вашей истории, и игнорируйте всё остальное.



Статуя Элис

Если игроки делают успешный бросок при изучении городской истории или фольклора, им становится известно следующее:

- После того как Элис покинула город, местные жители начали дарить её семье небольшие подарки, чтобы возместить их утрату и поблагодарить за жертву их дочери.

- В конце концов, члены её семьи умерли или ушли прочь, а их дом был разрушен.

- И реальная история города, и легенды совпадают (возможно, случайно) в одном: жертва Элис положила конец засухе или “проклятию”. Спустя годы, местные жители продолжали оставлять небольшие пожертвования в том месте, где некогда стоял дом Элис. Это были кусочки ткани, пищи, пуговицы и красивые безделушки.

- Несколько десятилетий спустя скульптор Альфред Глейк использовал средства из городского бюджета, чтобы воздвигнуть статую Элис на этом клочке земли. Фактически современный вариант города вырос вокруг статуи.

Современность

Мир Тьмы изобилует сверхъестественными феноменами, но в нём мало места для веры и человеколюбия. Хотя засуху удалось пресечь, мир начал тлеть – а вместе с ним и город. Началась современная эпоха, быстрая и размашистая – и столь бесчувственная к фантазиям, мифам и жертвам. С годами статуя Элис всё реже стала получать подношения. Десятки монеток заменялись одной. Богатые тканые украшения заменялись катушкой окрашенных нитей. В конце концов ничего не осталось. Кто-то даже украл позолоченную

табличку, стоявшую у подножия статуи, и вскоре само имя Элис выветрилось из памяти горожан.

Быть может, трудности начались с эгоизма, амбиций и бездуховности современного мира, а может быть, именно пренебрежение своим прошлым поставило горожан в такие условия. Как бы то ни было, город, как и весь окружающий мир, начал медленно угасать.

Преступления, кровь и террор стали крепнуть. Огни надежды померкли. Люди забыли о вере. Город, как обязательно должны знать персонажи, сегодня переживает трудные времена. Ниже приведены лишь некоторые из тех испытаний, которые персонажи могут пройти в начале истории:

- Местная фабрика объявляет о приближающемся банкротстве и увольняет большинство или даже всех работников.
- В городе начинается эпидемия нового гриппа (наподобие птичьего или другой неизвестной разновидности вируса).
- Всё, о чём может рассказать городская пресса, сводится к преступлениям. Цены растут. Младенцы умирают. Всё ужасное процветает, любые ростки надежды стремительно угасают.
- Развитие многоквартирных и загородных домов натывается на большие проблемы с термитами, крысами или хотя бы нарушениями пожарных норм. Компании, занимающиеся этой сферой, объявляются вне закона, а жителей выселяют, даже если им некуда больше пойти.
- Центр развлечений (бар, ресторан, отель) – вероятно, тот, который часто посещают персонажи – закрывается. Не то дела пошли из рук вон плохо, не то в нём обнаружили нарушения санитарных норм.
- Город тонет в грязи. Профсоюз дворников уже не раз выходил бастовать, а потому граффити остаются на стенах, и ветер разносится по улицам старый мусор.

Самоубийство

Новая история города начинается с самоубийства. Однажды ночью кто-то приходит к статуе Элис и убивает себя. Один из вариантов сюжетной линии предполагает какую-то связь между самоубийством и одним из игровых персонажей. Это может быть родственник, любимый человек, старейшина племени или старый друг персонажа, дела у которого шли из рук вон плохо. С другой стороны, суицид мог совершить и совершенно незнакомый герою человек.

Ниже приведены несколько вариантов этого события. Выберите то, что лучше всего подходит для вашего сюжета и персонажей.

- Роджер Блум просто не смог прорваться к свету. Ленивый и склонный к депрессии, всего за месяц Блум потерял работу, разбил всмятку автомобиль и расстался с девушкой. Он начал пить, но это не помогало. Надеясь отправить последнее “сообщение” своей бывшей, Блум взобрался на статую на глазах у нескольких человек и выстрелил себе в рот.
- Элис Хенли собиралась стать матерью-одиночкой, и всё у неё было в порядке. Ей никто не был нужен, кроме неё самой, а мысль о ребенке безмерно согревала ее сердце. Однако затем, прямо в ванной, у неё случился выкидыш. Мало того что ребёнок умер, так ещё врачи объявили, что она больше не сможет забеременеть снова. Опустошённая, Элис отправилась к статуе в центре города (вспомнив какую-то дурацкую историю о её связи с этим именем, кем бы ни была эта девушка), выпила десятикратную дозу Лития и заснула. Навсегда.
- Дерек Блатт был умным, хорошо воспитанным парнем, который почти неизбежно должен был попасть в хороший университет и устроить себе счастливую жизнь. Однако неожиданно у него началась тёмная полоса. В школе его начали постоянно дразнить, ребята из спортивной секции стали его унижать и даже девушки начали насмехаться над ним. Отец отличался суровым нравом и просто не стал бы слушать жалобы сына, в то

время как мать... ну, она просто не придавала этому значения. Казалось, что Дереку удалось смириться с происходящим и принять всё как должное, однако в один прекрасный день он просто вышел из школы, добрался до городской площади со статуей неизвестной девушки и начал стрелять из отцовского пистолета. Когда ему надоело, он просто развернул пистолет к себе и спустил крючок.

- Флоренс Гровицки была стара. Её тело ослабло, но душа ослабла ещё сильнее. Недавно она начала покидать свой дом, чтобы побродить по городу, хотя ей рекомендовали никогда не выходить в одиночку. К несчастью, одну из таких прогулок она устроила посреди зимы. Нашли её только утром. Свернувшись калачиком на постаменте статуи, Флоренс замерзла насмерть.

Чудо

На следующий день после самоубийства статуя Элис начинает плакать. По её каменным щекам текут самые настоящие слёзы, образующие небольшой ручеёк. Сначала это мало кто замечает. Тем не менее, те, кто всё-таки видит это, рассказывают об этом непостижимом явлении остальным. И с течением времени (в пределах нескольких дней или недель) кто-то (один из персонажей, если это возможно) замечает, что слезы не останавливаются.

Никто не в силах объяснить, как это происходит. Многие люди в это не верят и списывают это на розыгрыш, но другие не столь в этом уверены. Некоторые люди специально приходят посмотреть на статую каждый день, поражённые и заинтригованные этим необъяснимым феноменом.

Вскоре об этом могут объявить СМИ, называя это мистическим или религиозным чудом, даже если большинство местных жителей находят десятки объяснений тому, чем ещё это может быть. Между тем, в городе начинают происходить и другие вещи, однако люди не замечают их или не связывают со статуей. Во всяком случае, пока.

Пожертвования

Люди начинают оставлять у подножия статуи всевозможные подношения, как это было в “былые дни”. Некоторые оставляют монеты, девочки кладут здесь старые куклы, маленькие мальчики – конфеты или шнурки. Само собой, выглядит это довольно нелепо, но самое странное заключается в том, что никто не знает, зачем они это делают. Кажется, будто никто даже не задаётся вопросом, с какой целью он положил здесь пожертвование (вы можете даже потребовать от игроков броска на Решительность + Самообладание. В случае провала протагонисты специально изменяют маршрут следующего дня так, чтобы пройти мимо статуи. Они бросают монетку или какой-нибудь другой небольшой знак почтения к её ногам). Кроме того, похоже, что кто-то сделал новую табличку для статуи, однако на этот раз её имя расширено до “Плачущая Элис”.

Изменения к лучшему

В последующие дни и недели по городу начинают происходить самые разнообразные вещи, улучшающие жизнь людей. Эти события никогда не носят явный и резкий характер. Никто даже не замечает их поначалу, однако все чувствуют, что жизнь начинает идти в гору (большинство просто вспоминают старую поговорку “дареному коню в зубы не смотрят”).

Ниже приведены идеи незначительных улучшений, которые могут последовать за чудом Плачущей Элис. Для достижения наилучших результатов убедитесь, что некоторые из этих событий затрагивают судьбы протагонистов. По этой же причине все предложенные события связаны с главной тайной истории и образов “чуда” (вы можете потребовать от игроков броска на Сообразительность + Самообладание, с тем чтобы они заметили некоторые из этих изменений).

- Стены или витрины, некогда покрытые граффити, теперь сверкают чистотой. Люди

считают, что чистотой занимаются копы или просто соседи, уставшие от вечной грязи.

- Здесь и там слышно, что рак переходит у больных в стадию ремиссии. По большому счету, это нельзя назвать чем-то необычайным. В сущности, ремиссия служит целью любой терапии, а медицина часто оказывается не в состоянии объяснить, как неизлечимый больной пошёл на поправку.

- На улицах становится немного чище. Меньше мусора, меньше отталкивающих запахов, меньше зловонного дыма.

- Местные компании, собиравшиеся объявить о банкротстве, неожиданно переживают небольшой финансовый взлёт. Банк даёт им второй шанс, или, может быть, они сами заключают выгодную сделку. Само собой, деньги не падают с неба, а потому в каждом из таких случаев можно увидеть вполне естественные предпосылки к улучшению финансового состояния.

- Местная спортивная команда (школьная, университетская или даже профессиональная) начинает побеждать в каждой игре после длительной череды поражений.

- Погода налаживается и становится не по сезону приятной (в наилучшем смысле этого слова). Летом становится прохладнее, чем обычно. Зима и теплее, и солнечнее, чем ожидалось.

- Налоги падают по всему городу либо персонажи узнают, что администрация снижает налог специально для их компании. Речь идёт всего о сотне баксов или около того, однако и это прекрасная новость, не так ли?

Ропот

Не все убеждены, что город перешёл к полосе удач. Это не означает, что кто-то начинает относиться к улучшению городского благосостояния с откровенным подозрением, однако несколько человек могут упомянуть в разговоре с протагонистами непонятные происшествия, начавшиеся после “чуда” Плачущей Элис. Старики начинают испытывать приступ ностальгии и рассказывать истории о тяжёлом прошлом этого города. В некоторых блогах пишут, что всё началось потому, что статуя стала плакать. Пожилые копы, библиотекари или врачи начинают ворчать об “этой старой легенде”, которая якобы началась с начала. Персонажи могут обратить внимание, что люди действительно вспоминают “легенду об Элис”, которую сами они, вполне вероятно, ни разу не слышали. Самое странное, что люди начинают шептаться о ней лишь украдкой, как если бы передавали другим какую-то тайную информацию. Все эти спекуляции поначалу выглядят ненавязчивыми – в конце концов, далеко не всем нравится, когда соседи вспоминают очередное суеверие. Тем не менее, некоторые люди могут напомнить о старой легенде и персонажам, дав им толчок к изучению предыстории города и его новому состоянию. Именно в этот момент персонажи могут впервые взяться за исследование городской легенды об Элис и статуе и попытаться узнать, почему слёзы начали течь из её каменных глаз или почему все так одержимы подношением даров к её основанию.

Тайная история

Истории города, предложенной выше, может оказаться вполне достаточно, чтобы внести в сюжет сверхъестественный элемент. Тем не менее, если вам нравится мысль более вдохновить персонажей на более явное столкновение со сверхъестественным миром, вы можете обратиться к “тайной истории” города.

Помните, что земля голодна. История Элис и слёзы, начавшие капать из глаз её статуи, могут подтолкнуть персонажей к мысли о том, что хотя бы часть легенды о девочке может оказаться правдивой. Не стесняйтесь вносить в историю любой из следующих элементов (или даже их все).

- Ещё до того, как индейцы населили этот край, животные приходили сюда, чтобы

умереть. Исторические записи, легенды индейцев и археологические данные указывают на аномальное количество скелетов, скрытых в местных геологических слоях.

- Первые индейцы (поселившиеся здесь ещё до тех, которые приютили Элис) использовали это место для захоронения своих умерших в надежде, что это приведёт к хорошей охоте, сбору богатого урожая и разведению здорового скота. Кроме того, здоровьем были отмечены и все члены племени: количество пожилых и больных людей здесь намного уступало ожидаемому уровню. Тем не менее, жителям племени приходилось приносить в жертву своих соплеменников в обмен на эти блага (подобную историю персонажи могут вычитать в книге, купленной в магазине краеведения, или услышать от старых жителей).

- В старейших городах области (середины-конца 1600-х годов) каждый год устраивала лотерею. Горожане брали из специальной корзинки камни. Один камень был другого цвета, чем остальные. Того, кто вынимал этот камень, забивали камнями другие члены толпы.

Персонажи должны постараться, чтобы получить эту информацию. Раскрытие каждого из этих сведений требует исключительного успеха или успешного продолжительного действия. Необходимо набрать не менее десяти успехов, где каждый бросок отражает три часа активных исследований. Кроме того, подобная информация может быть передана персонажам в качестве грёз наяву, кошмаров или рассказов полубезумных горожан.

Мотивы

В целом персонажами этой истории могут стать самые разные люди. Для того чтобы втянуть их в сюжетную линию, достаточно просто сделать их жителями этого города. Горожане будут неизбежно заинтересованы в том, чтобы понять, как работает это “чудо”, даже если сами они не верят в его достоверность. Тем не менее, перед началом истории лучше подумать о том, как вы свяжете персонажей с самим феноменом Плачущей Элис. Каждый из персонажей должен быть как-то затронут подобным “чудом”.

Во время прелюдии вы можете спросить игроков, как они относятся к концепциям веры, бога, жертвоприношений или атеизма. Готовы ли они выступить против причинения вреда людям или даже животным в обмен на кажущееся благополучие города? Или они действительно верят, что цель оправдывает средства?

Ниже приводятся некоторые мотивы, позволяющие вовлечь в эту историю практически любого протагониста.

- **Вера:** Вне зависимости от своего вероисповедания, религиозный персонаж может особенно заинтересоваться феноменом Плачущей Элис. Вам не обязательно привязываться к конкретной религии: будь персонаж христианином, мусульманином или иудеем, сам мифологический характер его мировосприятия заставит его проявить интерес к недавнему “чуду”. Даже приверженцы неординарных религий едва ли проигнорируют новость о плачущей статуе: так, например, викканы и неоязычники верят в колдовство, а потому явление Плачущей Элис может показаться им проявлением высшего мира. Агностики могут поинтересоваться, не отвечает ли это чудо их собственным религиозным запросам, а атеисты смогут задаться вопросом, действительно ли они лишены веры (или попытаться дискредитировать чудо).

Вы можете поднимать и более абстрактные вопросы, связанные с природой веры. Например, персонаж с непоколебимой верой в человечество или особую роль своего города может уделить особое внимание происходящему.

- **Угнетённые:** Долгие десятилетия город оставался на самом дне жизни. Персонажи могли пострадать от упадка даже сильнее, чем остальные жители. Следовательно, внезапное процветание может показаться для них даже более значимым событием, чем для других горожан. Если город процветает, значит, происходит что-то хорошее, не так ли? Хотя людям свойственно видеть лишь краткосрочные выгоды и упиваться ими, протагонисты могут задуматься, какой ценой город добился этого взлёта. Судя по всему,

небольших пожертвований достаточно для того, чтобы поставить на ноги всё здешнее население, однако что будет, когда статуя сочтёт, что достойна большего? Старинные легенды внушают опасения относительно будущего всего города – во всяком случае, если ситуация не изменится в ближайшее время. Потребуется ли Элис нового самоубийства? Захочет ли она крови? Понадобится ли горожанам умиловить свою покровительницу, уничтожив все окружающие города и сёла?

Кроме того, персонажи – не единственные, чья судьба зависит от воли статуи. У них есть друзья, семья и родственники, которые, скорее всего, проживают в этом же городе. Эти люди могут быть столь же бедны и больны, что и они. Если персонажи готовы отказаться от даров Элис, узнайте, готовы ли они отказаться и от благополучия своих близких?

- **Приезжие:** Персонажи могут приехать в город откуда-то ещё, чтобы своими глазами увидеть чудо или, возможно, принять участие в повышении его популярности. Хотя об Элис мало говорят за рубежом, местные репортёры делают немалые деньги на сообщениях о состоянии статуи, да и горожане сделали её постоянной темой своих обсуждений. Поскольку такие протагонисты не могут быть связаны с благополучием города, они смогут выступить в роли беспристрастных наблюдателей. С другой стороны, влияние статуи может как-то затронуть и их. Будучи самыми объективными исследователями среди всех наблюдателей чуда, протагонисты могут первыми обратить внимание на самые странные из её эффектов. И все-таки, что происходит, когда персонажи (которые первоначально не были связаны с городом) неожиданно обнаруживают, что благополучие города как-то передаётся и им? Готовы ли они заплатить свою цену за это чудо или покинут город как можно скорее?

- **Расследование:** Плачущая статуя неизбежно привлекает внимание. Журналисты (скорее всего, из местных служб новостей, агенты популярных веб-сайтов или представители других новомодных СМИ) могут заняться изучением статуи в поисках интересного материала. Ученые и другие “разрушители легенд” могут приехать в город, чтобы изучить и прояснить это событие. Всякий раз, когда в мире случается новое “чудо”, будь то индуистская статуя, пьющая молоко, или лицо Иисуса, отражающееся в дверце микроволновой печи, люди сбегаются посмотреть на феномен своими глазами и выразить собственное восхищение – или неодобрение.

- **Личная связь:** Возможно, протагонисты не столько связаны с благополучием города, сколько с людьми, участвующими в локальных событиях. Что если друг одного из героев покончит с собой? Как повлияет статуя на их семью и друзей? Один персонаж может быть бывшей подругой Роджера Блума. Что если персонажи находились в родстве с Элис? У неё остались оба родителя и кровный брат, которым теперь нужно как-то найти себя после смерти родного человека. Может быть, персонажи выступают в роли наследников тайной группы, как-то связанной с событиями далёкого прошлого? Страдают ли они от жутких видений или даже столкновения с призраком Элис? Также подумайте о том, чтобы сделать протагонистов наследниками индейцев, проживавших на территории города два столетия назад. Может быть, они знают что-то такое, о чём другие давно забыли или что “белые люди” попросту не должны никогда узнать?

Стартовые события

Едва ли горожане будут задаваться вопросом о цене своего внезапного счастья. Большинство из них просто рады всему, что дарит им город. Конечно, некоторых взволновала история с самоубийством, однако это не так уж и важно. Другие видят какую-то связь между происходящим и старой легендой – которую они вспомнили впервые за много лет или даже услышали впервые несколько дней назад. Однако никто не задумывается над самой большой загадкой: не может ли дело обстоять так, что земля голодна и что все блага, которыми она наделяет местных, стали лишь платой за кровавое подношение.

Протагонисты обнаруживают, что вокруг них начинают происходить странные, едва заметные изменения. Ничто из этого нельзя назвать сверхъестественным напрямую, однако даже в условиях подобной туманности персонажи могут столкнуться с ситуацией, когда им нужно будет решить, не требует ли то или иное приобретение слишком большой платы. События, описанные ниже, созданы для того, чтобы привлечь интерес и внимание протагонистов, после чего начать углубление общей таинственной атмосферы, окружающей статую.

- **Странные подношения:** Рано или поздно это должно было случиться: кто-то решил, что недостаточно предлагать статуе безделушки и монетки. Один или несколько человек оставляют у ног Плачущей Элис что-то пугающее. Кто-то проливает немного крови в виде кольца, замыкающего статую. Другой человек оставляет мёртвого голубя или белку во вздёргнутых руках Элис (вскоре выясняется, что создание было убито малокалиберной пулей). Список других пугающих подношений может включать поднос с человеческими ногтями, пучок волос, чашку с кожей и волосами, всё ещё соединёнными вместе, или ёмкость с телесными жидкостями.

- **Зависимость:** Некоторые люди получают необъяснимую зависимость от принесения жертв статуе Элис. Они появляются каждое утро, день или ночь, и оставляют у ног статуи хоть что-нибудь. Поначалу он бросают то же, что и все остальные: монетки, тексты молитв и шнурки с узелками. Однако затем они начинают оставлять всё более ценные вещи: красивые украшения, долларовые купюры и чеки на десятки долларов США. Кто-то оставляет конверт с \$20. Один человек раздевается по пояс, чтобы прикрыть протянутые в мольбе руки Элис. Вскоре перед статуей образуется настоящий лагерь из абсолютно счастливых и неимущих людей, возносящих молитвы и оставляющих сгустки слюны (ибо это всё, что у них осталось) у ног Плачущей Элис.

- **Кража:** Кого-то находят без сознания в сотне шагов от статуи. Его тело кажется сильно травмированным, а кожа покрыта свежими синяками. В руках пострадавшего – несколько монет и украшений. Когда жертва просыпается, она говорит, что просто хотела позаимствовать несколько пожертвований, однако она не помнит, кто её избил. Единственное, что она помнит – это боль. Сильнейшую боль.

- **Коллекционеры слёз:** Люди начали подходить к статуе и собирать Слёзы Элис. Большинство из них отличаются странным видом, растрёпанными волосами и одичалыми глазами. Что они делают со своим урожаем? Кто-то рассказывает, что видел, как один из них собирает слёзы в контейнер. Другой утверждает, что кто-то из этих чудаков пытался пить слёзы.

- **Лёгкие изменения:** Статуя действительно передвинулась или так только кажется? Её глаза только что моргнули? Или, может быть, её пальцы пошевелились?

Система

Феномен Плачущей Элис может потребовать от Рассказчика знания небольшой череды специальных правил. Считайте их необязательными. Если вы считаете, что они только мешают поддерживать атмосферу тайны, откажитесь от них.

Слёзы

Статуя плачет, однако никто не может сказать, действительно ли это слёзы или просто вода. Персонажи, решившие провести химический тест, могут использовать следующую систему.

Бросок: Интеллект + Наука + экипировка или Интеллект + Медицина + экипировка

Действие: продолжительное; необходимо набрать пять успехов; каждый бросок отражает 15 минут анализа.

Определить сам характер жидкости, вытекающей из глаз статуи, не так уж и сложно. Это требует самых базовых знаний химии, а также специального оборудования. Персонаж может взять пробу при помощи специального приспособления или предмета. Бонусы

применяются только в случае с инструментами исключительно высокого качества – обычные приспособления не влияют на бросок. Персонажи, не обладающие оборудованием, могут провести анализ со штрафом -4, однако в этом случае они не смогут добиться исключительного успеха.

Результаты броска

Полный провал: Герою не только не удастся определить характер жидкости, он также ломает использованное оборудование.

Провал: На данный момент успеха достичь не удаётся. Если он так и не сможет набрать пяти успехов, он ничего не узнает о природе жидкости.

Успех: Персонаж набирает пять или больше успехов. Жидкость обладает соленой основой и обладает высоким содержанием белка и марганца. Она отличается теми же компонентами, что и обычные человеческие слезы.

Исключительный успех: Персонаж набирает десять или более успехов. Состав жидкости соответствует составу “эмоциональных” слёз (человеческие слезы, вызванные хорошими или плохими эмоциями, обладают другим содержанием белков, нежели слёзы, вызванные внешним раздражителем).

Возможная экипировка: Набор для химического анализа (+1), обычный составной микроскоп (+2), электронный микроскоп (+4)

Возможные штрафы: Отвлекающие факторы (-1), поврежденный образец (-2), отсутствие оборудования (-4)

Качества слёз

Даже если не говорить о конкретной научной составляющей слёз, жидкость, вытекающая из глаз статуи, обладает чередой других любопытных свойств. Поглощение слёз вызывает галлюцинации как визуального, так и звукового характера. Эти галлюцинации начинаются по прошествии одного часа после употребления слёз (иными словами, протагонисты, страдающие от видений, не смогут в одностороннем порядке приписать их к воздействию слёз). Галлюцинации действуют по тем же правилам, что и видения, вызванные наркотиками (см. стр. 177 основной книги правил для определения воздействия наркотиков на протагониста). Видения всегда связаны со статуей, городской землёй и жертвоприношениями. Персонажи могут увидеть, как индейцы приносят в жертву своих соплеменников, горожане побивают несчастного камнями, земля поглощает Элис и так далее.

По окончании видения (которое сопровождается эйфорией, какими бы мрачными ни были сюжеты галлюцинации) персонажи чувствуют необычную бодрость, которая сохраняется на протяжении (8 минус Выносливость) часов. По окончании этого срока они начинают страдать от химической формы депрессии, похожей на эффект похмелья, получая штраф -1 на всей действия (кроме пассивных) до окончания дня.

Если персонаж выпьет в этот период ещё несколько капель слёзной жидкости, видения возобновятся, а штраф исчезнет, однако рано или поздно протагонисту всё равно придётся пройти через период депрессии. Каждый раз, когда герой отправляется обратно за порцией слёз, эйфория длится на час меньше (например, второе поглощение будет длиться 7 часов минус Выносливость). После того как персонаж выпьет слёзы достаточное число раз, он перестанет видеть галлюцинации и чувствовать эйфорию. Вместо этого он будет немедленно переходить к депрессии.

Жертвы

Подношения, оставленные на постаменте статуи или на самой Плачущей Элис, должны обладать следующими параметрами (как материальными, так и нет):

- Подношения должны быть оставлены в одном яре от статуи или, напротив, размещены на самой статуе.
- Подношения должны быть мёртвыми или неподвижными – живые подношения не

принимаются.

- Преимущества влияют не на одного конкретного дарителя, а на город в целом.
- Подношения должны оставаться на месте не менее трёх часов, прежде чем дарование “вступит в силу”. Потенциальные эффекты тех или иных даров указаны ниже.
- Подношения должны быть размещены лично. Предметы, оказавшиеся возле статуи случайно (заброшенный ветром лист бумаги или случайно выпавший бумажник) не рассматриваются статуей Элис как жертвы.

Воздействие

Разные подношения вызывают и разные эффекты. Каждый эффект сохраняется в течение 24 часов. Результаты похожих подношений не суммируются (размещение одной медали приводит к тем же последствиям, что и размещение пяти, поскольку и то и другое считается “мелким предметом”, хотя даритель будет получать по одному дополнительному очку Воли). Крупные жертвы перевешивают любые меньшие, а потому принесение в жертву животного вступает в силу задолго до того, как дарители нескольких монет получают свои эффекты.

Хотя люди не видят непосредственной связи между дарами и преимуществами, все подсознательно чувствуют, что в данном случае работает классическая система “чем больше – тем лучше”, а это приводит и к более впечатляющим жертвоприношениям.

То, что описано ниже, не следует рассматривать как обязательный элемент игры. Рассказчик может решить, что очередная жертва просто приводит к общему процветанию города. Несмотря ни на что, при демонстрации эффекта следуйте правилу “Не говори, а показывай”. Иными словами, не следует просто говорить игрокам о получении бонуса. Вместо этого вплетите новое преимущество в сюжетную ткань. Персонаж, который чувствует внезапный рост Физического Атрибута (бонус +1 к соответствующим броскам), будет не в курсе относительно роста его игромеханических способностей в течение этого дня, однако он может почувствовать себя “на высоте” или даже испытать волну вдохновения, словно теперь он способен “завоевать весь мир”.

Ниже приведены механические элементы, которые можно получить за определённые жертвы, наряду с потенциальными описаниями этих эффектов, улучшающих качества города или хотя бы ближайшего квартала:

- **Мусор:** Сломанные предметы, просроченная еда и другой мусор. Горожане начинают ощущать на себе негативное влияние мусора, расположенного у подножия статуи. Они страдают от головных болей, расстройства желудка и других видов недомогания. Кроме того, чистота города неожиданно оказывается под ударом: старые граффити вновь проступают на стенах, ветер растыкивает мусор по улицам, а весь город выглядит так, словно он тонет в грязи. Жители получают штраф -1 на любые броски.

- **Мелкие предметы:** В эту категорию входят любые предметы Размером 1 или 2: монетки, стеклянные шарики, обувь, книги и драгоценности. Горожане восстанавливают на одно очко Воли больше при следующем пробуждении. Они начинают просыпаться бодрыми, многие кажутся приветливее, и даже в походке своих соседей протагонисты могут почувствовать наступление какой-то духовной весны. Всё это приводит и к лёгкому увеличению производительности труда: магазины открываются раньше, строительные работы проходят немного быстрее.

- **Крупные вещи:** В эту категорию входят предметы Размером 3 или выше. Речь может идти об одежде, мебели или предметах искусства. Социальные броски получают бонус +1. Риэлторы заключают новые сделки, продавцы обслуживают большее количество покупателей, соседи решают сделать что-нибудь совместное (например, поучаствовать в одной из программ по очистке дорог), а фирма, оказавшаяся на грани банкротства, неожиданно получает новых клиентов.

- **Личные вещи:** Сюда входят предметы любого Размера, обладающие, однако, большим персональным значением для дарителя. Часы покажутся статуе Элис мусором,

если это всего лишь обычные часы. Однако часы, подаренные любимым дедом, который носил их в те годы, когда даритель ещё не родился, могут стать настоящей жертвой. Другие личные вещи могут носить форму рукописи с собственными стихами, журналов или фотографий. Ментальные проверки получают бонус +1. Личные отношения начинают налаживаться, экзамены в школе проходят с неожиданной лёгкостью, поступление в колледж проходит успешно, а учёные делают небольшое открытие, позволяющее улучшить состояние города или района (и получают больше средств на дальнейшие исследования). В каждом районе происходит что-нибудь благоприятное: например, появляется беспроводной доступ в Интернет.

- **Телесные жертвы:** Это категория включает в себя объекты, изъятые из живого человеческого тела. Они должны обладать биологическим происхождением: речь может идти о ногтях, кусках кожи, крови или волосах. Физические проверки получают бонус +1. Больные неожиданно начинают чувствовать себя лучше. Спортивная команда вырывается вперёд после долгой череды поражений. Здания выглядят чище и здоровее.

- **Жертвоприношение животных:** Человек может принести в жертву животное любого размера. Это необходимо сделать возле статуи или даже перед ней. Если животное умерло вдалеке от статуи, его тело необходимо разместить не более чем через 30 минут после смерти. Все броски получают бонус +1. Больницы и университеты получают солидные гранты, урожай становится богаче, предприниматели заключают новые сделки, а неблагополучные района попадают под программу облагораживания территории.

- **Жертвоприношение взрослых:** В этом случае в жертву приносится человек, обладающий Размером 5 или выше. Возрастной диапазон разнится от 15 лет и старше. Если только человек не был убит возле статуи, его необходимо перенести к подножию Элис в пределах 15 минут. Все броски получают бонус +2. В городе начинают происходить действительно значимые изменения: несколько безнадежно больных пациентов полностью выздоравливают, продюсеры Голливуда решают снять фильм в этом городе, а местная спортивная команда выигрывает с огромным отрывом от соперников.

- **Жертвоприношение детей:** В этом случае в жертву приносятся дети, обладающие Размером 3 или меньше (возрастной диапазон разнится от 0 до 14 лет). Жертву необходимо принести непосредственно возле статуи. Все броски получают бонус +3. Любые штрафы за получение ран игнорируются. В городе происходят уже достаточно очевидные сверхъестественные события. Больницы пустуют, а многие тяжело больные или смертельно раненные люди выздоравливают на глазах. Местные предприятия получают трёхкратную прибыль. Самые обыкновенные люди начинают ставить рекорды в самых разных областях деятельности. Университеты сообщают о появлении студентов с гениальным уровнем интеллекта.

Похищение даров

Похищение даров предполагает, что персонаж должен действовать вдали от чужого внимания. Тем не менее, даже в этом случае кража не останется без последствий. В течение 24 часов после совершения кражи он начинает страдать от сильнейшей психической боли. Он утрачивает активность, впадает в депрессию или становится раздражительным. Также он получает штраф -1 на любые действия, совершаемые в рамках означенного периода. Более того, все бонусы, дарованные статуей городу, отказываются на сутки, а жители становятся такими же вымотанными и злыми (хотя они и не страдают от штрафа -1). Если персонажа кто-то заметил и местные жители узнали, что он забрал чьё-либо подношение, его жизнь оказывается в опасности. Люди начинают странно на него коситься и следить, куда он идёт. Возможно, кто-то взламывает дверь его машины или оставляет угрожающую записку в его почтовом ящике. Некоторые могут вступить с ним в конфликт по выдуманному поводу прямо в центре города или же люди могут просто отходить с его пути, избегая разговора с вором. Возможно, что кто-то даже

решается его похитить и использовать в качестве следующей жертвы.

Тем не менее, подношения, пролежавшие перед статуей в течение 24 часов или надетые на неё, можно забрать безо всяких штрафов.

Местные

Ниже перечислены горожане, которые обладают различной реакцией на статую, чудеса, город в целом и игровых персонажей. Персонажи могут столкнуться с ними во время исследования ситуации.

- **Томми Вашингтон:** Последние пять лет Томми не знал ничего, кроме проблем с наркотиками. Хотя это не означало, что он вот-вот окажется в шести футах под землёй, это приводило к тому, что он не задерживался ни на одной работе более чем на шесть месяцев. К нему приходили домой. У него забрали машину вместе со стерео системой. Последние годы были для Томми сущим кошмаром, хотя, если подумать, они были кошмаром и для всех окружающих. Однако теперь всё налаживается. Магазин на углу, простоявший не один год с заколоченными окнами, открыт снова. Рядом с ним появился бар. Сестра, с которой Томми не разговаривал с незапамятных времён, неожиданно позвонила. Оказалось, что ей удалось забеременеть, хотя врачи были уверены, что в её состоянии это попросту невозможно. И теперь Томми думает, что, возможно, теперь всё наладится. Он избавился от наркотиков (пока что прошло всего три недели, но раньше и это казалось немыслимым), его приняли на новую работу, и в целом он чувствует, что у него есть какое-то будущее. Он не думает о Плачущей статуе (“Да кому есть до этого дело?”), однако он очень доволен тем, как идут дела, и он сделает всё, чтобы помешать ситуации вернуться в прежнее русло.

- **Дженни Кэхилл:** Для Дженни наступили тяжёлые времена. Её ветклиника вот-вот закроется. Пациенты попросту прекратили обращаться за помощью. Раньше в её городе постоянно были животные, пострадавшие от внешней среды – одних кусали клещи, других сбивали машины. Но теперь поток обращений сократился до минимума. Что ещё хуже, кто-то ворвался в её питомник и украл стаю бродячих псов. Кто и зачем это сделал? Что-то происходит, и Дженни чувствует, что за всеми событиями в городе стоит что-то глобальное. Если бы она только сумела понять, что происходит, возможно, она смогла бы кое-что сделать.

- **А.Ф. Гоулд:** Гоулд работает краеведом. Он написал уже несколько книг по местной истории, а главное – он поддерживает веб-сайт местного исторического общества. Каждый день на прошлой неделе он приходил к статуе, чтобы оставить у её ног несколько небольшим предметов – пару четвертаков, конфетку, даже красивую авторучку, подаренную кем-то из знакомых. Самое странное заключается в том, что он не думал об этом до тех пор, пока не положил предметы на место. В сущности, он даже не задумывался о том, что ведёт себя как-то странно. В конце концов, люди десятилетиями ничего не дарили статуе, а теперь её постамент усыпан подношениями. Возможно, всё это началось из-за так называемого “чуда” (хотя, несомненно, это всего лишь какая-то соляная жидкость, образовавшаяся в пустотах в мраморе). Гоулд собирается изучить эту ситуацию немного подробнее, тем более что его книги неплохо продаются. С другой стороны, скоро очередной его труд пустят во второй тираж, а потому, возможно, ему не следует забивать себе голову какими-то статуями.

- **Дэймон Пэтел:** Дэймон всегда был слегка не от мира сего. Не то чтобы он носил фольгу на голове или совершал какие-нибудь другие чудачества, но он *знал*, что люди всегда о нём говорят. Точнее, шепчутся. Даже когда он не слышал их, он знал, что кто-то болтает о нём. И вдруг это прекратилось. Он знает, почему люди перестали разговаривать о нём. Это всё из-за статуи и её слёз. О-о, он уже попробовал вкус этих слёз. Они вдохновили его на удивительные мысли - как ни странно, образы боли и страданий привели его в восторг. Он постоянно возвращается за ещё одной порцией слёз, однако ему становится всё труднее поддерживать видения. Полиция старалась держать его на

расстоянии, но сейчас уже и другие люди присоединяются к нему в сборе слёз. Скоро они все узнают правду. Они все узнают природу жертвы.

• **Тереза Синклер-Мур:** Тереза недавно бросила очередного бесполезного мужа (этот четвёртый был ещё более жалок, чем остальные), однако всё, что ей удалось забрать у него даже при помощи адвокатов, – это кучка бесполезных акций. Или, по крайней мере, они казались бесполезными. Теперь они неуклонно растут. Речь идёт лишь о каких-то нескольких пенни в день, однако учитывая общую оценку её текущих акций, Тереза может стать очень и очень богатой. Её сестра (милая, но неизлечимо глупая женщина) утверждает, что статуя как-то улучшает карму людей, оставляющих подаяние у её ног. Хотя всё это наверняка очередная бессмыслица, на этот раз Тереза собирается взять немного личных вещей и оставить у ног статуи: пусть это будут кнопки, пряжа, всё что угодно. Этого будет достаточно? Или чем больше, тем действительно лучше?

• **Карла Стрежневски:** Пять лет назад Карла пережила инсульт. Он оставил её жить с нарушенными двигательными функциями, и до сих пор она не могла произнести ничего, кроме бессвязного бормотания. Но сейчас... она может говорить снова. Она вновь обрела некоторые моторные функции. Пару дней назад она села за стол с семьёй впервые со дня инсульта. И она знает, в чём кроется источник странного изменения в её организме. О, родственники даже слушать не хотят эти истории. Они всегда говорили, что она слишком много внимания уделяет этим “глупым суевериям”. Но на этот раз речь идёт о “Плачущей Элис”. Статуя плачет, и люди оставляют вещи у её ног. Всё как в старые времена. Очень скоро им придётся выслушать, что она знает о Плачущей статуе.

Истории

Этой теме сопутствует образ жертвоприношений, поскольку ничто хорошее не появляется само по себе. Все приведённые ниже истории рано или поздно заканчиваются идеей о том, что средства начинают перевешивать значимость целей, в достижении которых они были задействованы (хотя некоторые персонажи могут прийти к обратному выводу). Каждая история стоит особняком, хотя они могут и совпадать в отдельных деталях, изображая общий массив событий, разворачивающихся вокруг статуи. Кроме того, вы можете рассказать эти истории в любом городе или даже вставить их в качестве фона для совершенно другого сюжета. Персонажи могут повстречаться с душами тех, кто покончил с собой или был убит перед статуей (а могут даже пострадать от рук разъярённых призраков). Они могут услышать истории о чудесах, вызванных статуей, и заинтересоваться, не связано ли это с их личными проблемами. Хотя этот подход требует жонглирования двумя или несколькими историями, вы всегда можете просто подбросить в текущую игру этот сеттинг.

Смертельная динамика

Сам факт предложения дара статуе относительно безобиден. Горсть монеток сейчас, любимая игрушка потом. Конечно, всё началось с самоубийства, однако люди не любят думать о плохой стороне вещей. Зачем винить себя в событиях, к которым вы не прикладывали руку? Кроме того, если этот человек совершил самоубийство, значит, он получил, что хотел, верно? Нездоровое отношение к смерти или её игнорирование создает опасный прецедент. Интенсивность подношения кровавых жертв увеличивается. Сначала кто-то оставляет несколько мёртвых голубей. Затем кто-то перерезает горло кошке и набрасывает её на плечо статуи. Потом в середине ночи кто-то закалывает свинью. Всё это трудно назвать гуманным обращением с животными, и тем не менее, город идёт к процветанию. Возникает негласное обязательство игнорировать такие проступки в безмолвном понимании и одобрении. “Если так нужно...”, – говорят жители и пожимают плечами. Однако затем, в последующие дни и недели, ситуация становится ещё хуже. После нескольких кошек и золотистого ретривера (в окружении нескольких монет, бутылок и других мелких предметов), кто-то оставляет у основания статуи тело

бездомного. Опять же, это ужасно, однако, как говорится, блаженство в неведении. Встанут ли герои на пути этой смертельной динамики? Что происходит, когда один из их друзей или родственников оказывается жертвой неизвестного дарителя? Что происходит, когда очередной жертвой оказывается ребёнок? Начнут ли протагонисты принимать эти жуткие подношения как средства, оправданные благой целью?

