

Городские легенды

Яйца

БЛАГОВЕЩЕНИЕ – «Мой сын мёртв, мистер Карпентер», – спокойно ответила она, почти небрежно, глядя на Джозефа из-за своего рабочего стола. Он заметил совсем слабый след её итальянского акцента.

«А, э, простите, я не...». Джозеф надеялся, что не было заметно, что он вспотел. Он должен был знать о её сыне. И теперь, когда он добрался до второго собеседования, его надежды на получение этой работы могут быть разрушены неуклюжей бестактностью.

«Расслабьтесь», – вздохнула она, словно прочитав его мысли. – «Публично считается, что это мой муж ответственен за успех «Дэва Интернэшнл». Но тем, кто указал путь, был мой сын. У моего мужа часто были инфекции горла, приступы ларингита...он много курил. Однажды он потерял голос на целые месяцы, но он вернулся в день, когда родился Марко. Вот как я узнала, что мой сын станет незаурядным человеком».

«Думаю, «заурядных» людей в вашей семье нет, мисс Синдж».

Она улыбнулась улыбкой Моны Лизы. «Прошу, Джозеф, зовите меня Габриэлой». Она взглянула на свои наручные часы. «Наша встреча будет короткой; сегодня я улетаю в Индию. Никогда там не бывали?»

«Не имел такого удовольствия».

«Тёплые дожди, обезьяны на крышах, какофония свадебных вечеринок всю ночь...все те ужасные, чудесные вещи, которые я бы упустила, если бы не влюбилась в мужчину из Индии. Вы женаты, Джозеф? У вас есть дети?»

«Только жена, – ответил Джозеф, – детей нет. Пока что». Джозеф понял, что ему нравится Габриэла Синдж, нравится её теплота, её доверие. Она казалась той, с кем он мог поделиться секретами. Ему захотелось рассказать о его и Мары долгих попытках зачать ребёнка, и о печальном решении прекратить с инъекциями гормонов, календарём беременности и сексом по графику.

«Простите, Джозеф. – ответила она, снова, казалось, отвечая на его мысли, а не слова. – Я трачу то небольшое время, что у нас есть, отходя от темы. Вы, конечно, знаете, о линейке продуктов, которые мы представляем вашей стране».

Он кивнул. «У чая «Black Butterfly Gourmet» здесь в Штатах уже хорошая репутация, среди тех немногих, кто знает о нём». Он бессознательно перешёл к той части презентации, которую представлял её подчинённому на первом собеседовании. «Думаю, есть прекрасная возможность увеличить вашу долю на целевом рынке – »

«Об этом я и хочу поговорить, – прервала она. – О нашей репутации. Видите ли, она сейчас под угрозой. Есть...история, слух. Как вы говорите – городская легенда».

«Да...Думаю, мне она попадалась. Но это не особо важно. Я бы не беспокоился. Если вы наймёте меня, я смогу придумать PR и маркетинговый план, который – »

«Похоже, я не совсем ясно выразилась, – снова прервала она. – Причина этой встречи – объявление, которое я хотела сделать – была испорчена тем, что я не выражалась прямо». Она встала и протянула руку. «Вы тот, кто нам нужен, Джозеф, тот, кого мы выбрали. Мы многого от вас ждём».

Когда он этим вечером пересказывал эту историю Маре, за китайской едой и Black Butterfly's Mangalam Blend #7, её реакция была столь сдержанной, что он был уверен, что ему не удалось передать драматизм произошедшего. «Это было как во сне, – сказал он ей. – Я пытался убедить её нанять меня, а она уже решила это сделать». Он передал ей коробку с жареным рисом; она взяла её, но на тарелку ничего не положила. «В любом случае, я уже получил кучу дел».

Она улыбнулась. Но её глаза не улыбались.

«Дело в насекомых, – продолжил он. – Смотри, есть истории. Об этом чае. Что он на самом деле сделан не из чайных листьев, а из измельчённых частей насекомых. Одна версия утверждает, что он полон крошечных яиц насекомых, которые вылупятся внутри тебя и –»

«Джозеф – »

«Знаю, прости. Это мерзко и глупо, правда. Так заурядно. Следовало позволить этой истории умереть естественной смертью, не стимулируя его отрицанием и контрутверждениями. Но они не платят мне за ничегонеделание, знаешь ли». Он проглотил немного ло мейна. «Думаю, я попытаюсь выяснить, откуда пошла вся эта история. Это было бы интересным...»

«Джозеф – ». Она села на своём стуле.

«Я знаю. Ты любишь этот чай, ты пьёшь его каждый день, и ты ненавидишь жуков. Ты не хочешь думать о жуках каждый раз, когда пьёшь его. Обещаю, я не буду бесконечно говорить об этом, я просто хотел – »

«Джозеф, я беременна». Она снова слабо улыбнулась.

РОЖДЕСТВО – Это был нехороший день, сказал себе Джозеф, когда поднимался на скрипучем лифте на вершину многоквартирного дома, пахнувшего капустой. Он зевнул. Он провёл большую часть предыдущей ночи, лёжа без сна, в конечном счёте включив лампу и уставившись на Мару, подёргивающуюся во сне. Прошло уже месяца три, и беременность уже была заметна. Внутри её тела зародилась глубокая связь, а он был выброшен из неё биологией. Нечестно, что он был исключён из этого события, которого он ждал все эти годы.

В итоге ему удалось заснуть, но лишь для того, чтобы ему стал досаждать гротескный сон. В нём чёрные фигуры падали с ночного неба и зарывались в землю. Под его кожей жила колония муравьёв, чьи собиратели приходили и уходили через его глаза и уши. Они пересекали его предплечье и оставляли следы, похожие на линии на карте. Жужжащий звук возникал и ощущался, словно музыка. Когда он проснулся, ему ещё где-то минуту казалось, что он продолжает слышать эту музыку или, скорее, чувствовать её, как будто вибрации поднимались по его руке в самый центр его тела. Затем его сознание прояснилось, и он понял, что лежит на кровати, положив руку на живот Мары.

После утреннего душа он нашёл Мару сидящей за кухонным столом с двумя чашками White Bliss Blend #3 и лежащим перед ней большим ножом.

«Я собиралась отрезать нам немного дыни, – сказала она ему, – но я так устала».

«Всё нормально». Он поцеловал её в лоб и взял нож. «Я просто выпью чая и захвачу бублик по дороге в офис».

«Джозеф...» Тон её голоса заставил его положить нож в раковину и повернуться к ней. «Джозеф, – сказала она, – ты уверен, что мы поступаем правильно?»