Власти

Обязательно подумайте, как власть реагирует на ситуацию со статуей. Сначала подношения совершенно безвредны, однако по мере того как горы предметов накапливаются и растут, власти могут приказать сотрудникам определённых инстанций очистить это место. Однако, возможно, чиновники сами принимают участие в подношениях? Может быть, они тайно встречаются с шефом полиции с тем, чтобы обговорить политику невмешательства? В конце концов, в соответствии с ростом требований статуи, жертвы становятся всё крупнее, и дело грозит принять опасный оборот. Полицейские наверняка захотят вмешаться, однако что если разрешение ситуации поручат копу, сын которого только что излечился от тяжелой болезни наподобие лейкемии? Будут ли некоторые полицейские препятствовать подношениям, в то время как другие последуют указанию шефа и станут защищать права дарителей? Какую роль сыграют в этой истории персонажи? Будут ли они втайне помогать одной из этих полицейских групп? Станет ли полиция прибегать к сфабрикованным обвинениям и бросать персонажей в вытрезвители на целые дни или даже недели? В конечном счёте власть должна усложнять ситуацию, связанную со статуей, однако не позволяйте ей полностью остановить развитие событий.

Бездумная толпа

Слёзы, сбегаящие по щекам Элис, обладают необычайными свойствами. Некоторые люди собираются и пьют их, утверждая, что чувствуют неопишемую эйфорию. Многие возвращаются за добавкой. Судя по всему, само употребление слёз способно вызвать привыкание, и это тоже можно рассматривать как своеобразное жертвоприношение. Люди начинают привыкать к мысли, что они отдают слишком мало (или что жадничают другие), и некоторые из “зависимых” начинают обвинять окружающих в том, что они мало стараются ради общего блага.

Сначала это не кажется хоть сколько-нибудь большой проблемой. Люди приходят и уходят, а статуя, хотя и окружена людьми большую часть времени (некоторые приходят даже ночью), не вызывает особых тревог. Однако со временем численность зависимых начинает расти. Всё больше людей приближаются к статуе с подношениями и слизывают слёзы с её каменного лица. Глаза у них расширяются, а челюсти начинают отвисать. Кто-то начинает говорить на других языках. Другие бьются в экстазе.

Быть может, протагонисты сами увлеклись поглощением слёз? Или они пытаются ограничить распространение этой одержимости, зная, что столь маниакальное увлечение не поможет городу, а лишь приведёт к новому периоду отчаяния и проблем? Смогут ли они остановить рост толп, которые становятся больше с каждым часом? Что произойдёт, когда толпа превратится из разрозненного собрания двадцати почитателей до четырёх десятков наркоманов? От пятидесяти до ста за одну ночь? Само собой, эти люди живы, однако действуют они как типичные зомби. Вскоре безумная толпа начинает двигаться в отчаянном поиске жертвы, достойной Плачущей Элис. Вторгаются ли они в госпитали для инвалидов, приглядывая себе жертву? Нападают ли на домашних животных и их владельцев? Как персонажам остановить эту массовую истерию?

Джон Карл Кейн

Эта история предполагает, что горожанам недостаёт смелости (или отчаяния) принести в жертву живое существо, будь это человек или даже животное. Возможно, кто-то об этом и думал, однако ему не хватило духу пойти на подобный шаг. Никто не оказался способен принести в жертву мыслящее существо – за исключением одного человека. Джон Карл Кейн стал чем-то вроде серийного убийцы этого города. Он выслеживает своих жертв ночью и похищает детей и подростков с тем, чтобы принести их в жертву Плачущей Элис. Он затыкает им рот шёлковыми кляпами, вскрывает их тела и набивает высушенными цветами. Он делает это примерно раз в месяц, хотя сроки между убийствами с каждым разом становятся короче, поскольку ему начинает нравиться то, что он делает.

Кейн – убийца, и как таковой он представляет угрозу для всего города...по крайней мере, в теории. Потому что хотя публично город выступает против его жестокостей, а жители прячутся по ночам в страхе, в частном порядке многие признают, что он делает это за них. Он взял на себя ответственность за самое трудное, потому что Джон Карл Кейн знает подлинную суть жертвоприношения.

Смирятся ли персонажи с этим безумием? Или попытаются выследить и захватить неуловимого убийцу (которому каким-то образом удастся сбегать от полицейских и детективов, идущих по его следу). Что произойдёт, когда персонажи узнают, что в действительности полиция делает для его поимки далеко не всё, что могла бы? Вполне возможно, что власти испытывают такие “трудности” с его поимкой именно потому, что сама уничтожает улики и закрывает глаза на очередную смерть.

Сопrotивление

Как только персонажи поймут, что происходит, они могут выступить против статуи. Возможно, они пытаются остановить поток слёз, похитить некоторые подношения или помешать толпе собираться вокруг Плачущей Элис. Возможно, персонажи работают в полиции или пожарной службе, а можно, они слышали жуткие легенды от своих предков-индейцев. Как только они выступают против статуи или как-то иначе проявляют свою позицию, местные наносят ответный удар по героям. У них пропадают домашние животные. Шины прокалывают шипами, почтовые ящики ломаются, в стёкла летят камни. Некоторые из их личных предметов пропадают, а потом обнаруживаются в качестве подношений у ног статуи.

Продолжат ли персонажи бороться? Станут ли они параноиками и начнут ли набрасываться на всех окружающих (даже на тех, кто наверняка непричастен)? Обострится ли эта необъявленная война до той точки, когда люди станут носить под одеждой оружие “на всякий случай?” Как протагонисты сумеют облагородить окружающих? Сумеют ли они снять это проклятие с города или только разворошат осиное гнездо?

Расследование

В этой истории персонажи получают возможность выступить в роли профессиональных исследователей, занимающихся изучением ситуации. Возможно, они собирают материалы для личных целей. Возможно, их нанимают для сбора материалов из максимального числа источников. Полиция также может быть вовлечена в расследование ситуации. В конце концов, многие люди начинают красть вещи у других, с тем чтобы использовать их в качестве подношений. Некоторые начинают приносить в жертву животных (если не людей), что неизбежно привлекает внимание полиции. Журналисты жёлтых газет и агенты Интернет-изданий могут начать собирать материал о так называемом “чуде” и странностях, окружающих статую. Местные религиозные деятели могут проявить к статуе особенный интерес. Плачущая Элис ещё не стала религиозным символом, однако её чудеса поднимают вопросы веры и духовности.

Возможно, протагонисты занимаются другими формами расследования: это могут

быть писатели, документалисты, кинематографисты или даже профессиональные скептики, занимающиеся развенчанием мифов о сверхъестественном характере статуи. Изучением памятника могут заняться следователи всех мастей. Получится ли у них сплотиться? Если среди них будут те, кто прибыл из других городов, что заставит их рисковать ради обеспечения безопасности в городе? Что произойдёт, если из-под контроля выйдет вся практика жертвоприношений? Смогут ли персонажи задействовать власть в решении проблем, вызванных статуей? Займут ли они более активную – и потенциально конфликтную – позицию в этой истории?

Территория

Кто-то утверждает, что статуя, как и земля вокруг неё, принадлежит конкретной организации. Коррумпированный полицейский отдел, бюро по распределению земельных участков или даже уличная банда – все эти и многие другие смертные могут заявить, что статуя принадлежит им. Возможно, они согласны разрешать жителям совершать жертвоприношения, но лишь взамен на достойную плату или определённые услуги. Такую группу не волнует “всеобщее благополучие”, поскольку она заботится только о личном богатстве и власти.

Согласится ли персонажи платить эту цену? Или это именно они контролируют территорию вокруг статуи? Подчинятся ли их требования местные или на персонажей обрушится шквал требований здесь статуя общедоступной? Возможно, за территорию борются сразу несколько групп? Банда против полиции, банда против банды, богатые землевладельцы против бездомных?

Такого рода история показывает, что не все довольны равным положением в городе, наделённом сверхъестественными дарами. Подлинное равенство возможно лишь в условиях полного процветания, однако в стране, где за маской меритократии царит бездушный капитализм, вся награда должна доставать лишь пастухам, а не стаду.

Иллюзия

В качестве варианта на тему основной истории вы можете провести игру, в которой всё произошедшее – чудо, слёзы, последствия жертвоприношений, видения – окажутся нереальными. Что-то в воде, пище или даже в самом городском воздухе вызывает массовые галлюцинации. Реальны лишь город, статуя и сам факт принесения жертвы. К несчастью, когда кто-то решает принести в жертву ребёнка, это происходит на самом деле. Что *нереально* – так это мнимые сверхъестественные эффекты, якобы облагораживающие город. Люди страдают от какой-то формы контроля над разумом, и персонажей ждёт та же судьба. Тем не менее, героям как-то удаётся понять ирреальность происходящего. Возможно, слёзы (или водопроводная вода) содержит следы необычного грибка или других природных психоделиков (пейот, мескалин).

Возможно, люди, приехавшие в город погостить, не испытывают воздействия этого наркотика. Они не видят слёз, как не чувствуют изменений в городской обстановке и не замечают никакого “благополучия” (точнее, они не воспринимают всего этого до тех пор, пока не начинают пить здешнюю воду). Возможно ли, что местный завод что-то выплеснул в грунтовые воды, будь то случайно или намеренно? Возможно ли, что индейский шаман использовал свои силы для того, чтобы наложить проклятие на город белых людей? Или земля действительно голодна, и она просто дурачит податливых горожан обещаниями мистических благ?

Как только протагонисты узнают истину, они могут захотеть что-то сделать в попытке остановить безумие. Равным образом, они могут попытаться просто выбраться из города. Смогут ли они убедить местных жителей в том, что они питаются иллюзиями? Существует ли способ очистить окружающую среду – или протагонистам необходимо разрушить всё, что послужило причиной галлюцинаций?

Земля голодна

Сама земля города пробудилась к жизни. Она понимает, что происходит, и чувствует невыносимый голод. Эта история располагает к боевому решению проблем. Основные события остаются теми же. Происходит самоубийство, затем люди подсознательно начинают класть небольшие пожертвования к ногам статуи, а город начинает двигаться к процветанию. С течением времени жертвы становятся всё крупнее, кто-то приносит в жертву животных, а кто-то – подумывает о человеческом жертвоприношении или присоединяется к толпе, растущей вокруг статуи. Тем не менее, в этой истории дух земли обладает куда большей властью, чем он получал в своё распоряжение в других вариантах сюжета. Ему подчиняется целый город! Теперь земля живёт не в переносном, а в совершенно буквальном смысле. У неё даже есть пасти – огромные и голодные.

Задача Рассказчика в этой истории заключается в том, чтобы сохранить атмосферу неявного ужаса: иными словами, земля не должна раскрыть пасть в центре города и просто начать пожирать его жителей. Возможно, проклятие распространяется за пределы города (в этом случае проклята не только статуя или городской центр, но и весь регион). Или, возможно, дух земли воплощается в канализации или подвале одного гаража, в аэропорту или в средней школе.

Кроме того, возможно, земля существует лишь на духовном уровне. Его могут увидеть лишь те, кто пьёт слёзы Элис, а потому победить демона можно только употребив слёзы в пищу. Некоторые жители начинают почитать землю как божество. Как насчёт персонажей? Выступят ли они против местных? Или вольются в ряды почитателей сами? Или они просто решат сбежать из города, оторвавшись от толпы разгневанных культистов?

Как положить этому конец

Любая история, приведённая выше (или придуманная вами самостоятельно) предполагает, что персонажи хотя бы попробуют положить конец этому безумию. С другой стороны, они могут и не захотеть бороться с подобным чудом. В конце концов, Элис привела город к процветанию. И тем не менее, жители не могут получить дары статуи, не отдавая взамен всё больше и больше. Кроме того, многие жители становятся одержимы защитой статуи. Так что могут сделать протагонисты, решившие положить конец этому кошмару?

Уничтожение Элис

Самым очевидным решением может стать разрушением статуи – и в определённом смысле это может сработать. Что если персонажи попробуют реализовать этот план? Прежде всего помните, что город любит эту статую. Теперь, когда кто-то убил себя у её подножия, люди вспомнили о жертве девочки Элис. Они интуитивно чувствуют, что именно она наделяет их всеми благами последних дней и позволяет их городу процветать как никогда раньше. Она – их святая мученица и незримая покровительница. В светлое время суток люди выстраиваются в очереди, чтобы увидеть чудо и оставить у ног Элис несколько безделушек. Ночью местные жители предлагают статуе уже более странные и пугающие жертвы.

Даже если персонажи дождутся момента, когда рядом с Элис не окажется посторонних (или если они сумеют как-либо удержать людей в стороне), попытка разрушить статую неизбежно будет производит много шума, независимо от того, пытаются ли они использовать простую кувалду или взрывчатку.

Что бы ни делали герои, их ожидают всё новые и новые препятствия. Местные жители встают у них на пути. Копы пытаются арестовать их. Кто-то может даже попытаться убить персонажей и принести в жертву статуе их самих!

В глазах местных жителей попытка разрушить статую равноценна попытке уничтожить весь город. Допустим, что персонажам удалось реализовать свой план. Что

тогда? Хотя рассказчик может решить, что это положит конец проклятию статуи, скорее всего, это вовсе не так. Не забывайте, что в городе было принято забивать несчастных камнями задолго до рождения самой Элис. Индейцы приносили в жертву земле своих старых, больных или слабых родичей. Так или иначе, проклятие кроется в самой земле, а не в статуе (хотя статуя выступает в роли своеобразного аватара, через который проходит эта энергия). Разрушение статуи может привести лишь к одному: временному прекращению жертвоприношений. Хотя, опять же, сила кроется в самой земле... местные жители этого не понимают. Они могут остановиться. С другой стороны, они могут просто найти другое место для подношений. Кто-то останется среди обломков любимой статуи, пока другие будут искать виновных. И даже если протагонистов никто не найдёт, смогут ли стоять они в стороне, когда толпа начнёт готовиться к казни “козлов отпущения”?



Плачущая Элис

“Плачущая Элис” представляет собой мраморную статую молодой девушки, изображённой у умоляющей позы. Фигура стоит на вершине круглого кирпичного основания и составляет (включая постамент) 11 футов в высоту и 5 в ширину (последнее – в самом широком месте, где Элис простирает руки. Памятник обладает Прочностью 2, Размером 9, Структурой 11 и Уроном 2.



Если персонажи найдут достаточно времени и сил, чтобы уничтожить статую, им понадобится пройти серию бросков на атаку (скорее всего, в виде Силы + Холодного оружия + бонус за оружие или экипировку, хотя проверка Силы + Ремесла + инструмента также вполне применима). Каждый успех, полученный сверх Прочности статуи, уменьшает её Структуру на единицу. Как только Структура достигнет нулевой отметки, статуя распадётся на множество обломков. Если протагонисты прибегли к использованию взрывчатых веществ, используйте правила, приведённые на стр. 137 и 179 основной книги правил.

Контроль над пожертвованиями

Другой вариант решения ситуации заключается в установлении контроля над характером подношений. Если протагонисты предложат жертвовать самым минимальным (предметами, а не жизнями), город будет процветать, но никто из жителей не пострадает. Конечно, остаётся вопрос, как достичь подобного соглашения. Если персонажи работают в полиции, возможно, они сумеют патрулировать район вокруг статуи на регулярной основе. Тем не менее, безусловно, останутся те, кто будет приносить жертвы втайне. И что произойдёт, когда перед героями выйдет толпа с извивающимся ребёнком на руках? Что если кто-нибудь отвлечёт персонажей на достаточно долгое время, чтобы его подельники украли и принесли в жертву чью-нибудь овчарку?

Иными словами, даже если протагонисты сумеют ограничить или запретить кровавые жертвоприношения, всегда найдутся те, кто захочет принести в жертву что-нибудь покрупнее и посочнее (желательно – обладающее пульсом). Как персонажи докажут жителям, что они платят слишком высокую цену за подержание благополучия? Смогут ли они сделать что-нибудь такое, что отрезвит местных жителей? Возможно, они сами принесут в жертву что-нибудь ценное (возможно, даже ребёнка), чтобы показать, к чему всё идёт? Что если в жертву окажется принесён человек, некогда пользовавшийся всеобщей любовью и уважением? Если протагонисты хотят вернуть местным жителям чувство реальности, необходимо что-нибудь сделать. Возможно, им даже придётся принести себя в жертву подобно самой Элис.

Абстрактные решения

Наконец, персонажи могут прибегнуть и к другим, более абстрактным способам остановить этот ужас. Каким бы методом они ни воспользовались, история не должна носить лёгкий и светлый характер. Для того, чтобы остановить безумие горожан, персонажам придётся столкнуться с вопросом “приемлемости” некоторых методов отрезвления и заплатить за победу собственную цену.

- Персонажи могут установить контроль над качеством подношений, подобно тому как это делали индейцы. Возможно, они разрешат приносить в жертву только больных, пожилых и преступников. Тем не менее, когда в городе не останется ни преступности, ни болезней, встанет вопрос, чем жертвовать далее.

- Персонажи могут найти оккультное решение этой проблемы. Возможно, они наткнутся на религиозный или мистический текст в местной библиотеке или труднодоступной области Интернета. Тем не менее, изгнать дух земли из города будет совсем нелегко, а кроме того, Рассказчику рекомендуется связать с ритуалом череду побочных эффектов, которые покажут персонажам, какому риску подвергают себя те, кто пытается управлять силой, не предназначенной для обычных смертных.

- Протагонисты могут начать партизанскую кампанию в попытке подорвать веру людей в божественное начало статуи. Они могут сами совершать преступления или придавать городу увядающий вид в попытке отвлечь внимание горожан от реальных даров статуи.

- Персонажи могут принести в жертву по-настоящему злого и омерзительного человека. Возможно, статуя прекратит наделять город своими дарами, возмущённая таким подношением? Или она обрушит на всё городское сообщество свой гнев? Или даже такая жертва удовлетворит статую, и город продолжит процветать?

- Персонажи могут попробовать “отравить колодец” как-то иначе. Возможно, они сумеют пожертвовать чем-нибудь скверным, грязным или бесплодным, с тем чтобы отравить всю землю и сверхъестественное воздействие вместе с ней. Однако какие подношения могут вызвать подобный эффект? Заражённое животное? Биологические отходы (кал, инфицированная кровь, мешки с гнилым жиром)?

Дом престарелых “Хиллкрест”

*Осень, но не на дворе,
А в душе – на сердце холод.
Юность в радужной поре,
Только я уже не молод.*

Генри Уодсворт Лонгфелло, “Осень в душе”
(в переводе Ольги Стельмак)

Синописис

Центр “Хиллкрест” представляет собой частный дом престарелых. Спектр услуг в этом заведении варьируется от самых базовых – просто позволяющих пожилым людям жить в квартирах, прикрепленных к Центру – до самых интенсивных, включая всевозможные виды помощи и, вероятно, уникальные услуги, требующие круглосуточного медицинского наблюдения.

Вы можете использовать Центр и его жителей для различных целей. Хиллкрест отличается от многих других загадочных мест, описанных в этой книге, тем, что сам он не имеет сверхъестественного характера. Вместо этого некоторые из его жильцов, сотрудников и посетителей подвергаются сверхъестественному воздействию извне. Они могут знать таинственные истории или обладать необычными сведениями, как могут служить и Kontakтами или Союзниками персонажей, занимающихся сверхъестественными расследованиями.

Легче всего историю о центре “Хиллкрест” начать с рассказа о персонаже, который является сыном, внуком или отдалённым родственником пожилых людей, проживающих в этом месте. Квартиры здесь доступны по цене, вполне подходящей для пожилых пар среднего класса, хотя существует и несколько отдельных комнат для богатых пенсионеров. Как описано ниже, некоторые жители центра были как-либо связаны с преступлениями, происходившими в середине и конце 20-го века, а потому журналистские и полицейские расследования могут привести в Хиллкрест даже героев, никак не связанных с местными обитателями. Если вы готовы поменять ход вещей в корне, можете сделать героев пожилыми людьми, проживающими в самом Хиллкресте.

Хотя это место кажется предельно спокойным, приятным и даже убаюкивающим в своей безмятежности, Хиллкрест подобен ловушке, наполненной редкими подлецами, исходящими ненавистью ко всем окружающим от мысли, что их жизнь подходит к концу. Впрочем, некоторые из них пытаются искупить вину за преступления, совершённые в прошлом. Другие слышали, как смерть стучится в их дверь, и готовы сделать всё, чтобы избежать Страшного суда.

В зависимости от ваших потребностей как Рассказчика, Хиллкрест может быть расположен как в сельской местности, так и в городе. В первом случае он окружен приблизительно 50 акрами ухоженных парков. Если же центр расположен в городе, здание располагается в разношёрстном квартале, многие сооружения в котором носят коммерческий характер, а другие – жилой. В любом случае, Хиллкрест представляет собой пятиэтажное здание, широкое и приземистое, в функциональном стиле 1950-х годов.

История

Каждый из персонажей знает (или может легко узнать) основные сведения, приведённые выше. Другие, более разнообразные по характеру фрагменты сведений, можно почерпнуть из списка Kontakтов или Союзников либо посредством личного расследования.

Проверка Интеллекта + Знание улиц может предоставить игрокам следующую информацию

Полный провал: Это место служит бандитским притоном. Никто не получает возможности оказаться там, не доказав свою “значимость” в соответствующей сфере.

Провал: Персонаж знает лишь то, что уже было описано в синопсисе.

Успех: Центр был построен в 1950-х гг. в качестве дома престарелых для членов преступной семьи Дигелли. Эта идея привела к катастрофе. В 1958 году четверо мафиози, которым никогда не удавалось поладить друг с другом, были убиты в перестрелке неподалёку от здания Хиллкрест. Итоги перестрелки привели к практически полному закрытию центра, однако его несколько раз продавали, покупали и снова перепродавали. В конечном итоге здание сохранилось, сосредоточившись, тем не менее, на обычных жителях города и отказавшись от оказания каких-либо дополнительных услуг, которые предпочитали члены мафиозных семей.

Исключительный успех: Никто не может *точно* сказать, кто владеет центром на данный момент. Официально всем управляет госпожа Карла Патрик, которая якобы подчиняется указаниям какой-то юридической фирмы.

Бросок на Интеллект + Оккультизм может предоставить игрокам следующую информацию

Полный провал: Место кишит вампирами. Кто обитает на закрытом пятом этаже? Вампиры. Они питаются другими жителями, когда они просыпаются ночью. Именно они владеют этим местом.

Провал: В центре ничего таинственного не происходит – во всяком случае, с оккультной точки зрения.

Успех: В здании скрываются несколько духов, хотя никто никогда не видел здесь призраков мафиози, погибших в конце 50-х годов.

Исключительный успех: В настоящее время вся структура здания украшена разнообразными пророческими мотивами. Архитектура в греческом стиле соседствует с результатом смешения азиатской астрологии и раннего спиритизма викторианской эпохи. В частности, здесь никому не приходится открывать двери самостоятельно – кто-то всегда открывает их за минуту до того, как перед ними появится посетитель. Это место само ждёт, когда в него войдут.

Проверка Интеллекта + Расследования может предоставить игрокам следующую информацию в отношении преступной деятельности

Полный провал: Персонажи ничего не узнают, однако Карла Патрик получит от своих информаторов предупреждение о попытке неизвестной группы исследовать центр извне.

Провал: Персонажи ничего не узнают.

Успех: В Центре засвидетельствованы несколько случаев смерти, причём в недавнее время. Казалось бы, этого вполне можно ожидать, когда речь идёт о доме для престарелых. Тем не менее, в окрестностях зафиксировано несколько странных смертей, включая случаи сексуального насилия, обезображивания трупов и даже один инцидент с пожарением тела животными.

Исключительный успех: Один киллер, работающий на мафию и давно попавший под подозрение властей, проживает как раз в этом центре. Его зовут Марк Рокка.

Расположение

Центр располагается в пятиэтажном здании с парковочной площадкой (в случае, если Центр находится в сельской местности) или чередой гаражей неподалёку (в городе). Во втором случае центр лишён подземной парковки, гаража или площадки, а потому даже менеджеры (мистер Хилленбранд и мисс Патрик) вынуждены оставлять машины снаружи. Подвалом здания служит чистое, светлое помещение с огромным котлом,

сконструированным лет пятьдесят назад. Впрочем, в комнате встречается и более современное оборудование. Вопреки ожиданиям, никто никогда не прятал здесь трупы убитых.

Первый этаж заполнен административными учреждениями, комнатами для встреч и помещениями обеспечения безопасности. Для того чтобы войти в здание, посетители должны пройти охранный пункт со стойкой регистрации. В дневное время это не представляет никаких проблем, однако ночные посетители могут заходить сюда лишь в компании жителя центра или с разрешения одного из жителей.

В задней части здания можно найти погрузочную платформу и грузовой лифт. И то и другое постоянно находится под замком и видеонаблюдением. За всем происходящим в центре присматривает бдительная охрана, поскольку большая часть проживающих здесь людей по каким-то причинам обеспокоена своей безопасностью. Охранники хорошо обучены (см. ниже), а в общественных столовых и даже на лестничных клетках установлены камеры видеонаблюдения. На правом этаже открыт ресторан (“Хилл Хаус Кафе”), доступный как жителям центра, так и временным посетителям, а также магазин (“Хиллкрест Хэнди-стоп”) наряду с аптекой. В любое время доступны врачи и медсёстры.

Второй и третий этажи предназначены для апартаментов с одной-тремя комнатами и отдельными кухнями. В основном там проживают самодостаточные жители. На каждом из этих этажей располагается по дополнительному ресторану (“Мидоулейн” на втором и “Хиллкрест Уорлд Кафе” на третьем).

На втором этаже селят жителей с более агрессивным характером, чем у большинства пожилых людей. На этом этаже охране чаще приходится защищать жителей друг от друга, чем от внешних угроз. Джорджия Джексон (см. стр. 90) живёт как раз на втором этаже, как и её поклонники (Кристофер Скотт, Гарри Эванс, Дэниэл Форрест и Дейл Рид). Эти четверо мужчин особенно склонны видеть друг в друге противников: как результат, жена Гарри Эванса Джорджии не доверяет. Это соперничество иногда проявляется за игрой в бридж или другими невинными развлечениями, после чего его приходится улаживать недели напролёт.

Четвёртый этаж служит обителью пожилых людей, требующих особого ухода, поэтому здесь располагается также сестринский персонал. Хотя некоторые заказывают блюда в номера, здесь находится также вполне полноценная точка питания (ресторан “Бистро”). Четвертый этаж меньше других похож на часть многоквартирного здания и больше – на традиционный дом престарелых. Западное крыло почти полностью состоит из больных, которые не могут позаботиться о себе и которые нуждаются в круглосуточном уходе или хотя бы в регулярном осмотре.

Пятый этаж отведён для жителей “с особыми потребностями”: богатых клиентов, которые могут потребовать все что угодно, от персонала, который готов удовлетворять их потребности. Здесь проживают Марк Рокка и Мэри Льюис (оба описаны ниже), хотя он также может служить местом обитания любых других особых клиентов. Хотите населить дом престарелых вампирами? Отлично, пусть они обитают на пятом этаже.

Западное крыло четвёртого этажа

Другим названием этого места служит “Отдел постоянного ухода”. Тем не менее, сотрудники часто называют его (разумеется, за пределами слышимости самих жителей, посетителей и мисс Патрик) “садом госпожи Патрик” или попросту “Садом”. Все жители Западного крыла находятся в вегетативном состоянии и считаются неизлечимыми. Эти пациенты нуждаются в постоянном, обширном и очень дорогостоящем медицинском уходе просто потому, что в обратном случае они умрут. Большинство пользуются специализированными аппаратами жизнеобеспечения. Аналогичным образом, у большинства из них нет родственников или наследников. Иными словами, никто не придет им на помощь и не отвратит неизбежную смерть, когда она наконец постучится к ним в двери. Они представляют собой лишь источники доходов, гарантирующие

удовлетворение начальства, поскольку до тех пор, пока сотрудники центра поддерживают работу их сердец и лёгких, еженедельная медицинская инспекция (благодаря которой центр получает щедрые гранты) будет выносить положительное решение о качестве поддержания здоровья местных обитателей.

Хотя это само по себе можно рассматривать как жестокое и циничное обращение с больными (во многом основанное на неспособности самих стариков пожаловаться на свой уровень жизни), это ещё не самое странное, что происходит на четвёртом этаже центра. В дополнение к культивации этого “Сада”, гарантирующего постоянный приток дохода, мисс Патрик следует особому указанию своего начальства по размещению целого штата фонотипистов, отвечающих за изучение речи больных.

Это означает, что в центре *всегда* находятся по меньшей мере трое (максимум семеро) наблюдателей, одетых в одинаковые фиолетовые костюмы и дежурящие на четвёртом этаже. Их обязанности, насколько известно самой мисс Патрик, состоят в том, чтобы записывать каждое слово, которое удаётся произнести обитателям “Сада”. Если они и обладают другими поручениями, самой Патрик об этом ничего не известно. Ясно лишь то, что эти агенты никак ей не подчиняются и при этом ничуть не гнушаются выходить за рамки своих полномочий. Пока что ей не удаётся понять, зачем они здесь находятся, и в данный момент она прилагает усилия к получению доступа к информации об этих непостижимых агентах. Фонотиписты сменяют друг друга, не оповещая об этом никого и работников центра и сразу заходя в палату, к которой они приписаны. Они работают без перерывов и каких-либо комментариев. Проработав ровно восемь часов, они выходят из палаты со всеми сделанными заметками, предоставляя следующему работнику возможность начать свою смену. Кроме того, на этом этаже запрещено использование записывающих устройств *любого* типа. Медицинский персонал находится под строгим наблюдением и подчиняется указанию действовать совершенно бесшумно, произнося что-либо только в случае крайней необходимости (и по возможности – негромко).

Спустя три месяца после того, как в центр прибыл первый фонотипист, мисс Патрик убедила свою помощницу, работающую на этаже, украсть одну из заметок, которые заполняют эти агенты. Через неделю после того, как помощница сделала это, её нашли изнасилованной и убитой в своей постели. Похищенная записная книжка, которую Патрик спрятала в небольшом сейфе в собственном доме, исчезла, а вместо неё на полке сейфа появилась записка с двумя словами: “Не вмешиваться”. С тех пор мисс Патрик ни разу не пыталась заглянуть в записи фонотипистов, однако она не прекращает прилагать усилия, чтобы узнать хоть что-нибудь о происходящем. То небольшое, что она увидела в похищенной записной книжке, было написано в форме стенографии, с кодом которой она, к сожалению, не была знакома. То, что она всё-таки смогла разобрать, казалось не более чем бредом умирающего старика, однако сама мисс Патрик уверена, что за этим скрывается нечто более важное.

Безопасность

Те редкие индивиды, которые решают нанести визит к своим родственникам в Западном крыле четвёртого этажа, обязаны записаться на приём заранее. Допускаются только ближайшие родственники и те, кому было предоставлено право на опеку. Все двери на этом этаже либо заперты, либо требуют специальной карточки. Сами жители Западного крыла оснащены брелоками на ногах, которые активируют сигнализацию всякий раз, когда они подходят к выходу хотя бы на десять футов. Этот сигнал автоматически связывается с системой безопасности, которая делает недействительными все ключ-карты до тех пор, пока оператор не отобьёт сигнал. Кроме того, в Западном крыле отсутствуют системы видеонаблюдения (см. выше по поводу записывающих устройств).

Подлинная обстановка

Западное крыло четвёртого этажа выполняет особую функцию в качестве инструмента распознавания будущего. Его точность и эффективность требуют изучения, однако вполне очевидно, что спонсоры центра “Хиллкрест” считают, что подобная деятельность стоит тех инвестиций и риска, которые неизбежно сопряжены с работой фонотипистов. Информация, собранная агентами, тщательно категоризируется и интерпретируется целым штатом специалистов на ежедневной основе. Судя по всему, этот “пророческий механизм” основан скорее на состоянии пациентов, чем на их личности.

Тем не менее, невзирая на все старания персонала, рано или поздно кто-нибудь из пациентов Западного крыла умирает. В таком случае его просто выкатывают из палаты и практически незамедлительно заменяют другим пациентом в подобном же состоянии. С какой целью используются работы фонотипистов, самому персоналу не известно. Используют ли эти данные для составления графика падений и повышений акций на финансовых рынках? Пытается ли кто-то определить надвигающийся Апокалипсис? Предоставляют ли фонотиписты свои услуги любому, кто обладает средствами (не обязательно финансовыми) для того, чтобы заплатить за возможность узнать своё будущее?

Несмотря на циничное обращение с пациентами, сила, стоящая за всем происходящим в Западном крыле, готова пойти на многое, чтобы защитить их от вреда. Всякому, кто попытается “освободить” пациентов или опубликовать работы фонотипистов, следует делать это с максимальной бдительностью и осторожностью. Здоровая мера цинизма также не повредит.

Система Проникновение

Центр открыт для публики в течение дня. Посетителям необходимо зарегистрироваться на входе, однако в остальном они могут уходить или приходить, как им заблагорассудится (во всяком случае – в пределах первых двух этажей). Ночью же Хиллкрест закрыт для всей общественности. Жители оснащены собственными ключ-картами, хотя персонажи могут взломать двери или украсть ключи у одного из жителей днём.

Похищение карты или ключа не обязательно должно быть сопряжено с проникновением в чужой номер, поскольку простого отвлечения жертвы может быть достаточно, чтобы забрать её карту. С другой стороны, персонажам может понадобиться способ занять внимание жертвы на более долгий срок, с тем чтобы она не заметила пропажи и не предупредила охрану и/или полицию. Если им не удастся это сделать, проникновение в центр может оказаться задачей повышенной сложности.

После наступления темноты единственным способом проникновения становится традиционный взлом и нейтрализация сигнализации на наружных дверях. Хотя в ночные часы на дежурстве находится небольшой штаб работников центра, в основном они располагаются на четвёртом и пятом этажах: нижние три этажа ночью почти безлюдны. Административные помещения на первом этаже также закрыты на ночь. Самые сложные замки стоят на дверях комнаты мистера Хилленбранда, мисс Патрик и доктора Джонсона.

Хотя охранники иногда обходят ночные комнаты и коридоры, чаще всего они делают это на однократной основе. Кроме того, обхождение всего здания занимает около сорока минут, а неторопливый охранник может затянуть путешествие на час или даже больше. Если только внешность протагониста не позволяет предположить, что он проживает в центре (в последнем случае ему должно быть не менее 55 лет), охранник, заметивший персонажей, попытается выяснить, что они делают, и постарается выгнать их из здания.

Система: Войти в здание днём можно самыми тривиальными способами. Если только персонажи не станут заходить и уходить из здания много раз в пределах одного дня, ни один охранник даже не обратит на них внимания. Броски в данном случае не требуются. Если персонажи попробуют украсть ключ у одного из местных, Рассказчику следует

помнить, что мало у кого их стариков проверки на сопротивление будут превышать три дайса.

Типичные охранники центра полностью соответствуют описанию охранников на стр. 204 основной книги правил. Самые невезучие персонажи могут встретить на первом этаже мистера Хилленбранда или мисс Патрик, характеристики которых приведены ниже.

Попытка взломать замок на наружной двери требует 10 успехов при продолжительной проверке на Ловкость + Кражу (см. стр. 74 основной книги правил). Гораздо проще пробраться через внешние люки (в этом случае нужно набрать только пять успехов), однако для этого персонажам нужно как-то забраться на крышу (последнее требует шести успехов при продолжительной проверке Силы + Атлетики; альпинистское снаряжение, вертолёт и другие способы облегчить задачу остаются на рассмотрение Рассказчика). Наконец, для того чтобы незаметно передвигаться на *пятом* этаже центра, персонажам придётся пройти состязательную проверку Ловкости + Скрытности против Сообразительности + Самообладания охранников.

Инсценировка

Учитывая, сколько незаконной деятельности разворачивается в пределах Центра, персонал уже давно привык к текучести кадров, поскольку многих предыдущих работников поймали и уволили (хотя некоторым известно, что в действительности они сбежали сами, увидев то, что попросту не должно было существовать в этом мире). Текучесть кадров может помочь персонажам прикинуться работниками первых этажей, вроде санитаров, работников кухни, сотрудников регистрационного стола, а иногда – даже охранников. Кроме того, жители иногда сами нанимают охранников (в конце концов, большинство стариков вполне самостоятельны и обеспечены), а потому персонажи могут и не привлечь особого внимания, когда впервые окажутся в центре.

Поскольку Хиллкрест является прибыльным предприятием, соблюдение высокого уровня обслуживания считается одним из приоритетов дома престарелых. В свою очередь это приводит к активному привлечению временного персонала. Центр не станет нанимать очевидно некомпетентных или опасных индивидов, однако проверки на федеральном уровне и звонки в спецслужбы, которыми хвастаются менеджеры по найму, почти никогда не осуществляются добросовестно (или не осуществляются вообще). В сущности, в центре настолько часто появляются новые люди, что персонаж легко может выдать себя за сотрудника.

Система: Если персонаж пытается изобразить из себя нового работника, игроку необходимо победить в состязании Сообразительности + Обмана против Сообразительности + Обмана менеджера по персоналу (четыре дайса). Ни ссылки, ни биография такого “сотрудника” проверяться не будут. Успех означает, что персонажу предложат работу. Исключительный успех гарантирует лучшее предложение, которое только могут выдвинуть в данный момент. Даже провал приводит к ответу уровня “Не сейчас, спасибо”, и только полный провал заставит менеджера заподозрить что-то неладное.

На персонажа, пытающегося выдать себя за работника центра, распространяются правила социальной маскировки (Сообразительность + Обман; см. стр. 87 основной книги правил). Персонажи, пойманные там, где они не имели прав находиться, получают возможность заговорить охранникам зубы (Манипулирование + Убеждение), чтобы избежать дальнейших подозрений (стр. 83 основной книги правил).

Второстепенные персонажи

Марк Рокка

Реплика: “*Это было давным-давно. Я этим больше не занимаюсь*”.

Биография: Марк Рокка ушел из мафии около шести лет назад, когда жизнь наконец добралась до него. Он был убийцей – одним из лучших. Он застрелил около 15 человек за

несколько лет и ни разу не попался. Лишь один раз его привели на допрос, и то потому, что полиция полагала, что убийства мог совершать его кузен. Но никто не добрался до него самого. Пятнадцать мертвых парней. Само собой, они были плохими парнями. Они были омерзительными ублюдки. Каждый из них заслужил это.

И тем не менее, Рокка чувствовал на себе тяжёлое бремя ответственности. Пятнадцать унесённых жизней. Он много пил и ещё больше курил, только бы забыть о содеянном, но в какой бы бар ни заводили его ноги, он видел одних и тех же мёртвых парней.

Поэтому он сдался и ушёл из своего “бизнеса”. Господь свидетель, он заработал уже достаточно денег, а кроме того – он *старел*. В городе уже появлялись ребята, которые хотели занять его место, и он решил освободить для них дорогу. Единственное, что он сделал перед этим: добился от своих покровителей обещания оставить его в покое – во всяком случае до тех пор, пока он будет держаться подальше от криминального мира.

Теперь он играет в покер со страховыми инспекторами из Буффало. Отец Майк из местной церкви сказал, что он должен смириться со своим прошлым, если хочет, чтобы Господь простил его. Отец Майк – первый парень, который искренне верит, что Бог может простить даже такого, как Рокка, если тот искренне раскается. И Марк пытается это сделать. Но всё же это немыслимо трудно.

Описание: Рокка – коренастый старик итальянский кровей, чьё самообладание, выбор одежды и внешний вид буквально кричат о его гангстерском прошлом. Но он лишь смеётся и притворяется, что ему тоже нравится смотреть “Клан Сопрано” с другими ребятами на втором этаже.

Использование в истории: Рокка – настоящий мастер огнестрельного оружия, однако он не желает ввязываться в деятельность персонажей, ни помогая, ни препятствуя им. Тем не менее, он держит рядом с собой оружие, потому что не верит, что его прежние покровители сдержат своё обещание. Хотя персонажи могут выйти на него в качестве молодых парней, ищущих совета опытного стрелка, Марк старается избегать подобных контактов. Персонажи должны заслужить его доверие, прежде чем смогут добиться хотя бы небольшого шанса услышать совет Марка Рокка.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 4

Навыки: Образование 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Ремесло 1, Вождение 2, Огнестрельное оружие (снайперская винтовка) 4, Запугивание 2, Расследование (выслеживание жертвы) 2, Кража 3, Медицина 2, Политика 1, Коммуникабельность 1, Скрытность 3, Знание улиц (мафия) 2, Обман 1, Холодное оружие 1

Преимущества: Контакты (полиция, мафия) 2, Чувство опасности, Ресурсы 2, Молниеносное выхватывание, Статус (мафия) 2

Воля: 7

Нравственность: 4

Добродетель: Воздержанность

Порок: Гордыня

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 10

Тип	Урон	Оружие/атака		Особенности	
		Диапазон	Обойма		
Бросок					
Тяжёлый					
пистолет	3	30/60/120	7+1	отсутствуют	10
Винтовка	5	200/400/800	5+1	оптический	12
				прицел	

Здоровье: 7

Отклонения: Депрессия (умер.), Избегание (умер.)

Виктор Аллен

Реплика: *“Я тебя помню. Хочешь конфетку?”*

Биография: На протяжении 26 лет Виктор Аллен управлял “Магазинчиком на углу” – лавкой с порнографической продукцией в рабочем районе. Это был типичный частный магазин, с полками, богато усыпанными новенькими журналами, свежим кофе и бесчисленным количеством дешевых конфет. После 26 лет работы Виктор решил, что скопил достаточно денег, чтобы реализовать мечту своей жизни. Он продал магазин, купил минивэн и отправился по стране, заманивая к себе и убивая молодых девушек для получения сексуального удовлетворения. Его так и не поймали. Большинство ночей он выезжал за пределы города или переезжал из одного места в другое, удирая с места преступления задолго до того, как полиции вообще становилось известно, что где-то пропала девушка. Девятнадцать девчонок по всей стране умерли по воли Аллена за какие-то десять лет его гастролей.

Ален намеренно наносил удары по городам, разделённым большим расстоянием друг от друга, чтобы никто и никогда не увидел связи между убийствами. Однако теперь он завязал. Он ушёл на заслуженный отдых в отличный дом для пожилых людей, где он сможет всегда контролировать свои побуждения. Увы, в последнем он ошибся.

Описание: Аллену только-только стукнуло семьдесят, но его круглое лицо пока ещё лишено морщин. Он почти облысел. На его губах постоянно играет улыбка, особенно когда его впервые представляют новому человеку. Он не особо умеет общаться со взрослыми и, как правило, уходит к себе после одной-двух минут разговора.

Использование в истории: Виктор считает себя сильнее, чем оно есть на самом деле. Если полиция или кто-то ещё покажется в центре и Аллен решит, что он под угрозой, он постарается прибегнуть к старому грандиозному плану по похищению ребёнка или сотрудника центра в целях выкроить себе время для побега. Однако на практике ему чаще всего не хватает здравого смысла даже для осуществления куда более приземлённых планов. В сущности, даже простой проверки Запугивания может оказаться достаточно, чтобы заставить его сдаться или помешать ему скрыться.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 1, Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 3

Навыки: Образование (розничный бизнес) 1, Атлетика 1, Рукопашный бой (захват) 1, Компьютер 1, Ремесло 1, Вождение 1, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 1, Кража 1, Медицина 1, Убеждение (дети) 3, Коммуникабельность 1, Скрытность 1, Обман 2, Выживание 1, Холодное оружие 1

Преимущества: Эйдетическая память, Ресурсы 2

Воля: 4

Нравственность: 2

Добродетель: Стойкость

Порок: Похоть

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 7

Отклонения: Целый массив психосексуальных расстройств

Мистер Хилленбранд

Реплика: *“Сэр, пожалуйста, покиньте здание. Я не хочу вовлекать в это дело полицию. И уверен, в последнем наши интересы совпадают”.*

Биография: Майкл Хилленбранд вырос в христианской семье фундаменталистского толка. Всё его детство было наполнено издевательствами и наказаниями. Его психически нестабильные родители во всём видели преступления против Христа и наказывали своего сына соразмерно тяжести его проступков.

В зрелом возрасте Хилленбранд обратился к более радикальным ветвям христианства, которые в данный момент могут быть даже названы сектами. Он считает, что Бог вот-вот обрушит свой гнев на землю, и ждёт второго потопа, который смёл бы неверных из человеческого коллектива. Он маскирует свой пыл за маской спокойного гостеприимства. Большую часть времени ему это удаётся.

Хилленбранд занимает в центре должность директора по безопасности. Его задача: помешать различным нарушениям зайти слишком далеко. Большую часть вопросов он перекладывает на плечи мисс Патрик, однако если её поблизости нет, он вполне способен перехватить контроль над ситуацией.

Описание: Вследствие серьёзного недоедания в детские годы Хилленбранд даже сегодня остаётся подтянутым и костлявым, невзирая на свой экстраординарный рост (он значительно превышает шесть футов). Его голос в большинстве случаев кажется каким-то глухим и заупокойным, а движения – точны и быстры, особенно когда речь идёт о поддержании безопасности. Только в тех случаях, когда его одолевает ярость или мука религиозного экстаза он выдаёт обуревающие его эмоции.

Использование в истории: Хилленбранд отвечает за общий уровень безопасности в отеле Хиллкрест, однако он не единственный, кто следит за спокойствием в центре. Большая часть охранников в Хиллкресте использует характеристики типичных представителей своей профессии (см. стр. 204 основной книги правил).

Хилленбранд обладает зачаточным восприятием сверхъестественного мира, однако его понимание мистических аномалий ограничено его одержимостью кровью Христа и его искупительной силой. Приблизительно раз в неделю он присваивает часть образцов крови жителей Хиллкреста перед их отправкой в лабораторию. Персонал знает о регулярных случаях пропажи или хотя бы замечает их недостающий объём крови в пробирках, однако никому нет до этого дела. В конце концов, даже если кто-то поднимет тревогу, расследованием ситуации займётся сам Хилленбранд, что приведёт к налаживанию обстановки благодаря “активным” действиям самого директора по безопасности. Разумеется, в этом случае ему придётся приобретать кровь из других источников.

Хилленбранд использует кровь в религиозных ритуалах, которые он проводит в своем доме. Как правило, они не имеют сверхъестественной силы, однако время от времени это может приводить к неожиданным результатам (см. ниже).

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4, Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Навыки: Образование 1, Атлетика 2, Компьютер 1, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 2, Расследование 2, Оккультизм (христианство) 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Гигант, Ресурсы 2

Воля: 5

Нравственность: 5

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 10

Мисс Патрик

Реплика: “Я вас заверяю, что работники нашего центра активно сотрудничают с полицией, чтобы разобраться в этом вопросе как можно скорее”.

Биография: Карла Патрик работает директором центра “Хиллкрест”. Она не владеет самим учреждением, вместо это управляя им по поручению своих хозяев, личность которых остаётся для них загадкой. Если они (или он) желают передать ей какие-либо

инструкции, всё это передаётся через местную юридическую фирму. По большей части она сама решает все вопросы, связанные с центром “Хиллкрест”.

Детство Карлы прошло сравнительно просто, если только не говорить о её собственном агрессивном поведении и попытках манипулировать другими детьми. Иногда окружающие понимали, что ими пытаются манипулировать, но иногда Карла делала всё безупречно. По окончании вуза она решила пойти в армию, после чего собиралась подать документы в отделение военной полиции. Её выдающуюся работу среди администраторов военной части быстро заметили, что привело её в лагерь военнопленных, где она научилась извлекать информацию из допрашиваемых, не оставляя ни малейшего намека на травмы. После увольнения с военной службы (что произошло около трёх лет назад) она получила предложение возглавить администрацию центра “Хиллкрест”. Никаких указаний относительно того, кто именно порекомендовал её и почему её выбрали на эту должность, ей самой на глаза не попадалось.

Она согласилась на эту должность не в последнюю очередь потому, что она позволяла ей насладиться своим влиянием на местных жителей, стариков и сотрудников. Её взаимодействие со сверхъестественной частью центра на данный момент минимально: ей сообщали только о редких жалобах стариков на крики и голоса в ночи.

Описание: Карла Патрик – строгая женщина с заострёнными чертами лица. Улыбка редко трогает её губы. Она стройна и невысока, однако едва ли кто-нибудь назовёт её милой. Невзирая на это, Карла до сих пор находится в отличной физической форме. Её голос отмечен северо-восточным акцентом, однако она редко тратит время на разговор с персоналом нижних этажей, посетителями или даже жителями её центра. Единственные, с кем она говорит на регулярной основе, – это обитатели пятого этажа.

Использование в истории: Карла Патрик практически неизбежно станет главным препятствием для персонажей, пытающихся решить проблемы, связанные с центром. Она не доверяет незнакомым людям и уделяет мало внимания краткосрочным контрактам, что, впрочем, и делает проникновение в центр под видом нового работника таким лёгким.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 3

Навыки: Образование 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Компьютер 1, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Кража 2, Медицина 1, Оккультизм 1, Убеждение 1, Политика 1, Скрытность 2, Обман 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Боевой стиль: Бокс 2, Наставник 3 (владельцы центра), Ресурсы 3

Воля: 6

Нравственность: 5

Добродетель: Благоразумие

Порок: Жадность

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 11

Здоровье: 7

Эд Хилл

Реплика: “Молодость – величайший дар, который молодёжь пускает на ветер”.

Биография: Эд Хилл провёл три минуты в мире мёртвых. Он ничего об этом не помнит. Не было никакого белого света – лишь чёрная бездна и чувство падения. Врачи привели его в чувство с большим трудом, и с тех пор он... устал. Он устал от своей старости, и хотя он не так много спит, возвращение в мир живых сделало его необычайно вялым.

В прошлом году Эд сделал большое открытие. Племянник его жены, Брайан, пришёл к нему в гости в Хиллкрест. Мальчишка прибыл на свадьбу где-то в городе и заглянул к дяде Эду и тёте Карен просто из вежливости. Брайан страдал от простуды, а потому, пока

Карен закупалась продуктами в магазине, мальчик уснул на диване. Эд прикоснулся к его лбу, чтобы проверить температуру, и неожиданно увидел, как Брайан стареет на его глазах. Чем старше становился мальчишка, тем больше сам Эд наполнялся свежими силами. Когда он взглянул в зеркало, его глазам предстал парнишка девятнадцати лет с лицом Брайана. За его спиной, на диване, спал дряхлый Эд. Поменялся ли он телами с мальчишкой? Или просто похитил его молодость? Эд понятия не имел, как всё это сработало, но это его и не заботило. Он побежал к выходу из центра.

Следующие несколько недель Эд провёл в гулянках по всему городу, выпивая, совращая женщин столь молодых, что они запросто могли быть его внуками и веселясь так, как он не делал этого с молодости. Однако с приходом новолуния Эд почувствовал слабость. Он больше не был Брайаном. Он пробудился в Хиллкресте, где не был уже две прекрасных недели.

Тем временем его жена, Карен, боролась с ужасом и смятением. Мало того, что её муж неожиданно заболел, так ещё и, когда он выздоровел, пришло известие, что Брайан, всё это время куролесивший в городе, неожиданно впал в кататоническое состояние и умер.

Эд понял, как работает его способность, и воспользовался ей ещё дважды – оба раза в гостинном зале местного университета. Он пробирался в гостиные поздно вечером и находил одиноких студентов, прикорнувших на диване. Вскоре он понял, что ключевую роль в его новой жизни играло новолуние. Жизнь последнего студента он похитил в первый же день после зарождения нового месяца и пробыл в его юном теле почти тридцать дней.

Чего Эд не знает, так это того, что его жертвы адаптируются к изменению тела совсем не так, как он сам. Шок пробуждения в дряхлом теле наносит колоссальную травму их душам. В лучшем случае им удаётся лишь прошептать несколько слов. Самые слабые, не успевшие адаптироваться к страшному толчку трансформации, не способны даже контролировать мочевой пузырь или кишечник. И если начальный период трансформации шокирует, то возвращение становится даже более тяжким испытанием. Эд изматывает их тела до невероятного уровня, заставляя большинство своих жертв погибать в течение недели после возвращения. И в сущности, тех, кто погибает так быстро, можно назвать счастливыми, ибо те, кому удаётся выжить, скатываются в кататонический ступор, бредят о “нарушителе” или “похитителе” или даже набрасываются на окружающих, видя в каждом виновника их несчастья.

Описание: Эд Хилл – довольно непривлекательный старикашка. Это приземистый, лысый мужчина с большим животом и слабым организмом. Он прожил уже половину восьмого десятка, отличается чикагским акцентом и запахом “Олд Спайс”.

Использование в истории: Эд лишь слегка раскаивается в своих действиях. Он понятия не имеет, откуда пришёл его дар, а потому даже не задумывается о том, что будет дальше и есть ли какое-либо предназначение у его способности. Он просто не привык к самоанализу, а в определённой степени он и сам психологически остаётся девятнадцатилетним мальчишкой. Он получил возможность повеселиться здесь и сейчас, и он хочет использовать этот шанс.

Карен страшно напугана изменениями в психике своего мужа. После первого эпизода с внезапной болезнью Эда она продолжает следить за состоянием своего мужа. Необъяснимое выздоровление мужа кажется ей даже более удивительным, чем неожиданная болезнь, и даже врачи вынуждены списывать всё на “аномальное влияние старости на организм”. Они посоветовали ей положить его в палату на случай возобновления “болезни”. Очевидно, они оказались правы. С каждым месяцем Эд становится всё страннее. Единственное, что мешает Карен перевестись от него в другой номер – это страх собственного одиночества и её упорное нежелание признать, что она неспособна помочь ему. И тем не менее, с каждым месяцем она становится всё подозрительнее.

Похищение молодости

Положив руку на закрытые глаза спящего, Эд Хилл способен временно похитить молодость жертвы, вдохнув в неё свою старость. Эд не приобретает Ментальных и Социальных Атрибутов жертвы (подобно тому, как жертва не получает и его Атрибутов), а также Навыков или знаний молодого человека. Эффект длится до следующего новолуния. Ни Эд, ни его жертвы не понимают, что если один из них умрёт во время трансформации, то второй умрёт по наступлении ближайшего новолуния.

Типичный обитатель Хиллкреста

Реплика: *“Я упала и не могу встать!”*

Биография: Она прожила долгую и плодотворную жизнь, а теперь переехала туда, где ей будет комфортно провести старость. Или, может быть, ей было плевать на детей и внуков, а потому и они теперь не интересуются её состоянием. Независимо от того, как она попала сюда, Хиллкрест вполне удовлетворяет её потребностям, а она получает возможность играть со своими сверстниками в карты или, может быть, даже флиртовать.

Описание: Она может быть полна жизни или, напротив, еле жива. Ей 55 или немногим больше. Больше 70 в основном проживают женщины, а не мужчины, однако в центре хватает представителей обоих полов, которые отличаются разным уровнем энергичности и активности. На многочисленных мероприятиях можно увидеть социальных бабочек, помогающих ставить плакат рекламных щитов с информацией о лечении предстательной железы. Другие отдыхают после утренней аэробики. Более тихие или депрессивные обитатели центра просто хотят прожить несколько лет в покое.

Использование в истории: Жители Хиллкреста отражают весь спектр человеческих личностей и интересов. Многие недоверчиво относятся к незнакомым людям, в то время как другие будут рады пообщаться с любым, кто способен рассказать что-нибудь интересное. Многие жители центра имеют немало жизненного опыта за плечами, а потому способны сказать что-нибудь ценное или мудрое. И тем не менее, среди них хватает просто взбалмошных старых ублюдков, ненавидящих каждого, кто прервал налаженный порядок их никчёмной жизни. Как бы то ни было, персонажи могут даже обзавестись жителями центра в качестве полноценных Наставников.

Способности

Осведомлённость (запас дайсов 4) – опыт жителей центра наделил их пониманием человеческой мотивации, а потому они могут почерпнуть немало информации даже из самого краткого замечания.

Доктор Джонсон

Реплика: *“Совершенно верно, миссис Коннорс, сейчас у нас будет ЭКГ”.*

Биография: Боб Джонсон никогда не был особо этичным парнем. Он подкупал других студентов в медучилище, предлагая им написать за него работу. Он брал взятки взамен на выписывание рецептов, которых его пациенты не должны были получать. Теперь он наслаждается высоким положением в роли главного врача Хиллкреста.

Описание: Джонсону только недавно исполнилось сорок. Он высокомерен и совершенно уверен, что ещё не потерял деловой хватки. Он не женат (только-только развёлся во второй раз), а потому заигрывает с состоятельными пациентами.

Использование в истории: Джонсон может быть одним из лучших “инсайдеров”, которые согласятся рассказать им о Хиллкресте. Он многое знает о том, что происходит в центре, и ему не знакомы угрызения совести. До тех пор, пока он уверен, что секреты, которые он передаёт на сторону, не приведут никого к нему, он с удовольствием будет расставаться с ними за несколько тысяч долларов США или ценные связи. В частности, сейчас он ищет клиента, способного обеспечить ему доступ в один богатый клуб в городе...

Способности

Медицина (запас дайсов 6) – несмотря на все свои недостатки, Джонсон – отличный врач.

Джорджия Джексон

Реплика: *“Дорогая моя, вам уже довелось почитать последний роман Саманты Макфадден? “Бесстыжие прерии”? Я все глаза выплакала!”*

Биография: Джорджия Джексон проживает на втором этаже центра “Хиллкрест”. В свои шестьдесят семь эта недавно овдовевшая женщина остаётся одной из самых горячих дам центра, и она с удовольствием заставляет некоторых мужчин со своего этажа соперничать за её внимание. Она не чувствовала себя настолько желанной (или желаемой) уже огромное количество лет.

Джорджия – романтик в душе. Быть может, именно этого не понимал и не ценил её муж, Томас. Она постоянно читает дамские романы и плачет от переживаний. Сосредоточенность на романтике сделала её легкой добычей Драйалы, духа похоти и манипулирования. Драйала (см. ниже) ещё не совсем завладел разумом Джорджии, однако он насыщает её мозг новыми идеями и подталкивает её в новых направлениях. На данный момент за сердце Джорджии соревнуются четверо мужчин – в основном вдовцов или разведённых: Кристофер Скотт (74 года, вдовец), Гарри Эванс (69 лет, по-прежнему женат, живет в центре с супругой Ребой), Дэниэл Форрест (возраст неизвестен, бакалавр – см. ниже) и Дейл Рид (80 лет, разведен). Хотя пока она ещё ни с кем из них не спала (это ведь “немного старомодно”, как говорит сама Джорджия), Драйала толкает её в этом направлении, по причинам, которые известны только самому духу.

Джорджия почти не чувствует присутствия духа. Она всё ещё верит, что это не более чем сон, который вселяет в неё молодость.

Описание: Джорджия обладает золотисто-каштановыми волосами, очками и большим количеством весёлых морщинок, вызванных смешливостью. Она стройна и достаточно привлекательна для своего возраста. Её голос отличается низким характером и намекает на южное происхождение.

Использование в истории: Джорджия – это просто бодрая старушка, наслаждающаяся вниманием от стольких мужчин, сколько она не знала за прошедшие сорок лет брака. Она вполне может быть матерью или бабушкой одного из протагонистов. С течением времени, во многом при помощи Драйалы, Джорджия привлекает внимание любого мужчины, что позволяет ей задобрить духа. В то же самое время её внешний вид и поведение становятся все более неземными.

Способности

Эмпатия (запас дайсов 4) – Джорджия считает себя особенно восприимчивой к эмоциональному состоянию окружающих, и уж точно она замечает чужие страдания.

Соблазнение (запас дайсов 4 или выше) – Таланты Джорджии в соблазнении сегодня уже немного подзабыты, однако в целом это позволяет ей играть в любимую игру. Когда Драйала заинтересован в её успехе, этот запас значительно увеличивается.

Драйала

Биография: Дух похоти мало что помнит о былых временах, и ещё меньше – о своей собственной жизни. Он знает, что в прошлом ему удалось вселиться в четырёх других смертных – трёх женщин и одного мужчину. Силу духа подпитывает семя смертных, а потому, когда он в очередной раз вернулся в мир смертных, его внимание привлекла игривая Джорджия Джексон. Скрывая себя от духовных деятелей и большинства других смертных, способных заметить его присутствие, Драйала надеется увеличить свою мощь раньше, чем ему придётся вернуться в мир духов.

Описание: Когда он находится за пределами тела жертвы, этот дух выглядит как прозрачная и почти безликая женская фигура с гипертрофированной грудью и бёдрами (во многом он похож на статуэтки богини-матери, которые иногда находят археологи).

Использование в истории: Драйала способен действовать мягко и незаметно, когда он слаб, однако стоит ему набрать силу, и он стремительно возвращает былое высокомерие. Драйала не знает, что Дэниэл Форрест (см. ниже) *не вполне* смертен.

Атрибуты: Могущество 2, Грация 4, Соппротивление 3

Воля: 5

Нравственность: 4

Добродетель: Вера

Порок: Похоть

Инициатива: 7

Защита: 4

Скорость: 16

Размер: 5 (особенности)

Корпус: 8

Нумина: способности, не описанные ниже, детализированы на стр. 210-212 основной книги правил.

- **Принуждение** (1 пункт Эссенции, 6 дайсов) – Драйала способен заставить выбранную жертву подчиниться его команде, однако это истощает его собственные силы. Принуждение действует только на текущую жертву духа.

- **Обольщение** (1-3 пункта Эссенции, 1-6 дайсов) – За каждое очко Эссенции Драйала способен передать своей жертве до двух дайсов к проверкам соблазнения.

- **Поглощение** – Когда Драйала находится в теле жертвы, совершающей незащищенный половой акт со смертным мужчиной, дух похищает у него пункт Воли и превращает его в собственное очко Воли или в три очка Эссенции. Мужчины находят подобное совокупление несколько утомительным, хотя, безусловно, приятным.

- **Внедрение** (1 пункт Эссенции, 10 дайсов) – после того как Драйала использует Поглощение на четырех разных мужчинах, у него появляется возможность полностью завладеть телом жертвы. Дух получает бонус +3 из-за длительной истории связи с хозяином тела.

Мэри Льюис

Реплика: “...”

Биография: Мэри Льюис сбил лимузин – вскоре после того, как закончилось отпевание её соседа. Произошло это в конце 1980-х годов. С тех пор она находится в коме. Сейчас ей уже девяносто четыре, однако её тело не проявляет никаких признаков слабости. Более того, её сердце, лёгкие и головной мозг работают в полную силу. Она просто не способна проснуться – во всяком случае, на хоть сколько-нибудь значимый период времени.

Денег из её личного фонда хватило на то, чтобы оплатить её содержание в Западном крыле Хиллкреста. Раз в несколько месяцев она просыпается, открывая глаза или произнося несколько слов. Она делает это достаточно часто, чтобы внуки не могли объявить её “овощем” и забрать деньги из фонда себе. Мэри не спит – и при этом она находится *не совсем* в коме. Ее дух был буквально выбит из тела, а потому она не может вернуться назад более чем на несколько минут, независимо от усердия, с которым она старается это сделать.

Она безумно хотела бы вернуть себе жизнь, хотя теперь почти все, кого она знает, мертвы (или, во всяком случае, так она полагает). С не меньшей радостью она согласилась бы и на смерть, чтобы попасть в рай или то место, куда уходят души усопших. Но вместо этого она вынуждена бродить по земле. Время от времени она встречает призрака или духа, готового поболтать с ней, однако большую часть времени она просто смотрит, как смертные живут своей жизнью, зная, что сама она никогда не вернётся назад. Ей нужны месяцы на то, чтобы вернуться к телу, даже на нескольких коротких минут. К своему ужасу, когда она пробуждается, она не помнит, что с ней произошло. Воспоминания

возвращаются к ней лишь тогда, когда период бодрствования подходит к концу. Тело словно отвергает её дух и не хочет иметь с ней ничего общего.

Описание: Иссохшая женщина с трубками, прилепленными ко рту, и многочисленными мониторами вокруг тела – вот как выглядит Мэри Льюис. Тем не менее, в остальном она совершенно здорова, особенно если учитывать её возраст.

Использование в истории: Персонажи, обладающие Потусторонним чувством, нацеленным на привидений или умерших, способны почувствовать дух Мэри или хотя бы определить его отсутствие в её теле. Если персонажи способны пообщаться с ней (возможно, позволив ей вселиться в тело одного из них), она обнаружат в ней сварливую старуху, которой надоело существовать безо всякого смысла. Однако этот невидимый и неосязаемый дух видел многое из того, чего не видел никто другой. Она знает, что персонажи ничего не смогут сделать для неё, а потому не станет выполнять работу “невидимого шпиона”. Тем не менее, она способна, пусть даже раздражённо, изложить некоторые сведения, которые персонажам было бы затруднительно получить иным образом. Единственный способ добиться её признательности – это помочь ей как-нибудь вернуться в своё тело. Тогда она будет благодарна им до конца своей жизни – все три месяца.

Способности

Осведомлённость (5 дайсов) – К этому времени Мэри подсмотрела и подслушала всё, что вообще могла. Она не видит ничего дурного в том, чтобы вмешаться в частную жизнь, если это позволит ей хоть немного развлечься. В конце концов, за всё время этой посмертной жизни никто её не замечал.

Оккультизм (3 дайса) – Полупрозрачное существование Мэри дало ей общее понимание других духов и призраков. Она мало что знает о них, однако порой она способна сформулировать кое-какие истины о мире призраков.

Дэниэл Форрест

Реплика: *“О, разве ты не загляденье, радость моя? Дай-ка старик тебя поцелует”.*

Биография: Дэниэл Форрест не помнит, где и когда он родился. Он не помнит ничего из своего детства. Он не помнит своих родителей, как не помнит, были ли у него братья или сёстры. Тем не менее, он отчётливо помнит, как голосовал за Мак-Кинли. Он помнит день, когда Фрэнк Пул погиб в битве при Марне. Он был в Пеории в тот день, когда японцы напали на Перл-Харбор, и в Берлине, когда бомба упала на Хиросиму. И он во всех красках помнит вкус печени Марфы Ньюмен, когда он поджарил её с луком и красным перцем.

Дэниэл Форрест прожил долгую жизнь. Невыразимо долгую. В сущности, он даже сам не помнит, как долго живёт. Ему трудно вспомнить, что происходило до 1900 года, хотя временами ему удаётся вспомнить отдельные фрагменты, указывающие, что он жил и в те периоды истории. Он не знает, как и почему он прожил так долго. Он не особенно силен или умён. У него нет никаких особых способностей (во всяком случае, о которых он сам бы знал). Он просто продолжает жить. И иногда он чувствует голод.

Насколько он может вспомнить, он убил по крайней мере восемь человек (кроме тех, кого он убил на войне, поскольку только одну из жертв он сожрал в окопе). Он убивал их, вырезал почки, печень или сердце, и поедая эти органы. Туман времени мешает ему вспомнить, когда это началось, однако первой, кого он помнит, была Лора Миллер – сладенькая красавица, посещавшая зал для танцев в Бостоне 1918 года. Голод свёл его с ума. Девушка умерла быстрее, чем он пришёл в чувство.

На следующий день он уехал из города. Прошло не менее двадцати лет, прежде чем он почувствовал, что опять голоден. Он сдерживался целый месяц, прежде чем голод настиг его, и тогда он убил и съел Лонни Керриган, который шёл домой из таверны своего отца в Чикаго. К 1956 году Дэниэл уже хорошо понимал, чего ему ожидать. Ему удалось удерживать чувство голода в узде на протяжении трёх месяцев, по окончании которых он

отыскал новую жертву. В 1971 году он поселился в доме для престарелых “Уилсон” в Даксберри, штат Массачусетс. Его тело впервые начало подавать признаки старения. Хотя здоровье никогда не подводило его и не давало поводов подозревать, что он действительно стареет, постепенно лицо покрывалось морщинами, а волосы седели. Что бы ни происходило с ним, это предоставляло ему идеальную маскировку. Он притаился среди тех, кто находился на грани смерти, зная, что рано или поздно аппетит снова нагонит его и ему придётся насытиться. В 73-м году он навалился на своего товарища по комнате, Ларри Хиллиарда, пока тот спал. Ларри было 89 лет, и он проводил большую часть времени привязанным к стулу, с тем чтобы он не отправился на очередную прогулку и не упал. Хотя Дэниэл никогда не считал, что делает нужное дело, поедая людей, он до сих пор верит, что сделал Ларри одолжение... своего рода, конечно.

Только недавно Форресту пришло в голову, что перерыв между приемами пищи может как-то зависеть от молодости его последней жертвы. С тех пор как он стал кормиться пожилыми людьми, периоды между возвращением голода сократились до невыносимого уровня. За последние двадцать пять лет Дэниэлу пришлось поесть четыре раза – последний раз полтора года тому назад, – и он уже чувствует возвращение аппетита. Его тело просто продолжает жить, а голод... голод продолжает расти.

Описание: Форрест отличается высоким ростом, стройным телом и симпатичной наружностью. Его волосы уже полностью поседели, однако они густы и отдают здоровьем. Его голубые глаза часто увлажнены и ясны, что привлекает к нему внимание леди. Он хорошо одевается, хотя и достаточно скромно, и он всегда улыбается.

Использование в истории: Если бы не его аппетит, Дэниэла можно было бы назвать хорошим парнем. Он очарователен, приветлив и любезен. Он искренне рассказывает в том, что делает на протяжении стольких лет, и опасается, что произойдет с ним, если голод опять вернется. Он никогда не испытывал недостатка в женском внимании, однако с момента приезда в Хиллкрест он по-настоящему влюбился в Джорджию Джексон. Кажется, она испытывает к нему аналогичные чувства, однако пока что они не перешли к подлинным романтическим отношениям (отчасти из-за боязни Дэниэла потерять контроль во время страсти и сделать Джорджию объектом своей новой трапезы).

Способности

Обман (запас дайсов 5) – Нравится ему это или нет, за прошедшие годы Дэниэл узнал, как обмануть человека. Он ненавидит себя за то, что ему приходится делать. Однако он не собирается попадаться. Годы практики вкупе с естественной склонностью многих людей верить окружающим, заставляет других смертных доверять Дэниэлу. В конце концов, что вообще может скрывать такой милый старик?

Мотивы

В Хиллкресте проживает целая группа таинственных, интригующих или откровенно причудливых личностей, однако что может заставить протагонистов посетить это место или даже заняться исследованием ситуации, царящей в его покоях?

- Родители, бабушка и дедушка, Наставник или любой другой второстепенный персонаж, тесно связанный с протагонистами, недавно переехал в Хиллкрест. Теперь персонажи наносят визит. Особенно чувствительные или знакомые со сверхъестественным миром герои могут понять, что в здании что-то кроется, просто попав в это место. В противном случае вы можете заставить всю группу столкнуться со свидетельствами чего-то неладного, происходящего в здании. Может быть, это странное приглашение со стороны Джорджии или подозрительно знакомое лицо Марка Рокка, как-то связанное с историями о городской мафии.

- Психическое состояние родственников, проживающих в отеле, ухудшается через несколько месяцев после переезда в это странное место. Персонажи решают лично посетить его, чтобы обсудить состояние родственников с персоналом. Мисс Патрик долго сопротивляется, прежде чем дать разрешение на посещение пожилой женщины,

помещённой в Западное крыло. Её нежелание вызвано недостатком тел, которые можно было бы поместить в “Саду”, а указания сверху подталкивают её удерживать жителей в здании любой ценой, даже если это означает, что ей приходится намеренно вызывать ухудшение здоровья её пациентов.

- Доктор Джонсон почувствовал внезапные угрызения совести. Возможно, он получил взятку от плохого человека или проговорился о том, что не следовало произносить вслух. Или, возможно, один из пациентов, умерших по его халатности, теперь вернулся к жизни и начал преследовать доктора, запугивать его или каким-либо другим способом превращать его жизнь в кошмар. Как бы то ни было, доктор просит протагонистов помочь ему разоблачить тёмные делишки руководителей центра и вернуть мир душе несчастной жертвы (как и самого доктора).

- Если вы не против кардинальных решений, герои могут сами жить в центре “Хиллкрест”. В этом случае им должно быть не менее 55 лет, если только они не являются сотрудниками или постоянными посетителями. Большинство историй, перечисленных ниже, рассчитаны на другие группы, однако вы вполне можете адаптировать их и к такому сюжету.

Стартовые события

Как только персонажи окажутся в центре, какие виды обстоятельства или явления заставят их заподозрить, что всё не так просто, как кажется?

- По слухам, некоторые жители попросту исчезают из центра. И эта напасть почему-то обходит тех, у кого есть семья.

- В нескольких кварталах от центра не так давно произошли два убийства. Первое было совершено на сексуальной почве и унесло жизнь молодой девушки. Другое было совершено с неизвестной целью, но органы жертвы были извлечены.

- Персонаж помнит фото бабушки с её другом на Таймс-Сквер в Канун Нового года 1942-го с парой солдат на заднем фоне, и один из них – Дэниэл Форрест. Сейчас мужчине должно быть не меньше восьмидесяти, однако он выглядит и ведёт себя так, как будто практически не состарился.

- Джорджия Джексон с особой настойчивостью приглашает на чай одного из протагонистов-мужчин. Вскоре после этого персонаж подвергается нападению со стороны одного (или нескольких) из поклонников этой женщины.

- Мэри Льюис случайно “вторгается” в спиритический сеанс (или аналогичный оккультный обряд), которые проводит один из персонажей или даже вся группа. Она подбрасывает им череду намёков относительно следующего обеда Дэниэла Форреста, распутной деятельности Эда Хилла или странного состояния Джорджии Джексон.

Истории

Ниже приведена череда событий, которые могут произойти вблизи от Хиллкреста или даже в самом доме.

- Девятилетняя девочка Элли Макдональд недавно была похищена и убита. Персонажи, работающие в полиции или СМИ, могут обнаружить, что преступление как-то связано с аналогичными убийствами в нескольких близлежащих городах. В течение 1990-х годов кто-то неоднократно убивал маленьких девочек, хотя никому не приходило в голову связать эти убийства вместе. Убийца – Виктор Аллен, житель Хиллкреста. К нему могут привести следующие улики.

Его минивэн до сих пор стоит на площадке для продажи подержанных автомобилей в нескольких кварталах от центра. Минивэн соответствует описанию автомобиля, который упоминался в газетных статьях, описывающих два ранее произошедших убийства (последнее требует успешной проверки Интеллекта + Расследования со штрафом -2; персонаж обязан провести целый день, раскапывая статьи об убийствах).

Если протагонисты уже встречали Аллена, они могут знать (или узнать), что он

проявляет особое любопытство к убийствам на дорогах и даже ведёт блокнот под названием “Убийца с минивэном”. Аллен тайне пытается удостовериться, что полиция не видит никакой связи между совершёнными им убийствами и не начали охоту на федеральном уровне. В последний раз Аллен довольно небрежно обошёлся с местом преступления – даже небрежнее, чем раньше. Он оставил следы на земле, хотя с тех пор купил новые туфли и выбросил старые в одну из урн в центре. Также он оставил несколько отпечатков пальцев на ноже, который использовал для умерщвления жертвы. Зная, как расследуют подобные преступления, он смыл большую часть крови с одежды и тела, однако в стиральной машине и дренаже, подведённом к центру, умный, проницательный или, быть может, просто чертовски везучий следователь может найти следы крови.

- Персонаж получает звонок от друга. Их общий знакомый (один из Контактвов протагониста) был госпитализирован, и его состояние стремительно ухудшается. Прежде чем потерять сознание, этот человек попросил связаться с протагонистом. В действительности, этот общий знакомый стал жертвой Эда Хилла. За прошедший месяц Эд сделал с телом этого человека всё, что позволяла ему похищенная у него молодость: пил, трахался и наслаждался жизнью. Тщательное расследование приводит героев в клуб Мурманз Тэп, в котором часто бывал их общий знакомый, а затем и Эл Хилл в его теле. Как им удастся понять, что происходит (или, по крайней мере, что Эд как-то несёт ответственность за произошедшее)? Как они заставят его заплатить? Будет ли это простая жестокая месть? Как насчёт Контакта, который лежит при смерти в результате духовного вторжения Эда? Существует ли способ залечить раны, нанесённые душе жертвы, пока не стало слишком поздно?

- Небольшое количество жителей Хиллкresta, известных как “одиночки” или “никчёмные”, никогда не получают визитов со стороны родственников или друзей. Некоторые просто уже пережили свои семьи, другие отстранились от всех знакомых, а третьи – практически спятили. Они редко приходят поужинать или пообщаться с другими жителями центра. Многие страдают от финансовых трудностей. С точки зрения большинства людей, появляющихся в центре только во время редких визитов к родственникам, одиночек и вовсе не существует.

Карла Патрик нашла способ избавиться от одиночек, живущих в центре слишком уж долго. Она делает так, чтобы они исчезли. После того, как кто-нибудь проживает в её заведении шесть месяцев без посещений или звонков извне, она заносит его в особый список. После 18 месяцев пребывания человека в списке Патрик изготавливает документы, подтверждающие, что данное лицо покинуло центр по неизвестному адресу. Сам одиночка продается в соответствующие инстанции. Патрик знает несколько преступных картелей и другие, ещё более тёмные организации, которые хорошо платят за целых и невредимых людей, не обладающих никакими правами. За последние пять лет, на протяжении которых Патрик управляет делами в центре, она продала уже троих. Ещё четверо находятся в списке в настоящее время.

Эта история начинается с того, что персонажи слышат от друга или любимого человека, что его дальний родственник пропал после того, как якобы переехал куда-то из Хиллкresta. Персонажи, расследующие это исчезновение, могут встретиться с каким-нибудь сотрудником низшего звена, которые показывает им поддельные документы.

- В ходе расследования подозрительных смертей на территории центра герои обнаруживают, что из лаборатории пропадают образцы крови. Хотя эти пропажи никак не связаны с убийствами, персонажи быстро выходят на начальника местной службы безопасности, мистера Хилленбранда, обладающего весьма любопытными привычками. Этот человек занимается странными псевдохристианскими ритуалами, опирающимися на использование крови и самоистязания. Цель ритуалов – вызвать Второе пришествие Христа. Пока что усилия Хилленбранда не привели к желаемому результату, однако кое-какой эффект они всё-таки возымели: все, у кого были изъяты образцы крови, стали

совершенно невидимыми для сверхъестественного мира.

В сущности, каждый из этих индивидов попросту лишился духовной ауры, которая могла бы привлечь обитателей Мира Тьмы. Персонажи, наделённые Потусторонним чувством или другими средствами духовного восприятия, могут заметить отсутствие жизненно необходимой части человеческой души. Религиозный пыл Хилленбранда позволил ему наткнуться на древний метод похищения души через жизненные соки. Что еще хуже, он понятия не имеет, что делает. Сам Хилленбранд считает, что дрожь экстаза, которая посещает ему в ходе ритуалов, свидетельствует от присутствии Святого Духа, когда на самом деле это эйфория, вызванная захватом и поглощением духовной сущности его жертв.

Увы, никакого способа вернуть жертвам то, что у них невольно отнял Хилленбранд, не существует. Ритуал сжигает душу несчастного подобно маслу в огне, оставляя тело опустошённым и брошенным (что, разумеется, даёт толчок к переводу жертвы в Сад мисс Патрик!). Никакого физического вреда жертва не получает.

Если персонажи начинают расследование случаев похищения крови, Хилленбранд попросту прекращает красть образцы крови и пытается найти другой, более безопасный источник жизненной силы для ритуалов. Если протагонисты каким-то образом доказывают ему, что эффект его ритуальный действий причинял непоправимый вред окружающим, Хилленбранд впадает в отчаяние и, вполне возможно, пытается покончить с собой.

- Кристофер Скотт, живущий на третьем этаже, убеждён, что в здании существует какое-то “скрытое пространство”. Он уверен, что слышал голоса и даже выстрелы к востоку от своей комнаты, хотя его номер считается самым крайним. Он начал тайком копать дыры в стене в своей спальне, скрывая это слоями краски. Он не хочет, чтобы кто-нибудь думал, будто он сумасшедший, однако он убежден, что существует нечто за пределами его комнаты.

Голоса могут представлять собой что угодно. Возможно, это не более чем потайной вертеп обычных грабителей, как-то связанных с Хиллкрестом. Может быть, это просто шумные работники центра, регулярно останавливающиеся покурить на старой, покосившейся пожарной лестнице. Но, с другой стороны, голоса и выстрелы могут быть отзвуками перестрелки, произошедшей около центра полвека тому назад.

- Реба Эванс устала от Джорджии Джексон. Она устала от того, как эта женщина смотрит на всех мужчин, словно те принадлежат её воле. Она устала от абсолютной беспечности Джорджии. Она устала от проклятых любовных романов, накапливающихся на библиотеке на втором этаже. И ещё больше она устала от подозрений, что муж изменяет ей.