«Милая...» Он сел за стол напротив неё.

«То есть, я знаю, что у тебя теперь есть эта работа, но можем ли мы на самом деле позволить себе ребёнка? Я имею в виду, детский сад ведь дорог, и если я не смогу вернуться на работу, то как мы...» Они прикусила верхнюю губу.

Он наклонился, взял её за руки и потёр их. «Да ладно, детка. Я думал, мы оставили этот спор в прошлом. Помнишь, как упорно мы старались, и у нас ничего не получалось? Но теперь словно чудо произошло».

«Думаю... Наверное, я привыкла к мысли, что я никогда не забеременею. Честно говоря, это...это пугает меня...Ты ведь знаешь, что моя сестра почти истекла кровью до смерти»

«Погоди, погоди, Мара. Такого с тобой не произойдёт, и ты это знаешь. У неё была беременность с повышенным риском, и ты знаешь, что доктора предупреждали её насчёт рождения живого ребёнка. Я понимаю, ты чувствуешь себя немного возбуждённой, но это просто нервы...» Он сжал её пальцы в последний раз, после чего освободил их.

«Нервы, кости и пальцы, – сказала она. – И глаза. Чужие глаза. Растущие внутри моего тела». Она положила свои руки на живот, только начавший обозначаться под её блузкой. «Не знаю, нравится ли мне это. Я постоянно чувствую себя усталой и нездоровой и...ещё не слишком поздно передумать – »

«Нет, – сказал он. – Ни в коем случае. Мы этого не сделаем». Он сразу же пожалел о своём резком тоне. «Я позвоню тому доктору, – добавил он полушёпотом. – Специалисту из ОМО компании. Они сказали, что мы можем посещать его неограниченно. Мы проследим за тем, чтобы ты получила что-то от тошноты, ладно? Всё будет хорошо».

Двери лифта раскрылись, прервав воспоминания Джозефа и напомнив ему о том, зачем он здесь.

Он вышел из лифта и прошёл по грязноватому коридору, проверяя дверные номера. Он надеялся, что эта встреча будет полезнее, чем те три часа, которые он недавно потратил на телефонный разговор с тем энтомологом из Университета – Каспером? Да, Фрэнком Каспером, доктором наук. Джозеф надеялся собрать мнения экспертов о невозможности вылупления яиц насекомых внутри человеческого желудка. Вместо этого, Каспер не стал исключать эту возможность, а затем отошёл от темы. «К примеру, носоглоточный овод, – сказал он, – является хорошо известным лошадиным паразитом; его яйца вылупляются в желудке лошадей. И, конечно, ленточный червь, хоть и не является насекомым, оставляет яйца, которые, когда их проглатывают животные – в том числе и люди – вылупляются и развиваются в желудочно-кишечном тракте». По крайней мере, Каспер согласился проверить образцы чая на части насекомых. Возможно, упаковки можно будет пометить каким-нибудь авторитетным заявлением о том, что они содержат чайные листья и только чайные листья. Завтра он поговорит с дизайнерами о макете, и вместе с тем они смогут убрать эти странные индийские астрологические символы с этикеток.

Он нашёл квартиру 25-D. Дверь была приоткрыта. Джозеф постучал по дверной раме. «Привет? Мисс Болл? Мирна Болл?» Изнутри был слышен какой-то шаркающий звук. «Я Джозеф Карпентер. Мел Голд – ну, тот парень, который ведёт сайт о городских легендах. Он сказал, что вы согласились...»

Сначала он ничего не слышал, кроме дребезжания старого холодильника и шума машин снаружи. Затем он понял, что кто-то говорил. «Входите, – устало повторял голос. – Входите». Он вошёл. Мирна сидела на раскладушке; кроме этого в крошечной комнате было мало вещей.

«Я, эм, хотел бы поблагодарить вас за встречу», – сказал он ей, присаживаясь на указанный ею металлический складной стул. Она указывала своей левой рукой, и Джозеф увидел, что её правая рука заканчивается локтем, закрытым скреплённым рукавом её фиолетовой футболки. Когда он сел, то понял, что она была молода, не старше 20, хотя она казалась старше из-за своего осунувшегося лица.

«Вы работаете на Black Butterfly, да?» – спросила она. Она неуклюже засунула левую руку в правый карман джинс и вытащила оттуда сигарету. Сигарета выпала из пальцев и приземлилась на пол между её ног. Она не обратила на это внимание, произнеся: «Простите, что не смогла поговорить с вами по телефону, на прошлой неделе мой сотовый отключили».

«Не знаю, как много рассказал вам мистер Голд, но нам попадались эти слухи, ну, знаете, о жуках. И, э...» Ему было сложно не думать о сигарете на полу. «Короче, мистер Голд сказал, что он впервые узнал об этом из вашей заметки. И, поскольку в прошлом году вы были интерном в, эм, нашей компании, я подумал, что это что-то значимое, ну и...» Он посмотрел на сигарету. Должен ли он был поднять её?

«Хмм». Она убрала кое-какие отбившиеся пряди с глаз. Теперь Джозеф видел, что они были не просто уставшими, они были остекленевшими. Лекарства, подумал он. «Сперва я не собиралась встречаться с вами, – сказала она. – Но я не могла заснуть, и, что же, невозможно противостоять звёздам».

«Звёздам? Вы про что-то типа астрологии?»

«Я про звёзды. Они пришли со звёзд...»

«Я не...что вы имеете в виду?» Он удерживал блокнот на колене, но не был уверен насчёт того, что записывать.

«Ночью я смогла услышать их. Они вылуплялись во мне. Они жужжали, и через некоторое время жужжание стало похожим на слова». Она качнула головой – вернее, её шея дёрнулась и бросила голову в сторону. «Тогда они мне и рассказали. Они долгое время ждут перерождения. Понимаете, это должна была быть их планета, но их предали...они заставили меня нарисовать карту на моей руке».

«Нарисовать...что?» – Он закрыл блокнот.

«Мне пришлось избавиться от них. Теперь я, конечно, сожалею об этом».

Джозеф встал.

«Подождите», – сказала она. Девушка наклонилась, и Джозеф подумал, что она тянется к сигарете. Вместо этого она залезла под раскладушку и вытащила цилиндрический свёрток, завернутый в газету. «Никто не сможет это остановить, мистер Карпентер. Так было предначертано. Я сожалею о содеянном». Она положила сверток на колени. Он был, вероятно, пару футов длиной. «Я сохранила это. Отдай им её в качестве моего подарка». Она начала отдирать скотч, удерживающий обёртку вместе.