Возможно, Реба – тётя одного из персонажей или, возможно, она наняла компанию частных сыщиков. Протагонисты, расследующие это дело, могут понять, что за отношениями Джорджии с Гарри стоит что-то сверхъестественное (особенно если Драйала попытается соблазнить протагониста-мужчину, войдя в тело Джорджии).

- Несмотря на всю свою бдительность, фонотиписты из Западного крыла – всего лишь люди. Они совершают ошибки, а сила, которой их наделяет знание кода, которым зашифрованы слова обитателей Западного крыла, позволяет предположить, что у их нанимателей есть и конкуренты. Команду фонотипистов могут похитить. Кто-нибудь может подстроить несчастный случай в попытке не дать им распространить свои знания. В этом случае мисс Патрик может проявить особое рвение к поимке виновных или расследованию этого дела, чтобы выслужиться перед своим загадочным начальством. С другой стороны, она может нанять персонажей для того, чтобы похитить заметки погибшего фонотиписта. В последнем случае персонажей ждёт настоящая катастрофа, поскольку мисс Патрик постарается свалить похищение заметок на них самих.

- Хотя многие жители Западного крыла не обладают родственниками, их благополучием (или недвижимостью) могут интересоваться другие люди. Возможно,

какая-нибудь компания направит в Хиллквест своих агентов с тем, чтобы определить истинное состояние здоровья больного (возможно – лишь для того, чтобы найти удобный повод перестать вкладывать колоссальные суммы в поддержание их жизнеобеспечения).

Первым препятствием станут трудности с получением доступа ко всему Западному крылу. Учитывая отсутствие кровной связи с пациентом, им понадобится юридическое подтверждение опекуна, прежде чем их просто допустят внутрь. Главным же их врагом станет сама мисс Патрик. Потенциальным союзником может стать доктор Джонсон, однако для этого персонажам придётся предложить ему что-нибудь ценное.

- Дэниэл Форрест проклят. Его проклятие, однако, несёт в себе определённое преимущество, которое некоторые могли бы посчитать вполне достойной компенсацией за необходимость поедать человеческую плоть. Человек с подобными взглядами может нанять персонажей для “извлечения” Форреста из Хиллквеста для того, чтобы его можно было “освободить от бремени долголетия”. С другой стороны, нанять персонажей может человек, родственник которого пострадал от действий Форреста. В сущности, персонажи могут сами обнаружить, что их близкий родственник пал от руки этого человека. Что сделают персонажи, когда они наконец узнают секрет Дэниэла, однако вместо чудовищного убийцы и каннибала увидят приятного, дружелюбного старика, измученного своим голодом, над которым он не имеет никакого контроля?

Лес шёпотов

*Земную жизнь пройдя до половины,
Я очутился в сумрачном лесу,
Утратив правый путь по тьме долины.*
Данте Алигьери, “Божественная комедия”

Блуждания образуют естественную часть человеческой жизни. Иногда мы сворачиваем на дорогу, которой не знаем, и просто не может найти путь назад. Лодки теряются в океане. Дети отпускают руку матери и бесследно исчезают в переполненном торговом центре. Мы теряем автомобили на парковках, блуждаем в бетонных лабиринтах современных городов или сходим на незнакомой остановке. Всё в этом мире теряется. Само собой, большинство людей возвращаются обратно туда, где были – порой за счёт собственного везения или навыков, но нередко лишь потому, что их нашёл кто-то другой.

Однако что делать, если никто вас не ищет?

В каждом лесу, известном этому миру, хватает возможностей потерять дорогу. Деревья служат неважными ориентирами. Тропы не подчиняются никакой логике. В тёмной стене деревьев кроется что-то первозданное. Что-то, что может быть самым сердцем жизни, наполненным древней кровью. Это сердце спрятано там, где никто и никогда его не найдёт. Оно спрятано за границами нашего восприятия, вдали от самой человеческой цивилизации. Мало кому из смертных удавалось увидеть это место своими глазами, однако порой человек обнаруживает, что лес как будто ведёт его в определённом направлении. Деревья сходятся у него за спиной, шипы и колючки царапают одежду, а каждое гнилое бревно, взятое за ориентир, с каждым разом всё больше сбивает с толку. В конце концов заблудившийся человек начинает слышать в ветре тихий голос, шёпотом предлагающий ему подойти поближе. Тот, кто следует этому шёпоту, попадает на поляну, на которой некогда бывали и другие странники.

И тогда он действительно теряется. Навеки.

Персонажи

Когда речь заходит о Лесе шёпотов, потеря пути никогда не становится вопросом физической утраты ориентиров. Хотя блуждания по незнакомому лесу можно назвать пугающим делом само по себе, настоящая проблема человека, попавшего в Лес шёпотов, заключается отнюдь не в этом. Нет, настоящая проблема возникает тогда, когда человек теряет из виду свой нравственный путь, когда эмоции образуют клубок запутанных и безвыходных нитей внутреннего хаоса.

Человек, потерявшийся в лесу, имеет все шансы найти дорогу назад. Человек, спустившийся вниз по скользкому склону моральной деградации, может потеряться навсегда. Тёмный лес страшен, но тёмное сердце гораздо страшнее.

В этой истории игроки получают роли протагонистов, которые потерялись в лесу. Это может быть любой лес, от Тетфорда в Норфолке или Аллигени в Пенсильвании до нескольких акров растительности на заднем дворе поместья. Тем не менее, герои теряются не на физическом уровне – прежде всего они должны потерять свой нравственный путь. Преступник, ворующий у других ради выживания, женщина, изменяющая любящему мужу, парень, убивший соперника из ревности или мести. Эти люди потеряли свой путь – морально и эмоционально. Они *уже* потерялись в тених своей души. Теперь они исчезают и в тених деревьев, потому что тёмное сердце этого леса отражает сгустки тьмы в сердцах самих героев.

Протагонистами могут быть самые разные люди, которые только могут оказаться в лесу: рейнджеры, дети, туристы, отдыхающие, полицейские и агенты ФБР, журналисты или исследователи. Каждый игрок должен определить, как его персонаж попал в это место, имея в виду, что такой персонаж должен был пострадать от нарушения

собственных принципов и законов. Это должен быть персонаж, которому предстоит найти путь обратно к свету. Возможно, недавно персонажи даже утратили по очку Нравственности или сохранили прежний уровень этой характеристики, балансируя, тем не менее, на самой грани очередной проверки.

Для того чтобы выбраться из леса, персонажам придётся последовать по цепочке из хлебных крошек, созданных их собственными истерзанными умами и душами. Обратите внимание, что персонажам не обязательно знать друг друга: они могут впервые столкнуться друг с другом уже в лесу. Тем не менее, как можно будет увидеть позже, существуют определённые способы объединить героев в одну команду, которая потеряется в этом непостижимом месте уже после сплочения.

История

В 1964 году цирк “Трамбле и сыновья” потерялся в лесу. Этого не должно было произойти: путешествие между Бревигстауном и Киллдейром было вопросом лишь нескольких миль. Кроме того, один из работников цирка всегда шел вперёд, отмечая дорогу жёлтыми стрелками на уличных вывесках и деревьях, а потому члены каравана точно знали, куда им следует двигаться дальше. Заблудиться было попросту невозможно. И всё же караван из одиннадцати грузовиков и трёх легковых машин в какой-то момент обнаружил, что пути вперёд больше нет. Вернувшись назад, водители обнаружили, что исчезли даже ориентиры, которые они оставили позади. Неужели кто-то их снял? Или ветер сорвал или смёл эти знаки? Человек, прокладывавший дорогу, вернулся к каравану и заявил, что он даже не узнаёт этот темный лес, граничащий с едва приметной дорогой, по которой они путешествовали. В тревоге они повернули караван назад, по одной машине за раз, и двинулись в обратный путь. Но всё было напрасно. Несмотря на то, что они двинулись точно той же дорогой, которой добирались сюда, им пришлось миновать множество ориентиров, которых не помнил ни один член их группы. В конце концов они начали замечать, что всё время оказываются в одном и том же месте – в конце безлюдной дороги, тянущейся через мрачный лес. Они пытались выбраться снова и снова, зная, что до наступления темноты им необходимо оказаться уже в Киллдейре, чтобы подготовиться к представлению. Тем не менее, вскоре топливо в бензобаках иссякло, а на дорогу спустились сумерки.

Именно в эти мгновения караван впервые услышал шёпот.

Цирковая иерархия

В любом человеческом коллективе существует своя иерархия, и группа “Трамбле и сыновья” в этом смысле ничем не отличалась от других сообществ. На вершине этой социальной цепочки находился один из заглавных сыновей, старик по имени Делвин, который жил в собственном трейлере и копил деньги как настоящую святыню (он помнил ужасы Великой депрессии и вынес из пережитого убеждение в том, что жадность есть одно из условий выживания в этом мире). Ему подчинялся Директор – вечно упитый помощник с самодовольной внешностью. Директору подчинялись акробаты (“Парящие кошки”) и укротители животных (Сафари Джо и его жена Матильда). Под ними находились пятеро клоунов, под клоунами – подростки, дети и бывшие заключенные, нанятые для установки сцены и очистки отходов животного происхождения. В самом низу этой неофициальной иерархии находились цирковые уродцы.

Эти уродцы – такие как Дикая Шиара, Родерик Резиновый и Блабберфэт, “Самый толстый человек мира”, – были огромным приобретением для всей компании. Некоторые зрители приходили только затем, чтобы посмотреть на них, иногда даже пропуская представление в целом. Цирк уродов имел оглушительный успех (наряду, пожалуй, с демонстрацией баночек, в которых хранились обезображенные младенцы в формальдегиде), однако это, в конечном счете, и привело к трагедии. Дело в том, что невзирая на свою болезненную популярность, уродцы были бедны. Трамбле не платил им

и половины того, что получали мальчишки, убравшие навоз. Это неравенство в конце концов принесло им великую боль.

Шёпот

Первоначально шёпот не имел ничего общего с человеческой речью. Казалось, будто кто-то бормочет в отдалении, и не более того. Большинство участников каравана предпочли его игнорировать, списывая услышанное на звуки природы или свист ветра. Однако по мере того как ночь приближалась, шёпот становился всё громче, и вскоре циркачи уже могли разобрать в этом шёпоте тихие слова. Каждый слышал одно и то же, однако произнесённое разными голосами. Некоторые слышали голос матери или давно умершего друга. Кто-то даже не различал в шёпоте каких-либо голосов, вместо этого интуитивно воспринимая слова внутри своего сознания. Кое-кто даже решил, что они слышали голос Бога и Его ангелов.

Шёпот говорил им: *“Берите вещи и ступайте в лес, я покажу вам дорогу”*. Он говорил это не раз и не два, а повторял снова и снова, и вскоре эти слова начали казаться правильными и глубокомысленными, как если бы это было самое разумное предложение на свете. В конце концов циркачи упаковали вещи, прихватили с собой всё, что можно было унести на себе, собрали палатки и взяли палки, которые их поддерживали. Они захватили несколько инструментов, продуктов питания, верёвки и личные вещи. А затем, уже в твёрдой уверенности, что шёпот не просто даёт им хороший совет, но и сулит великую мудрость, все они пошли в лес. И исчезли из этого мира.

Пропавшие души

Трамбле и сыновья оказались не первыми людьми, пропавшими в этом лесу в обход всех законов физики. Они стали всего лишь последними в длинной очереди несчастных со сложной судьбой. Ниже приведены только несколько примеров групп, попавших в это место из разных мест и веков. Все они оказались в одном и том же месте, на лесной поляне, отделяющей этот уголок реальности от окружающего мира.

- В конце первого века нашей эры караван римских чиновников и солдат, обладавших сомнительной репутацией, ехал через лес Эппинг по пути из Лондона в Данмоу в античной Британии. Неожиданно члены группы заметили, что дорога теряется – и что самое странное, листья и заросли появились не только впереди, но и позади каравана. Вскоре из-за деревьев послышался шёпот, и караван был вырван из этой реальности.

- Многочисленные легенды индейских племен повествуют о бедных индейцах, которых “проглотил голодный лес”. Группы охотников, женщины, собиравшие пищу, и даже целые племена считались пропавшими без вести. Такие истории индейцы рассказывали ещё до колонизации. Многие полагали, что люди попадают в подобное место за предательство своего народа.

- В 1790 году в штате Вирджиния один чиновник и его молодой писарь похитили норфолкскую девушку, утверждая, что она ведьма. Они отвели её в лес, якобы для наказания, однако ей удалось сбежать. Бросившись в погоню, чиновник и писарь потеряли дорогу и не смогли выбраться. Девушка оказалась единственной, кто вернулся в город – что лишь доказало факт заключения сделки с Дьяволом...

- В 1855 году группа пьяных торговцев вином выехала из города Атли в немецком Шварцвальде. Всего через несколько минут после того, как их телега выехала на окраину города, у неё отвалилось колесо. Когда они попытались вернуться, чтобы позвать на помощь, города позади уже не было. Однако вернувшись обратно, они не смогли найти и телеги. Они заблудились, и шёпот заманивал их всё глубже в окружающий лес.

- В 1929 году поезд, шедший с Восточного побережья США к Западному, сошёл с путей. Связь между вагонами нарушилась, и контейнеры прокатились по всем вагонам, раздавив по пути множество человек. Однако некоторые выжили, и те из них, кто обладал сомнительной нравственностью, слышали тихие голоса на ночном ветерку,

просачивавшемся между деревьев ближайшего леса. Эти голоса обещали помочь, и уже очень скоро часть выживших двинулась в лес. После этого никто не обнаружил ни их, ни их трупы.

- В 1953 году пропал без вести целый школьный класс. Дети, учившиеся в частной школе Брехтхаус в Коннектикуте, придумали собственную систему шпаргалок, позволившую им проходить тесты без малейшего труда. Когда они вышли на улицу после уроков, голоса из ближайшего леса поманили их к себе. Дети спрятались от учителя и пошли на звук. Больше о них никто не слышал.

Исследования

Персонажи могут попасть в Лес шёпотов по чистой случайности. Например, они могут отправиться на прогулку и попросту не найти дорогу обратно. Другие герои могут быть журналистами или иного рода исследователями, изучающими слухи об этом феномене. Возможно, они пытаются узнать о судьбе пропавших людей для местной газеты или, возможно, исследовать паранормальные характеристики близлежащих лесов, чтобы определить, насколько можно верить местным легендам.

Если протагонисты исследуют это явление прежде, чем затеряться в лесу, используйте правила проведения исследования, описанные на стр. 55 основной книги правил. Исследования могут проводиться в местных библиотеках, редакциях газет или краеведческих архивах, посредством поиска в Интернете или опроса местных жителей, включая родственников и друзей пропавших. В последнем случае персонажи могут основывать броски на социальных характеристиках – например, Внушительности + Убеждении или Манипулировании + Запугивании. В результате успешной проверки протагонисты могут услышать истории, приведённые выше.

В случае с персонажами, пропавшими более спонтанным образом, вы можете позволить проверку Интеллекта + Самообладания или Интеллекта + Образования для того, чтобы персонаж попытался вспомнить смутные клочки информации об этом месте (Самообладание может позволить протагонисту вспомнить легенды и мифы, в то время как проверки Образования могут помочь ему вспомнить исторические факты, например, даты или конкретные обстоятельства исчезновения людей). Протагонисты могут даже вспомнить истории своих родителей или няни о цирке, который исчез бесследно, оставив посреди дороги пустой караван и несколько беспомощных животных, хотя эта история могла быть просто осовремененной версией байки о Марии Селесте.

Обратите внимание, что приведённые выше истории – далеко не единственные, которые могут вспомнить протагонисты. Вы можете придумать и другие, более близкие самим героям рассказы или легенды, которые сделают сюжет этих историй более личным. Так, персонаж будет куда больше заинтересован в изучении рассказов о местных жителях или даже пропавших членах его семьи, чем исследовании легенд о каких-то немецких виноделах.

Поляна в лесу

Все, кто поддался зову свистящего шёпота, вне зависимости от того, где они находились до этого, попадают в одно и то же место: небольшую полянку в окружении леса. В основном, поляна лишена деревьев, хотя и окружена колючим кустарником и густыми зарослями. Сама площадка располагает приблизительно ста ярдами в ширину и приблизительно двустами метрами в длину. Полянка носит несовершенную продолговатую форму и оцеплена по всей протяжённости странной смесью густой сосны, белой осины и чёрных дубов. В конце поляны стремится небольшой ручеёк. Его вода отдаёт серой, а вкус её горек. Также на поляне можно найти несколько шишковатых и вялых фруктовых растений (груши, яблони, вишни). Плоды съедобны, но также горьки. Любого, кто пытается покинуть площадку, ждёт неприятный (и пока ещё невидимый) сюрприз приблизительно в четверти мили от края. Деревья вокруг поляны образуют

кривое кольцо, украшенное извилистыми колючими кустарниками аномальной высоты (каждый из них необычайно толст и превышает десять футов). Кусты украшены острыми шипами (около дюйма длиной). Царапины, нанесённые этими шипами, вызывают мучительную боль. Этот витой барьер из колючих кустарников опоясывает всю полянку и лес, расположенный сразу за ней.

Встречаются и другие физические аномалии. Ночью всегда светит яркая, полная луна. В течение дня светит солнце, однако оно похоже на бледный и даже несколько побелённый шар. Солнечный свет непрерывно освещает поляну, вне зависимости от сезона, и хотя он достаточно ярок, лучи отдают пепельно-серым оттенком. Тени на поляне длинные и глубоки, также независимо от перемещения источников света. Здесь всегда дует ветер, из-за которого на поляне немного прохладно: около 52 градуса по Фаренгейту. Иногда начинается слабый дождь, а в небе закручиваются вихри из облаков. В целом, поляна – лишь небольшая площадка посреди серой полосы леса, окружённая уродливыми деревьями. Мир кажется здесь каким-то далёким и отчуждённым, как бывает в реальном мире в начале зимы. И постоянный шёпот, доносящийся из-за деревьев, не приносит забредшим сюда жертвам особого утешения.

Тёмный зов

Циркачи, как и все, кто был здесь до них, извлекли из этого события чрезвычайно горький урок. Как только шёпоты довели их до края поляны, сообщение изменилось. Теперь это было вовсе не доброе (пусть даже загадочное) обещание безопасности за стеной деревьев. Нет, голоса стали вызывать к ним, предлагая впустить в себя самые тёмные страсти. Шёпот, по-прежнему принадлежавший знакомым или любимым голосам каждого из путников, стал призывать их к мыслям о своих самых тайных страстях: запретным желаниям, чудовищном голоде и кровавых убийствах. Хуже всего было то, что эти страсти быстро вызвали разьединение между путниками. Цирковые уродцы услышали, что всё это время они терпели жестокость и высокомерие обычных людей, а потому пришло время восстать против угнетателей. “Нормальным” людям голоса внушили, что уроды отличаются от них не только физически, но и духовно. Их внешность была насмешкой над самим Творцом, смертным проявлением зла. Люди вошли на поляну единой группой, однако спустя какое-то время они разделились на несколько лагерей.

Вражда, закончившаяся массовым убийством, началась сравнительно просто: с ругательств, произнесённым шёпотом, или нескольких неуважительных жестов, показанных друг другу. В конце концов циркачи стали винить в своём положении цирковых уродов, в то время как сам уроды ответили, что их вообще не привыкли спрашивать, куда идти. Конфликт перешёл на физический уровень только после того, как Эдгар Собаколицый подобрал острый камень, лежавший в больной траве, и метнул его в сторону своих хозяев. Камень попал Матильде в лоб, раскроив кожу и залив кровью её глаз. Сафари Джо не стерпел этого. Он выхватил нож и бросился на Собаколицего, в результате загнав лезвие глубоко в бок парнишки. Количественный перевес обычных людей был очевиден, и это не предвещало уродцам ничего хорошего. Кроме того, обычные люди заведовали хранением всех вещей в караване, поскольку считалось, будто уродцам “нельзя доверять” подобные ценности. Это означало, что у обычных людей был доступ к инструментам, которых не было у уродцев – в частности, к кувалдам, которыми забивали колья палаток, а также топорам и мачете для разрезания веревок. К этому-то оружию и прибегли разъярённые циркачи.

Первая кровь

Кровавая бойня продлилась недолго. Тем не менее, уродцам удалось заставить своих товарищей заплатить за своё отношение. Прежде чем упасть на холодную землю, Эдгар откусил Джо ухо. Родерик Резиновый выхватил из носка перочинный ножик и нанёс череду быстрых ударов другим циркачам, прежде чем его удалось свалить ударом топора

в грудь. Но не смотря на все усилия, уродцы быстро встретили свою смерть. Кувалды пробивали головы, ржавые мачете взрезали мышцы. Пропитав землю кровью и услышав, что даже вечные шёпоты неожиданно затихли, циркачи пришли в ужас от того, что они сделали. Они никогда не относились к уродцам с особым уважением – может быть, даже презирали их, – но они никогда не считали нормальным лишить жизни даже таких, как они. Некоторые бросились с поляны прочь, в то время как другие рухнули на колени и стали плакать. Те, кто пытался бежать, немедленно наткнулись на стены терновника, мешавшие пройти дальше. Остальные почувствовали в сердцах какое-то крохотное движение, словно они только что подписали контракт, навсегда привязавший их души к этому месту.

Убийство уродцев шокировало циркачей. Ещё никогда на этой поляне не разворачивалось столь кровавой бойни. Уродцы были не первыми, кто потерял свою жизнь в этом месте, однако впервые людей убивали в таком количестве и в таком исступлении. Впитавшись в землю, их кровь оставила неизгладимый след как физическом, так и не сверхъестественном ландшафте этого места. Она запятнала душу этого леса и вскоре привела к резкому изменению всех, кто остался жив.

Метаморфозы

В течение нескольких дней или недель после резни выжившие подверглись... определённым изменениям. Их мускулатура начала смещаться, кости болезненно передвинулись. Изюба Сафари Джо показались рога, в то время как его жена начала толстеть и толстеть, пока её тело не превратилось в мешок желеобразной плоти. Глаза Директора покрылись густыми молочно-белыми катарактами, а из основания согбенной спины выдвинулся кожистый хвост. Старый Делвин Трамбле обзавёлся второй парой рук и перепонками между пальцев, а его кожа стала гладкой и скользкой, как у лягушки. Грехи прошлого и настоящего поднялись на поверхность, словно пятна на ткани самой души. Эти аномалии затронули всех циркачей. Ни один не избежал этой участи. К своему ужасу, они стали уродами наподобие тех, которых убили совсем недавно.

Лес уродов

Было бы жестоко предположить, что эти “уроды” жили долго и счастливо. Тем не менее, они стали жить дальше, не видя перед собой никакого выбора, и хотя у них было мало весёлых тем, на которые они могли бы поговорить друг с другом, они смогли использовать забранные из фургонов вещи для того, чтобы построить временный лагерь. Они установили большую палатку, в которой можно было спать в безопасности (хотя некоторые детали были повреждены, и палатка всё время съезжала на один бок). Им удалось развести огонь и поддерживать его, прикрыв сверху металлическими фрагментами, оставшимися от одной цирковой декорации (стоит отметить, что древесину, найденную в лесу, оказалось достаточно трудно разжечь). Они настрогали брёвен для дров и деревянных знаков, на которых они решили написать старые цирковые присказки наподобие “никогда не знаешь, что произойдёт в лесу” или “Никогда не оглядывайся, выходя на сцену”. Кто-то даже мрачно пошутил, разместив на ближайших деревьях несколько цитат старого П.Т. Барнума наподобие “Вот подлинный путь к успеху”.

На поляне было нетрудно найти еду, хотя она отличалась отталкивающим вкусом. Кислые и замшелые фрукты вполне могли поддержать их силы, а постоянный поток воды гарантировал выживание (хотя также был ужасен на вкус). Тем, кто хотел побольше белка, было достаточно просто выйти и поймать себе ужин: животные регулярно забредали на поляну или её окрестности, хотя никто не мог понять, как они пробираются сюда сквозь терновник. Могли ли они попасть сюда в поисках пищи или воды? Или они тоже потеряли *свой* путь? При ближайшем рассмотрении животные всегда оказывались хилыми или тощими, а их мех или шерсть обычно торчали редкими клочками на голой коже. У некоторых глаза застилали катаракты, как у Директора цирка. Другим не хватало

одной или двух конечностей. В любом случае, их было нетрудно убить (+1 ко всем броскам Выживания), хотя мясо всегда оказывалось упругим и жирным.

Вскоре циркачи начали находить останки тех, кто пришёл на эту поляну до них. В близлежащем лесу, докуда они ещё могли дойти, обнаружились тела детей (школьников из Брехтхауса), многие из которых висели на стене колючего кустарника. В некоторых местах шипы были настолько огромными, что протыкали тела насквозь. Кроме того, им удалось найти трупы (в основном скелеты, обглоданные насекомыми и голодными животными) пассажиров поезда, попавших сюда ещё до детей. Циркачи разобрали имущество эти жертв на безделушки: золотые часы, разбитый или пустой чемодан и так далее. Кто-то из циркачей рассказывал, что наткнулся и на жертв из более древних времён, обнаружив наконечники индейских стрел и пробки от винных бутылок. Директор слепо наткнулся на старый римский шлем и с тех пор отказывался его снимать. Уродцы перенесли тела на импровизированное “кладбище” в дальнем конце леса, за пределами поляны. Они повесили трупы и скелеты на колючие стены терновника, раскрасив их мёртвые лица и превратив их в клоунский грим. Некоторые делали это в качестве своеобразного “символа почитания”, полагая, что лес и поляна обладают разумом и оценивают их поступки. Другие сделали это в виде предупреждения: всякий, кто попытается сбежать, встретит смерть на шипах терновника.

Мифология

С годами циркачи (во многом благодаря Трамбле, и позже – и Директора) разработали некую полубезумную форму мифологии, объясняющей сущность Леса. Прежде всего, некоторые предполагали, что оказались в Аду – мистической тюрьме, в которую они были брошены за свои проступки. Однако многие обнаружили, что со временем они начинают, пусть даже неохотно, привязываться к этой поляне и видеть в ней свой дом. Кроме того, откуда доносится этот шёпот? Как бы то ни было, циркачи вскоре начали приписывать области своего рода нечеловеческий разум, словно чья-то божественная или демоническая воля выбрала их для этого заточения. Поэтому, чем бы ни был Лес шёпотов, он заслуживал поклонения.

Директор стал “жрецом” Леса и начал организовывать бессистемные, но постоянные собрания для молитв и поклонения духам поляны. Поклонения принимали самые разнообразные формы, однако чаще всего циркачи приносили в жертву животных, пили друг у друга кровь или истязали свои тела, бросаясь на шипы терновника.

Когда на поляне время от времени появляются новички, циркачи относятся к ним как к потенциальным новообращённым, которые просто не знают подлинной “славы”. Если пришельцы не желают слушать их легенды и молиться вместе с ними, их приходится заставить чтить Лес.

Что это?

Так что же такое Лес шёпотов? Само собой, это место трудно описать научными терминами, как и не существует какого-либо руководства, приводящего полную историю этого леса. Тем не менее, персонажи, попавшие в эту ловушку, обладают возможностью найти выход отсюда, поняв, что представляет собой Лес шёпотов. Подобное объяснение не должно быть прямолинейным, однако путём исследований или разговоров с рационально настроенными обитателями поляны, персонажи могут прийти к мысли о способе бегства. Ниже приведены три возможных объяснения сущности леса:

- Это не Ад, но его пограничная зона. Протагонисты, недавно утратившие свой нравственный путь, попадают на эту поляну, ибо Ад показывает им, что их ждёт, если они не проявят осторожность.

- Это место подобно Бермудскому треугольнику. Лес шёпотов представляет собой одну из тех странных частей света, которые время от времени поглощают людей заживо. Он воплощает собой первозданную природу, место, возникшее задолго до человеческой

цивилизации. Мораль этой истории может быть совершенно элементарной, наподобие “Человеку не место в лесу”.

- Поляна нереальна – она существует лишь в разуме самих пленных. Как только протагонисты находят выход, любые доказательства существования этого места исчезают без следа. В независимости от того, сколько времени они провели в Лесу шёпотов, в реальном мире не проходит и дня. Это тюрьма для разума и души, нематериальное пространство для испытания нравственной стойкости персонажей.

Настоящее

Уродцы до сих пор проживают на этой поляне. Некоторые из них умерли. Другие вступили в связь и породили не менее уродливых младенцев. Иногда кто-нибудь из них решает, что больше не может этого вынести и пытается выбраться, неизбежно погибая в терновнике, обгадя его корни своей кровью. Трамбле умер около десяти лет назад в удивительном возрасте ста тринадцати лет. Его не стали бросать к остальным покойникам. Вместо этого циркачи сделали из него чучело, набив его листьями и сушёными фруктами, после чего построили для него шаткий трон, который можно было бы переносить на плечах. Время от времени уродцы устраивают танцы вокруг костра и обходят его с телом старого Делвина, водружённым на трон. Сафари Джо ещё жив, в то время как его жена давным-давно умерла. Директору уже восемьдесят, и он сам провозгласил себя королём после смерти Трамбле. Некоторые клоуны умерли, но большинство молодых людей, работавших на цирк Трамбле, пока ещё живы.

Изредка на поляне показываются новые пленники. Эти люди, забредшие в странный лес где-нибудь на другом конце света, в итоге оказываются посреди поляны с уродами, огороженной забором из колоссальных колючек. Вскоре у них также начинают вырастать дополнительные органы, после чего уроды неохотно их принимают. В конце концов, все они – часть единой “семьи”. Уродцы уже сложили что-то вроде местного свода законов, и побег считается своеобразным предательством своих братьев.

Система

В этом сеттинге используется череда дополнительных правил, подробно описанных ниже.

Блуждания

Заблудиться в Лесу шёпотов могут только лишь те, кто потерялся не только физически, но и эмоционально. Простого блуждания даже в самом безлюдном лесу недостаточно для того, чтобы оказаться на поляне уродов. Для этого персонаж должен утратить нравственный путь. Иными словами, с точки зрения игромеханики персонаж должен потерять очко Нравственности незадолго до начала этой истории. Это событие создаёт надлежащие условия (моральную неопределенность) для привлечения шёпотов. В качестве альтернативной возможности игроки могут создать персонажей, перенёсших другую потерю: Рассказчик может даже решить отыграть с ними эту историю, сосредоточившись на эффекте *потери*. Такую историю можно провести ещё до полноценной игры либо отложить для того, чтобы вернуться к ней в качестве флэшбека. Если хотите, вы можете решить, что персонаж не обязан терять очки Нравственности. В конце концов, миру известны и другие виды эмоционально “утраты” – например, следующие:

- Смерть друга или любимого человека (ребёнка, лучшего друга, родителя)
- Недавний развод или болезненный разрыв
- Психические заболевания (получение отклонения вследствие стрессовой ситуации или другой потери, не связанной с понижением Нравственности, или усиление ранее существовавшего отклонения).
- Неизлечимые заболевания (рак, СПИД)

- Банкротство

Из точки А в точку Б

Вы можете связать начало истории непосредственно с результатом потери Нравственности. Например:

- Персонаж, совершивший непредумышленное убийство, решает спрятать тело в лесу или просто подышать свежим воздухом, после чего не находит дороги назад.
- Семья, длительное время страдавшая от внутренних конфликтов и ссор, может начать спорить в очередной раз посреди дороги, после чего заметить какие-то незнакомые ориентиры... и что это, чёрт побери, за шёпот?
- Человек, избивавший жену и пренебрегавший своим ребёнком, может выйти покурить, очистить голову от мыслей и потом решить, как ему быть дальше. Когда он оборачивается, дома за его спиной больше нет.
- Автоугонщик с приятелем крадут чей-то автомобиль, после чего решают привычно загнать его в тайный гараж, расположенный в лесу. Когда они подъезжают на место, оказывается, что гаража нет, а лес начинает казаться темнее и глубже, чем раньше.
- Персонаж решает пройти сеанс психотерапии, чтобы справиться с подавляющим чувством вины (из-за недавно совершённого действия или сделанного выбора). В перерыве он слышит с улицы шёпот и видит лес, расположенный прямо за автостоянкой.

Зов леса

Эта история предполагает неизбежное столкновение персонажей с зовом, исходящим из Леса шёпотов. Каждый герой слышит его по-своему, и шёпоты всегда принимают форму голоса тех, кто связан с ним на личностном уровне. Это может быть голос мёртвого друга или бывшей жены. Иногда голоса отличаются менее личным характером, адаптируясь под желания слушателя (например, завзятый бабник может услышать зов красавицы, а верующий человек – слова бога или богини).

На первых порах персонажи наверняка не будут убеждены в их подлинности. Тем не менее, вскоре голос начинает обретать завлекающие, почти гипнотические черты. В такие моменты персонажи и начинают всё ближе подходить к Лесу шёпотов (см. ниже). Знакомые тропы начинают меняться или полностью исчезают. Ориентиры меняют своё местоположение. Любое оборудование, предназначенное для поиска пути (компас, GPS) утрачивают свои функции. В такие моменты персонаж может попытаться забыть о шёпоте и найти дорогу назад.

Бросок: Сообразительность + Выживание против запаса из 20 дайсов, отражающих гипнотическую силу леса

Действие: Продолжительное состязание. Каждый бросок отражает один час блужданий. Первый, кто достигает десяти успехов, побеждает в этом состязании. Если побеждает лес, персонаж поддается шёпотам и идёт к поляне. Если игроку удастся набрать больше успехов, его персонажу удастся выстоять перед шёпотом и выйти на знакомую дорогу. Если вы хотите гарантировать, что целая группа протагонистов попадёт на поляну, вы можете попросить их делать броски только за персонажа с самым низким показателем Сообразительности + Выживания и применять результаты для всей группы. Возможно, такой персонаж просто исчезает в ближайших кустах и остальные решают найти его самого или просто следуют туда, куда он пошёл минуту назад. В любом случае, группа невольно оказывается на поляне.

Результаты броска

Полный провал: Полный провал в любом из бросков означает, что персонаж проигрывает состязание сразу. Странник настолько поддается голосам, что идёт напрямик на шёпоты (поскольку лес не получает никаких штрафов при этой проверке, шёпоты не способны получить полный провал).

Провал: Персонаж не получает успехов в своём последнем броске, что уменьшает его

шансы на сопротивление. Как только лесу удастся накопить десять успехов, персонаж обнаружит себя на поляне.

Успех: Персонаж получает успех в последнем броске и добавляет его (или несколько успехов) к общей сумме. Он чувствует себя более уверенно (по крайней мере, в эти секунды) и даже считает, что сможет найти дорогу назад, а эти звуки – не более чем галлюцинация. Если персонаж первым накапливает десять успехов, ему удаётся выбросить шёпоты из головы и найти дорогу домой – на этот раз. Любое оборудование начинает функционировать снова.

Исключительный успех: Персонаж, набравший 15 или более успехов и победивший в состязании, навсегда обеспечивает себя иммунитетом к шёпотам леса.

Возможные модификаторы: Персонаж обладает Медитативным сознанием (+1), Чувством опасности (+1), Чувством направления (+2), умеренным отклонением (-1), тяжелым отклонением (-2)

Обезображенность

По прибытии на полян, протагонисты (как и персонажи Рассказчика) начинают подвергаться физическим трансформациям, присущим всем обитателям этого места. Мутации продолжаются в течение трех дней, усиливаясь понемногу за раз. Так, рога поначалу могут казаться лишь синяками и шишками, на второй день – кровоточащими язвами и лишь на третий день – полноценными протуберанцами.

Подобные изменения напрямую связаны с Пороком протагониста. Эта характеристика, отражающая склонность героя к определённому виду безнравственного поведения, материализуется на физическом уровне. Мутация наделяет персонажа не только слабостями, но и определёнными бонусами. Каждый персонаж получает одну мутацию, связанную с его Пороком (в качестве опционального правила вы можете решить, что персонажи, опустившиеся до пятого или более низкого уровня Нравственности, получают сразу две аномалии).

Старайтесь выбирать те мутации, которые лучше всего отражают сущность протагониста или которые способны просто понравиться игроку в самой игре. Если протагонистам удастся сбежать с поляны, уродства начнут ослабевать, пока не исчезнут по окончании ещё трёх дней.

Зависть

В основе зависти лежит желание обзавестись тем, что есть у других: будь это внешность, связи, имущество или что-то другое. На поляне шепчущего леса склонность к зависти проявляется одним из трёх способов:

- **Собачье лицо:** Ранние христианские богословы связывали зависть с собакой. Как следствие, персонаж обретает лицо, напоминающее псиную морду. Хотя он и не приобретает непосредственно собачьей головы, его нос вытягивается, кожа покрывается мехом, зубы заостряются и лицо в целом приобретает сходство со звериной мордой. Такой персонаж получает бонус +1 к любым попыткам укуса жертвы, однако страдает от штрафа -1 при любых проверках Внушительности и Манипулирования (за исключением тех, которые направлены на Запугивание). Кроме того, он наносит укусом летальный урон и не обязан заключать жертву в захват.

- **Странные глаза:** Зависть часть подталкивает человека к тому, чтобы поглядывать на других озлобленным, немигающим взглядом. Персонаж может приобрести странные глаза (огромные, лишённые зрачков, кроваво-красные или светящиеся). Его веки съеживаются, лишая необходимости мигать. Персонаж получает +1 дайс к проверкам восприятия, требующим зрительного осмотра цели. Также он получает штраф -1 на проверки Внушительности и Манипулирования (за исключением направленных на Запугивание).

- **Карта шрамов:** Некоторые полагают, что грех Зависти представляет собой скрытую (или не вполне скрытую) ненависть к самому себе. При получении этого качества

персонаж покрывается болезненными рубцами алого цвета. Кроме того, он теряет волосы. Взамен он приобретает +1 дайс к проверкам Запугивания, хотя постоянная боль, причиняемая шрамами, налагает штраф -1 на проверки Выносливости.

Чревоугодие

Грех (и Порок) Чревоугодия предполагает потребление куда большего количества благ, чем того требует тело и разум (как правило, это касается пищи и напитков, хотя Порок срабатывает и при потреблении других веществ). Чревоугодие деформирует тело одним из трех способов:

- **Свиное тело:** Свиньи часто отождествляются с Чревоугодием. Персонаж получает физические черты кабана или свиньи. Его нос превращается в рыло, нижние зубы становятся толще и тянутся вверх, словно клыки, а тело покрывается грубой щетиной, подобной шкуре дикой свиньи (кроме того, он начинает источать прогорклый запах). Персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Выносливости, поскольку его тело становится жестче. Тем не менее, он получает штраф -1 на проверки Внушительности и Манипулирования (за исключением направленных на Запугивание).

- **Безобразный жир:** Ожирение считается неоспоримым признаком этого греха. Персонаж не просто приобретает лишний вес, он начинает страдать от патологического ожирения. Его плоть набухает и расширяется, достигая 400-фунтовой массы. Персонаж получает +1 пункт Размера (и вследствие этого +1 уровень Здоровья), однако начинает страдать от штрафа -1 на все броски Ловкости и Выносливости.

- **Огромный рот:** Чем больше рот, тем больше можно в него положить. Прожорливый человек может обнаружить, что его губы неестественно опухли, а зубы растут и изгибаются, сложно ряж желтых камешков. У него затрудняется речь, налагая штраф -1 на все социальные проверки с участием речи, однако укус наносит летальный урон, получает +1 дайс к атаке и перестаёт требовать захвата жертвы.

Жадность

Жадностью называется нездоровая потребность в материальных благах или даже статусе. На поляне шепчущего леса этот Порок материализуется следующими способами:

- **Жабообразность:** Древние христианские богословы приписывали грех Жадности жабам и лягушкам. Персонаж приобретает некоторые качества этих амфибий, включая глаза навывкате, зелёную или желтоватую кожу, перепонки между пальцев и удлинённые ноги, контрастирующие с короткими ручками. Персонаж получает +1 бонус к Броне благодаря плотной и эластичной коже. Тем не менее, проверки Силы страдают от штрафа -1 из-за слабых, растягивающихся мышц.

- **Дополнительные руки:** что может больше помочь ухватить приз, чем вторая пара рук? У персонажа появляется вторая пара рук сразу под первой, хотя она практически не способна функционировать. В сущности, она подобная паре резиновых рук, болтающихся по сторонам от тела. Персонаж получает бонус +1 к защите и Рукопашному бою (у вторых рук хватает сил, чтобы остановить удар или ткнуть противника в ответ). Тем не менее, он получает штраф -1 к проверкам Ловкости, поскольку чаще всего эти руки только мешают.

- **Липкий язык:** Персонаж может приобрести сходство с жабой не столько на внешнем уровне, сколько внутри. У него появляется длинный, липкий язык, способный хватать предметы. Это предоставляет герою бонус +1 к попыткам захватить цель, а также повышает Инициативу в ближнем бою на +1. Тем не менее, предметы, которые персонаж может подхватить языком, должны обладать Размером 1 или меньше. Кроме того, язык мешает говорить, налагая штраф -1 на социальные проверки, требующие речи.

Похоть

Похоть отвечает за чрезмерную тягу к каким-либо удовольствиям – чаще всего

сексуального характера.

- **Резиновое тело:** Подлинный инструмент похотливого человека – само его тело. Это величайшее орудие боли и наслаждения. Тело протагонисты становится необычайно податливым. Суставы могут сгибаться во всех направлениях, конечности и пальцы теряют былую прямоту. Персонаж получает +1 дайс к проверкам на Ловкости, однако в то время как тело становится более гибким, мышцы протагонисты слабеют. Он получает штраф -1 ко всем проверкам Силы.

- **Рога:** В греческой мифологии похоть воплощали сатиры. У персонажа появляются рога, растущие прямо из лба. Они позволяют наносить удар головой с бонусом +1. Хотя урон носит летальный характер, такой удар требует заключить врага в захват. Тем не менее, рога растягивают кожу и плоть на лбу персонажа, что вызывает лёгкое косоглазие. Любые броски на основе зрительного восприятия утрачивают -1 дайс.

- **Андрогинность:** Большинство человеческих тел могут служить храмами удовольствий, обладающими теми или иными признаками пола. Персонаж с данной мутацией получает качества обоих полов. Фактически он становится просто двуполым или гермафродитом – или, напротив, утрачивает какие-либо признаки половой идентичности. Это мистически делает персонажа более привлекательным, наделяя его бонусом +1 к проверкам Внушительности и Манипулирования. Тем не менее, кипящие внутри гормоны порой застилают разум, налагая штраф -1 к проверкам Решительности и Самообладания.

Гордыня

Порок Гордыни выражается в чрезмерной, самовлюбленной вере в себя.

- **Лошадиная морда:** Теологи связывали порок гордыни с лошадьми, полагая, что лошадь – достойнейшее из животных (и вместе с тем одно из самых упрямых). Лицо персонажа приобретает лошадиный характер, вытягивая и сдуваясь. Уши приподнимаются и начинают торчать. Хотя персонаж не приобретает буквальную лошадиную голову, при взгляде на него трудно не провести параллели с этим животным. Персонаж получает штраф -1 на проверки Внушительности и Манипулирования (за исключением направленных на Запугивание). Тем не менее, он получает также упрямство лошади, выражающееся в бонусе +1 на Решительность и Самообладание.

- **Катаракты:** Говорят, горделивые люди слепы к истине. Подобная слепота может наделить человека густыми белыми катарактами. Хотя персонаж не слепнет окончательно и сохраняет способность различать формы и некоторые детали, любые броски на основе зрительного восприятия проходят со штрафом -1. Другие органы чувств стараются компенсировать эту слабость, повышая соответствующие проверки (обоняние, вкус, осязание, звук) на +1.

- **Макроцефал:** Гордый человек много думает о себе, и его голова распухает соразмерно его представлению о своей личности. Такой персонаж получает бонус +1 к проверкам Интеллекта и Сообразительности, однако его голова становится неестественно тяжелой, что отнимает -1 дайс из запасом дайсов, основанных на Ловкости. Персонажу всё время приходится прилагать усилия, чтобы удержать тяжёлую голову на усталых плечах.

Лень

Праздность и лень выражаются в греховном отвращении к труду. Такой персонаж пытается избежать работы любой ценой.

- **Мёртвые конечности:** Ленивые люди стараются ничего не делать. Эта мутация помогает им воплотить подобную мечту в жизнь. Одна пара конечностей (рук или ног) ленивого персонажа атрофируется и “отмирает”. Эта пара конечностей становится практически бесполезной, однако последнее вынуждает вторую пару компенсировать эту слабость. Любая проверка Силы и Ловкости, основанная на отмеревшей паре конечностей,

проходит со штрафом -2, в то время как другая получает равнозначный бонус.

- **Микроцефал:** Мышление – не менее тяжкий труд, чем физическая работа. Оно требует усилий со стороны мозга, а ленивый старается избежать *любого* труда. Голова персонажа уменьшается (как у циркового уродца) и сужается до заострённого куска плоти и костей. Мозг сдавливает, и мышление становится особенно трудной задачей. Такой персонаж получает штраф -1 на проверки Сообразительности и Интеллекта. Тем не менее, тело протагониста компенсирует эту слабость сверхъестественной стойкостью (+1 очко добавляется к Выносливости и, соответственно, Здоровью).

- **Пролежни:** Многие лентяи предпочитают почти не двигаться или попросту оставаться в постели. Последнее образует на их телах пролежни. Независимо от того, действительно ли персонаж постоянно остаётся в постели, на коже протагониста появляются соответствующие отметины, наполненные мутной жидкостью. Хотя они не причиняют боли, тело становится слабее. Жертва теряет очко Здоровья вне зависимости от уровня Выносливости и Размера. Взамен персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Внутренности и Манипулирования, направленным на устрашение.

Гнев

Гнев подталкивает персонажа к мести. Этот грех может проявляться на теле протагониста одним из следующих способов:

- **Когти:** Многие млекопитающие, включая медведей, волков и тигров, воплощают этот порок в человеческой мифологии. Каждое из этих созданий наделено огромными когтями, которые и получает протагонист. Из кончиков его пальцев показываются когти длиной в один дюйм или даже немного больше. Они предоставляют бонус +1 к проверкам Рукопашного боя и наносят летальный урон. Тем не менее, проверки Ловкости, основанные на использовании рук, получают штраф -2.

- **Примитивное тело:** Гнев часто ассоциируется с первозданным буйством дикой природы. Данное уродство отвечает подобным ассоциациям во всей полноте. Тело протагониста покрывается жёсткими волосами, а позвоночник и весь скелет преобразуется в соответствии с телом неандертальца. Герой получает бонус +1 бонус на проверки Силы, однако начинает страдать от штрафа -1 на проверки Внутренности и Манипулирования (за исключением направленных на Запугивание).

- **Агрессивная плоть:** Тело протагониста покрывается синяками или родимыми пятнами, изображающими нечто вроде огня, ножей, молний или хищных животных – всего, что напоминает людям о гневе. Всякий раз, когда персонаж впадает в ярость или чувствует боль, он получает штраф -1 на проверки Решительности и Самообладания. Тем не менее, в таком состоянии он начинает игнорировать штрафы за получение ран. Оба эффекта длятся до окончания сцены.

Другие эффекты

Лес шёпотов и поляна уродов могут потребовать применения и других систем.

Стена шипов

Поляну и прилегающий к нему лес окружает плотный барьер из колючек. На первый взгляд, пробраться через него невозможно. Он возвышается более чем на 10 футов и щерится толстыми шипастыми лозами. Тем не менее, персонажи могут с высокой вероятностью предположить, что есть хоть *какой-то* способ пройти сквозь этот забор (скорее всего, чрезвычайно опасный, однако при хороших бросках и наличии других обстоятельств персонажи могут миновать даже эту преграду). Те, кто пытается пробраться через стену шипов, страдают от следующих эффектов:

- Царапина, нанесённая даже одним шипом, причиняет невыносимую боль. Каждый шип сверхъестественно остр и лишь едва уступает по размеру медвежьему когтю. Шипы легко проникают сквозь одежду и другие предметы, призванные защищать кожу, не

говоря уже о том, что они проходят сквозь мышцы и жилы, как нож сквозь масло. Персонажи не могут защититься от боли какими-либо бросками. Каждый фут, пройденный персонажами рядом с шипами (то есть при наличии физического контакта с этими смертоносными растениями), наносит героям очко летального урона.

- Броня может несколько защитить от подобного урона, однако даже её трудно назвать эффективным и долговечным способом спасения. Броня позволяет игнорировать повреждения от шипов на протяжении нескольких раундов (точное число которых равно уровню самой Брони). После этого броня повреждается и больше не предоставляет никакой защиты.

- Хотя урон сам по себе способен отпугнуть персонажа, гораздо более страшным свойством шипов является их способность цепляться за кожу или одежду. Для того, чтобы высвободиться и избежать дальнейшего урона, персонаж должен сделать бросок на Силу. Провал означает, что персонаж будет получать урон из раунда в раунд, до тех пор, пока не сможет освободиться. Окружающие могут помочь застрявшей жертве по правилам, описанным на стр. 134 основной книги правил. Как правило, места возле шипов хватает только на двух помощников.

- Сломать или разрубить шипы труднее, чем кажется. При попытке сделать это герой должен пройти продолжительную проверку Силы + Ремесла против запаса из десяти дайсов, отражающих прочность кустарника. Каждый бросок отражает час труда, и персонажу необходимо набрать в общей сложности 15 успехов. В обратном случае он не сможет прорубить путь, по которому смог бы пройти человек. Каждый бросок получает штраф -2 из-за того, что шипы цепляются за используемое оружие или инструмент. Кроме того, если при текущем броске кустарник получает больше успехов, чем персонаж, все успехи, превышающие результат персонажа, наносят ему по очку летального урона (например, если Марти получает три успеха, а стена – пять, Марти записывает себе два очка летальных повреждений).

Таким образом, персонажу нужно понять, чего он боится больше: вреда, который практически неизбежно причинит ему стена из шипов, или остаться на поляне. В случае полного провала инструмент персонажа навсегда теряется в кустах (а персонаж, скорее всего, получает несколько очков летального урона).

Даже в случае успеха отверстие, проделанное персонажем, остаётся на месте всего лишь в течение часа. После этого стена затягивается. Это не означает, что персонаж оказывается в ловушке, поскольку герой проделывает достаточно долгий путь за счёт пятнадцати набранных успехов. Тем не менее, через час после того, как он наберёт достаточное число успехов, путь начнёт закрываться, а потому, если он потеряет сознание более чем на час, по пробуждении он начнёт получать по одному очку летального урона в соответствии со стандартными правилами.

Попытка прорваться через кусты допускает работу в команде. В этом случае инициатору действия могут помогать до двух других персонажей.

- Царапины обжигают. Всякий раз, когда персонаж получает царапину, ему кажется, что внутрь раны кто-то налил отбеливателя или запустил муравьёв. Царапины и ожоги отнимают у персонажа -1 дайс от любых бросков в пределах ближайших 12 часов. Этот штраф не складывается с любыми другими штрафами, которые персонаж может получить от ранений.

- Ближайшие деревья стоят не менее чем в 10 футах от ограждения и не обладают удобными ветвями, по которым можно было бы забраться на них. Ни ветвей, ни сучков, которые могли бы позволить героям просто перепрыгнуть через колючую стену, здесь нет.

- Персонажи могут воспользоваться импровизированными устройствами перебраться через стену. Какой-нибудь шаткий мост, трамплин, построенный из кусочков палатки, или даже “башня” из тел (живых или мертвых) может позволить персонажу получить значительное преимущество. Создание такого “инструмента” требует продолжительной

проверки Сообразительности или Силы + Ремесла или Атлетики (число успехов определяете вы сами, но подумайте о большой сумме – например, от 15 до 20). Каждый бросок может отражать как один раунд, так и один час работы в зависимости от характера инструмента. Опасность этого метода заключается в очевидной возможности упасть прямо в кусты.

Сквозь чащу

Что происходит, если персонаж пробивает себе дорогу сквозь чащу? Где он оказывается? В зависимости от типа истории, которую вы рассказываете, персонаж может обнаружить перед собой одно из следующих мест:

- Персонаж попадает в самый обычный лес, в котором он находился до того, как услышал шёпоты. Тем не менее, если он не нашёл свой духовный путь (то есть не справился с давлением своего Порока и/или потерей Нравственности), шёпоты начинают звать его снова. Если ему не удаётся воспротивиться им, вскоре он возвращается обратно к пленникам Леса.

- Персонаж пробирается через стену только затем, чтобы вынырнуть на другом конце поляны – напротив того места, где он начал свой путь. Он не способен вырваться и остается в ловушке.

- Персонаж сбегает и освобождается. Только те персонажи, которые сами предприняли эту попытку, получают эту награду. Все остальные по-прежнему находятся в плену. Если уже сбежавший персонаж решает по собственной воле “заблудиться” снова, чтобы помочь своим товарищам, он должен вновь совершить поступок, гарантирующий потенциальную потерю Нравственности, с тем чтобы Лес потянулся за его душой снова. Само собой, персонажи едва ли поймут, как действует Лес, а потому могут потратить на возвращение слишком много времени. Тем не менее, отчаяние, вызванной неспособностью вернуться к страдающим друзьям, может стать как раз тем катализатором, который и заставит шёпоты обратить на него внимание.

Второстепенные персонажи

Поляна в лесу служит домом целому ряду странных обитателей. Хотя здесь описаны только двое из них, этот список можно существенно расширить. По вашему усмотрению, на поляне могут проживать от 15 до 30 мутировавших человек. Книга не способна вместить описание каждого из них, однако вы можете придумать любого уродца, который поможет вам рассказать эту историю.

Директор

Реплика: *“Я унюхал твоё появление. Ты уже сделал своё подношение нашей поляне, чужак?”*

Биография: Когда Директор был ещё только ребёнком, ему не удавалось добиться успеха ни в школе, ни в шумной компании своих бесчисленных братьев и сестёр. Цирк Трамбле оказался единственным местом, в котором его по-настоящему приняли. Со временем он прошёл долгий путь от мальчишки, убиравшего навоз вместе с другими подёнщиками, до шоумена большого цирка, однако это нисколько не помогло ему преодолеть ненависть к самому себе. Он стал пить – и пить много. В конце концов, алкоголь ничуть не мешал ему организовывать представления. Теперь, когда он стал самопровозглашенным Королём поляны, он завязал со спиртным (что вполне очевидно в подобном месте) и начал искренне верить, что он может быть жрецом всего Леса.

Описание: Директор – всего лишь старый человек, которому так и не удалось найти своё место в жизни. Большая часть его тела худа и бледна, за исключением живота, который свисает над штанами, как сдутая шина. Он редко снимает шлем римского центуриона, который он нашёл в самом начале пребывания на поляне, и часто он смотрит на окружающий мир запавшими бледными глазами.

Использование в истории: Директор даже не помнит, как его звали раньше. Его разум медленно распадается, особенно учитывая несколько десятилетий, проведённых в этой ловушке. Он колеблется между состоянием яростного гнева и плаксивой ностальгии. В одну минуту он впадает в истерику и размахивает своим мачете, в другую – собирает уродцев вокруг себя, чтобы рассказывать им о “старых добрых временах”. Ночью он бодрствует и молится поляне об обретении подлинной мудрости.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1, Внушительность 4, Манипулирование 3, Самообладание 3

Навыки: Рукопашный бой 1, Эмпатия 3, Экспрессия (монологи) 4, Запугивание 2, Расследование 2, Медицина 1, Убеждение 2, Политика 1, Скрытность 2, Обман 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Союзники (уроды) 3, Завсегдатай, Статус (уроды) 3, Потустороннее чувство

Воля: 6

Нравственность: 4

Добродетель: Вера

Порок: Гордыня

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 8

Оружие/атака				
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок
Мачете	3(Л)	2	Ржавое; готово сломаться при полном провале	5

Броня		
Тип	Уровень	Штраф к защите
Древний шлем центуриона	2/1 (голова)*	отсутствует

*При обычной борьбе показатели снижаются до 1/0. Только атаки, направленные непосредственно в голову, сталкиваются с полным рейтингом этой брони.

Здоровье: 6

Отклонения: Тревога (тяж.)

Обезображенность: Катаракты

Одичалый

Реплика: “Я резать. Я кусать!”

Биография: Одичалый стал сыном Сафари Джо и его жены, Матильды. Женщина умерла во время родов: её заплывшее жиром сердце прекратило биться спустя какие-то минуты после того, как это странное, волосатое существо выползло из её чрева. Сафари Джо хотел назвать мальчика Мэттом (в честь Матильды), однако Директор наложил вето на это имя и настоял на Одичалом, поскольку он родился в мире дикой природы. Парню не дает покоя отсутствие его матери, что заставляет его не только горевать, но и гневаться на окружающий мир.

Описание: Рост Одичалого каким-то образом был задержан. Хотя он уже переходит во взрослую жизнь, он по-прежнему весит всего пятьдесят килограмм и не пребывает полутора метров в высоту. Его тело покрыто быстрорастущими волосами, а лицо вытянуто, как у первобытных людей (заострённые зубы, вытянутая верхняя губа и широкий лоб)

Использование в истории: Одичалый изначально враждебен к любым чужакам, поскольку новые люди вторгаются на его территорию. Большую часть времени отец или кто-нибудь ещё держит его на поводке, сплетённом из старых палаточных верёвок. Как только протагонисты начнут обретать свои физические аномалии, Одичалый может

начать принимать их и не проявлять агрессию хотя бы поначалу. Он лучше реагирует на женщин, чем мужчин, и втайне жаждет хоть какого-то материнского внимания.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 2, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Знание животных 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Запугивание 2, Скрытность 2, Экспрессия 3, Холодное оружие 1

Преимущества: Уклонение в рукопашном бою, Чувство опасности, Быстрый бег 2

Воля: 4

Нравственность: 6

Добродетель: Надежда

Порок: Гнев

Инициатива: 6

Размер: 4

Защита: 2

Скорость: 13 (11 + Быстрый бег)

Оружие/атака

Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок
Кувалда	3(Т)	3	Девять-снова; 8 (+1 за счёт Требуется Силы 3	обезображенности)

Здоровье: 7

Обезображенность: Примитивное тело

Мотивы

Маловероятно, что персонажи по доброй воле решат заблудиться в лесу или попасть в ловушку вне времени и пространства. Тем не менее, лес – это всего лишь базовое условие, позволяющее логично объяснить, как персонаж попадёт на поляну. Так какой мотив может заставить протагониста сбиться с пути?

- **Пропавшие люди:** Порой люди исчезают, и никто не может их найти. Однако друзья и близкие могут решить разыскать потерявшегося сами, не полагаясь на бездействующие власти. Вне зависимости от того, кто именно потерялся в лесу, персонажи могут отправиться вслед за ними. Более того, они могут заподозрить неладное, зная, что пропавший человек обладал вполне неплохим знанием леса и находился в трезвом состоянии. Или, напротив, пропавший мог отличаться редкой безответственностью: это был алкоголик, наркоман или азартный игрок. Персонажи (которые могут даже не знать друг друга, однако быть связанными этим общим знакомым) пытаются сделать то, на что оказались неспособны власти: они отправляются в лес и ищут улики. В конце концов они обнаруживают труп или загадочные улики. Наконец, вы можете решить, что власти отреагировали со всей ответственностью, и игроки выступают как раз в роли сотрудников местного или государственного отделения полиции или ФБР).

- **Отпуск:** Не каждый отпуск проходит на пляже или в Дисней-ленде. Некоторые отправляются кататься на лыжах, бродить по горам или охотиться. Такие персонажи могут заблудиться куда быстрее, чем остальные. Кроме того, некоторые персонажи могли остановиться в отеле, а наутро совершить “обычную прогулку” по старинному лесу неподалёку. Даже те, кто всё же решил выбрать пляж или Дисней-ленд, могут каким-нибудь другим образом оказаться в лесу: например, Дисней Уорлд в штате Флорида располагается не так далеко от лесистого Эверглейдс. Или автомобиль, на котором протагонисты ехали к пляжу, может сломаться посередине Сосновой пустоши Нью-Джерси. Персонажи могут быть родственниками, друзьями или незнакомцами, проживающими в одном коттедже или гостинице. В любом случае, симптомы исчезновения всегда одни: ориентиры меняются или исчезают, а из-за деревьев доносится шёпот.

- **Разведка:** Леса встречаются по всему миру. Некоторые из них огромны, как

Бореальные Леса Канады. Другие даже не квалифицируются как настоящие “леса” и представляют собой лишь горстку деревьев площадью несколько акров. Лес может располагаться на заднем дворе, вдоль шоссе или позади здания, в котором учатся или работают персонажи. Иногда люди посещают эти места по разным причинам. Дети ходят туда, чтобы пофантазировать и поиграть, ползать по деревьям или выстроить “осадные башни”. Подростки ходят в лес, чтобы выкурить косяк, заняться сексом или просто сбежать от взрослых. Взрослые ходят в лес по более серьёзным причинам (охота, наблюдение за птицами) или просто затем, чтобы как следует размять ноги. Любая из этих несчастных душ может стать жертвой шёпотов (при условии, что они утратили нравственный или эмоциональный путь). Каждый из них может зайти в лес только затем, чтобы оказаться посреди странной дороги, ведущей в никуда.

- **Бегство:** Лес – отличное место для того, чтобы спрятаться. Деревья и заросли предоставляют множество возможностей по сокрытию ценных вещей. Только самый опытный преследователь сможет найти в лесу свою жертву. Однако кому может понадобиться *прятаться* в лесу от других людей? Прежде всего, преступникам. Преступники самых разных мастей, от хулиганов и грабителей до похитителей или убийц, могут попробовать скрыться за деревьями до тех пор, пока страсти не улягутся. Беглый пациент психиатрической клиники может броситься сюда в поисках убежища (или просто для того, чтобы его не было видно с шоссе) в попытке ускользнуть от врачей или полиции. Наконец, вероятными кандидатами могут стать дети или подростки, решившие прожить в лесу несколько дней (вполне возможно, что они смогли захватить с собой пару палаток и сумку с консервами). Такие дети вполне могут сбежать из надоевшего дома в лес.

Стартовые события

Как только персонажи заблудятся и окажутся в потенциальной ловушке, скорее всего, они начнут испытывать на себе некоторые из особых эффектов области. Ниже приведены несколько возможных событий, которые способны ввести в игру различные сверхъестественные элементы:

- **Пустая деревня:** Персонажи пробираются через лес, теряются и идут на шёпот, после чего приходят на проклятую поляну. В ней они находят всё ту же деревню мутантов, однако в ней никого не видно. Куда делись жители? Ушли на охоту? Решили помолиться или принести в жертву животных возле своего “кладбища”? Могут ли персонажи позаимствовать из деревни часть инструментов или еды? Когда уроды вернутся, не набросятся ли они на чужаков, как только увидят их? Или они попытаются задержать их? Или пригласят на какой-нибудь жуткий праздник, в ходе которого их помажут звериной кровью в знак принятия?

- **Охотничья вечеринка:** Подумайте, что произойдет, если уроды найдут персонажей первыми. В этом случае герои ещё не добираются до поляны, хотя в остальном история повторяется и они явно заблудились в лесу безо всякой надежды найти дорогу домой. Возможно, уроды поставили вокруг своего лагеря ловушки (ямы, капканы, шипы, покрытые экскрементами), и персонажи застревают в лесу. Или, быть может, уроды ждут их в засаде и слышат, как новички громко топают через лес. Попытаются ли персонажи сбежать? (Скорее всего). Понесутся ли они на колючие стены, как напуганная дичь? Или уроды попытаются заманить их в свой лагерь сладкими разговорами и обещаниями пищи и крова? Прячут ли уроды свою обезображенную внешность до тех пор, пока персонажи не оказываются в лагере?

- **Жуткие изменения:** Как скоро протагонисты начинают мутировать? Если мутация проявляет себя сразу (рога начинают расти, волосы покрывают лицо, конечности увядают), персонажи, скорее всего, изменят своё отношение к обстановке в целом. Если же изменения не проявятся до тех пор, пока они не повстречают обезображенных жителей поляны, игроки могут даже обвинить уродов в том, что они сотворили с их телами, что

значительно повлияет на их отношения.

- **Цирк:** Ещё до того, как герои попадают на поляну, с ними начинают происходить странные вещи. Возможно, уроды каким-то образом повлияли на весь окружающий поляну ландшафт, и персонажи начинают чувствовать это вскоре после того, как теряют дорогу. Они чувствуют приторно-сладкий запах ваты и рождественского пирога, просачивающийся между деревьями, и слышат далекую музыку. Возможно, под ногами у них начинает хрустеть ореховая скорлупа или они проходят через “кладбище” из трупов, раскрашенных клоунами и наброшенных на колючки. Может быть, шёпот начинает повторять вышеупомянутые цирковые присказки наподобие “Вот подлинный путь к успеху” или “Приходите взглянуть на самую толстую женщину мира”. Попытаются ли персонажи сбежать? Или эти околоцирковые явления покажутся им надеждой на то, что, по крайней мере, в этом лесу живут хоть сколько-нибудь цивилизованные люди?

- **Свидетели побега:** Персонажи узнают, что из Леса можно сбежать, потому что они сталкиваются с тем, кто пытается это сделать (возможно, бежать пытается один из новичков, хотя это может быть и старик, утомлённый жизнью на проклятой поляне). Вполне возможно, что они встречают беглеца ещё до того, как попадают на поляну, и он предостерегает персонажей. Возможно, персонажи слышат сдавленные рыдания, когда кто-то начинает пробираться сквозь терновник. Или, возможно, они встречают его за несколько мгновений до того, как другие уроды появляются за его спиной и утаскивают его – вероятно, теперь ещё и с протагонистами – обратно на поляну, чтобы научить их уважению Леса и его тёмной силы.

- **Природные аномалии:** Персонажи, знакомые хотя бы с основными природными законами, замечают аномалии вокруг себя (это может потребовать проверки Интеллекта + Знания животных, Науки или Образования). Они могут заметить деревья, которые не должны произрастать в том регионе, где они потерялись. Лес, в который они зашли, не должен был щеголять белыми осинами или чёрным дубом. Или, может быть, они наталкиваются на ослабших животных, которые каким-то образом сами побывали в Лесу шёпотов: полумёртвых белохвостых оленей, кроликов с редким мехом и язвами или причудливых, растрёпанных ворон.

- **Стена шипов:** Возможно, протагонисты натыкаются на кустарник ещё до того, как начинают слышать шёпоты. Они могут сделать полный круг вокруг этого терновника и неожиданно обнаружить, что он образует кольцо вокруг *них*. Или, может быть, они обнаружат тела, застрявшие в этих кустарниках (желательно внутри, как если бы погибшие пробирались сквозь них на свободу), с раскрытыми ртами и глазами. Кроме того, персонажи могут столкнуться возле этих кустарников с одним или двумя уродами. Быть может, Сафари Джо пытается вырвать несколько шипов для того, чтобы создать оружие, или Директор шепчет здесь бессмысленные молитвы Лесу. Что сделают персонажи с этими мутантами? Нападут? Спрячутся и проследуют за ними к поляне?

Шёпоты

Скорее всего, именно шёпоты подтолкнут персонажей к действию в начале истории. Именно эти звуки покажут им, что в этом месте происходит что-то неладное. Существует несколько способов использовать эти незримые голоса в начале игры.

- Впервые герои слышат шёпот в местах, *близких* к лесу, но не внутри него. Может быть, они слышат его, когда подъезжают к лагерю, месту работы или школе, расположенной близко к лесу. В этот момент шёпот не поддаётся никакой расшифровке.

- Протагонисты слышат слова, которые как-то связаны с их нравственной или эмоциональной проблемой. Они обладают контекстом, как-то указывающим на их недавнюю потерю Нравственности. Так, если персонаж украл деньги у матери, он услышит её голос. Другой персонаж, сбивший девушку в нетрезвом виде, слышит либо её голос, либо голос бармена, предложившего ему выпить перед тем, как сесть за руль.

- Поначалу шёпот просто заманивает персонажей на поляну. Однако со временем они

начинает внушать персонажам и более тревожащие идеи. Он предлагает им обратиться к своим Порокам, напоминает об ужасных вещах, которые они сделали, и заставляет отнестись к товарищам с подозрением. Равным образом, он советует никогда не думать о побеге и призывает чтить этот лес (в сущности, шёпот может навести игроков на мысль о природе этого сеттинга. Возможно, услышав призыв поддаться Пороку, герои поймут, что бороться с шёпотом можно, уделяя внимание своим Добродетелям).

- Шёпот постоянно меняет характер. Персонажи могут услышать голоса своих товарищей по группе или уродов, которых они ещё не встретили. Они могут услышать собственные голоса, отвечающие в ответ на их крики о помощи.

- Если протагонисты принимают эффективные меры по сопротивлению своему проклятию – в частности, совершая добродетельные поступки (см. ниже) или прорываясь сквозь терновник, – “шёпот” переходит в крик или даже временно прерывается. С другой стороны, шёпот может оставить их сразу после того, как они оказались в ловушке, и возобновиться только тогда, когда они решат разгадать тайну этого места.

- Шёпот может лгать. Он может подсказать героям, где находится выход с поляны, с тем чтобы подтолкнуть их лишь к новым подлостям, которые персонажи могут совершить в попытке “освободиться”. Шёпот может потребовать, чтобы они выступили друг против друга, убили местных уродов или даже ранили самих себя.

Истории

Лес шёпотов как самостоятельный сеттинг предлагает возможность показать на игре достаточно необычную версию Мира Тьмы. В большинстве приведённых ниже историй используется центральная тема всего Леса: персонажи оказываются в отчаянном положении, застряв в лабиринте первобытного мира, существующего за пределами “нормальной” цивилизации. Некоторые из этих историй могут в чём-то отходить от озвученных принципов, позволяя Рассказчику провести совершенно другой тип игры.

Побег

Вероятнее всего, именно эта тема покажется наиболее очевидной и ожидаемой в любой истории, разворачивающейся в рамках данного сеттинга. Такая история делится на три “акта”: сначала персонажи теряются в лесу, затем следуют за шёпотами к поляне, после чего спасаются (или пытаются спастись) из лесной ловушки. Задача у персонажей одна: вырваться из плена. Они должны научиться жить со своими обезображенными телами, провести переговоры с мутировавшими жителями поляны и найти способ уничтожить или обойти стену колючек. Местные обитатели, вероятнее всего, будут воплощать одновременно угрозу (поскольку всякий, кто осмеливается бросить вызов поляне, кажется им врагом) и помощь (некоторые могут тайно помогать персонажам сбежать или даже пытаться выбраться вместе с ними). Смогут ли персонажи протянуть достаточно долго, чтобы не сойти с ума от отчаяния? Решат ли уроды связать персонажей и посадить их в темницу? Существует ли способ пройти за колючие стены, не разорвав тело в клочья? (Идеи по уничтожению и/или преодолению проклятия леса указаны ниже в разделе “Как положить этому конец”). Это проблема физического и эмоционального выживания.

Пороки и добродетели

Тогда как первая история сконцентрирована на идее о бегстве из тёмного сердца леса, эта игра должна будет сосредоточена на разрушении оков, довлеющих над сердцами самих персонажей. Проницательный игрок может заметить, что мутации тела каждого из протагонистов соответствует их ключевым Порокам (если игроки этого не замечают в течение нескольких первых дней после попадания в ловушку, вы можете позволить игрокам сделать бросок на Сообразительность + Эмпатию, с тем чтобы осознать эту истину пассивным образом). Проклятие леса привязано к слабостям каждого персонажа. Мораль этой истории заключается в том, что персонажи должны найти способ как-то

побороть своих внутренних демонов – и тогда сверхъестественная власть леса над ними ослабнет. Конкретные детали этой борьбы зависят от ваших собственных пожеланий, однако рекомендуется, чтобы эта история включала в себя изучение сущности Добродетелей и следование этой свежееосознанной концепции. Если персонаж совершает поступки в соответствии со своей Добродетелью, сила проклятия ослабевает. Определенное количество добродетельных поступков (возможно, классическое число три подойдет и в этой истории) позволит протагонисту увидеть выход с поляны (обратите внимание, что добродетельные поступки должны соответствовать тем же требованиям, что и действия, восполняющие запас Воли через Добродетель протагонистов; см. детали на стр. 100 основной книги правил).

Каждый поступок должен повлечь за собой какие-либо последствия – желательно определенное вознаграждение, с тем чтобы персонаж понял, что сделал очередной шаг к спасению. Возможно, каждый раз, когда персонаж делает что-то одухотворённое, стена колючек вздрагивает или отступает, или, быть может, каждое благое начинание ослабляет характер мутаций. После того как необходимое количество действий будет совершено, персонаж находит путь домой. Возможно, он просто исчезает с поляны и появляется на том месте в лесу, где он впервые услышал шёпот. Или, быть может, колючки расступаются перед ним, однако сходятся при приближении любых других персонажей, не совершивших никаких искупительных поступков. Каким бы ни было бегство из самого леса, персонажу удастся рассеять темноту в собственном сердце.

Зловещие мутанты

Если игроки не слишком заинтересованы в расследовании тайн или отыгрыше моральной ответственности, конфликт в игру можно ввести за счёт уродцев, обитающих на поляне. Искажённые как снаружи, так и внутри, они тесно связаны с этой таинственной поляной. Уничтожить уродов означает свести на нет силу проклятия, а значит, именно в борьбе с ними кроется путь на свободу. Само собой, персонажи должны найти способ уничтожить целое поселение монстров: не забывайте, что на поляне могут проживать несколько десятков уродов. Открытая война с ними едва ли закончится победой героев, а потому новичкам придётся прибегнуть к тайному противостоянию. Смогут ли они отравить ручей или вырубить фруктовые деревья? Спрячутся ли они посреди леса, окружающего поляну, или даже посреди колючей стены, установив ловушки по всей поляне или заманив её обитателей к себе, где им никто не поможет? Станут ли некоторые уроды - вероятно, недавние “посетители” леса – помогать им в борьбе против других? Персонажи могут украсть у своих противников оружие или сконструировать собственное. Возможно, кто-нибудь даже сможет составить оружие из спутанных шипов, вырвав их из стены, окружающей проклятую поляну.

Существование

Эта история несколько изменяет центральную тему сеттинга. Вместо того, чтобы выбрать роли только что заблудившихся героев, игроки выступают в роли протагонистов, которые уже жили какое-то время на этой поляне. Они могут отыграть судьбы циркачей (или их потомков), а может быть, тех несчастных, которые пришли после них (канадские лесорубы, американские туристы, британские автостопщики). Вне зависимости от происхождения персонажей, эта история меньше сосредотачивается на мотиве потерянного пути и больше – о странной жизни в лесу. Вы как Рассказчик должны придумать работу и образ жизни для разных членов поляны. Одни охотятся, другие строят, некоторые смотрят на огонь, а кто-то носит воду. Жители поляны сформировали собственные законы, политику и религию, какими бы искажёнными они ни были. Однако, быть может, рано или поздно персонажи задумываются, действительно ли они должны свято чтить лес и приносить ему в жертву животных (или людей), бросая их в стену шипов?

Выступят ли они против Директора? Как персонажи отреагируют на появление новых жителей? Отнесутся ли они к ним с пренебрежением или приветствуют их? Станут ли они с жадностью требовать от них рассказать о новостях современной цивилизации? Вполне возможно, что в какой-то момент герои поймут, насколько бесполезной и бессмысленной стала их жизнь и попытаются убежать (или, напротив, встать на пути тех, кто попытается сделать это). Что произойдёт, когда эти несчастные персонажи вернутся в общество и столкнутся с пренебрежением, которое обычные люди будут испытывать к их изуродованным телам?

Белые огни, чёрные глаза

Эта история начинается точно так же, как и другие. Персонажи заходят в лес, теряются в нём, слышат шепот и в конечном итоге оказываются на поляне. Однако именно здесь и начинается подлинная история: всякий раз, когда персонажи совершают определённые действия (напарываются на шипы, делают доброе дело, потакают Порокам), поляна и её обитатели на какое-то время полностью исчезают. Вместо этого персонажи оказываются в стерильной лаборатории с белыми стенами, привязанные к столам, а их рты и глаза удерживаются в раскрытом состоянии специальными механизмами. По периметру комнаты двигаются какие-то фигуры – маленькие бледные существа с широкими чёрными глазами, или высокие, странно сложенные мужчины в плохо сидящих костюмах. Затем, как только они это понимают, видение исчезает и персонажи возвращаются к поляне.

Что происходит? Возможно ли, что это всего лишь какая-то другая часть “Леса”? Или вся поляна – не более чем иллюзия, ловушка для разума, созданная какими-то дьявольскими созданиями, правительственными агентами или какими-то другими созданиями? Могут ли персонажи освободиться самостоятельно, выполняя определённые (а возможно, запретные) действия? Может ли освобождение из одного ужасающего места привести их лишь к пробуждению в совершенно другом кошмаре?

Как положить этому конец

Лес шёпотов не может быть уничтожен. Само собой, протагонисты наверняка захотят это сделать, а некоторые даже попробуют. Однако этот мистический лес вечен. Сами деревья горят достаточно плохо, а их нутро пропитано влагой. Колючие стены огромны: они цепляются за инструменты и рвут плоть всякого, кто пытается уничтожить их. Персонажи могут срубить несколько деревьев, однако внутри стены лес содержит *тысячи* таких деревьев. Кроме того, им придётся бороться с усталостью и уродами, защищающими поляну. Даже если каким-то образом персонажи смогут нанести серьёзный ущерб Лесу шёпотов или поляне, как это повлияет на условия их заточения? Если они расчистят себе путь сквозь колючие стены (что маловероятно), они всё равно останутся внутри этой ловушки. Возможно, они сумеют уничтожить весь лагерь мутантов, однако потом они всё равно останутся наедине со своими внутренними демонами. Нет, спасение из этого места требует не стереть это место с лица земли, а прибегнуть к более изобретательным и, скорее всего, одухотворённым методам спасения.

Автосвалка

Бывал я и на других свалках. Одна, на которую я за сто четырнадцать баксов пригнал свой “Ford-Y-Block V8”, запомнилась жуткими слонявыми псами, которые так и рвались к посетителям, удерживаемые только лязгающими цепями, а также полузаброшенной хибарой с грязным столом, за которым постоянно резались в карты владельцы свалки. Я всегда чувствовал себя не в своей тарелке, когда попадал в такие места.

Роберт Фройденбергер, “Свалки, которые я знал”

Американцы бесконечно любят свои автомобили и даже идут на большие жертвы, чтобы позволить себе обзавестись ими. Для некоторых автомобили служат настоящими символами состояния, компенсацией за несоответствие нынешней жизни их собственным мечтам или способом вернуть себе утраченную молодость. Для других автомобиль воплощает свободу – право находиться в сотнях миль от родного дома, когда солнце только встаёт над горизонтом. Многие люди персонифицируют автомобили, наделяя их именами и воображаемой личностью. Автомобиль становится для многих людей вторым домом, даже близким другом.

Тогда что, с этой точки зрения, представляет собой автосвалка? Это место захоронения автомобилей, где все эти некогда важные и любимые объекты неизбежно оказываются после того, как становятся безнадежно испорчены или выведены из строя с бегом десятилетий? Или это рай падальщика, где запчасти открыто лежат на земле, ожидая, пока их не подберёт и не переконструирует кто-нибудь, у кого есть деньги и навыки для подобного ремесла? Возможно. Но если автомобили обладают собственной личностью и даже душами, как предполагают некоторые автолюбители, автосвалка – это одно из самых жутких и отвратительных мест на свете. Это кладбища, заваленные трупами и расчлененными телами.

И одна свалка в Мира Тьмы хранит в себе куда больше, чем ржавчину и воспоминания. Прогулка по лабиринтам из металлических нагромождений из запасных частей и каркасов способны вселить трепет в человеческое сердце – даже самое смелое и даже среди бела дня. А после наступления темноты свалка приобретает действительно смертоносный характер.

Синописис

Свалки представляют опасность для жизни даже в отсутствие сверхъестественного влияния. Большие груды разбитых машин и металлических обломков угрожают вот-вот обрушиться на головы работников, земля усеяна битым стеклом, а сами сотрудники компаний, занимающихся очисткой подобных мест, в лучшем случае отличаются *недобросовестным* характером. Тем не менее, свалка, о которой пойдёт речь дальше, располагает куда более страшными качествами, чем обычным потенциалом к несчастным случаям. Обитатели этого места (люди, животные и даже машины) обладают весьма агрессивным и жестоким нравом – даже если их физические оболочки распались давным-давно. Посетители этого жуткого места на горьком опыте могут узнать, что чем глубже они заходят на территорию свалки, тем опаснее становится её ландшафт. Сердце этого места хранит секреты, которые не должны увидеть жители солнечного мира. И эти секреты должны быть навечно похоронены среди гниющих каркасов машин.

Где находится свалка?