Он попятился к двери, задев и опрокинув ногой стул. «Спасибо за потраченное вами время, – сказал он ей. – Мы – не думаю, что у меня ещё есть вопросы. Если они появятся, то...» – Джозеф нащупывал позади себя дверную ручку. Она вскочила на ноги, держа свёрток в левой руке.

«Стойте, – сказала она. – Скажите им принять меня обратно! Скажите!» Она потянулась к нему, но своей изувеченной рукой. Когда она восстановила равновесие, он уже был снаружи.

«Я не...о чём вы меня спрашиваете?» – Джозеф обвёл взглядом ярко освещённую приёмную. Несколько кучек людей находились в пределах слышимости, но, похоже, они были слишком погружены в свои собственные трагедии, чтобы подслушивать.

«Мистер Карпентер, – ответила доктор, уже не таким приглушённым голосом, как несколько мгновений назад, – с вашей женой всё будет хорошо. Выкидыш на этом этапе огорчает, но обычно не представляет угрозы здоровью матери. Немного постельного режима, и она вновь встанет на ноги. Но когда мы обследовали её...мы, эм, обнаружили...так вот, я спрашиваю, действительно ли она хотела этого ребёнка?»

«Что? Конечно, она хотела его! О чём вы говорите?» – Он хотел откинуться на больничном стуле и обхватить голову руками.

«Когда некоторые женщины не хотят быть беременными, – сказала реаниматолог, – они пытаются что-то с этим сделать. И у вашей жены есть определённые признаки этого, ушибы, разорванные ткани – »

«Моя жена разбудила меня в 4 утра, крича от боли, – прервал он доктора. – Между её ног лилась кровь. Кровь и что-то похожее на чёрное желе. Она так громко кричала, что диспетчер 911 едва мог меня слышать. И больше мне вам нечего сказать. Я хочу навестить её сейчас».

Был почти полдень, когда Джозеф вернулся домой, устало бормоча список вещей, которые просила принести Мара. Её голос был такой ослабший и хриплый, словно она

говорила с дальнего конца длинного-длинного тоннеля. Он приволок себя в кухню, заварил себе чая и выпил его, опираясь на стол. Затем он собрался с духом и направился в спальню.

Тогда всё произошло так неожиданно, так хаотично, что зрительные воспоминания приходили лишь короткими вспышками. Поток крови на кровати, казавшийся чёрным в тусклом освещении лампы. Масса слизистой жидкости, текущая по ковру, похожая на сироп с круглыми, блестящими комками. Мара ползла через него, издавая стоны, и в прихожей она потеряла сознание, пока он нащупывал телефон. Он перенёс её на диван, парамедики стучали в дверь...

Он вошёл в комнату. Кровать была застелена, покрывала были также чисты, как и в день покупки. На ковре не было ни пятнышка. Он осторожно подошёл к противоположной стороне кровати. Нигде не было пятен, кровавых отпечатков рук, или следа из запёкшейся крови. Никаких доказательств его ужасным воспоминаниям.

Он сел за небольшой компьютерный стол у окна. Как такое возможно? Ни у кого из соседей не было ключа. Мог ли он позвонить кому-то в панике, а потом забыть? Или же кто-то из соседей услышал шум и позвонил семье Мары.

Он протёр глаза. Потянулся, зевнув. Его левая нога коснулась чего-то под столом, чего-то твёрдого, но упругого, похожего на полуспелый фрукт. Он подержал ногу над предметом, думая о том, не поспать ли, прежде чем вернуться в больницу. Спустя минуту он почувствовал тепло через носок туфли. Тепло и слабую вибрацию. Он наклонился, чтобы посмотреть под стол. Когда его пальцы коснулись гладкой поверхности предмета, ему показалось, что она задрожала.

Джозеф сел на кровать. Он держал объект, размером с большое куриное яйцо, но овальной формы, вместо того, чтобы быть по-настоящему яйцеобразным. Он был чёрным, гладким как полированное стекло, и, если его медленно встряхивать, можно было почувствовать внутри него жидкость, перемещавшуюся вместе с предметом. Казалось, пока он держал его, предмет становился теплее. Его тёмная поверхность казалась прочной, но она деформировалась, как толстая резина, когда он надавливал пальцем.

Он почувствовал стремление раздавить этот предмет ногой или вышвырнуть его из окна, но он также чувствовал стремление спрятать его, оградить от опасностей, защитить любой ценой. В первые минуты он мог прислушаться к первому инстинкту, до того, как красота и симметрия этой вещи очаровали его. Но потом ему пришлось отложить её, чтобы ответить на звонок, благодаря которому он узнал о смерти Мары.

ВЗЛЁТ – Джозеф провёл утро, удаляя сообщения из электронного ящика. Казалось, что у него впервые с самоубийства Мары появилось время на себя, свободное от доброжелателей и посетителей с печальными глазами. Он задержался на последнем сообщении в папке: загруженное жаргоном письмо от доктора Каспера, в которых говорилось, что в образцах чая не было частей насекомых, но, похоже, они были загрязнены «неизвестным грибом», возможно связанным со «спорыньей». Затем он выключил компьютер.

Когда свет монитора погас, единственным освещением в комнате стал слабый солнечный свет, пробивавшийся через толстые оконные шторы и занавески. Он подошёл к кровати. Яйцо теперь было размером с футбольный мяч. Он покачал его. Он наклонился достаточно близко, чтобы увидеть едва видимые тени, области более чёрной черноты, медленнодвигающиеся под тёмной поверхностью яйца. Наблюдая за ним, он осознал произошедшее внутри яйца изменение. Что-то проложило себе дорогу из глубин этого предмета, и затем в мгновение ока стало чётко видимым.

Это был глаз.

Глаз был огромен, шириной с кулак Джозефа, занимая почти всю ширину яйца, но в остальном у него была структура обычного человеческого глаза, с тёмным зрачком, окружённым светлой радужкой. Джозеф даже мог разглядеть складки век и ясно различимые ресницы. Затем глаз отступил, его веко закрылось, и его поглотила вихрящая жидкость. Не осталось никаких изменений цветов – на полупрозрачной оболочке яйца были видны только оттенки серого – но Джозеф вздрогнул от узнавания формы и пропорций. Это без сомнения был глаз Мары.

В дверь позвонили.

Габриэла была одета неформально, и Джозеф не сразу её узнал. «Джозеф, – сказала она ему, – прости, что я так поздно услышала о произошедшем». Он отошёл, пока она входила. Она сняла свою куртку и протянула ему. «А, похоже я чую наш Red Harmony Blend №6, – продолжила она. – Всегда выбираю его во время стресса. Надеюсь, он вам помогает».