Это место намеренно не задумано как часть конкретной страны или города, а потому вы можете разместить его там, где вам этого хочется. Тем не менее, вам следует рассмотреть следующие вопросы при принятии решения, где расположить подобное кладбище автомобилей.

- **Автомобили:** Вполне очевидно, что свалке нужно старьё. Этот сценарий предполагает деятельность героев в городе, в котором хватает автомобилей и

сопутствующих деталей, использующихся в автопромышленности. Такие свалки распространены в США, где большая часть населения владеет автомобилями (в отличие от людей в других странах, где распространено использование других средств передвижения – например, в Европе). Такие свалки, как правило, располагаются вблизи районов с высокой плотностью населения. Чем больше людей проживает в городе, тем больше используется на его улицах автомобилей: а больше машин означает больше мусора.

• **За пределами города:** Иногда автосвалки устраивают в пределах городских районов, однако чаще они встречаются на окраине города. Большие, открытые площадки предоставляют отличное место для хранения старых транспортных средств, изъятых из употребления. Некоторые свалки прилегают к территориям содержания эвакуированных авто. Машина, за которой никто не явился в течение определенного времени, просто передаётся на свалку, где её либо продают, либо разбирают на металлолом.

Персонажи

У кого может появиться повод пойти на свалку? У всякого, кому нужны части для своего авто. Неудивительно, что большинство из нас видит в свалках огромные участки с горами старых автомобилей, где можно приобрести запчасти по крайне низкой цене – если даже не целый автомобиль. Тем не менее, сегодня подобная функция свалок идёт на спад. Каталог запасных частей для автомобилей доступен в режиме онлайн, и любой может без хлопот найти частного продавца и договориться о цене (не говоря уже о том, что в последнем случае покупателю не понадобится отшатываться от собак, угрюмых владельцев свалки и груд авто, нависающих над головой).

Человек, который приходит на свалку, чтобы найти автозапчасти, скорее всего, будет заинтересован либо в автомобиле, либо в авторемонте. Некоторые поклонники техники, как профессионалы, так и любители или просто механики, нередко обхаживают свалки просто ради самой возможности подобрать и переконструировать что-нибудь из найденного. Кроме того, люди, которые по той или иной причине не доверяют товарам, приобретаемым через Интернет, или которые еще не привыкли пользоваться подобными средствами коммуникации, или просто те, кто всегда покупал автомобили и запчасти в автосвалках, могут отважиться зайти и на эту свалку.

В сущности, свалка, о которой идёт речь, обладает каким-то жутким очарованием. В течение долгих десятилетий о ней циркулировали необычные слухи. По общему мнению, мафия часто закапывала здесь тела жертв (подробнее эти слухи описаны в разделе “Мотивы” на стр. 118). Краеведы, оппортунисты или журналисты вполне могут нанести визит на свалку в надежде найти что-нибудь символическое. И, разумеется, местные подростки уже давным-давно соревнуются в удали, перебираясь через заборы, пытаясь перехитрить собак и забираясь на верхушки развалин. Даже тот факт, что иногда они не возвращаются домой, кажется, ничуть не сдерживает интереса их сверстников.

Тема и атмосфера

Свалка может служить богатым фоновым приключением для самых разных историй. Это превосходное место для проведения классической хоррорной истории, особенно если игроки выбрали роль простых смертных, а не сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Существа, скрывающиеся во дворе свалки (и в глубине её *подлинного* местоположения) способны в два счёта убить или покалечить обычных людей, а потому целью героев может быть простое стремление пережить ночь внутри или убежать прежде, чем собаки или владельцы свалки догонят их. Также на свалке могут находиться ключи для постижения других тайн. Персонажи могут расследовать убийство, произошедшее десятки лет назад, и узнать, что доказательства скрываются в ржавом корпусе одного старого автомобиля. Равным образом, это место может служить хранилищем грязных секретов города. Владельцы свалки отличаются территориальным характером, а потому

им может не понравиться мысль о том, что кто-то ещё пытается наложить руки на их секреты или даже вытащить их под солнечный свет.

На тематическом уровне всё это означает, что вам нужно хорошенько обдумать, что представляет собой автосвалка. Вспомните, что автомобили считаются дорогими и сложными механизмами, однако время и постоянная эксплуатация делают их бесполезными. Свалки являются символом нашей культуры, которая обладает достаточными ресурсами, чтобы тратить целое состояние на безделушки. Рассказы о воспоминаниях, сожалении, потребительстве и увядании – вот ключевые темы этого места.

Атмосфера свалки варьируется в зависимости от того, когда и почему персонажи проникают сюда. В течение дня они могут любоваться металлическими башнями из старинных авто (вздрагивая, когда неожиданно рядом появляется собака на натянутой цепи). Свалка отличается угрожающей атмосферой, однако ничто в ней не говорит о настоящей опасности – только о возможности вреда. Протагонисты могут на мгновение представить, что бы случилось, если бы собаки выскользнули из ошейников или целый стек автомобилей обрушился перед ними, однако затем вытряхнуть эти страхи из головы и продолжить искать то, что привело их сюда. И в этом заключается вторая часть атмосферы свалки: вечное ощущение потенциала к обнаружению настоящих сокровищ среди отходов и мусора.

Ночью на свалке небезопасно, если только не говорить о владельцах этого места. Освобождённые от цепей, собаки нападают на любых нарушителей, проникших на территорию свалки, а башни из ржавых каркасов кажутся зыбкими как никогда, словно они сами ждут, пока под ними окажется зазевавшаяся жертва. Чувство опасности просачивается в самую суть свалки и остаётся здесь до утра. Тем не менее, можно назвать и другие чувства, которые свалка может вызвать у персонажей, особенно если они отличаются смелым и настойчивым характером. Известно, что с большим риском приходит и большая награда. На свалке можно отыскать настоящий клад – если, конечно, протагонисты сумеют выжить.

История

Свалка находится вне города. В окрестностях некогда располагалось несколько сельхозугодий, но загрязнения и экономические проблемы вынудили большинство фермерских семей закончить привычное дело. Это произошло уже много лет назад. Один из тех семейных фермеров, Деннис Оделл, отличался также умением ремонтировать автомобили, и его семья зарабатывала деньги на стороне, устраняя поломки в машинах других местных жителей. Не будучи особым поклонником фермерского дела, он воспитывал своих сыновей как механиков, а потому земля его семьи медленно пришла в упадок. Приблизительно три десятилетия назад Оделл подал документы в правительство города и получил лицензию на продажу автомобилей и их запчастей, а также право работать на свалке.

Семья Оделла окончательно прекратила заниматься фермерским хозяйством, и Деннис стал штатным механиком и оператором автосвалки. За последующие двадцать пять лет свалка заметно расширила территорию, а земля, некогда щеголявшая сельскохозяйственными культурами, теперь покрылась горами искореженных автомобилей, небольшой площадкой, покрытой ещё используемыми машинами и огромным краном, посредством которого каркасы автомобилей погружались один на другой. Дом пришел в упадок и был разобран (Оделл слыл хорошим механиком, но не слишком умелым плотником и хозяином), а сарай – превращён в мастерскую. Оделл обзавёлся небольшим домом, выстроив его возле дороги рядом со свалкой. Жена ушла от него, а потому свалкой остались заниматься лишь он и два его сына.

Сам Деннис Оделл умер пять лет назад, оставив своё дело старшему сыну, Байрону, более известному своим друзьям по прозвищу “Рэд”. К этому моменту Рэд уже обзавёлся

женой и даже на какое-то время переехал в город для работы слесарем в автосалоне, однако примерно за год до смерти отца вернулся домой вместе с женой и троими мальчиками (по требованию самого Денниса). Младший брат Стивен (который не покидал дом и был глубоко возмущён решением отца) ушел из дома вскоре после того, как вернулся Рэд, и с тех пор его больше никто не видел.

Жена Рэда умерла три года спустя передачи имущества её мужу. Ни ее смерть, ни смерть Денниса не были естественными. Деннис Оделл был найден холодным зимним утром, когда он лежал в грязи лицом вниз между двумя грудками автомобилей. Полиция, занимавшаяся изучением места его кончины, решила, что он находился во дворе ночью, после чего поскользнулся и напоролся шеей на зазубренный кусок металла. Он успел пройти почти пятьдесят футов, прежде чем истечь кровью. Что любопытно, ни сторожевые собаки, ни бесконечные крысы не потревожили его тела, что надолго осталось в памяти местных жителей (поговаривают, что от него “так воняло, что даже крысы побоялись к нему притронуться”).

Натали Оделл (урожденная Мэйхью), жена Рэда, встретила не менее жуткую кончину. В соответствии с чрезвычайно эмоциональным рассказом самого Рэда, они поссорились, после чего она выбежала из дома в слезах, скрывшись где-то во дворе. Когда она оказалась среди покорёженных груд металлолома, часть одного автомобиля (молва регулярно меняет сущность этой конкретной части: некоторые утверждают, что это было колесо, другие – что бампер) рухнула вниз. Как и Денниса, Натали нашли только на следующее утро. Рэд утверждает, что он был слишком зол, чтобы сразу пойти на её поиски. Тем не менее, на этот раз животные повели себя более ожидаемым образом, как следует полакомившись её телом. Наутро собаки и крысы сделали ее лицо практически неузнаваемым.

С тех пор Рэд Оделл владеет и управляет свалкой, хотя заказчики и посетители редко видят его самого. Среди местных жителей он получил довольно сомнительную репутацию. Рассказывают, что он не выходит из дома с того самого дня, как умерла его жена, и что он приказал своим мальчикам стрелять в каждого, кто заходит во двор автосвалки после наступления темноты. Какова бы ни была истина, эти и другие слухи (см. ниже) со всей очевидностью указывают на неприятный и территориальный характер Рэда.

Обычные ежедневные операции перепоручены им старшему сыну, Дэннису, которому недавно исполнилось двадцать. Двое других мальчишек, Роджер и Байрон-младший (17 и 15 лет соответственно) помогают своему брату в магазине и иногда ведут дела с клиентами, но, по большей части, они просто пропускают школу и прячутся во дворе, постреливая в пробегающих крыс из пневматического ружья и читая украденные порнографические журналы.

Рэд и его семья

Ниже приведены некоторые слухи, которые могут услышать протагонисты, если они поспрашивают местных об Оделлах. В тех местах, где это необходимо, правдивость этих слухов подтверждена или опровергнута.

- **Рэд убил свою жену и отца.** Это постоянные слухи. Несмотря на то, что обе смерти были расследованы по всей форме, а судмедэксперты постановили случайность гибели Денниса и Натали, люди любят поговорить о подобных вещах, а уж мотивы предполагаемого убийства отца (“За деньги и землю”) и жены (здесь мотивы разнятся от одного сплетника к другому: одни утверждают, что у жены был роман на стороне, другие – что Натали планировала подавать на развод) делают из этой истории одну из самых интригующих городских сплетен. Само собой, доказательств того, что Рэд как-то замешан в гибели обоих родственников, ни у кого нет.

- **Рэд находится под домашним арестом.** Один из нескольких слухов, циркулирующих в местном обществе и объясняющих, почему Рэд никогда не покидает свой дом,

закljučается в том, что он всё ещё находится под подозрением в убийстве (возможно, жены, а возможно, просто нарушителя) и привязан к своей собственности законным постановлением. Этот слух недостоверен, и это нетрудно проверить, поскольку судебные решения и аресты являются достоянием общественности.

- **Рэд вечно пьян и необычайно жесток.** Этот слух не похож на другие истории в том смысле, что он просто выражает общепринятую истину. Рэд вполне не против выпить, а когда он под градусом, он становится намного агрессивнее, чем обычно. Тем не менее, пьёт он не так уж часто.

- **Рэд избивает или издевается над своими мальчишками.** Рэд Оделл, конечно, не остановится перед избиением провинившегося ребенка, и время от времени он действительно поднимал руку на сыновей после нескольких лишних бутылок пива. Тем не менее, его сыновья упрямо проявляют к нему лояльность, а потому нет и никаких доказательств, предполагающих систематические избиения, жестокое обращение или открытое насилие по отношению к детям.

- **Рэд подстрелил нескольких нарушителей его границ и теперь прячет тела в машинах.** Сыновья Оделла любят пугать людей, утверждая, что любые нарушители будут застрелены сразу по пересечении их границ, а их трупы будут надёжно скрыты в багажниках. Иногда мальчики даже останавливаются возле иного автомобиля и бормочут под нос: “А, так вот где батя запрятал тело этого длинноволосого парня в сандалиях”. Хотя никто не верит, что мальчики говорят правду, по меньшей мере один нарушитель границ был подстрелен – пусть и не насмерть. Злоумышленник вскарабкался на верхушку забора, чтобы присмотреть для себя несколько запчастей. Один из мальчиков (каждый из них утверждает, что это был именно он) подарил ему свинцовую пулю 22 калибра в ногу. Тем не менее, жертва смогла скрыться за забором и вскоре получила медицинскую помощь. Никаких обвинений предъявлено не было.

- **Собаки убивают и пожирают тела нарушителей.** Нагромождение автомобилей в центре свалки служит логовом сторожевых собак. Местные жители говорят, что некоторым невезучим преступникам, забравшимся на территорию свалки, выпала доля быть укушенными, затащенными под груды металла и съеденными живьём. По некоторым сведениям, интерьер этой “пещеры” усеян костями, одеждой и личными вещами жертв, хотя никто на самом деле не утверждает, что лично видел это место.

- **Призрак(и) Денниса Оделла и/или Натали Оделл бродят по территории свалки.** Вот что говорят люди, которым не нравится Рэд или которые никогда с ним не встречались. В действительности на территории свалки не происходило ничего, что можно было бы связать даже с самыми традиционными представлениями о призраках. Тем не менее, жуткие смерти родственников Рэда и самовольное бегство хозяина свалки от человеческого общества иногда приводит людей к заключению, что в действительности он просто пытается спрятаться от духов, бродящих по двору.

Описание

Свалка расположена на обочине сельской дороги. Ближайшим её “соседом” служит полуразрушенный дом в трёх милях от него, а сама дорога соединяется с федеральным шоссе только в пятнадцати от земли Оделлов. Дом неплохо виден с дороги, однако его загораживают стеки автомобилей и кран-погрузчик. Десятифутовый проволочный забор с шипами на верхушке окружает всю территорию свалки, оставляя незатронутым только дом. И все же на данный момент забор уже прорван во многих местах из-за семейной практики расширения своего двора, что предполагает взрезание проволоки в определённых местах. Самой большой высотой груды автомобилей отличаются в самом центре площадки. Составляющие их автомобили подвергались коррозии в течение почти двадцати лет. Для того, чтобы забраться на самый верх это автомобильной башни, необходимо вскарабкаться по нагромождению острых и шатких железных частей (см. “Система”). Даже мальчишки Оделла не смеют этого делать, ибо все помнят, как умер их

дед.

Остальная часть двора предоставляет собой не что иное, как лабиринт из железных нагромождений. Стеки автомобилей образуют вполне проходимые пути в промежутках между грудями металлолома, однако Оделлы явно не обладают никаким планом, который они держали бы в уме, завозя внутрь новую кучу обломков. На территории свалки встречаются и параллельные, и тупиковые, и кольцевые дороги, не обладающие никакими функциями или даже смыслом. В то время как мальчики Оделла (и, предположительно, их отец) знают, как пробираться по этому лабиринту, посетитель может легко заблудиться в его железных стенах. Разумеется, он всегда может перелезть через груды автомобилей, однако это представляет опасность само по себе.

Кран – это зверь, стоящий посреди строительной площадки. Этот механизм Деннис Оделл купил с рук, потратив не один год на ремонт повреждённой системы. Сегодня кран расположен возле парадного входа во двор, однако его вполне можно передвинуть, прокатив по широким дорожкам свалки (тем не менее, вокруг него нет места, чтобы развернуться, а потому водитель должен будет пустить машину в обратном направлении или проехать вперёд до Центральной башни, объехать её по кругу и вернуться назад, что займёт не менее часа). Только старший Оделл достаточно опытен в обращении с краном. Сам же механизм использует огромный магнит, позволяющий сдвигать из стороны в сторону целые груды металла.

Сторожевые псы

Между двумя и пятью ночи собаки бродят по двору безо всякого присмотра. Оделлы не потрудились дать им имена (или хотя бы клички), и хотя старший сын кормит их, когда вообще вспоминает об их существовании, по большей части, они живут охотой на крыс. Это истощающие и озлобленные животные, которые не способны тронуть членов хозяйской семьи или незнакомцев в сопровождении одного из Оделлов, однако любой нарушитель границ, особенно в ночное время, выглядит в их глазах как самая буквальная добыча.

Сами сторожевые псы не обладают конкретной породой – это дворняги, грязно-коричневого или серого с белым цвета. Они не отличаются особенно крупным размером, однако они голодны и быстры, а потому способны промчатся между нагромождениями автомобилей вслед за добычей (или прочь от опасного преследователя) гораздо быстрее, чем большинство людей.

Сведения

Протагонисты могут узнать кое-что о свалке, просто посетив её, просмотрев деловые документы или поговорив с здешними обитателями. Посещение свалки также позволит протагонистам узнать о её территориальных особенностях и поговорить с сыновьями Рэда (если они придут сюда днём) либо испытать на себе весь ужас этого места (если они проникнут на свалку в тёмное время суток).

Информация, связанная с полицией и предпринимательской деятельностью, соответствует уже упомянутому ранее данным. Успешным броском на Интеллект + Образование персонаж может добиться доступа к сведениям о конкретном времени перехода Денниса Оделла от фермерского хозяйства к управлению свалкой, обстоятельствах его смерти, как их описали в местных газетах (персонаж, обладающий средствами для изучения полицейских отчётов, может узнать, что нет никаких расхождений между данными судмедэкспертизы и всем, что рассказывают горожане), правах Рэда Оделла на наследование имущества и подробностях смерти его жены. Исключительный успех при этой проверке также показывает, что вскоре после того, как умерла Натали Оделл, её старший брат Тимоти Мэйхью подал гражданский иск против Байрона Оделла, утверждая, что он был ответственен за смерть женщины. Мэйхью отказался от иска после закрытой встречи с Оделлом и его адвокатом. Никаких официальных исковых заявлений, поданных против Оделла или свалки, после этого

случая не было. Единственный известный инцидент, о котором сообщали в прессе, повествует о человеке, которого якобы застрелили хозяева свалки, когда он пытался пробраться на их территорию.

Поговорив с местными жителями о свалке, протагонисты могут получить существенное количество информации, в основном в виде сплетен и слухов. То, что персонаж может узнать, зависит от методов опроса. Если протагонисты стучатся в двери и спрашивают местных об Оделлах и их свалке, скорее всего, люди встанут на защиту Рэда, в то время как разговор в местной пивной (и особенно покупка напитков болтливым посетителям) может добавить в копилку сведений несколько новых слухов. В любом случае, персонажи могут опрашивать окружающих в ходе проверок Манипулирования + Убеждения или Внушительности + Запугивания, в зависимости от конкретного метода действий. Успех на любом из этих бросков означает, что собеседник рассказывает персонажам о том, что ему известно (или, по крайней мере, что он сам слышал) о Рэде и его бизнесе. Исключительный успех означает, что собеседник располагает лакомым кусочком информации, который не только носит правдивый характер, но и помогает протагонистам в расследовании (что именно это за информация, зависит от вашей игровой группы и от расследования, которое ведут персонажи).

Система

Сверхъестественные компоненты свалки не требуют какой-либо конкретной системы. Тем не менее, существуют несколько особых задач, которые могут быть оцифрованы следующим образом.

- **Перелезание через/сквозь обломки:** Протагонисты могут оказаться в ситуации, когда им будет необходимо пролезть или перелезть через металлолом в попытке сбежать от преследователя или достичь какой-либо цели (в действительности, это единственный путь попасть в Центральную башню без использования крана). Для того чтобы перебраться через искореженные автомобили, требуется успешная проверка Ловкости + Атлетики. Успех означает, что персонаж не получает травмы (исключительный успех не обладает дополнительными эффектами). Провал означает, что персонаж напарывается на острые края и получает три очка тупого урона (броня вполне может сократить повреждения, если это логически допустимо). Полный провал означает, что урон приобретает летальный характер. Каждый раз, когда персонаж начинает взбираться с земной поверхности на груды автомобилей, требуется новый бросок.

Попытка пролезть через мусор и металлолом насквозь носит ещё более трудный характер (протагонисты, обладающие размером Гигант, страдают от штрафа -1). Успех означает, что персонаж покрывает определённое расстояние с ополовиненной Скоростью, в то время как исключительный успех означает, что персонаж движется с нормальной Скоростью. Провал означает, что персонаж напарывается на зубчатые металлические обломки или битое стекло, получает очко летального урона (безо всяких бросков на сокращение повреждений). Полный провал наносит два очка летальных повреждений и вызывает риск заражения (см. стр. 176 основной книги правил). Всякий раз, когда персонаж пытается пролезть дальше или протиснуться сквозь новую груды металлолома, требуется новый бросок.

Достижение Центральной башни предполагает выполнение продолжительного действия, требующего пяти успехов, с одним броском за раунд.

- **Оперирование краном:** Управление краном трудно отнести к категории простых действий. Мало того, что управление такой машиной требует тренировки, так ещё и сам кран чрезвычайно стар и давно не знает ухода. Манипулирование этим механизмом предполагает проверку Интеллекта + Вождения, однако если только персонаж не обладает соответствующим обучением, каждый бросок получает штраф -1. Передвижение крана и вовсе накладывает штраф -2, независимо от того, обучен ли персонаж управлению такой машиной (что может достичь общего штрафа -3 в случае с необученным персонажем).

Провал означает, что кран застревает. Полный провал ведёт к падению крана на груды машин, что может окончиться гибелью стоящих рядом людей.

• **Перелезание через забор:** Это не особенно трудное занятие, поскольку забор уже прорвался во многих местах. Удачный бросок на Ловкость + Атлетику вполне может позволить протагонисту пробраться на территорию свалки или выбраться наружу, протиснувшись в отверстие или вскарабкавшись по забору вверх. Если при этом героя преследуют озлобленные собаки, Рассказчик вполне может назначить штраф по собственному усмотрению. Провал броска означает, что персонаж падает вниз или не может протиснуться дальше в отверстие в этом раунде, в то время как полный провал наносит очко летального урона от колючей проволоки.

• **Навигация по свалке:** Свалку недаром сравнивают с лабиринтом. Успешный бросок на Сообразительность + Выживание каждые несколько минут – единственный способ не заблудиться. Провал означает, что герой повернул не в ту сторону и потерял ориентиры, в то время как полный провал ведёт к столкновению с одной из сторожевых собак. Преимущество *Чувство направления* позволяет проигнорировать эти проверки.

Второстепенные персонажи

Среди второстепенных ролей на свалке особенно следует отметить сторожевых собак и членов семьи Оделла. Игромеханические характеристики приводятся только для Рэда Оделла и его старшего сына Денниса. Характеристики двух других мальчиков вы можете определить сами. Характеристики сторожевых псов можно найти на стр. 203 основной книги правил, поскольку они ничем не отличаются от других собак.

Байрон “Рэд” Оделл

Реплика: (*угрожающий взгляд*)

Биография: Рэд почти сумел сбежать. Он женился, покинул свалку и обзавёлся семьёй, двумя детьми и собственным домом. И тогда отец сделал одну-единственную вещь, которая могла вернуть его сына к сбору металлолома в грязи. Старый ублюдок извинился.

Деннис Оделл сказал своему сыну, что он винит себя за избиения, винит за долгие годы принуждения собственных детей к работе по столько же часов, сколько работал он сам. Ему было жаль, что он воспитывал их как трудоголиков, которые всё время устало бы взирали на свою жизнь и находили бы покой только на дне бутылки. Но всё это теперь в прошлом, сказал Деннис Оделл. Теперь ему нужен был Рэд, который единственный мог помочь ему. Рэд вернулся с женой и детьми, унаследовав семейный бизнес. Конечно, это предполагало улаживание отношений со Стивом, его младшим братом, который считал, что именно он заслуживает “чести” вести дела на автомобильной свалке. В одну из ночей Рэд и Стив вышли во двор и решили свои разногласия навсегда. На следующее утро Стиву пришлось собрать вещи и уйти прочь. Он даже не попрощался, однако никто от него этого и не ждал.

Рэд попытался наладить операции на свалке, однако дважды за последние пять лет его сокрушала трагедия. Сначала кровавое происшествие унесло жизнь его отца, затем – жены. В результате Рэд стал затворником, оставив ведение бизнеса на попечение его старшего сына Денниса. Теперь он редко покидает дом, лишь выглядывая на улицу через полуприкрытые двери и ставни. Когда сыновья видят его, он чистит ружьё, смотрит телевизор и пьёт – большую часть вечеров. Тем не менее, иногда сыновья разговаривают об отце. Они знают, все до единого, что иногда Рэд выходит из дома с наступлением темноты и бродит по свалке. С пистолетом и топором.

Описание: Рэд отличается крепким и приземистым телом. Хотя он редко выходит из дома в дневное время, его лицо выглядит вполне загорелым. Некогда рыжеватые волосы уже начинают седеть. Рэд носит комбинезон и поношенные сапоги, потирая обручальное кольцо в возбужденном состоянии.

Использование в истории: Рэд ненавидит свою жизнь, ненавидит свалку и ненавидит

то, чем он стал – а также, скорее всего, ненавидит отца за то, что он затянул его обратно в это место. Он ничего не хочет так сильно, как сестра за пульт управления краном и разнести всё вокруг в клочья, но он не может заставить себя сделать это. Он привык думать о себе как о части свалки, заключённой в это место вечного покоя и разбитых мечтаний. Он уже давным-давно забыл, что такое жить полной жизнью, хотя сам он никогда не мог для себя сформулировать, в чём его проблема. Он знает о человеческих трупах, погребённых на свалке и спрятанных в автомобильных каркасах, однако ему не хватает смелости отправиться на их поиски – кроме того, он не знает, как они туда попали. Он знает, что иногда выходит гулять по ночам, однако к утру ему никогда не удаётся вспомнить, как его топор покрылся кровью.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3, Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 1

Навыки: Знание животных (собаки) 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Ремесло (ремонт автомобилей) 4, Вождение (кран, пересечённая местность) 4, Огнестрельное оружие (пистолет, дробовик) 3, Запугивание 3, Кража 2, Убеждение 2, Скрытность 3, Выживание 2, Обман (подделка номеров) 3, Холодное оружие 2

Преимущества: Чувство направления, Уклонение в рукопашном бою, Неутомимость 2, Ресурсы 2, Потустороннее чувство

Воля: 3

Нравственность: 3

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 3

Защита: 2

Скорость: 11

Оружие/атака					
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок	
Топор	2(Л)	2	отсутствуют	8	
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Особенности	
Бросок					
.38 Special	2	20/40/80	6	отсутствуют	8
Дробовик					
12-го калибра	4	40/80/160	5+1	девять-снова	10
Здоровье: 8					

Деннис Оделл

Реплика: “А ну прочь с нашей территории!”

Биография: Деннис бросил школу в 16 лет по предложению собственного отца. Старший Деннис Оделл, его дед и тёзка, умер через год после того, как семья вернулась на автосвалку, и Рэд сказал, что ему понадобятся услуги сына для того, чтобы продолжить дело отца. Хотя мать этого и не одобрила, Деннису-младшему безумно понравилась мысль бросить то, что сам он считал бесполезной беготнёй (борьба за корочку). Поддержать семейную традицию в качестве механика было куда более заманчивым предложением. В течение трёх лет он оставался верным помощником своего отца, учился ремонтировать автомобили, управлять краном и вытягивать из людей деньги на ремонт

А потом его мать умерла, и отец полностью ушёл в себя. Деннис знает, что отец провёл несколько личных и достаточно долгих встреч наедине с полицейскими и юристами, однако он отказался верить, что Рэд мог иметь какое-то отношение к смерти матери. Долгое время молодой человек жил в страхе перед возможным арестом отца, отчасти потому, что боялся потерять его, но главным образом потому, что он не был уверен, что Рэд не встретил бы полицейских с ружьём в руках. К счастью, этот день никогда не настал. Тем не менее, после смерти Натали Оделл Рэд передал ведение бизнеса именно

ему. Сначала это было неопишимо тяжкой ношей, но по прошествии нескольких лет Деннис почувствовал себя довольно комфортно в роли главного. Оба брата собираются последовать по его стопам и бросить школу, однако Деннис призывает их не делать этого, утверждая, что кто-то в семье должен иметь образование. Когда они возражают, он спокойно напоминает им: “Это то, чего хотела бы мама”.

Описание: Деннис, как и его отец, едва ли превышает пять с половиной футов роста, однако в отличие от него, он тонок, как железнодорожная шпала. Ему недостаёт пары зубов из-за несчастия с гаечным ключом, произошедшего несколько лет назад, а его лицо постоянно смазано машинным маслом. Он чередует простую одежду и форму механика, а также носит грязный кожаный пояс с инструментами.

Использование в истории: Деннис начинает понимать, как чувствовал себя его отец. Рэд считается владельцем свалки, и именно его имя и лицо люди ассоциируют со всем предприятием, хотя объем настоящей работы Рэда практически минимален: в сущности, за последние годы он почти не показывался на улице. Деннис не собирается даже думать об убийстве отца, однако он уже неоднократно задавался вопросом, не станет ли его жизнь привлекательнее, если именно его имя будет официально связано с бизнесом и если он сможет зайти в бар, где его встретят вопросом “Как дела на свалке, Денни?” вместо “Как там отец справляется со свалкой, Дэнни?”

По большей части, Деннис отличается вполне уравновешенным характером. Он ведёт все дела с клиентами и делает всё, что в его силах, чтобы отремонтировать поломку как можно лучше. В сущности, он довольно талантлив и чаще всего делает неплохие деньги на своих сделках. Деннис всегда заступает за своих братьев, однако немного боится отца. Он знает, что Рэд регулярно выходит побродить по ночному двору с оружием в руках. И сейчас он пытается набраться смелости, чтобы спросить наконец отца, на что именно тот охотится.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 3

Навыки: Знание животных (собаки) 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Ремесло (ремонт автомобилей) 3, Вождение (кран) 3, Огнестрельное оружие (винтовки) 2, Запугивание 2, Обман (подделка номеров) 3, Холодное оружие 1

Преимущества: Чувство направления, Стремительные рефлексy 1, Наставник (Рэд) 3, Ресурсы 2

Воля: 5

Нравственность: 6

Добродетель: Надежда

Порок: Жадность

Инициатива: 7 (Стремительные рефлексy)

Защита: 3

Скорость: 10

		Оружие/атака			
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок	
Гаечный ключ	2(Т)	1	отсутствуют	5	
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Особенности	
Бросок					
Винтовка					
22 калибра	4	200/400\800	5+1	отсутствуют	10
Здоровье: 7					

Мотивы

Свалка представляет собой столь удалённое и специфическое место, что требует от игроков определённых усилий по выработке мотивации к посещению этой локации.

- **Тела:** Старая городская легенда гласит, что некогда на дороге столкнулись два

огромных грузовика с прицепами. Поскольку оба водителя скончались на месте, грузовики были отбуксированы на свалку (иногда в рассказе свалка заменяется пустырьём), где они должны были оставаться до тех пор, пока владелец обеих фур не уладит проблемы с законом. Намного позже владелец действительно явился за своей собственностью и почувствовал ужасающий запах, исходящий изнутри одной фуры. Заглянув внутрь, он обнаружил автомобиль, забитый телами мёртвых людей.

Даже если забыть о нелепости этой истории (фуры с прицепами никогда не поехали бы по такой дороге), этот слух может стать неплохой предысторией для появления протагонистов на свалке. В помятом автомобиле может остаться тело покойника или даже похищенной жертвы, которую ищут герои. Само собой, попытка рассказать Оделлам о возможности нахождения такой машины на их территории в лучшем случае напугает их – но, вне зависимости от исхода разговора, едва ли вдохновит их на поиск подобной машины. Протагонисты могут прокрасться на территорию свалки под покровом темноты.

ДТП – не единственная причина, позволяющая телам оказаться на территории Оделлов. По слухам, мафия (в какой бы форме она ни существовала в истории конкретного города) какое-то время использовала эту землю как кладбище. Сколько неизвестных (или, напротив, чрезвычайно известных) покойников погребены в этих безымянных могилах и зачем персонажам искать их?

- **Запрет:** Иногда именно запрет заходить на определённую территорию становится достаточным стимулом для того, чтобы персонажи проникли в означенное место. Свалка может быть соблазнительной приманкой для старшеклассников, решивших пропустить школу. Более взрослые протагонисты могут быть заинтригованы мыслью об отшельничестве Рэда Оделла: такие герои могут попытаться проскользнуть под забором, чтобы посмотреть на жизнь Рэда своими глазами. Самые храбрые могут даже осмелиться проникнуть на территорию свалки после наступления темноты. Чем неожиданнее и наглее будет такое проникновение, тем больше чести получит нарушитель.

Более убедительные (или, по крайней мере, более конкретные) мотивы для проникновения на свалку предполагают историю о незаконной деятельности, разворачивающейся на свалке. Деннис регулярно вносит достаточно изменений в механизм автомобиля, отданного для ремонта, с тем чтобы люди вернулись к нему за услугами даже после того, как исходные проблемы были решены. Тем, кому не хватает денег или средств, чтобы решить этот вопрос законными методами, может проникнуть на свалку с намерением отомстить. И, конечно же, персонажу может просто потребоваться *бесплатный* автомобиль. Заметят ли члены семьи несколько пропавших деталей? Наконец, если персонажам нужны ещё более увлекательные приманки, не забывайте о гипотетической связи свалки с криминальным миром. Возможно, протагонисты услышали, что бандиты хранят награбленное в багажнике одного из автомобилей.

- **Невезение:** Персонажи обнаруживают неисправность в автомобиле, как раз проезжая мимо свалки, либо один из протагонистов просто подвозит автомобиль во двор Оделлов, чтобы отремонтировать его. Само собой, причины застревания возле свалки могут и не быть столь приземленными. Персонажи могут быть похищены группой людей (возможно, преступниками, а возможно, даже вампирами, если вам хочется ввести их в игру). Возможно, им удаётся выбраться во двор в надежде ускользнуть от преследования. Если герои застряли на свалке после наступления темноты, они могут попросту заблудиться. Ближайший сосед находится в нескольких милях (и ничто не говорит о том, что в его доме кто-нибудь в данный момент проживает). Сами Оделлы несколько не заинтересованы в пособничестве каким-либо бедолагам, попавшим на их землю после наступления темноты. Мобильные телефоны могут не ловить сигнала в глуши (а для получения такого сигнала героям придётся взобраться на самое высокое нагромождение автомобилей). Концепция блуждания в опасном и неприветливом месте с необходимостью бежать от преследователей и бороться за свою жизнь – одна из традиционных историй, лежащих в основе множества игр по Миру Тьмы.

- **Официальное дело:** Хотя Деннис не заинтересован в заключении сделок с городскими чиновниками, они служат важной частью его жизни. Полицейские, страховые следователи, ловцы животных, инспекторы по технике безопасности автомобильных компаний и даже репортеры могут посетить свалку в ходе выполнения своих должностных обязанностей. Иногда они забирают автомобили. Иногда они приводят с собой людей, с тем чтобы разобрать авто на территории самой свалки. И любой из этих людей может увидеть что-то такое, что заставит его вернуться позже – либо по официальному делу, либо по собственной воле (в зависимости от индивида). Аналогичным образом, свалку недаром сравнивают с лабиринтом. Нет ничего удивительного в том, что некоторые члены группы теряются и оказываются в одиночестве среди металлических нагромождений. Обладатели официального статуса могут повелеть Деннису открыть багажник, поднять грунт или вывести из дома самого Рэда Оделла с тем, чтобы он сделал официальное заявление. Наконец, персонаж, пытающийся решить какие-либо проблемы с Оделлами на законном уровне, может решить, что система работает слишком медленно. Полицейские слишком долго копаются с поиском оснований для обыска. Бюрократическая машина мелет свои зёрна медленно и утомительно. Между тем, персонажу всего-то и нужно, что обыскать место собственноручно.

- **Логово монстров:** Свалка может служить домом для смертоносных и агрессивных существ. Рэд не покидает дома в течение дня, однако его ночная “охота” может проходить даже за пределами самой свалки (см. “Ночная охота Рэда” на стр. 122). Равным образом, двое младших Оделлов ведут себя, как и все мальчишки их возраста, что порой перерастает обычное озорство и доходит до вандализма, мелких краж или даже вооруженных ограблений. Даже собаки могут покидать двор в поисках добычи. Любое из этих событий может привести персонажей обратно на свалку. Само собой, когда Рэд, его сыновья или псы оказываются в пределах своей территории, они получают явное преимущество перед людьми, не знакомыми с этой землёй.

Если протагонисты попадают на свалку в ходе охоты, они могут последовать за своей добычей вплоть до самого логова. Как вариант, что-то может загнать персонажей на свалку. Затем им придётся не только столкнуться с обитателями автосвалки, но и с чудовищем, загнавшим их туда в самом начале.

- **Что потеряно, может найтись:** Персонаж должен получить то, что осталось в машине, когда её отбуксировали на валку. Или, возможно, автомобиль не подлежит восстановлению, а ближайшие родственники покойного водителя знают, что внутри него осталось что-то важное. Возможно, машина была просто продана на разбор, но персонажи неожиданно узнают, что в ней осталось нечто ценное. В любом случае, Оделлы не заинтересованы в оказании помощи таким персонажам. Более того, персонажу необходимо дать понять, что стоит ему описать ценность пропавшей вещи – и больше он никогда её не увидит.

Стартовые события

Ниже приведены шесть происшествий, которые наглядно демонстрируют ужасный характер свалки, не делая потусторонние качества места очевидными. Хотя эти события омерзительны по своему существу и способны вселить ужас в сердца любых персонажей, все они имеют простые земные объяснения. Тем не менее, все они предполагают, что с этим местом и семьёй Оделлов как таковой происходит что-то из ряда вон.

- **Питомник:** Сторожевые собаки и крысы – далеко не единственные животные, живущие во дворе. Собаки и кошки, принадлежащих местным жителям, могут жить среди автомобилей, прячась на сиденьях и пристально глядя на посетителей, только затем чтобы немедленно спрятаться среди мусора при приближении заинтересованных персонажей. Возможно, в начале истории один из клиентов свалки звонит в социальную службу с просьбой направить инспектора для проверки Оделлов на предмет жестокого обращения с животными. Тем не менее, следователь не находит доказательств обитанию на свалке

каких-либо животных, не считая сторожевых собак (он также настаивает на том, что собаки получают клички и надлежащий кров, хотя Оделлы никогда не заботились ни о том, ни о другом). Однако рассказы о блуждающих здесь животных становятся всё более частыми и настойчивыми.

Человек за рулём, оказавшийся во дворе, иногда может увидеть, как под грудами металлолома копошатся звери, а на посетителей могут смотреть голодные жёлтые глаза, устремленные из открытых багажников. Что ещё тревожнее, некоторые клиенты распознают в этих животных питомцев своих знакомых. Они утверждают, что собаки и кошки их соседей бродят среди авто, включая животных, которые считались пропавшими или даже погибшими. Более того, здесь замечают даже животных, которых вывозили из города или закапывали на особом кладбище для зверей. Возможно ли, что Оделлы ведут также бизнес по управлению кладбищем домашних животных? Но даже если это и так, что в действительности происходит на этом кладбище?

- **Крысы:** Безусловно, место с таким количеством крошечных помещений неизбежно будет привлекать грызунов. Автосвалка отличается редкой по численности популяцией крыс. Они служат пищей сторожевым псам, хищным птицам и змеям, однако что едят сами крысы? Ответ: они едят всё, что способны поймать и убить. Они окружают беспомощных или ослабших жертв, охотясь огромной стаей. Персонажи могут найти на свалке мёртвое тело, полностью лишённое плоти. Одежду и украшения видно неподалёку, в крысиных норах. Персонаж, пытающийся пролезть через автомобильное нагромождение, может застрять (а не пораниться) при провале или даже полном провале, что может даже не показаться большой проблемой до тех пор, пока не появятся крысы.

Возможно, Оделлы даже обрекают своих врагов на жуткую смерть, стреляя им в ногу и бросая на середину свалки. Если собаки не прикончат их первыми, проблему решат крысы. Характеристики, перечисленные в описании Летучих мышей на стр. 202 основной книги правил, прекрасно справятся и с оцифровкой крыс. Единственное, что необходимо исключить из списка их характеристик – это полёт.

- **Игрушки для зубов:** Полуголодные и озлобленные псы могут стать одной из причин, по которой свалка кажется таким грозным и страшным местом. Собаки, патрулирующие свалку Оделлов, могут служить прекрасным примером этого утверждения. Их не устраивает просто рычать на посетителей или прогонять редких злоумышленников. Они предпочитают оставлять сувениры.

Протагонисты могут поговорить с кем-то, кто пострадал от насильственных действий со стороны сторожевых псов (или, возможно, один из протагонистов сам имел опыт столкновения с этими монстрами).

Хотя жертва сбежала и спасла свою жизнь, одна из собак что-то у неё забрала. Может быть, кусок одежды, сотовый телефон, оружие или даже палец. В зависимости от характера персонажей и их интереса к свалке, они могут проигнорировать эту информацию или попытаться узнать больше. В любом случае, они слышали подобные истории от других людей. Где собаки хранят эти сувениры? Один из очевидных ответов гласит, что в сердце Центральной башни, однако каждая из собак имеет собственное логово среди автомобилей. Почему собаки коллекционируют эти безделушки? Какие сокровища – или ужасы – могут обнаружить любопытные персонажи в этих миниатюрных убежищах?

- **“Проклятые” авто:** Автозапчасти, приобретенные на свалке, обладают репутацией проклятых. Легенды гласят, что стоит переставить в свою машину одну из частей, купленных у Оделлов, и вскоре вы попадёте в серьёзную аварию. Разумеется, “серьёзная авария” и “вскоре” – определения субъективные. Однако если протагонисты возьмутся за расследование этих историй, они обнаружат, что необычайное число людей, купивших или похитивших эти запчасти, погибли или получили серьезные ранения.

Что ещё интереснее, сообщения об этих несчастных случаях часто подразумевают, что машина в некотором роде стала одержимой. Рулевое колесо может вывернуться само по

себе, выбросив машину на полосу встречного движения. Тормоза могут дать сбой или активироваться в самый неподходящий момент. Коробка передач переходит с третьей на реверс в самый час пик.

И тем не менее, всякий раз, когда эти сообщения получают должное расследование, никто ничего не находит. Официальные отчёты списывают вину на водителя. Сами Оделлы мало интересуются этими слухами и агрессивно реагируют на всякого, кто пытается предъявить к ним свои претензии. В лучшем случае они просто смеются в ответ на подобные обвинения, утверждая, что это не их вина, когда люди не знают, как управлять своей тачкой. Деннис также указывает на то, что многие люди покупают части со свалки и устанавливают их на ещё работающие авто на свой страх и риск. Возможно, они просто не знали, что делают.

И тем не менее, остаётся вопрос, существует ли реальное проклятие. Если да, то откуда оно взялось? Ответственен ли за него Рэд или смерть просто пронизывает весь этот двор?

• **Только по милости Божьей:** Автомобили попросту прекращают работать, когда оказываются возле свалки. Даже после того, как сельские жители поставили знак “стоп” на перекрестке в полумиле от свалки, многие продолжают жаловаться на заглохшие моторы в этом районе. Как правило, вскоре машина возвращает утраченные функции – всего после нескольких попыток, – однако порой детали просто ломаются и требуют замены (что с удовольствием предоставляет Деннис – разумеется, не бесплатно). Это происходит не со всеми. Судя по всему, местные жители страдают от этого чаще, чем приезжие, и ничего подобного ещё никогда не случалось с водителями грузовиков или служебных автомобилей любого рода (полицейских, почтовых и даже авто для доставки пиццы). Ни один автомобиль не ломается в прямом смысле этого слова, однако с годами местные всё реже стали обращать эти случаи в шутку и всё чаще говорить об этой проблеме с тревогой. Хотя большинство людей всё ещё винят в произошедшем дешёвый бензин, погоду, плохих инженеров и другие возможные факторы, некоторые из местных не перестают утверждать, что машины *боятся* попасть на эту свалку.

• **Кровавый Рэд:** Дети, обитающие в жилых комплексах в нескольких километрах от свалки, рассказывают истории о “стрёмном парне с окровавленным топором”. Эта история циркулирует сразу в нескольких местных школах, сливаясь со слухами о Рэде Оделле. Таким образом, фигура загадочного убийцы получила имя “Кровавый Рэд”. Слухи о жутких смертях на свалке проходят через всю мельницу местных сплетен, во многом подкреплённые тем, что задолго до появления этих историй местные стали шептаться, что якобы Рэд покидает своё убежище по ночам в поисках детей, которых он мог бы убить топором. Его сыновья избили пару сплетников, распространявших эту ложь об их отце, но последнее только усугубило проблему.

Тем не менее, одной ночью полиция приехала на звонок напуганных подростков, проводивших загородную вечеринку. Дети описали им человека, который вломился в дверь дома с окровавленным комбинезоном и топором. Полицейские обнаружили отпечатки ботинок и капли крови снаружи, однако никаких других улик найдено не было. Они не стали допрашивать Рэда (в конце концов, местным прекрасно известно, что он не выходил за пределы своего дома), однако два дня спустя один из подростков, замеченных на вечеринке, пропал без вести. Слухи разползлись снова: на этот раз местные утверждали, что части тела подростка были разбросаны по всей свалке. Насколько правдивы эти слухи? Может быть, всё это только выдумка?

Истории

Ниже приведены пять историй, действие которых может развернуться на свалке. До сих пор описание свалки только *предполагало* наличие сверхъестественного воздействия, но ничего откровенно аномального представлено не было. Тем не менее, следующие истории показывают, как можно основать сверхъестественную историю на основе, казалось бы, обыденного материала.

Ничто не ведает покоя

Если свалка и служит местом смерти, подобная смерть не имеет ничего общего с упоением. И всё же ни одно приведение (даже старика Денниса Оделла или Натали) не выбрало это место как поле для своей посмертной деятельности. Мёртвые действительно встают из своих могил, однако это не души умерших бродят по свалке. Только их тела.

До сих пор к жизни возвращались одни животные. Когда на свалке умирает очередная собака, остальные члены своры утаскивают её тело в логово под Центральной башней. Там умершие пробуждаются вновь, входя в состояние зомби и готовясь убивать и пожирать всё, что встанет у них на пути. Тем не менее, далеко не все сторожевые псы Оделлов умерли. Некоторые всё ещё живы и охраняют свалку под дневных светом. Но стоит солнцу зайти, и ходячие трупы животных вылезают из своих потайных убежищ на охоту, в то время как их живые собратья ищут приют, в котором они смогут переждать ночь, ибо даже им небезопасно находиться рядом с голодной нежитью.

Что заставляет мёртвых подниматься из земли на территории свалки? Возможно, сама земля свалки проклята, или, возможно, здесь бродят духи, достаточно могущественные, чтобы вселяться в мёртвую плоть, а возможно, существует и более научное объяснение (например, токсичные химикаты, захороненные на свалке). Последнее зависит от общего тона вашей игры. Какова бы ни была истина, мёртвых псов чрезвычайно трудно убить. Они не страдают от штрафов за получение ран и обладают дополнительными очками Здоровья, равными показателю Силы. В течение дня они прячутся под автомобилями, в багажниках и других темных пространствах, где они ждут наступления ночи, безмолвные и незыблемые. Солнечный свет не причиняет им вреда, однако делает передвижения неудобным, а потому под воздействием солнечных лучей они постараются спрятаться где-нибудь поглубже.

Совмещение этой истории с идеей “Питомника”, описанной выше, позволяет вводить в игру не только мёртвых собак, но и других оживлённых животных, хотя в данном случае напрашивается вопрос, почему местные допускают захоронение своих животных на территории свалки. Возможно, сторожевые псы намеренно покидают двор свалки ночью и перетаскивают умерших сородичей на территорию Оделлов – а возможно, Оделлы делают незаконные деньги на “утилизации” таких животных.

Подумайте, целесообразно ли вообще заявить, что Оделлы ничего не знают об этом явлении. Если они всё-таки знают об этом, то вызвал ли Рэд подобный эффект добровольно или же это возникло в результате катастрофы? Если да, то как? Было ли принесение своего отца и жены жертвой для тёмной силы, позволяющей перенести какую-то мерзость из иного мира на территорию свалки? Что если под Центральную башню собаки затащат мёртвого человека? Что если мертвеца просто закопают на территории свалки?

Кино о свалке

Имитируя популярный жанр независимого кино, группа молодых кинематографистов пробирается ночью на свалку с камерами и звуковым оборудованием. Их мотив может быть сколь угодно простым, наподобие “Это будет неожиданно правдоподобный и жуткий фильм”, или сложным – наподобие выяснения истины обо всём, что рассказывают местные. В процессе создания фильма группа подвергается нападению со стороны собак, крыс, разъярённого Денниса или его братьев – либо даже самого Рэда. Кроме того, их могут арестовать за нарушение границ, однако Оделлы не любят вовлекать в свои дела полицию.

В любом случае каким-то образом кадры, снятые группой, находят свой путь в руки протагонистов. Они могли бы просто передать их полиции, но что-то на этой ленте вдохновляет их на собственное расследование ситуации, сложившейся на загадочной свалке. Решающий факт вы должны определить сами, поскольку никто не знает игровых лучше вас самих. Если протагонисты заинтересованы в денежной выгоде, возможно, кто-

то на записи упомянет мафиозные деньги, спрятанные в багажнике. Если протагонисты обладают связью со сверхъестественным миром, возможно, они заметят на плёнке что-нибудь аномальное (и что полиция будет склонна проигнорировать).

В качестве ещё одного варианта игроки могут сами выбрать роли кинематографистов, что позволит сыграть своего рода “приквел” к основному сюжету. Судьба персонажей “приквела” решится жутким или неопределённым образом, и выяснение всех обстоятельств произошедшего станет задачей основных персонажей.

Ночная охота Рэда

Что ищет Рэд Оделл, когда он выходит ночью из дома? Действительно ли он не помнит, чем занимался всё это время? Кому или чему принадлежит кровь, покрывающая наутро его топор? Ответы на эти вопросы могут легко стать основой для полноценной истории. Подумайте о следующих вариантах.

- **Непостижимое безумие:** Рэд страдает от состояния фуги, в ходе которого он и выбирается из дома. Он не помнит ничего, что увидел и сделал, хотя последнее следует рассматривать скорее как благословение, потому что он – хладнокровный убийца. Он уже убил нескольких нарушителей границ и спрятал их тела (иногда в автомобилях). Он знает все повороты и части этого лабиринта, а потому безупречно ориентируется на свалке и способен пролезать через нагромождения автомобилей без риска для жизни (он не делает никаких бросков и передвигается с полной Скоростью).

Что вызывает фугу Оделла-старшего? Как давно он страдает от этого помешательства? Он ли убил отца и жену? Почему он не убил сыновей или псов?

- **Защитник:** В действительности Рэд прекрасно знает, что он делает, когда покидает дом. Он защищает свою семью от всех, кто может причинить ей вред, украсть их имущество или даже ступить на их землю без разрешения. Рэд убил нескольких нарушителей и спрятал их тела. Он помнит, где они закопаны, и использовал кран, чтобы накрыть “могилы” грудой автомобилей.

Он ли убил отца и жену, решать вам. В сущности, это могли быть особые события, подтолкнувшие его к подобной деятельности. В любом случае, Рэд стал параноиком, который видит в любом, кто проявляет чрезмерный интерес к его свалке, всего лишь как очередную угрозу, требующую устранения. Хотя он ещё ни разу не покидал границы своей территории, он уже подумывал о том, чтобы распространить охоту и на другие земли.

- **Сверхчеловек:** Если у вас есть доступ к книгам по сеттингу **Vampire, Werewolf** или **Mage**, вы можете решить, что Рэд стал представителем соответствующего коллектива созданий или хотя бы связанного с ним типа чудовищ – наподобие *гуля*. Это подводит к новым интересным возможностям и темам: например, как он подвергся этому превращению, как он сам относится к своему новому состоянию и знают ли (и одобряют ли) члены его сверхъестественного коллектива ночную деятельность Рэда Оделла.

- **Праведный гнев:** Если вам хочется повернуть историю совершенно в другом направлении, вы можете решить, что Рэд – человек далеко не злой, а люди, которых он лишил жизни, заслуживали подобной судьбы. В этом случае свалка выступает как своего рода мухоловка для развращённых и злых людей. Убийцы, насильники и другие подлые представители человеческого сообщества регулярно оказываются возле свалки или на её территории, особенно после наступления темноты. Рэд поджидает их с топором, ружьём и сворой злобных собак.

В этой связи встает вопрос: кто или что даёт Рэд повод для его деятельности. Возможно ли, что свалка притягивает к себе зло, будучи воплощением зла сама по себе (ведь подобное притягивает подобное), или, напротив, какая-то космическая или даже божественная сила наделяет это место особым значением? Возможно ли, что Рэд совершает правильные поступки, будучи при этом обманут? Зачем духу свалки стремиться к уничтожению зла? Какие грехи совершили Деннис и Натали Оделл? Как

насчет тех “нарушителей”, которых Рэд убил и расчленил с момента смерти его близких?

Месть Мэйхью

Эту историю лучше всего использовать в том случае, если протагонисты уже имеют какой-либо негативный опыт пребывания на свалке или если они готовы работать по найму.

Тимоти Мэйхью потерял на свалке сестру Натали. В полицейском отчете говорится, что её смерть носила случайный характер, однако Тимоти никогда в это не верил. Он убеждён, что его сестру убил Байрон Оделл – ему неизвестно лишь почему. Он попытался доказать, что Рэд как-то ответственен за смерть Натали (поскольку уголовного дела на Рэда так и не завели), однако бросил попытку подать иск после того, как поговорил с адвокатом убийцы.

Но это не юрист отговорил Мэйхью отступить. Тимоти Мэйхью всегда был хорошим врачом, а потому деньги на найм другого юриста для него не были проблемой. Что заставило его отказаться от расследования, так это тихий разговор с самим Рэдом, который произошёл в стороне от спорящих адвокатов.

Рэд ясно дал понять Тимоти, что если он не отступит, пострадают его племянники – дети его сестры. Мэйхью не хотелось верить, что Рэд способен навредить собственным сыновьям, но он не хотел испытывать этого человека. После нескольких лет наблюдения за свалкой через частных детективов, которые доказали ему, что мальчишки становятся всё больше похожи на собственного отца, он решил, что пришла наконец пора разобраться с убийцей его сестры. Он ищет людей, которые имеют на Оделла зуб или могут устроить расследование ситуации, царящей на свалке.

Ещё одна возможность привлечь персонажей через Мэйхью заключается в использовании профессиональных навыков Мэйхью. Это легко устроить, если персонажи – всего лишь люди, которые были ранены в столкновениях со сверхъестественным миром. В этом случае Мэйхью быстро поймёт, что персонажи лгут об источниках их повреждений, а потому способен стать их Контактным или Союзником – или даже шантажистом, который требует от них помощи. Мэйхью знает немало историй, которые распространяют местные о свалке и её владельцах. Он не верит в сверхъестественную природу ран персонажей, а потому он может быть удивлён тем, что обнаружит на свалке, даже больше, чем сами герои.

Массовые разрушения

Свалку трудно назвать “злом” в классическом понимании этого слова или даже “местом с привидениями”. Она обладает сверхъестественным характером только на том уровне, который нравится вам самим. Ужасные вещи происходят скорее *на территории* свалки, чем по её “воле”. Но что если персонажи решат сесть за пульт управления краном и разрушить всё вокруг в попытке “исправить” это место либо прибегнуть к пожару или взрывчатым веществам с той же целью?

Если таков их план, и они умудряются довести его до ума, всё в порядке. Конечно, поступая таким образом, персонажи наносят массовые повреждения имуществу, что может иметь самые серьезные последствия – особенно если их поймают или признают причастными к разрушениям. В конечном итоге, однако, не следует забывать, что речь идёт о свалке. Это уже хранилище сломанных и поврежденных вещей. Всё, чего могут добиться герои – это несколько более массивного повреждения имущества. А потому такое решение, вероятнее всего, не устранил проблемы и не сотрёт зловещую историю этого места из памяти местных жителей – хотя оно вполне может открыть глазам персонажей новые погребённые истины.

Несколько коротких часов

Вы можете устроить эффективную одиночную историю или даже прелюдию к более общей хронике с фокусом на этой свалке, а также попытках героев покинуть её или просто выжить. Об этом уже говорилось выше, но определённые идеи требуют дальнейшего рассмотрения.

- **Как герои попадают сюда?** Почему они оказываются на территории свалки после наступления темноты? Многие идеи описаны в разделе “Мотивы”, однако главный вопрос заключается в том, оказались ли герои здесь по собственной воле. Если протагонисты сами проникли сюда, вы можете проявить особенную жёсткость при их столкновении с обитателями свалки, поскольку скорее всего герои уже готовы к неприятностям. Если персонажи были похищены, брошены в багажник машины или брошены умирать на куче металлолома, вам не следует бросать на них полчища крыс, брызжащих слюной собак и серийных убийц (во всяком случае, не всех сразу).

- **Почему бы им просто не покинуть это место?** Свалка охватывает много земли. Собаки не могут быть везде одновременно, и уж точно этого нельзя сказать об Оделлах. Всего нескольких проверок Скрытности может оказаться достаточно для того, чтобы добраться до забора, не так ли? Тем не менее, препятствия неизбежны. Первое заключается в том, что персонажи не могут видеть забор через лабиринт автомобилей. Перелезая же через металлолом в поисках ближайшего выхода, они могут напороться на острые части. Навигация по ночному лабиринту налагает особые штрафы на все проверки, требующие источника света, а создания подобного источника указывает противникам не местоположение персонажей.

Если вам нужен другой способ удерживать персонажей в пределах свалки, оставьте одного из мальчишек Оделла сидеть на кране с ружьём в руке. Пусть пуля мелькает над головой персонажа всякий раз, когда он перебегает от машины к машине. Персонажи смогут избежать этой участи, если найдут слепое пятно или поднимутся на кран, чтобы обезвредить снайпера.

- **Могут ли они позвать на помощь?** Сотовые телефоны, как уже говорилось, не всегда хорошо работают за пределами обычного сектора связи, хотя самые современные модели функционируют практически в любом месте (и кое-кто среди персонажей может обладать наилучшими средствами коммуникации). Если персонажей привезли на свалку насильно, это не будет представлять проблемы (поскольку имущество наверняка было отнято у них). Тем не менее, если они попали сюда добровольно, вам как Рассказчику может понадобиться список дополнительных идей по устранению такой возможности у персонажей. При неудачном броске при обходе машины или протискивании в отверстие среди металлолома персонаж может повредить или потерять телефон вместо того, чтобы получить урон самостоятельно. Равным образом, собаки могут слышать звонок телефона и броситься вслед за обладателем средства связи. До тех пор, пока вы не слишком давите на игроков, вы вполне можете устранить слишком лёгкие пути к спасению. На территории же самой свалки есть лишь один телефон: в доме Оделлов. Попытка пробраться к нему может стать историей сама по себе.

- **Когда они окажутся в безопасности?** В какой момент история подходит к концу? Вы можете решить, что персонажи достигают безопасного места сразу после того, как пересекают границу свалки или выбегают из главных ворот. Или когда им удастся позвать на помощь. Или когда они добираются до ближайшего соседа. Когда они доживают до утра. Может быть, они не могут считать себя в безопасности, пока не убьют или не обезвредят Оделлов и/или собак. Возможно, Оделлы сами преследуют персонажей, вполне готовые убивать и других людей, лишь бы всё улеглось. Всё зависит от того, что вы как Рассказчик видите в этой свалке и как вы определяете её подлинную сущность.

Пустая комната

*Уже темнеет, а я один
Но я не впускаю в сердце страх
Пока я в своей комнате
В своей комнате...*
Брайан Уилсон и Гэри Ашер,
“В моей комнате”

Синописис

Люди теряются. Вещи пропадают. И иногда, при определённых условиях, даже *места* исчезают. Блуждающий феномен, известный как Пустая комната, в самом начале предположительно был самым дословным помещением из стен, пола и потолка. Но почему-то, по чистой случайности или по чьей-то воле, его связь с течением времени и обычным пространством оборвалась.

Теперь Пустая комната скитается по всей земной реальности, то внедряясь в мир смертных, то исчезая из него без следа. Вторжение комнаты в реальность часто остаётся незамеченным. Тем не менее, стоит кому-нибудь зайти в эту комнату во время её краткого визита в обычный мир – и жертва горько пожалеет о своей неосмотрительности. Исчезая из мира смертных, комната забирает с собой и своих последних посетителей. Те, кто оказался в этом проклятом месте, снова и снова обнаруживают себя запертыми в Пустой комнате. Таким несчастным приходится искать способ выйти из этого цикла телепортаций прежде, чем комната заберёт их с собой навсегда.

История

Пустая комната представляет собой помещение шесть на четыре метра с высотой около трёх метров. В комнате нет окон, а после того, как жертва входит в неё, из помещения исчезают и двери. Её конструкция проста и лишена каких-либо украшений: здесь можно увидеть лишь белую штукатурку стен и потолка наряду с досками настила разной ширины. Стены, пол и потолок обладают довольно изношенным видом. Трещины, пятна и потёртости придают ей вид обжитого помещения. Электрических розеток в комнате нет: как правило, с потолка здесь свисает зажжённая электрическая лампочка, однако порой она заменяется люстрой из зажженных свечей. Температура комнаты остаётся на постоянном уровне 22 градуса по Цельсию. В ней нет вентиляционных отверстий или других источников свежего воздуха, хотя кислород никогда не заканчивается, вне зависимости от того, сколько времени здесь находятся жертвы (хотя после длительного отсутствия связи с реальным миром комната несколько отдаёт духотой). Внешний вид комнаты позволяет предположить, что её строили с использованием технологий, предшествующих двадцатому веку (гвозди в полу – явно не заводского изготовления; доски выглядят так, как будто их строгают простые рабочие руки). Помимо этого, трудно сказать с уверенностью, как выглядит Пустая комната.

Персонажи, попавшие в эту ловушку, могут попытаться исследовать данный феномен и найти способ сбежать (жертвы периодически получают возможность выбраться обратно в мир, после чего они неожиданно обнаруживают себя внутри проклятого помещения снова). Тем не менее, даже самые старательные из них обнаружат, что в мире существует не так много информации о подобных феноменах. Комната спорадически появляется в различных местах, и как только она наберёт в себя несколько новых душ, она снова исчезнет – после чего, скорее всего, никогда не появится в этом же месте (хотя если этого требует ваша история, вы можете и отменить последнее правило).

Как результат, она не оставляет следов для потенциальных исследователей. Тем не менее, тщательный поиск данных может дать кое-какие сведения, связанные с прошлыми появлениями комнаты в земной реальности. Поиск этих фактов (больше напоминающих

выдумки) требует использования определённых навыков наподобие Расследования, Науки или Оккультизма. Проверка носит продолжительный характер, а каждый бросок занимает несколько дней работы. Кроме того, вы можете использовать сведения о комнате для того, чтобы предупредить персонажей о подобном феномене ещё до того, как они столкнутся с ним самолично.

Персонажи могут обнаружить данные о Пустой комнате, занимаясь другим мистическим расследованием, либо услышать о ней от причудливого вторичного персонажа из предыдущей истории. Очевидно, что персонажи не признают значимость информации, пока не станет поздно. В последнем случае им придётся горько пожалеть о том, что они не обратили внимания на предупреждения об опасности комнаты раньше (само собой, если вы хотите наделить игроков сведениями о комнате независимо от результатов бросков, сами проверки не будут играть никакой роли, однако самим игрокам об этом знать необязательно). Вот что могут узнать персонажи:

- Ранние летописи, описывающие колониальную жизнь в Салеме, штат Массачусетс, упоминают “ведьмин дом” и “комнату с привидениями”. Домовладелец заявлял, что его младший сын исчезает в какой-то комнате на несколько часов подряд, однако никому не удавалось найти вход в комнату до тех пор, пока сын не возвращался обратно. Позже мужчина заявил, что комната исчезла полностью, захватив с собой его жену и сына. Мужчину повесили за убийство, когда тела пропавших были найдены у него в подвале (сведения доступны после накопления пяти успехов).

- В конце 1800-х один архитектор был найден мёртвым на месте строительства офисного здания. Причиной смерти был признан голод. Осмотр его вещей выявил чертежи, на которых было изображено то самое здание, возле которого его нашли, однако в схему строения было внесено одно изменение: дополнительная комната размером пять на шесть метров, расположенная на третьем этаже. Как ни странно, комната не имела никакой структурной поддержки, а потому в теории попросту не могла существовать в этом здании (сведения доступны по накоплению десяти успехов).

- В начале 20-го века в одной больнице для душевнобольных произошла целая серия самоубийств. По-видимому, несколько пациентов стали одержимы картиной с изображением пустой комнаты, которая висела в прихожей. Они утверждали, что были “заперты внутри картины”. Вскоре после этого больницу закрыли (сведения доступны по накоплению пятнадцати успехов).

Самые ценные данные персонажи могли бы получить, если бы узнали новейшую историю комнаты, однако никто никогда не записывал эти события. Около тридцати с небольшим лет назад Пустая комната присоединилась к чердаку скромной хижины. Дети, проживавшие в этом доме, Криста и Мэйсон Кинг, первыми обнаружили комнату и быстро сделали её своим тайным убежищем. Они выяснили, что не все взрослые могут найти это место, как и их самих, несмотря на то, что вход в комнату располагается на виду. По мере того как они выросли, обнаружение комнаты и тем более выхода из неё становилось всё более сложным. После одного инцидента, когда им пришлось несколько часов искать выход из помещения, дети решили никогда в неё не возвращаться. Вскоре они обнаружили, что комнаты в их доме больше нет.

Прошли годы, и дети выросли. Криста стала художницей, и воспоминания о Пустой комнате оказали большое влияние на её работы. Её картины и рисунки дышали жуткой атмосферой в стиле историй о привидениях, что позволило ей снискать славу критиков и небольшой, но преданной группы поклонников, среди которых встречались и коллекционеры. В один из вечеров она, Мэйсон и некоторые из их друзей собрались вокруг последней, самой талантливой картины Кристы – а затем случилось невозможное. Компания неожиданно поняла, что они больше не смотрят на картину, а находятся в самой комнате. Она была точно такой же, какой её запомнили Криста и Мэйсон – за исключением того обстоятельства, что теперь они не были в состоянии найти выход.

Тем вечером их пребывание в комнате было практически мимолётным. Спустя

несколько минут члены группы поняли, что вновь стоят в студии Кристи. В ужасе они уничтожили картину художницы и попытались убедить себя, что всё это было чем-то наподобие групповой галлюцинации.

К сожалению, комната не была готова их отпустить. На следующий день группа снова обнаружила себя посреди комнаты, невзирая на то, что все они находились в разных местах. Каким-то образом их “перетянуло” в комнату из реального мира. На этот раз они пробыли в ловушке в течение часа. После третьего и четвёртого инцидента они осознали, что каждое пребывание в комнате длится вдвое дольше, чем в предыдущей раз. Если эта динамика была постоянной, то через некоторое время им предстояло оказаться в ловушке на несколько дней, затем недель, а затем – месяцев. Поскольку, судя по всему, помещение накладывало определённое ограничение на объёмы воды и еды, которые его невольные посетители могли взять с собой (очередная телепортация в комнату казалась уже неизбежной, и многие начинали готовиться к ней), медленная смерть от голода или обезвоживания представлялась единственным возможным исходом.

Но у Кристи созрел план. Измученная последним, невыносимо длительным пребыванием в комнате, она решила, что обеспечит себя пищей и жидкостью любыми средствами. Она стала постоянно держать при себе ножи, даже привязывая их к телу на время сна – и когда пришло время очередного заточения в комнате, Криста появилась в ней с парой лезвий в руках. Хотя она могла подождать, пока её брат и друзья умрут сами, прежде чем приняться за их поедание, художница не могла быть уверена, что не умрет первой. А потому она позаботилась о том, чтобы сберечь как можно больше сил к той минуте, когда жертвы комнаты начнут терять сознание от изнеможения. Когда пришло время, она подползла к своим обессиленным товарищам и перерезала им глотки одному за другим. Когда дело было сделано, в её распоряжении оказалось достаточно еды, чтобы переждать заточение.

По окончании неопишимо долгого пребывания в комнате Криста открыла глаза в собственном доме. Остальные – уже в виде трупов – вернулись туда, где они находились в тот момент, когда комната призвала их в последний раз. Работники ФБР столкнулись с жуткой загадкой: тела нескольких жертв, убитых и обезображенных одинаковым образом, были обнаружены в совершенно разных местах. Им пришлось допросить Кристу, которая знала каждую из жертв лично, однако ничто не указывало на её причастность к их гибели, а потому сотрудникам правоохранительных органов пришлось искать преступника где-то ещё. Кристу так ни в чём и не заподозрили.

Сама художница просто продолжила свою жизнь. Она перестала продавать картины и стала жить на деньги своего “предположительно умершего” брата. Комната больше не призывала её назад, однако воспоминания об этом последнем, жутком пребывании в проклятом помещении заставили разум художницы пошатнуться.

Теперь Криста верит, что она единственная, кто знает о том, что произошло в Пустой комнате. Но она ошибается. Её брат Мэйсон выжил в этой резне и теперь жаждет мести.

Само помещение может предоставить героям определённые намёки на существование Кингов, о чём можно будет прочитать ниже. Последнее может побудить героев к поиску брата Кристи, Мэйсона. Кроме того, персонажи могут просто наткнуться на одну из картин Кристи и узнать в ней комнату, которая превратила их жизнь в кошмар. Изучение истории брата и сестры Кинг поможет протагонистам придумать стратегию бегства из комнаты. Учитывая недоверие Кристи по отношению к посторонним, а также общую психическую неуравновешенность художницы, им нужно приложить немало усилий к извлечению хоть каких-нибудь фактов из её травмированного разума. Более того, Рассказчик может сделать Кристу одним из антагонистов игры.

Что касается её брата Мэйсона, то он прячется даже тщательнее, чем его сестра, однако, с другой стороны, он может и сам найти персонажей для того, чтобы они помогли ему осуществить свою месть. Мэйсон куда охотнее поделится с персонажами всем, что ему известно о комнате, однако он сделает это только в обмен на услуги, большинство из

которых носят морально сомнительный, если не сказать – откровенно преступный характер.

Мотивы

Когда Пустая комната появляется в реальном мире, она вписывается в архитектуру уже существующего строения. Ранее глухая стена “обрастает” неприметной дверью, ведущей в комнату без окон. По-видимому, комната предпочитает появляться в тех местах, где люди появляются сравнительно редко или хотя бы не живут на постоянной основе, почти как если бы она намеренно стремилась спрятаться от восприятия человеческого сообщества.

Когда комната требует расширить уже существующее пространство, стены здания несколько раздвигаются, освобождая место для нового помещения. Тем не менее, за исключением людей, знакомых с первоначальной планировкой здания, никто не может сказать по виду новой двери, что она не была частью здания всё это время. Комната остаётся в земной реальности от нескольких часов до нескольких недель. В течение этого времени любые посетители могут заходить или выходить из комнаты без малейших препятствий. Тем не менее, на некоторых людей она начинает оказывать некоторое влияние. Те, кто проводит в ней хоть немного времени, может начать видеть повторяющиеся сны о комнате или ловить себя на мысли, что он думает о комнате в минуты скуки. Эхо, блуждающее в комнате, может нести в себе тихие отзвуки несуществующих голосов. Равным образом, некоторые посетители могут неожиданно почувствовать приступ озноба или тошноты. Мебель или другие предметы, помещённые в комнату, могут время от времени передвигаться из одной точки в другую. Обычно такие эффекты носят практически незаметный характер и не затрагивают людей напрямую.

После нескольких часов, дней или недель комната неожиданно разрывает связь с материальным миром и исчезает (любые вещи, хранившиеся в комнате, остаются в здании, в прилегающем к исчезнувшей комнате пространстве, однако время от времени эти предметы могут возвращаться в комнату на то время, когда в ней оказываются и жертвы). Когда помещение исчезает, здание возвращается в исходное состояние без каких-либо признаков, указывающих на существование комнаты. Даже пыль и паутина, которая могла существовать в таком месте, выглядит совершенно нетронутой. Посетители комнаты, вернувшиеся в знакомое место, могут усомниться в своей вменяемости или просто решить, что комната была расположена на другом этаже, однако в целом они просто рационализируют произошедшее, считая, что комната находится где-то ещё.

Вскоре после исчезновения комната даёт о себе знать самым неожиданным образом. Все, кто входили в неё на протяжении её недавнего появления в земной реальности, безо всякого предупреждения переносятся обратно в Пустую комнату. Иногда комната как будто сама выбирает конкретных людей из числа тех, кто проходил через неё за всё это время. Люди, перешагивавшие порог комнаты во время её последнего появления, оказываются в комнате в одно и то же время, даже если они посещали её по отдельности (иногда комната даже появляется сразу в нескольких местах, что заставляет вернуться в неё людей, которые посещали её в разных точках земного шара).

Почти мгновенный переход из внешнего мира в комнату напоминает впадение в дрему. Жертва чувствует лёгкое головокружение и потяжеление век. Когда она приходит в чувство, её уже окружают стены Пустой комнаты. Однако на этот раз в комнате нет дверного проёма, как и любого другого выхода.

Учитывая, что комната может появиться практически в любом месте города, села или пригорода, а также не выглядит хоть сколько-нибудь угрожающе, Рассказчику нетрудно свести в этой комнате самых разных протагонистов. Как только персонажи хоть раз переступят через порог комнаты, они окажутся в западне и им нужно будет придумать способ вырваться – если, конечно, они хотят выжить. Заманить в комнату по-настоящему разных протагонистов будет немного сложнее, однако вполне возможно, что вы как раз

хотите рассказать историю о персонажах, попавших в комнату самыми непохожими способами (в сущности, история с комнатой может даже стать событием, которое впервые свело вместе ранее незнакомых персонажей).

Ниже приведены некоторые рекомендации относительно заманивания одного, нескольких или даже всех персонажей в Пустую комнату

- **Частная комната:** Пустая комната может присоединиться к новому дому протагониста, появившись в подвале, на чердаке или в гараже. Комната кажется помещением, которое просто никто не заметил в ходе первоначального осмотра здания. Если комната появляется в доме, в котором персонаж жил много лет подряд, вход в неё может оказаться “раскопан” в ходе ремонтных работ или после того, как персонаж впервые в жизни передвигает старый книжный шкаф в подвале.

- **Первое посещение:** Вы можете начать рассказ с того, что персонажи буквально останавливаются в номере старого отеля. Возможно, он присоединяется к гостинице, а персонажи заходят в неё в разное время, пытаясь найти гардероб или холодильник со льдом. Если герои пока ещё не знакомы, то они могут встретиться уже тогда, когда комната призвёт своих жертв.

- **На работе:** Персонажи, профессии которых предполагают посещение комнат – сантехники, агенты по недвижимости, полицейские, архитекторы, танцоры, художники, – могут обнаружить Пустую комнату во время рабочего дня. Любой, кто впервые посещает незнакомое здание, будь то студент, ищущий аудиторию, или бизнесмен, пытающийся найти конференц-зал, может заглянуть в комнату просто потому, что она могла соответствовать данным им указаниям (“Второй этаж, третья комната справа”). Вы можете использовать эти обстоятельства для того, чтобы изобразить персонажей, которые географически проживают в самых удалённых местах или которые в противном случае никогда бы не оказались в одной компании.

- **Незначительная деталь:** Вы можете ввести персонажей в комнату, пока они участвуют в совершенно другой истории. Возможно, они пытаются найти путь со склада, не привлекая внимания его владельца. Может быть, они сознательно проникли в запрещённую секцию библиотеки. Они могли спрятаться в Пустой комнате на какое-то мгновение, после чего забыть об этом. Позже, когда история подходит к концу, начинается новый сюжетный виток: проклятие комнаты.

- **Картина на выставке:** Образы Пустой комнаты иногда способны поймать зазевавшегося зрителя, особенно если речь идёт о картинах, созданных теми, кто был в ней сам. Персонажи могут посетить художественную выставку или галерею и даже просто увидеть картину на вечеринке в доме богатого коллекционера. В любом из подобных случаев их внимание привлекает картина Кристи Кинг (возможно, картина даже активирует Потустороннее чувство протагониста, который начинает особенно пристально разглядывать изображение комнаты). Позже они и, возможно, другие заинтересованные картиной личности оказываются в комнате, которая была изображена на холсте.

- **Врата смерти распахнуты:** Друг или родственник одного или несколько персонажей найден мёртвым в собственном доме. Причиной смерти полиция называет самоубийство или истощение. Хотя властям так и не удаётся установить картину его смерти, протагонисты получают письмо, случайно задержанное на почте, либо находят фрагменты тайного дневника, указывающего на существование Пустой комнаты.

- **Завещание:** Один или сразу несколько персонажей могут получить неожиданное наследство от дальнего родственника или благодетеля. Персонажу(ам) передают в пользование старый дом или другое имущество, которое пришло в упадок. Осматривая внезапное приобретение, герой и его друзья оказываются в Пустой комнате (которая первоначально кажется лишь ещё одним бесполезным помещением в этом старом доме).

Система

Когда невольные гости комнаты адаптируются к ситуации, они могут обнаружить, что помещение обладает необычными свойствами. Во-первых, любой ущерб или физические изменения, внесенные в комнату, постепенно исчезают, словно видеозапись, включенная в обратном порядке. Время, необходимое для устранения урона, зависит от серьёзности повреждений. Царапины на полу “исцеляются” достаточно медленно, в течение получаса или около того, в то время как кусок штукатурки, выбитый из стены, появляется на месте уже в пределах минуты. Разбирая лампочка появляется вновь через две – три секунды (в течение этого времени в комнате будет темно). Слова, написанные на стене или на полу, могут потребовать часа или даже большего периода времени, чтобы исчезнуть. Кровь или другие биологические жидкости, разлитые в комнате, исчезают в пределах минуты-двух, хотя запахи могут и задержаться в этой реальности (если кто-нибудь умрёт в комнате, его труп не вернется в реальный мир до тех пор, пока вся группа не выберется из комнаты или не умрёт сам. Кровь или ткани, извлечённые из тела, не исчезают, однако сама комната не допускает никакого загрязнения и не пачкается). После того как комната завершает “ремонт”, она выглядит точно так же, как раньше, включая уже имевшиеся трещины и пятна.

Ещё одна отличительная особенность помещения – его способность периодически воплощать звуки, предметы и другие продукты деятельности предыдущих (и, возможно, будущих) посетителей. Иногда эти явления исчезают сразу после того, как в комнате появляются новые пленники. В других случаях эти феномены могут проявляться и исчезать в течение всего периода заточения. Некоторые из них очевидны: это предметы собственности прошлых жертв, отчаянные заметки, нацарапанные на клочках бумаги (или полу), крики о помощи, обрывки разговора (возможно, на других языках), сильные запахи пота и рвоты. Другие практически необъяснимы. Пол может покрыться десятками мертвых, черных мотыльков. Живая гремучая змея может проскользнуть в комнату из ниоткуда. Звонок невидимого старинного телефона может продолжаться в течение нескольких часов. Персонажи могут даже услышать фрагменты дискуссии, которые они сами же вели ранее (записывайте определённые фразы, которые персонажи могут сказать, или поступки, которые они могут совершить в ходе ранних визитов в комнату. Используйте их в дальнейшем. Наконец, если в комнате находится персонаж Рассказчика, его можно использовать в конце истории для того, чтобы произвести звук, который персонажи впервые слышали, только войдя в комнату).

Предметы в комнате, как правило, появляются и исчезают, когда никто не смотрит в определённую точку. Персонаж может обернуться и увидеть герань в горшках, которой ранее в комнате не было и которая словно выросла вдоль стены за считанные мгновения. Позже он понимает, что её снова нет. Иногда крупные или многочисленные объекты появляются в комнате в движении, как если бы их вбросили в комнату снаружи. Огромное кресло проскальзывает из одного конца комнаты в другой (возможно, даже ударя кого-нибудь в спину) Сотня латунных ключей падают с потолка, словно дождь. Персонажи, пытающиеся держать под наблюдением каждый дюйм комнаты, могут заметить, что ни один объект не появляется на их глазах, однако стоит кому-нибудь потереть глаз или чихнуть – и все эти предметы появятся разом.