Он повесил её куртку на крючок и, повернувшись, увидел, как она копается в своей сумочке. «Я... Спасибо, что пришли, но я...»

«Я подумала, что вместо чая мы можем попробовать вот это, – сказала она, показывая небольшую винную бутылку. – Вам это покажется довольно успокаивающим». Габриэла шагнула к нему.

«Спасибо, я не очень...Я не...» – Он прищурился. В бутылке не было жидкости, было лишь шероховатая фигура на дне. Похоже, она шевелилась. Похоже, у неё были маленькие ноги.

«О, мистер Карпентер, – вздохнула Габриэла, вытаскивая пробку, – какое разочарование». Казалось, её слова не совпадают с движением губ. «Наши оракулы были уверены, что вы и ваша жена произведёте чудо, которое мы так упорно пытаемся породить». Она уронила пробку на пол. «Но ни одно из яиц, которые мы извлекли отсюда, не было жизнеспособным. Ни одно». Фигура в бутылке карабкалась к горлышку и выдавливала себя из него. «Ну, хотя бы наша линейка продуктов готова для запуска в США. Материальный успех тоже считается, так ведь?»

Джозеф отступил. Фигура, припавшая к верхушке винной бутылки, раскрывала набор из жал, клешней и шипов. «Мы используем этот прототип, чтобы изнутри выяснить, что с вами пошло не так, – сказала она. – Можете попытаться сбежать, если хотите, он очень быстрый и уже знает ваш запах».

Джозеф не мог отвести глаз от существа. Оно прыгнуло с бутылки, за мгновение ока приземлившись на ноги. Оно издавало щёлканье и жужжание, и с него капала горько пахнущая жидкость. Джозеф сделал шаг назад. Затем он услышал звук разбивающейся бутылки. Габриэла лежала на полу; она приподнялась, и увидел чёрную фигуру, плотно обвившуюся вокруг её шеи. Габриэла царапала её, задыхаясь и краснея.

Комнату заполнил понизительный вой. Насекомоподобное существо на полу отпрыгнуло от Джозефа, после чего разлетелось в пыль.

Джозефу пришлось сжать уши руками. Когда шум прекратился, он увидел лежащую на спине на полу Габриэлу. Она стонала и из её ноздрей текла кровь. Что-то отползало от неё, похожее на червя длиной три фута и толщиной больше садового шланга. Оно было сегментированным, чёрным и блестящим. Из одного его конца выходили три антенны, тонкие, как струны пианино, и такие же длинные, как и тело существа. Габриэла тихо стонала. Ноги Джозефа ослабли; он упал на колени. Червеподобное существо повернулось к нему, шевеля антеннами, затем на треть своей длины приподнялось над полом. Оно дрожало. Теперь Джозеф увидел в коридоре след из чёрной сломанной скорлупы.

Существо приподнялось, подобно кобре, и его безглазая голова медленно покачивалась. И затем, со звуком царапающего по металлу металла, пара придатков раскрылась с обеих сторон цилиндрического тела существа. Крылья были широкими и гладкими, их поверхность сияла, как чёрные зеркала. Их грани были острыми как бритва. Они раскрывались до тех пор, пока их размах не стал больше ширины мужских плеч.

Джозеф пытался, но не мог выдать из себя ни слова. Рядом с двумя кончиками крыльев были выпуклости, которые разорвались и стали блестящими, влажными, живыми человеческими глазами. Хотя они и были размером с блюдца, но всё же были человеческими, с карими радужками, как у Мары, и тонкими ресницами и складчатыми веками. Глаза расширились, одновременно моргнули и уставились на Джозефа.

Он слышал жужжание где-то сзади ушей. «Понимаю, – сказал он, поднимаясь. – Они разыщут тебя, чтобы уничтожить. Нам придётся уйти. Место уже приготовлено...» От бессознательного тела Габриэлы слышался хрип дыхания. Джозеф отправился на кухню на поиски ножа.

Содержание

Пролог:Яйца	2
Вступление.....	10
Глава 1: Невольные доноры органов	14
Глава 2: Джерсийский дьявол.....	40
Глава 3: Кровавая Мэри.....	65
Глава 4: Аллигаторы в канализации	95
Глава 5: Доппельгангеры.....	123
Глава 6: Кто-то сказал мне	148

Вступление

Суеверие составляет элемент самого существа человека; иной раз нам кажется, что мы совершенно от него избавились, а оно между тем прячется в потайные уголки и вдруг снова появляется, когда считает себя в полной безопасности.

– Иоганн Вольфганг Гёте

Уховёртки откладывают яйца в ваш мозг.

Одурманенные наркотиками жертвы приходят в себя в ваннах со льдом, их почки вырезаны.

Женщина в Нью-Джерси родила дьявола.

В канализации живут пожирающие людей аллигаторы.

Прошепчите «Кровавая Мэри» перед зеркалом, и она появится.

Если вы увидите своего двойника, то скоро умрёте – или сойдёте с ума.

Существуют городские легенды. В реальном мире эти истории (к счастью) не соответствуют действительности. Но в **Мире Тьмы** они правдивы. Фактически, они более чем правдивы: стоящая за каждой легендой правда страннее, темнее, более зловеща, более ужасающая и/или скрывает больше секретов, чем могла бы, будь она правдива в реальном мире... Как вы увидите в следующих главах.

Организация

Главы в этой книге делятся на несколько типов, в зависимости от взглядов автора на то, как данная городская легенда лучше всего послужит вашим нуждам.

Некоторые городские легенды представлены в виде сценариев, которые предоставляют вам историю, ключевых персонажей и другую важную информацию об определённом событии или месте. Сценарии также предлагают идеи для историй, включающих этот сценарий. Используйте эти сценарии для рассказа историй любого рода – или серии историй.

Некоторые городские легенды представлены в виде историй, разбитых на акты и сцены. Они предлагают конкретную историю, которую вы можете рассказать, хотя, конечно же, вы можете изменять их так, как это вам кажется подходящим.

Третий вариант – сочетание сценария и истории, в котором первая часть главы состоит из сценария, а вторая наполняет подробностями идею истории.

Эти сценарии и истории предназначены для персонажей-смертных **Мира Тьмы**. Однако, вы можете изменять их, чтобы поставить перед сверхъестественными существами, такими как вампиры, оборотни или маги, и с лёгкостью связывать их с сообществами этих существ. Когда это особенно уместно, даются предложения.

Средства для Рассказчика

Одно из отличий этой книги от аналогичных книг по **Миру Тьмы** в том, что она предоставляет больше помощи Рассказчику. Очевидно, что вы как Рассказчик должны уметь импровизировать и обеспечивать плавное развитие истории – и, поскольку вы решили стать Рассказчиком вашей труппы, вам, вероятно, нравится это делать. Но это не значит, что мы не можем прийти вам на помощь! Поэтому некоторые части этой книги написаны так, чтобы Рассказчик мог напрямую прочитать их игрокам или соответствующим образом перефразировать. Такой текст обычно заключён в рамку. Кроме того, разделы «Описание» у персонажей Рассказчика выглядят так, чтобы Рассказчик мог напрямую прочитать их игрокам, если он этого захочет.

Другие кусочки полезной информации появляются повсюду в книге. К примеру, описания канализаций в 4 Главе включают выделенные пункты с особенностями, которые могут заметить персонажи. Во многих случаях легенды представлены так, как если бы

персонажи Рассказчика рассказывали их персонажам трупы, или как документы, которые персонажи могут обнаружить.

Легенды по всему миру

Иногда легенды обращаются к чему-то, что предполагает местом действия истории Америку («звони 911»), или исходят из другой информации о участвующих странах («Мексиканский питомец» исходит из того, что Мексика является популярным объектом туризма). Эти обращения включены, чтобы сохранить суть этих городских легенд. Однако, вы с лёгкостью можете изменять эти отсылки ради нужд вашей хроники (замените «911» местным экстренным номером; расскажите историю о «Гватемальском питомце»).

Использование городских легенд в вашей хронике

Истории **Мира Тьмы** – рассказываются ли они о людях, соприкоснувшихся со сверхъестественным, или о людях, ставших им – придерживаются рамок известного и неизвестного, поддерживаемого и неприемлемого. Городские легенды – это истории о цене, уплачиваемой за пересечение этих рамок, об ужасах, ждущих на другой их стороне. Легенды обеспечивают превосходную основу для блиц-игр или истории текущей хроники. Но легенды представляют также уникальный набор трудностей.

Предупреждённые и вооружённые

Когда планируете историю, основанную на городской легенде, будьте готовы к тому, что ваши игроки узнают эту легенду.

Знакомая история может помочь Рассказчику и игрокам оставаться на одной волне. К примеру, такой знакомый приём, как разгуливающий на свободе безумец с крюком вместо руки, сообщит всем, что персонажам угрожает непосредственная и жестокая опасность. Кое-какие знания о том, что их ожидает, также может дать игрокам больше возможностей изучить реакции своих персонажей вместо своих собственных. Кроме того, знакомые стороны легенды могут усилить одну из тем, общих и для городских легенд и для **Мира Тьмы**: что распространённые страхи оказываются правдой чаще, чем людям хотелось бы верить.

В то же время, истории **Мира Тьмы** зачастую включают расследование и открытие. Игроки могут почувствовать себя обманутыми, когда они уже знают, что откроют. Чтобы избежать этого неудовлетворения, легенды в этой книге предоставляют секреты для раскрытия и персонажей для взаимодействия, которые не являются частью известных всем легенд.

Адаптирование легенд

Городские легенды в том виде, в котором мы их знаем, зачастую являются завершёнными историями. Они начинаются рутинно, например «женщина взяла к себя бродячую собаку», и развиваются к простой концовке, например «собака на самом деле была крысой!». Бада-бинг, конец истории – но не в хронике по **Миру Тьмы**. Эта книга усложняет и расширяет эти истории, раскрывая скрытые истины и зловещие планы.

В адаптации городских легенд в качестве историй **Мира Тьмы** особенно полезны две стратегии. Используйте их для создания собственных историй из легенд, не включённых в эту книгу, или для изменения глав книги так, как вам хочется.

Проживая легенду

Персонажи трупы занимают место протагонистов (или антагонистов) традиционной легенды. Один из них берёт к себе мексиканскую крысо-собаку или

получает на Хэллоуин конфету с бритвенным лезвием. Большинство городских легенд заканчивается, когда сюжетный поворот раскрыт, но большинство ролевых историй продолжается, пока персонажи не найдут какое-либо решение, так что истории, следующие этой схеме, заходят дальше, чем оригиналы. К примеру, «Крюк» традиционно заканчивается, когда подростки обнаруживают, что они, сами того не зная, столкнулись со сбежавшим безумцем, тогда как повествовательная игра продолжится, вероятно, до тех пор, пока протагонисты не вступят в противостояние, поймают или сбегут от него.

Собирая осколки

События легенды привлекли внимание персонажей. Поскольку многие городские легенды включают убийства, обнаружение тела является очевидным способом привлечения профессиональных следователей, таких как полицейских. Аналогичным образом, свидетельства оккультных ритуалов или странных явлений могут привлечь охотников на монстров или других исследователей паранормального. В этих историях труппа персонажей вмешивается, чтобы раскрыть правду или покончить с опасностью, зачастую защищая или мешая персонажам оригинальной истории.

Местный колорит

При путешествии легенд от одного друга друга к другому они приобретают характеристики, свойственные для их рассказчика и местности, в которой их рассказывают. Вы можете сделать то же самое с материалом этой книги, адаптируя легенды к городу, в котором происходит история. Вы можете заменить многих персонажей Рассказчика персонажами, введенными ранее в вашей хронике. Например, коррумпированные бюрократы в «Аллигаторах в канализации» могли разговаривать или препятствовать персонажам в предыдущей истории. Начальная школа в «Метке Творца» может быть той же самой школой, в которую ходил ребёнок персонажа. в любой истории жертвой может быть кто-то, кого персонажи уже знают.

Если ваша история или хроника разворачивается в реальном месте, такое как родной город вашей труппы, там могут уже существовать местные версии легенды. К примеру, в Мерленде версия «Крюка» включает человека в костюме кролика. Варианты «Исчезающего попутчика» рассказываются повсюду, и он зачастую появляется у определённых перекрёстков и ориентиров. Небольшое исследование по местным разновидностям легенд может добавить атмосферы и глубже погрузить труппу в историю.

Хроника по городской легенде

В **Мире Тьмы** городские легенды надёжнее сообщают правду, чем в реальном мире. Каждая страшная история, рассказанная у костра, кровавая история, рассказанная в раздевалке, или массово рассылаемые предупреждения – все они имеют некую реальную основу, и эта реальность хуже, чем в историях. Исследование городских легенд может сформировать основу для целой хроники. Группа персонажей может собраться специально, чтобы открыть странные истины своего города, или просто продолжать наталкиваться на необычные события.