Следы прежних гостей

Странные достопримечательности, звуки и предметы, наполняющие Пустую комнату, могут помочь персонажам найти выход, предоставить им ценную информацию или просто внести вклад в создание тревожной обстановки. Вот несколько предложений по поводу того, что могут пережить или увидеть протагонисты. Однако помните, что чем меньше, тем лучше. Бесконечный парад феноменов только разбавит тревожную атмосферу.

- Детский рисунок комнаты с именем “Криста”, нацарапанным в нижней части. На

другой стороне бумаги – чертеж города, включая каменный дом, с уличным адресом, записанным в верхней части страницы.

- Слово “ГОЛОД”, выцарапанное на полу. Через какое-то время появляются два других: “ПУСТО” и “ЖАЖДА”.

- Записка, написанная карандашом и явно детской рукой: “Криста встретит меня сразу после школы. Ни папа, ни другие не смогут нас найти. М.”

- Несколько окровавленных лезвий бритвы, которые сползают по стенам на пол.

- Сильный запах человеческих испражнений.

- Звук истерических женских рыданий.

- Пустая птичья клетка. Звук трепещущих крыльев заполняет комнату, но никакой птицы в помещении не видно.

- Список, написанный на стене черной краской:

1. $\frac{1}{2}$

2. 1

3. 2

4. 4

5. 8

6. 16

7. 32?

8. 64?

9. 128?



Посещение комнаты

Первый вынужденный визит в комнату длится ровно 30 минут, хотя персонажи могут находиться не в том состоянии или настроении, чтобы задуматься о времени. Он завершается ещё одним коротким периодом сонливости, после чего гости комнаты оказываются в реальном мире, там же, где они находились в минуту телепортации. В этот момент их ожидает другой сюрприз. Мало того, что никто не заметил, как они исчезли – даже реальное время не сдвинулось ни на секунду за период их заточения в комнате. Даже их собственные часы, которые нормально функционировали в комнате и показывали, что прошло ровно тридцать минут пребывания в помещении, теперь указывают, что никакого времени не прошло. Кое-кто из присутствующих может сказать, что протагонист лишь выглядел несколько ошалело, но это длилось всего лишь мгновение (как если бы персонаж уронил стакан или покачнулся на стуле).

Когда персонажа вновь переносит в комнату, он может прихватить с собой лишь небольшие предметы, которые находились близко к его телу, весом и размером с простой кошелёк. Даже если эти объекты будут отобраны у персонажа во время пребывания в комнате, после того как он возвращается в реальность, объекты снова оказываются при нём. То же касается его одежды: она всегда остаётся в том состоянии, в котором пребывала на момент телепортации. Любые пятна или порезы, нанесённые ткани в комнате, исчезают сразу по возвращении. Предметы, которые появились в комнате из ниоткуда, обычно не возвращаются в реальный мир вместе с героями, хотя иногда вы можете сделать исключение из этого правила, особенно если это позволяет внести в историю новый поворот (может быть, вы хотите, чтобы протагонисты нашли в комнате выцветшую фотографию дома, в котором изначально и была построена комната, с тем чтобы персонажи смогли отправиться на поиски этого дома по возвращении).

Отсутствие каких-либо физических доказательств, подтверждающих историю о пребывании в комнате, делает задачу по убеждению их друзей или родственников в существовании комнаты практически невозможной. В сущности, персонажи могут сами подумать, не произошло ли это у них в головах (и *возможно*, так оно и было). Те, кому не удаётся вовремя разобраться с этим проклятием, возвращаются в комнату снова и снова.

Каждый визит длится в два раза дольше последнего: полчаса в первый раз, потом час, потом два, потом четыре – скорее всего, персонажи, хоть как-нибудь наблюдающие за временем пребывания в проклятой комнате, очень быстро заметят эту динамику. Вскоре для персонажей становится очевидно, что ещё несколько перемещений в это помещение – и в конечном счёте длительное заключение без пищи или воды будет угрожать их жизни. Что ещё хуже, способность протагонистов захватывать пищу с собой достаточно ограничена. Методом проб и ошибок нетрудно выяснить, что лишь те объекты, которые можно держать близко к телу – в кармане или руке – транспортируются вместе с ними. Кроме того, не считая одежды, каждый человек может перенести с собой только около четверти фунта лишнего веса.

Что происходит в этих дверях

Персонажи могут случайно или преднамеренно причинить вред себе или своим товарищам по заточению. Воздействие этих явлений на тела персонажей значительно меняется по возвращении в реальный мир (не забывайте, что никто не замечает времени, прошедшего с момента исчезновения персонажа). Незначительные физические изменения, такие как стрижка или бритьё, восстанавливаются мгновенно. Голод, жажда и усталость переносятся вместе с протагонистами. Персонажи, пробывшие в комнате несколько дней и страдающие в от усталости, недоедания и других эффектов, сохраняют их даже по возвращении в реальный мир. Тупой, летальный и аггравированный урон также переносится с персонажами в мир, однако проявляется только по одному очку тупого урона в час, летального – в тридцать минут и аггравированного – в минуту. Всё это проявляется сразу по выходу из комнаты. Травмы проявляются в том порядке, в котором они были получены. Таким образом, раны заносятся в лист персонажа сразу по получении, хотя проявиться в реальном мире в виде порезов, ссадин и кровоподтеков они смогут несколько позже.

Хотя персонажи знают, какие раны им угрожают, они не страдают от них до самого возвращения в мир, а потому они вполне могут использовать отпущенное им время для того, чтобы добраться до больницы или подготовиться к исцелению ран иным способом. Конечно, психологические последствия самого осознания грядущих ран может не раз и не два спровоцировать нервный срыв. Ожидая раны, которые должны появиться на его теле уже во второй раз, персонаж вполне может получить отклонение. Как бы то ни было, если человека ранят в комнате насмерть, назад он попадает уже в виде трупа.

Часы посещения

Насколько часто или редко герои будут посещать комнату, зависит только от вас. Если это событие происходит по некоему графику – например, в 1:17 утра каждый третий день, – у персонажей будет срок найти ответы или изобрести способ бегства. Кроме того, выявление этого графика может стать частью истории. Он может быть связан с фазами Луны или зависеть от математических формул, нацарапанных на потолок комнаты. С другой стороны, если персонажи не будут знать, когда комната призовет их в очередной раз, напряжение общей сюжетной линии станет заметно выше.

Кроме того, подумайте, как повлияет график посещения комнаты на вашу историю. Если телепортация персонажей в комнату становится всё более частым явлением с каждым новым пребыванием в ней, ставки в истории могут вырасти, как и общий уровень напряжения. Длительное затишье может подтолкнуть персонажей к мысли, что комната больше не призовет их. Могут пройти недели или месяцы прежде, чем персонажи снова окажутся в ней.

Последующие посещения комнаты могут проходить между историями или даже в других сценариях. Поиск решения может привести персонажей в другие таинственные места или подтолкнуть их к погоне за чем-нибудь непостижимым. А что, если они сталкиваются с какой-либо страшной угрозой за мгновение до того, как комната

призывает их? У них в распоряжении может оказаться, например, восемь часов, чтобы обсудить свои действия по устранению реальной угрозы. Однако когда время подойдёт к концу, у них будет всего несколько секунд, чтобы действовать.

Криста Кинг

Реплика: *“Нет, у меня была не слишком интересная жизнь.... Давайте поговорим о вас”.*

Биография: Криста создавала рисунки и картины Пустой комнаты с тех пор, как обнаружила её ещё маленькой девочкой. В конце концов эти образы сделали её известной и даже вполне состоятельной, однако теперь она вынуждена жить за счёт наследства, оставленного её братом. Большая часть мира искусства забыла о ней, не считая нескольких фанатов, которые дорожат её работами даже больше из-за их редкости. Криста чувствует, что кто-то преследует её, вероятно, пытаясь наказать за поступки, совершённые в комнате. Она не знает – или не признаётся самой себе, – что это её брат Мэйсон, считавшийся погибшим. После того как этот предполагаемый преследователь едва-едва не добрался до неё, Криста стала по максимуму использовать все свои навыки и ресурсы в попытке обеспечить собственную безопасность. Она постоянно держит при себе оружие, включая один-два острых ножа – и она прекрасно знает, как с ними обращаться. Криста много путешествует, считая, что это делает её более трудной мишенью. Когда она останавливается, обычно она разделяет времяпровождение на пребывание в нескольких хорошо укреплённых домах, которыми она владеет. Кроме того, Криста намеренно не придерживается публичного расписания.

Описание: Криста уже приближается к сорока, однако всё ещё выглядит вполне молодо. Её гардероб отдаёт объёмностью, указывая на художественную деятельность. Она всё ещё неплохо смотрится, однако глаза выдают тот факт, что она редко спит. Она постоянно курит и никогда не садится там, где она не сможет видеть дверь или окно. Криста предпочитает тишине шум, и, как правило, настаивает на включении радио, телевизора или стерео, если это возможно. Хотя она любит поговорить, она редко рассказывает о себе.

Использование в истории: Персонажи могут узнать о существовании Кристины и её связи с комнатой, обнаружив записки, рисунки, фотографии или другие доказательства, которые она оставила в комнате ещё ребёнком. Если такие подсказки и не выведут на её личность и полное имя, скорее всего, персонажи смогут отыскать дом, в котором комната появлялась раньше. Такие они могут обнаружить Кристу, наткнувшись на одну из её картин: неповторимый образ комнаты, ставшей теперь их общей темницей. Протагонисты, обладающие какими-либо связями в мире искусства, могли видеть работы Кристины в прошлом, и появление в Пустой комнате может показаться им чем-то знакомым, даже если теперь они заперты внутри этого “произведения”.

Отследить Кристу не так-то легко. Она обладает множеством связей, недоступных публике. Её союзники среди местных полицейских будут препятствовать персонажам, пытающимся “вторгнуться в личную жизнь” Кристины Кинг (Криста получила этих союзников, когда пожаловалась на таинственного преследователя; полиция скорее жалеет эту “женщину с трудной судьбой”, чем верит её словам). Только её личный агент хотя бы приблизительно знает, где находится Криста в тот или иной момент времени, и даже он не всегда в этом уверен. Как только Кристу удастся найти, она даёт волю своей паранойе, во многом потому, что постоянные попытки комнаты добраться до неё снова мешают ей доверять окружающим и ослабляют бдительность. Если персонажи зададут ей вопрос непосредственно о Пустой комнате, она станет отрицать, что вообще знает об этом феномене. Равным образом, она откажется вести дальнейшие переговоры. Если протагонисты будут настаивать, она может решить, что они представляют опасность, а потому попытается сделать всё что в её силах, чтобы помешать их расследованию или просто сбежать.

Если персонажи попробуют настаивать и прибегнут к физическому контакту, Криста воспримет это как сильнейшую угрозу и даст отпор. Единственный способ узнать историю Пустой комнаты от самой Кристи заключается в том, чтобы завоевать ее доверие (помочь ей защититься от нападения Мэйсона – хорошее начало для завоевания доверия). Персонажи, которые способны доказать (или симитировать) свои добрые намерения, быстро поймут, что она отчаянно хочет утешить себя. Тем не менее, попытка поощрить Кристу на пересмотр собственного прошлого может только толкнуть её ещё глубже в бездну умственного помешательства.

Персонажи, торопящиеся снять проклятие с самих себя, могут поддаться желанию ускорить события и надавить на Кристу. В этом случае им удастся получить лишь общие клочки информации прежде, чем Криста разорвёт контакт. Если вашей истории подойдёт такой поворот, вы можете вернуть Кристу в более поздней сцене, в которой она сама найдёт персонажей с целью дать им несколько сдержанных советов (поскольку она вполне способна почувствовать жалость к тем, кто оказался в том же кошмаре, который она пережила такой ценой). И напротив, Рассказчик может заставить игроков столкнуться с последствиями своего решения запугать Кристу.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 2

Навыки: Образование 2, Рукопашный бой 3, Ремесло (живопись/рисование) 4, Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Убеждение (заговаривание зубов) 4, Холодное оружие 3, Коммуникабельность 2, Скрытность 3, Обман (сокрытие эмоций) 4

Преимущества: Союзники (полиция) 1, Чувство опасности, Быстрый бег 2, Железный желудок, Молниеносное выхватывание, Ресурсы 3

Отклонения: Истерия (не переносят закрытых помещений и комнат без окон), Паранойя, Фобия (комнаты с закрытыми дверями)

Воля: 5

Нравственность: 4

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 12

Оружие/атака					
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок	
Нож	1(Л)	1	отсутствуют	6	
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Особенности	
Бросок					
Лёгкий пистолет	2	20/40/80	17+1	отсутствуют	
Здоровье: 7					

Мэйсон Кинг

Реплика: “Сделайте мне одолжение, и я покажу вам, как отсюда выбраться. Перейдите мне дорогу, и я позабочусь о том, чтобы вы пялились на эти пустые стены до конца своих дней”.

Биография: Мэйсон Кинг был высоким, тощим парнем, высота которого заставляла его чувствовать себя неловко и как-то чужаковато. Только сестра Криста относились к нему с добротой. Благодаря её поощрениям и похвалам он обрёл свою нынешнюю комплекцию, превратившись в спортивного, мускулистого человека. Мэйсон несколько раз пытался заняться самой разнообразной деятельностью, но ему мало что удавалось – до тех пор, пока он не обнаружил, что у него дар к продаже недвижимости. Довольно быстро он добился успеха, во многом благодаря беспринципности и готовности обходить закон.

Мэйсон всецело посвятил себя сестре и обеспечивал все её потребности, когда она

только начинала бороться за звание художника. Когда они оказались в Пустой комнате вместе с друзьями и Криста Кинг взялась за ножи, Мэйсон возненавидел её не столько за саму попытку убить его, сколько за предательство братской любви.

Мэйсон выжил благодаря удачному сочетанию выносливости и простого везения. Кристе не хватило сил убить его бритвой, хотя она перестала резать его только потому, что сочла умершим. Кроме того, позже она сожрала часть его левой руки. Когда время заточения подошло к концу, Мэйсон вернулся в удалённую точку, в которую он бежал ранее в попытке вырваться за пределы проклятия. Ему удалось воспользоваться хранившимися там медикаментами. За то время, которое понадобилось ему для восстановления сил, он был объявлен пропавшим без вести, а в конечном итоге – предположительно умершим. Криста унаследовала огромное состояние, которое он сколотил на недвижимости.

Но вовсе не присвоение его мирских благ заставило Мэйсона возжелать мести. В сущности, он считает, что ему давно следовало завязать с роскошью и удобствами. Нет, Мэйсон уверен, что он избежал смерти лишь потому, что ему было суждено отомстить сестре за её преступления. Тем не менее, она всегда отличалась находчивостью, а теперь, благодаря полученному ей состоянию, отследить Кристу стало ещё труднее.

В ожидании шанса нанести удар он отслеживает и уничтожает десятки, если не сотни изображений Пустой комнаты, которые она создала и продала в течение стольких лет. Тем самым он пытается исключить даже малейший шанс, что когда-нибудь Пустая комната вновь заявит права на Мэйсона Кинга.

Описание: Мэйсон выбивается из толпы. Он достигает почти семи футов в высоту, обрит наголо и покрыт ужасными шрамами, испещряющими его шею, левую руку и кисть (в двух последних местах Криста отрезала целые лоскуты мяса). Он мускулист и подтянут, однако в действительности он даже сильнее, чем выглядит. Учитывая, что ему трудно найти одежду для своего размера при нынешнем денежном состоянии, он носит одну и ту же одежду до тех пор, пока она не превратится в лохмотья.

Использование в истории: Мэйсон предпочитает действовать втайне, избегая чужого внимания и собирая как можно больше данных с помощью телефона или Интернета. Он обладает доступом к некоторым денежным средствам и другим ресурсам, которые он припрятал в своей “прежней жизни”, однако он не гнушается украсть то, в чём он нуждается. Его нельзя назвать злым человеком, однако он всё же способен причинить вред любому, кто встанет у него на пути. Он неумолим в преследовании своей цели, хотя способен проявить талант к незаметным и тихим действиям. Там, где не сработает его грубая сила, он будет манипулировать, подкупать или шантажировать окружающих.

Некогда Мэйсон был разговорчив и даже болтлив, однако теперь он предпочитает молчать. Он говорит мягким, спокойным голосом, и только тогда, когда речь абсолютно необходима. Если протагонисты помешают или воспрепятствуют его попыткам настичь Кристу или уничтожить одну из её картин, он начнёт рассматривать их как противников.

Если же персонажи представятся Мэйсону в качестве жертв Пустой комнаты и *не* будут действовать против него, Мэйсон предложит им обменяться сведениями. Он не против помочь им выбраться из проклятой комнаты, однако он не остановится перед манипулированием, обманом или даже открытым предательством персонажей, если это приблизит его к цели. Если он почувствует в персонажах отчаяние, он постарается использовать их как можно дольше, с тем чтобы они шпионили за его сестрой и постепенно заманивали её в ловушку.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 4, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 3

Навыки: Образование (недвижимость) 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Ремесло (плотницкое дело) 3, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 3, Расследование 3, Кража 3, Знание улиц 4, Холодное оружие 3

Преимущества: Уклонение в рукопашном бою, Гигант, Неутомимость 1, Крепкая

спина

Отклонения: Навязчивая идея (уничтожить картины Кристи), Фуга (условием становится нахождение в любой комнате без окон в течение более получаса; поведение: начинает бить кулаками в стену и кричать без умолку)

Воля: 7

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 13

Размер: 6

Оружие/атака				
Тип	Урон	Размер	Особенности	Бросок
Нож	1(Л)	1	отсутствуют	8
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Особенности
Бросок				
Тяж. пистолет	3	30/60/120	7+1	отсутствуют
Здоровье:	11			9

Стартовые события

Как только персонажи начинают повторно появляться в комнате, история импульс к развитию. Либо они найдут решение, либо останутся здесь навсегда. Однако прежде чем герои окончательно перейдут к разгадке сущности своего проклятия, вы можете создать эффект постепенного возрастания напряжения с менее явным воздействием сверхъестественных элементов. К тому же, вы можете разместить несколько подсказок по решению ситуаций, которые возникнут уже в самой комнате. Ниже приведены несколько идей касательно начала истории.

- **История с привидениями:** Комната может создавать жутковатое впечатление ещё до того, как она полностью перейдёт в активное состояние. Может быть, в ней слышны странные звуки или по ночам в ней раскатывается это? А может, это всего лишь ветер? Мелкие предметы, такие как ключи или туфли, неожиданно исчезают, однако потом их находят в комнате совершенно нетронутыми. Некоторые персонажи, особенно обладающие мистическим опытом, могут заподозрить в комнате призрачную активность и собрать коллег для расследования ситуации. Группа может даже произвести обряд экзорцизма или изгнания зла... и когда комната исчезнет, какое-то время они даже будут уверены в своей победе.

- **Вы это видели?** Первая попытка комнаты призвать к себе новых пленников поначалу срывается не так, как обычно. Персонажи получают короткое видение, в ходе которого они впервые сталкиваются с образом пола, потолка и стены комнаты, как бы наложенным на их реальное окружение. Равным образом, они могут получить общее представление о комнате, увидев её проблеск в зеркале. Или комната, в которой они находятся в данный момент, может на мгновение показаться лишённой мебели, окон и украшений. Если ещё не все члены игровой группы успели за это время побывать в Пустой комнате, подобные видения могут даже удержать их от пересечения её порога. В последнем случае они могут даже не попасть в комнату с остальными на более позднем этапе истории.

- **S.O.S.:** Вполне возможно, что предыдущие жертвы или их бестелесные души до сих пор каким-то образом связаны с комнатой. Или, возможно, отголоски их мук будут как-либо проявляться в реальном мире, пока комната сама находится на материальном уровне. Как только протагонисты обнаруживают её, они могут получить предупреждение или отчаянные мольбы о помощи: это может быть едва слышимый телефонный звонок, послание, написанное на затуманенном зеркале в ванной, письмо среди утренней почты со странным смыслом и почерком. Такие сообщения могут мотивировать персонажей к более тщательному осмотру комнаты или заставить их изучить её прошлое. Такие знаки могут привести даже к получению явных доказательств существования паранормальной

комнаты, которые пригодятся протагонистам впоследствии, или же они могут просто помочь вам создать настроение ужаса. Герои могут даже увидеть мимолётные образы жертв, запертых в комнате. Кошмары, видения или грёзы, посвящённые образам Кристи, Мэйсона и других жертв комнаты, могут помочь персонажам найти людей, выживших в этом проклятом месте.

Течение времени

Предположим, что персонажи оказываются в комнате на двенадцать часов. Первые три они проводят, осматривая каждый сантиметр пола и стен, докуда они только могут добраться. Допустим, за это время они сталкиваются с четырьмя необъяснимыми феноменами. Но что теперь? Вместо того чтобы сказать: “Ничего особенного не происходит, девять часов пролетают в молчании, и вы возвращаетесь домой”, подумайте о том, чтобы воспользоваться следующими идеями и подтолкнуть игроков к отыгрышу:

- **Пустой котёл:** Персонажи, страдающие от голода или усталости, могут неправильно интерпретировать то, что они видят и слышат. И до тех пор, пока они не получают свидетельства обратного, они будут воспринимать иллюзии за действительность. Как отреагирует один из игроков, если услышит от Рассказчика: “Ты видишь, как Карла кладёт что-то в карман. Размером предмет напоминает шоколадный батончик»? Потребуется ли он показать предмет (наверняка все договорились делиться едой)? Обвинит ли её? Что если персонажи уже какое-то время испытывали друг к другу недоверие и враждебность?

- **Играйте на пороках и добродетелях:** Оказавшись в комнате, игроки могут воспользоваться своими характеристиками для восстановления Воли. Напомните игроку с агрессивным персонажем, что именно его коллега купил эту “драную картину”, которая и затащила их в это место. Скажите персонажу с благотворительным характером, что, по-видимому, сквозь трещину в стене сочится пресная вода. Несколько унций воды уже скопилось на полу, однако струя высыхает. Поделится ли он с остальными?

- **Вызовите воспоминание:** Если тот или иной персонаж обладает похожим опытом, пребывание в комнате может спровоцировать его участие в сцене-флэшбеке. Другие персонажи могут появиться в качестве дополнительных участников этой сцены, даже если на тот момент они не были знакомы друг с другом (см. стр. 195 книги **World of Darkness Rulebook**). В качестве общей идеи: вашей целью может стать освещение деятельности персонажа, скрывающего своё прошлое от других членов группы (тем не менее, постарайтесь не выдавать самых интересных его секретов, пока этого не захочет сам игрок).

- **Дайте игрокам время:** Если игроки не имеют даже малейшего желания отыгрывать роли, время, проведенное в комнате, может быть использовано для взаимодействия. Если ничего особого в комнате не происходит, попробуйте отступить назад и позволить игрокам просто поговорить. Иногда достаточно просто начать говорить тихим голосом, чтобы некоторые игроки попытались заполнить тишину. Если игроки всё же не перехватывают инициативу, вы можете подстегнуть их отыграть различия между ними. “Вы обращаете внимание, что Джим обладает необычной татуировкой в верхней части левой руки”. “Вы слышите, как Алиса напевает мелодии, которые звучат как-то непохоже на музыку, популярную в вашей стране”. “Вы видите, как Грег чешет шрам у себя на запястье”.

- **Проверка на отклонения:** Когда Нравственность персонажей падает, многие из них получают психические отклонения. Кроме того, они могут оказаться в условиях чрезмерного давления, особенно когда речь идёт о долгих часах или днях заключения (и голодания). Вы можете решить, что в какой-то момент игрокам необходимо сделать бросок на Решительность + Самообладание, чтобы избежать проявления депрессии, фобий или других умеренных отклонений. По мере того как время заточения увеличиваются, такие броски начинают требоваться всякий раз, когда персонажи

пытаются взяться за хоть какую-нибудь деятельность или даже поговорить друг с другом. Если протагонисты обладали этими отклонениями и раньше, то проверки им придётся пройти уже в тот момент, когда они впервые столкнутся с соответствующими раздражителями.

Истории

Как сбежать из Пустой комнаты? Как найти ответ, находясь внутри? Ниже приведены некоторые решения по развитию этой истории, которые вы можете смешивать и сочетать в любой комбинации. Вы можете даже позволить игрокам самим придумать изобретательный способ избавиться от проклятия. Если они кажутся заинтересованными в поиске детей, заметки или игрушки которых они заметили в комнате, вы можете решить, что Криста Кинг удерживает их у себя в подвале, пытаясь понять, как уничтожить комнату. Если вы хотите рассказать более сложную историю, ничто не мешает вам заставить игроков искать информацию сразу в нескольких разных источниках, с тем чтобы увидеть общую картину.

Стратегии побега

• **Просто выжить:** Вполне возможно, что комната выпускает всех жертв, прошедших определённый цикл телепортаций. Те, кто протянул достаточно долго, освобождаются от проклятия. Письма и/или фотографии, которые можно отыскать в комнате, могут помочь персонажам выследить Крису, Мэйсона или других выживших (или привести их к дневникам, документам и другим отчётам о существовании комнаты, написанным выжившими пленниками столетия назад). Подобные документы дадут персонажам основания полагать, что, например, выживание в десятой телепортации положит их кошмару конец. Некоторые персонажи могут быть достаточно сильны сами по себе (особенно при наличии Физических Преимуществ наподобие Железного желудка). Другие могут выжить, если тщательно подготовятся заранее. Этот сценарий может стать основой для вдумчивого отыгрыша ролей. Как будут действовать протагонисты, столкнувшись со смертью лицом к лицу? Постараются ли они завершить незаконченное дело прежде, чем телепортация заберёт их на самое трудное испытание? Станет ли персонаж с высокой выносливостью делить пищу и воду с теми, кому труднее вытерпеть истощение? Каким образом отчаянное поведение персонажа повлияет на его отношения с другими пленниками? Учитывая ограниченное количество пищи и воды в комнате, персонажам необходимо тщательно планировать, что они захватят с собой. Если комната призывает их без особого графика, персонажам придётся держать еду при себе постоянно (даже во время сна). Выбор продуктов питания также приобретает значение. Самыми ценными становятся наиболее калорийные (следует отметить, что хотя специальный энергетический набор для выживания в дикой местности способен позволить персонажу несколько часов не ощущать никакого голода, наборы, продающиеся в обычных магазинах, скорее всего, будут представлять собой немногим больше чем набор шоколадных батончиков).

Персонажи, страдавшие от голода, ран или обезвоживания ещё до попадания в комнату, будут испытывать особые трудности с выживанием. Тем не менее, комната может сама предоставить героям возможности для борьбы за жизнь. В ней вполне может появиться живой олень. Если протагонистам удаётся схватить и убить животное до того, как оно исчезнет, они смогут насытиться его мясом. В углу может появиться сундук с тяжёлым замком. Если кому-нибудь удастся взломать или сбить его за определённое время, они могут найти внутри достаточно еды и воды, чтобы пережить ещё один день.

Подобные случаи могут даже позволить игрокам использовать Навыки, которые редко используются в обычной истории (даже если речь идёт об игре на только что появившемся пианино). Тем не менее, слишком часто возникающие ситуации с применением Навыков рискуют превратить сюжет в сценарий видеоигры, в которой

героям нужно регулярно пополнять шкалу энергии.

Как бы то ни было, если выживание становится ключом к избавлению от проклятия Пустой комнаты, вам следует ознакомиться с правилами истощения (стр. 175 основной книги правил) и усталости (стр. 179). Также не забудьте определить, как влияет на персонажей пребывание в комнате уже после возвращения в реальный мир. Скорее всего, им понадобится постоянный запас еды и воды, чтобы восстановить потерянные очки Здоровья, устранив голод и жажду.

• **Ремонт или восстановление:** Случайно это или намеренно, Пустая комната кажется оторванной от реального мира. Можно ли восстановить её связь с действительностью? Возможно, персонажам необходимо отыскать дом, в котором некогда располагалась Пустая комната, и восстановить связь между ними. Возможно, им придётся найти чертежи полусумасшедшего архитектора или узнать у него, как можно интерпретировать этот сбой в реальности. Может быть, оккультный ритуал или другой обряд может вернуть комнату на материальный уровень, однако для этого персонажам придётся достать материалы или совершить действия, вызывающие этические вопросы. (Осквернение могил? Похищение человеческих органов?) Возможно, протагонисты должны найти и восстановить двери комнаты в её подлинном доме, поскольку они давно были разобраны на куски оккультистами или вампирами, заинтересованными в их мистической силе.

Комнату можно “восстановить” и другими способами, требующими использования особых Навыков. Возможно, первоначально комната даже не была помещением, вместо этого представляя собой часть рисунка или картины. Если персонажам удастся найти оригинальную работу и дорисовать в комнате дверь или окно, этого может оказаться достаточно (что если Криста создала эту комнату, когда мысленно спроектировала воображаемое убежище, в котором она могла бы защититься от жестокого обращения? Когда она перестала нуждаться в нём – после того как её обидчик был пойман или погиб, – комната стала появляться и в других местах, питаясь тем страхом, который она вселяет в жертв). Изменение оригинального изображения может потребовать значительного мастерства или вовлечения в процесс работы опытных художников. Изображение может даже сопротивляться каким-либо изменениям, уступающим по совершенству творениям автора картины. Более того, она может даже отомстить персонажам, призвав их в очередной раз. Или, может быть, комната впервые была создана в качестве части незавершённой поэмы, пьесы или романа. Персонажам необходимо понять или додумать, каким должно быть окончание произведения, после чего инсценировать его внутри комнаты. Тем не менее, элементы истории оживают, а потому кому-то из героев придётся получить пулю, кому-то – столкнуться с дикими животными, а кому-то – пострадать от огня.

• **Детская игра:** Когда комната исчезает, она ускользает от восприятия обычного разума. Тем не менее, дети, сознание которых отличается большей гибкостью, могут замечать вход в комнату даже там, где взрослые видят лишь стены и пол. Дети могут заметить, что персонажи, пропавшие в комнате, “куда-то ушли” на одну-две секунды. Они могут даже оказаться в состоянии входить и выходить из комнаты в местах её недавнего проявления (как это делали на своём чердаке маленькие Криста и Мэйсон). Персонажи, перенесённые в комнату, могут с удивлением встретить в ней детей: собственных отпрысков, соседских ребят или незнакомых детишек. Вневременное состояние комнаты может даже позволить маленьким Кристе и Мэйсону вступить в контакт с персонажами, хотя если кто-нибудь пытается причинить им вред, их духи исчезнут из этого места.

Взаимодействуя с детьми, оказавшимися в Пустой комнате, персонажи могут неожиданно получить информацию о происхождении этого места или понять, как остановить вечный цикл возвращения (например, юная Криста может намекнуть, что она создала эту комнату для того, чтобы они с Мэйсоном могли прятаться в ней от злобного родственника). Более “современные” дети, вошедшие в комнату, могут даже оказаться в состоянии вывести и других (хотя, скорее всего, только по одному человеку за

посещение). Любой, кто выходит из комнаты с ребёнком, может даже освободиться от проклятия навсегда, хотя этот опыт может оказаться травматичным, утомительным или даже опасным для самого ребёнка. Возможно, персонажам придётся заручиться доверием напуганного ребёнка прежде, чем он согласится им помочь.

- **Изменённое состояние:** Возможно, не только дети способны входить или выходить из комнаты по своей воле. Взрослые, обладающие изменённым взглядом на действительность, также вполне в состоянии это делать. Протагонисты, находящиеся под гипнозом, зачарованные кем-либо или пребывающие в состоянии наркотического опьянения, как и все, кто тем или иным образом отличается от обычных людей, могут найти путь к свободе (хотя это может оказаться путь в её худшее место). Возможно, бывший жертве удастся спастись после того, как она получает психическое отклонение от пребывания в комнате. Возможно, ей даже удастся спасти остальных, хотя это превращает её в весьма ненадёжного или даже опасного союзника.

- **Убей или умри:** Возможно, Пустая комната требует крови. Лишь смерть прерывает связь её пленников с проклятым помещением. Возможно, она принимает лишь определённый тип смерти, из-за чего некоторые орудия убийств иногда появляются в её пределах. Согласится ли один из героев добровольно принести себя в жертву ради спасения остальных? Учитывая, что дело происходит во вневременном пространстве, попытаются ли они оказать ему медицинскую помощь сразу по возвращении? Или они попробуют найти другой, менее кровавый, но (насколько они могут сказать) *менее вероятный* способ побега? Будет ли приемлемо забрать жизнь маргинального персонажа наподобие убийцы? Будет ли эта жертва ради всеобщего блага? Если один из персонажей погибнет, вернётся ли он в виде призрака? Наконец, может быть, после смерти героя все просто вернутся назад, как если бы ничего и не произошло?

Поиск ответов

Ключ к разгадке может крыться в объектах, звуках или других явлениях, которые периодически возникают в комнате. Ниже перечислены некоторые способы, позволяющие освободиться от проклятия Пустой комнаты.

- **Найти выживших:** Если персонажам удастся выследить Кристу, они могут использовать её опыт. Мысль о её связи с комнатой может возникнуть у персонажей после того, как они увидят её картину, побывают в её доме или найдут в комнате её детские рисунки. Если они находят лишь её имя адрес – возможно, на нижней стороне коробки с игрушками, некогда заказанной семьёй Кинг, – поиск может затянуться, поскольку протагонисты могут начать искать Кристу в доме её детства (который может быть расположен как в родном городе персонажей, так и в другой точке земного шара). Нынешние обитатели дома могут ничего не знать о предыдущих владельцах. Ситуация может подтолкнуть персонажей к взлому и поиску улик (например, старых чертежей дома или писем Кристи, спрятанных на чердаке или в подвале). Дом может быть заброшен всеми, кроме Мэйсона, который не собирается иметь дела с посторонними. Когда персонажи всё-таки найдут Кристу, параноя сделает её малоприятным собеседником. И даже если она скажет им что-нибудь – например, что выбраться можно только убив кого-либо из текущих пленников, – поверят ли ей персонажи?

Кроме того, персонажи могут поделиться соображениями с Мэйсоном или узнать у него, как покинуть комнату навсегда – а последнее может совсем не вязаться с версией Кристи. Возможно, смерть в комнате наделила его особыми знаниями, которых лишена Криста, а может быть, он единственный из живущих способен входить или выходить из комнаты по собственной воле. Даже если это не так, он может солгать персонажам, чтобы вынудить их помочь. В обмен на освобождение персонажей он может потребовать от них ответной услуги. Первые из его поручений могут казаться вполне невинными (провести расследование, узнать, что происходит в определённом месте, или пробраться в галерею, чтобы уничтожить проклятую картину). Однако когда он попросит ворваться в дом

Кристы или узнать её график, персонажи могут начать догадываться о его подлинных целях.

Кроме того, вы можете решить, что в мире есть и другие выжившие. Не забывайте, что люди, освободившиеся от проклятия Пустой комнаты, наверняка отличаются неустойчивой психикой. Они могут подавлять воспоминания о произошедшем. Они могут возненавидеть протагонистов за само напоминание о случившемся или побояться, что разговор о комнате может вновь привлечь к ним её внимание. Выжившие могут жить в постоянных бегах, опасаясь стать жертвой комнаты ещё раз. Равным образом, выжившие могли по собственной воле попасть в эту комнату (как в случае с Кристой, предположительно создавшей её для бегства от злобы окружающего мира), однако теперь им может не захотеться беречь старые раны. “Выживший” может даже оказаться оккультистом или вампиром, который лишь ищет эту комнату для обретения великой силы (и, возможно, который действительно способен достичь этой цели). Выжившие могут обладать бесчисленным количеством поводов для того, чтобы встать на пути персонажей или солгать им, направив по заведомо пагубному пути.

- **Вызов профессионала:** Персонажи, ранее уже сталкивавшиеся с паранормальными феноменами, могут сохранить Союзников или Контакты, как-либо связанные со сверхъестественным миром, охотой на нечисть или решением мистических проблем. Такие источники могут и не иметь информации непосредственно о Пустой комнате, однако ничто не мешает им провести расследование или докопаться до истины другими способами. Так, они могут не знать, что комната перестанет существовать после того, как они нарисуют её изображение на одной из стен, после чего откроют её ключом, закопанным в том месте, где она некогда была выстроена. Однако люди, связанные со сверхъестественным миром, могут почувствовать, что персонажам как-то поможет знание происхождения комнаты. Равным образом, они могут изречь что-нибудь пророческое: например, “Ищите ответ у высокого каменщика”. Оккультисты вполне могут ощутить, что комната возникла в результате жуткого преступления, вырвавшего комнату из самой реальности, и единственная надежда протагонистов освободиться заключается в том, чтобы выяснить, что случилось, и исправить положение. Совет со стороны оккультиста никогда не должен быть бесплатным, хотя вы как Рассказчик можете отложить момент “платы” до более позднего этапа истории или даже отдельного сюжета.

Варианты

Пустая комната служит всего лишь каркасом, на котором вы можете построить любую историю, которую только захотите. Вот несколько вариантов для рассмотрения.

- **Обилие действий:** Что если протагонисты будут находить в комнате что-то опасное всякий раз, когда станут в неё возвращаться. Срок пребывания в комнате в этом случае увеличиваться не будет, однако героям придётся сталкиваться со всё более опасными антагонистами: сначала их будет ждать бешеная собака, затем бенгальский тигр, потом серийный убийца и наконец – полубезумный вампир. Готовясь к непредсказуемым столкновениям, персонажи начнут постоянно держать при себе оружие и предметы первой помощи. Возможно, комната призывает персонажей только тогда, когда они убивают антагониста из другой истории. Может быть, им придется столкнуться с врагом, которого они только что победили, однако на этот раз – в ограниченном помещении (и при этом он будет хорошо помнить, какие тактики и уловки они использовали). До тех пор, пока персонажи не найдут способа снять проклятие комнаты, им придётся сталкиваться со всеми, кого они победили ранее. Или, может быть, комната становится проклятием, которое умирающий монстр накладывает на победивших его персонажей, заставляя их раз за разом сталкиваться с очередным его воплощением.

- **Теперь это личное:** Вместо того, чтобы оказаться в комнате на какое-то время, после чего вернуться в мир, в котором без них не прошло ни секунды, персонажи обнаруживают, что время в реальном мире продолжает идти обычным чередом – но никто

по-прежнему не замечает их отсутствия, потому что кто-то живёт их жизнью. Возможно, кто-то копирует их тела и внедряется в их семьи, пока сами герои заперты в комнате. Сначала эти двойники продолжают заниматься делами, которыми занимались и сами герои, с тем чтобы успокоить бдительность окружающих. Однако по мере развития истории двойники начинают разрушать их жизни. Возможно, эти двойники пытаются научиться жить внутри человеческого коллектива. Или, возможно, речь идёт о злых духах, которые наслаждаются совершением дурных поступков и преступлений. Даже если протагонистам удастся положить конец проклятию комнаты, у них могут уйти долгие месяцы или даже годы, чтобы восстановить репутацию и разрывы в личных отношениях. Некоторые персонажи могут даже столкнуться с преследованием за преступления, совершённые их двойниками.

- **Неожиданные последствия:** Что будет, если Пустая комната окажется далеко не безликой ловушкой, а чем-то совсем другим? Какая-то незримая и неуловимая сила обитает в комнате, не в силах высвободиться из неё, но способная заманивать в свою тюрьму других. Если протагонистам удастся снять с комнаты проклятие, освободится и таинственный узник. Протагонисты могут обнаружить это лишь после того, как освободятся из комнаты, что может привести к началу новой истории, в ходе которой им придётся загонять джинна обратно в бутылку. С другой стороны, они могут получить сведения об истинном предназначении комнаты и решить, стоит ли спасение собственных жизней высвобождения этой тёмной сущности в мир живых.

Камарилья

Теперь ты один из нас

Станешь ли ты хищником или жертвой на просторах Мира Тьмы?

Попробуешь ли ты спрятаться или вступишь в чудовищную Пляску Смерти?

Не оставайся в ночи один...

Компания White Wolf приглашает вас вступить в Камарилью, всемирный фанклуб Мира Тьмы. Тысячи игроков и Рассказчиков будут ждать вас.

• Играйте в **Vampire: the Requiem** и другие настольные игры вселенной **World of Darkness** с поклонниками со всего мира.

- Присоединяйтесь к глобальной, всеобщей хронике живого действия.
- Принимайте участие в эксклюзивных событиях и закрытых показах.
- Получайте особые призы и другие бонусы.
- Найдите себе друзей со всего мира.

Доступна возможность пробного участия в течение ограниченного времени!

Больше подробностей на **<http://camarilla.white-wolf.com>**