Дети

Хроники по городским легендам особенно хорошо подходят для молодых протагонистов. Многие городские легенды циркулируют в основном среди детей, как, например, «Кровавая Мэри», или отражают то, как дети взаимодействуют с детьми, как «Плохая конфета». Кроме того, в некоторых историях жертвой событий являются конкретно дети, как в «Джерсийском Дьяволе». Дети любопытны, наделены

воображением и у них зачастую много свободного времени. Ограничения, накладываемые на детей, также могут подвергнуть испытаниям способности к решению проблем у труппы и их персонажей. Всё это делает детей идеальными персонажами для исследования городской мифологии.

Главы

В этой книге присутствуют следующие главы:

«**Яйца**» под авторством Рика Чиллота. Это произведение открывает книгу и задаёт ей тон.

Глава 1: Невольные доноры органов под авторством Уилла Хиндмарша. Говорят, что если вам не повезёт в баре отеля, вы вполне можете проснуться в наполненной льдом ванне, лишившись некоторых органов – главным образом, почки. Зачем люди забирают эти органы? Возможно, чтобы продать их подпольным докторам – по крайней мере, так утверждает легенда в реальном мире. А насколько ужасающа правда в **Мире Тьмы**?

Глава 2: Джерсийский дьявол под авторством Эмбера Скотта. Когда-нибудь задумывались, откуда хоккейная команда «Джерси Девилз» получила своё название? Легенда говорит, что молодая женщина забеременела нежеланным ребёнком. «О, пусть он будет Дьяволом!» – закричала она в отчаянии. Будьте осторожнее со своими желаниями.

Глава 3: Кровавая Мэри под авторством Малколма Шеппарда. Говорят, Кровавая Мэри живёт в зеркалах. Загляни в зеркало, произнеси её имя, и её колеблющееся отражение появится. Возможно, она выполнит ваше требование и проклянет ваших врагов; возможно, она убьёт вас. Легенды точно не сообщают.

Глава 4: Аллигаторы в канализации под авторством Люка Джонсона. Говорят, туристы привезли детёнышей аллигатора из Флориды и спустили их в унитаз. Рептилии оказались в канализации. Они выросли до огромных размеров на диете из крыс и сточных вод. Возможно, они слепы. Возможно, они альбиносы. В любом случае, они стремятся вернуться на поверхность.

Глава 5: Доппельгангеры под авторством Алана Александра. Слухи об этих странных существах – если они ими являются – циркулируют подобно акулам вокруг спасательной шлюпки. Одни говорят, что, если увидишь своего доппельгангера – кого-то, кто в точности похож на тебя – то вскоре умрёшь. Другие говорят, что доппельгангер подобен злему близнецу, совершающему мерзкие поступки под вашим именем. Но в **Мире Тьмы** правда ещё более ужасна.

Глава 6: Кто-то сказал мне под авторством Рассела Бейли. Пять предыдущих городских легенд оказались теми, из которых мы решили сделать самые интересные истории в **Мире Тьмы**. Но за бортом осталось множество шикарных городских легенд, и, возможно, вы думаете, что мы ошиблись.

Глава 6 представляет собой солянку из дополнительных городских легенд, каждая с историй, описанием и идеями по использованию и искажению этой легенды в **Мире Тьмы**. В этой главе есть всё от отравленных яблок на Хэллоуин до кругов на полях.

Наслаждайтесь!

Невольные доноры органов

Тщета наук. — Если я не знаю основ нравственности, наука об окружающем мире не принесет мне утешения в дни горестных испытаний.

– Блез Паскаль

Легенда

«Вот одна для тебя. Уверен, ты её слышал, но тут есть неожиданный поворот, так что удели внимание».

«Так, парень сидит в баре паршивого отеля – как этот, да, только хуже».

(Барменше) «Эй, милая, можно ещё? И, погоди-ка – »

(Тебе) «Хочешь ещё? Давай, всего одну. Да, вот это другой разговор».

(Барменше) «И ещё одну для него, ага? Спасибо, дорогуша».

(Возвращаясь к тебе) Итак. Он путешественник, наверное, вроде коммивояжера или человека бизнеса в рабочей поездке, и он встречается в этом баре женщину. Красное платье, ножки, всё такое. Невероятно, но она смотрит на него. Она достаёт сигарету из сумочки, кладёт её на стойку. Потом снова смотрит на него. Она хочет, чтобы он предложил ей зажигалку, так? Он так и делает, наклоняется к ней с зажигалкой, но она говорит, что в барах больше нельзя курить».

(Барменше) «Спасибо, солнышко».

(Вам) «Но она такая «Эй, мне надо выкурить эту штуку, давай зайдём в мой номер, чтобы я смогла прикурить эту сигарету». А этот парень, он же не идиот, так что он соглашается, верно?»

«Хороший скотч, а? Ну, в смысле хороший для скотча. Это не дерьмо какое-нибудь».

«Они поднимаются вверх, и она впускает его в свой номер, но он довольно плохо себя чувствует, так? Он не так уж много выпил, но он становится как бы заторможенным. Ну, ты понял».

«И он отрубается. В её же номере. Они ничего ещё не сделали, он её и пальцем не тронул. Но он отключается».

«На следующее утро он просыпается в ванной, в ванне, так, и она полна льда, полурасплавившегося, уложенного туда вместе с ним. Ему вроде как очень больно, и он замечет, что вода вся розовая с мелкими мутными следами красного. Когда его взгляд сфокусировался, он увидел стул рядом с ванной, и телефон на нём, с полностью натянутым проводом. Рядом с телефоном была небольшая записка от руки, на сложенном обрывке бланка отеля, и она гласила: НЕ ШЕВЕЛИСЬ. ЗАБРАЛА ПОЧКУ. ПОЗВОНИ 911.»

«Он позвонил. И они все такие: «Оставайтесь в ванне, сэр, не трогайте швы», бла-бла-бла. И приехали парамедики, и они все были такие деловые. Ничего особенного. «Да, приятель, у тебя забрали почку. Радуйся, что не обе». Они постоянно видят такую хрень, но люди притворяются, что это миф, так, ведь никто не хочет бояться разговаривать с людьми в баре отеля. Никто не хочет думать, что они просто части для кого-то другого».

Короче, вот что я скажу насчёт этой истории: женщина несущественна. Оказывается, что большинство парней поднимется просто за сигаретой. Или выпьют залпом пару унций чего угодно со льдом, купленные незнакомцем. Поверь мне. Я это несколько раз делал».

«Так что допивай, приятель. Так будет проще для всех».

Рассказывание истории о похищенных почках

Чтобы адаптировать эту легенду к большой истории по **Миру Тьмы**, вам нужно сделать только две вещи:

- Добавить порцию сверхъестественного – или его видимость, и
- Сделать историю лично драматической для игроков и их персонажей.

Цель этой истории не в том, чтобы раскрыть, кто совершил этот кровавый грабёж – жертва всё равно, вероятно, уже видела лицо нападавшего – а в том, чтобы найти укравшего почку и ...что потом? Отомстить? Понять его мотивы? Это то решение, которое примут персонажи в конце этой истории.

Истории «Невольные доноры органов» – это истории о решениях, которые персонажи принимают в кульминационных сценах, когда они, наконец, сталкиваются лицом к лицу с напавшим на них, независимо от того, знали ли уже персонажи о том, кем был нападавший.

Не беспокойтесь о конструировании продуманного следа улик или массы не ведущих никуда зацепок, которые заставят игроков и их персонажей посвятить себя «раскрытию» преступления. История о краже почек лучше всего получается, когда не является детективом. Детектив заканчивается, когда протагонисты складывают пазл и решают его, но что, если персонажам (или игрокам!) не удалось собрать кусочки вместе? История останавливается, словно машина, у которой кончился бензин.

Из истории о невольных донорах органов лучше всего получается триллер. Триллер заканчивается, когда протагонисты сталкиваются с антагонистами и, предположительно, расстраивают их планы. Можно сказать, что триллер – это детектив, в котором читатель уже знает, кто плохо парень. Здесь это подходит. Персонажи уже знают, кто злодей. Они знают это потому, что один из них уже видел его лицо.

Они знают это, потому что они его жертвы.

Создание истории из похищенных почек

История «Невольные доноры органов» слишком личная, чтобы разбивать её на заранее готовые сцены, в надежде, что они будут соответствовать мотивам, Порокам и Добродетелям персонажей ваших игроков. В этой главе вы найдёте каркас для истории, которую вы создадите специально для вашей труппы. В центре этой истории находится персонаж (или персонажи?), чья почка была украдена до начала истории.

Ваша цель – сгущать краски и реагировать на успехи и провалы персонажей, увеличивая напряжение при приближении к кульминации. Вам нужно обеспечить как можно более высокий уровень драматизма, когда персонажи придут на финальную сцену, получится ли это у них за одну игровую сессию или за три. Вопрос не в том, дойдут ли они до конца загадки, а в том, в каком состоянии они будут, когда доберутся туда – и изменятся ли персонажи по дороге.

Независимо от того, как закончится история, убедитесь, что это будет ощущаться как конец. Реальные расследования застревают постоянно, но с историей о расследовании такого произойти не должно. История может плохо закончиться для персонажей игроков из-за их неудачи, но вы и в этом можете найти драматическую развязку: в итоге, это может оказаться история о персонажах, разрушивших свои жизни в стремлении отомстить, даже если это и не та история, которую вы ожидали рассказать.

Тема

Будет ли лучше знать правду? Является ли безопасность иллюзией? Что кому-нибудь мешает просто украсть часть вашего тела? Как мы можем чувствовать себя в безопасности в мире, где возможно неожиданно столкнуться со случайными актами насилия и остаться навсегда затронутыми ими?

Стоит ли мстить того? Она вообще реальна, или мы только вредим себе ещё больше, преследуя её? Рискнёте ли вы своей нравственностью ради своего спокойствия? Рискнёте ли вы ей ради своей плоти?

Чем дальше вы зайдёте, чтобы затребовать обратно потерянное, чем дальше вам придётся возвращаться, чтобы вернуть это домой.

Настроение

У этой истории классическое настроение Мира Тьмы: дезориентация в городе, ставшим незнакомым из-за раскрытых секретов. От жестокой начальной сцены в ванне отеля до напряженного столкновения в конце, атмосфера этой истории состоит из странности и несоответствия: странные вещи происходят в нормальных местах.

Краткое описание

Один из персонажей просыпается в ванне со льдом, и одна из его почек украдена. Затем персонажи идут по следу вора, но что именно столкновение с ним принесёт, зависит от того, какую историю вы хотите рассказать.

История

Люди крадут органы уже долго время, а почки выполняют в теле важную роль. Они отфильтровывают токсины из крови, и на них расположены надпочечные железы. Возможно, вы захотите провести небольшое исследование по истории продажи органов и биологической важности почек. Но правдоподобие будет лучше реальности. Медицина в вашей истории не должна быть по-настоящему достоверна. Она должна казаться реалистичной, но не должна быть реальной.

Если вы проведёте небольшое исследование, то используйте свои знания о почках, чтобы придать вашей истории правдоподобие. Бросьте несколько медицинских терминов, чтобы сделать персонажей выглядящими осведомлёнными и создать смутную медицинскую атмосферу, но не забывайте, о чём на самом деле ваша история: о неожиданных актах насилия и мести, и о погружении в отвратительную субкультуру, контактирующей с внешним нормальным миром только через жестокость, коварство и бесчеловечные преступления.

Кое-какая правдивая информация по почкам и похищению органов имеет тематическое значение для вашей истории, и/или может выполнять механическое назначение в сюжете. Символическое и практическое значение почек как фильтров крайне важно для мотивов демонологов и тайных хирургов, описанных далее в этой главе, тогда как присутствие и назначение надпочечников существенно для целей наркоманов.

Система – Флэшбэки

«Невольные доноры органов» прекрасно подходит для флэшбэков, потому что жертва многое не может вспомнить о том, что случилось в ночь нападения. Флэшэки полезны, используете ли вы их для предоставления зацепок в драматически подходящие моменты, или дать игрокам шанс оказать ретроспективное влияние на действия, предшествующие первой сцене вашей истории.

Флэшбэки могут происходить в любом кажущемся вам подходящим акте истории. Вы можете использовать их во втором или третьем акте, чтобы ненавязчиво повлиять на принимаемый персонажам драматический выбор. (Убьёт ли жертва нападавшего, если она вспомнит себя под ножом?) Вы также можете использовать флэшбэки в первом акте, чтобы привести дело в движение.

Флэшбэки как экспозиция

Этот метод – самый простой способ использования флэшбэков. Когда игрокам или их персонажам нужна важная зацепка для продвижения истории или прояснения раскрытой в ходе расследования информации, вы можете показать ночь нападения и предложить кое-какие мучительные детали, которые помогут направить персонажей.

Но тщательно учитывайте, как много информации вы раскроете через флэшбэки. Вы же не хотите, чтобы игроки просто ждали следующего диафильма, который расскажет им,

что делать. Флэшбэки могут оказаться ненадёжными, окрашенными злобой или горем жертвы. Флэшбэк может предоставить всего лишь обрывок диалога или крошечную тактильную деталь – достаточные, чтобы мотивировать персонажей, но недостаточные для того, чтобы закрыть дело. К примеру, персонаж может порезать палец ножом или бумагой и вспомнить момент, когда с нападавшим случилось то же самое – что даст персонажу вспышку воспоминаний о руке нападавшего и, возможно, ещё парочке выразительных деталей.

Отыгрываемые флэшбэки

Отыгрываемые флэшбэки служат, по сути, той же цели, что и экспозиционные флэшбэки; разница в том, что отыгрываемые флэшбэки дают игроку реальное влияние на предысторию, уменьшая его ощущение, что он и его персонаж были беспомощными жертвами. Отыгрываемый флэшбэк – это просто действие, которое происходит во флэшбэке, действие, результат которого вы не предопределяете заранее, пусть даже оно и происходит до начала сценария.

Главное в таких флэшбэках – они должны быть короткими и впечатляющими. Вам потребуется сфокусировать каждый флэшбэк на отдельном важном решении (к примеру, набрасываться на похитителя почек или нет?), представленном отдельным действием. Помните, что результат нападения является предreshённым исходом – жертва становится жертвой. Такие отыгрываемые флэшбэки дадут игроку ощущение свободы воли, несмотря на становление его персонажа жертвой.

Чтобы отыгрываемые флэшбэки принесли какую-либо пользу для истории, последствия действия персонажа во флэшбэке должны помочь или помешать персонажам позже в истории. Флэшбэки следует создавать так, чтобы они соответствовали обстоятельствам вашей истории, но ниже представлено несколько примеров для начала:

- **Соппротивление:** Сила + Холодное оружие – Защита похитителя почек. Персонаж вспоминает ночь нападения, когда ему удалось схватить что-то крепкое, вроде пепельницы или скальпеля, и раз ударить по нападавшему до того, как подействовал анестетик. Если похититель получил повреждения от этой атаки, то он может всё ещё быть ранен, когда персонаж найдёт его – возможно, он будет узнан по ранам или синякам. Удалось ли жертве навредить похитителю или нет, одно это нападение может заставить похитителя относить к персонажу при следующей встрече с большим подозрением (или злостью).

- **Запоминание важной детали:** Сообразительность + Выносливость. В этом флэшбэке у персонажа есть шанс зафиксировать в памяти какую-либо существенную деталь во время сражения с действием анестетика. Возможно, персонаж придумал какое-то мнемоническое правило, чтобы не забыть её и со временем вспомнить, когда он придёт в себя. (Может, песня «Пляж Корпус-Кристи» застряла в голове персонажа из-за того, что он пытается напомнить себе о родном городе нападавшего?) Каждый набранный в этом действии успех даёт персонажу дополнительный дайс на добавление к любому другому запасу дайсов во время расследования во втором акте. Эти дополнительные дайсы могут быть потрачены все сразу или разделены на несколько действий.

- **Контакт с нападавшим:** Манипулирование + Эмпатия – Самообладание. Либо во время ослабления в работе анестетика, либо во время разговора в баре перед этим, у жертвы есть возможность оказать эмоциональное воздействие на нападавшего. Если он преуспеет в этом действии, он получит бонус +3 на одно Социальное действие против нападавшего во время столкновения в третьем акте. Если ему не удастся, жертва запутается в своих эмоциях в последнем акте, получив штраф -2 на броски сопротивления навыкам Запугивания, Убеждения или Эмпатии антагониста – присутствие нападавшего заставляет жертву снова чувствовать себя маленькой и слабой.

Мотивация

В этой истории один персонаж или несколько просыпаются внутри городской легенды.

В начале истории персонаж, которого вы выбрали в качестве жертвы легенды, просыпается в ванне отеля, полной воды со льдом. Рядом с ним телефон. Рядом с телефоном записка. Что произойдёт дальше – зависит от игрока. Будем надеяться, что персонажи займутся поиском преступника.

Если нужно, вы можете выбрать целью одного из Слуг, Наставников или союзников персонажа вместо него самого. Для некоторых игроков неизбежное становление их персонажа жертвой может оказаться раздражающим, а не пугающим. Некоторым игрокам не доставляет удовольствия такого рода ужас. Вы лучше знаете своих игроков, но самым запоминающимся началом для этой истории будет то, которое лично задевает персонажей.

Факт похищения вашей почки пугает, и преследование виновника может быть таким же пугающим. Персонажи могут почувствовать ужас перед нападавшим и решить избежать остальной части истории – пока что. Ниже перечислено несколько способов, с помощью которых вы можете вдохновить игроков вернуться на игровое поле:

- **Они сами по себе.** То, что в ранних сценах скажут специалисты скорой помощи, доктора, родственники, Слуги и другие персонажи Рассказчика, имеет существенное значение. Вам нужно недвусмысленно дать понять игрокам: расследование произошедшего зависит от них самих. Не налегайте на использование фаталистического, типа «мы ничего не можем сделать», отношения парамедиков и полиции, если думаете, что игроки найдут в нём слишком много скрытого смысла. Не предоставляйте им энергичного детектива, если думаете, что игроки будут ожидать от него выполнения всей работы за них. Куда игроки, туда и персонажи, так что используйте диалоги, чтобы вдохновлять игроков на начало действий.

- **Дайте им сначала исцелиться.** Персонажи могут быть не в состоянии проводить расследование нападения, если они всё ещё не оправились от травм. Это справедливо. С одной стороны, вы хотите, чтобы они ради драмы отправились ранеными во тьму, но с другой стороны, без них истории не будет. Можете смело перематывать несколько недель ради возможности играть, если это поможет. Но не забывайте подчёркивать непреходящие боли и шрамы, оставшиеся с запустившей историю ночи – такие вещи не должны затрагивать игровую механику, чтобы затрагивать драматизм.

- **Последующие опасности.** Детектив, расследующий это дело, заминает его. Один из помогавших вам в госпитале парамедиков пропадает. Портье, бывший крупной зацепкой для полиции, найден мёртвым. По какой-то причине, зависящей от выбранных вами антагонистов, нападение было не концом, а только началом. Если персонажи ничего не сделают, то пострадает или умрёт ещё больше людей.

- **Кошмары.** Этот метод жёсток, но работает: кошмары мучают персонажей до тех пор, пока они не найдут ответы и не осмыслят произошедшее с ними. Являются ли эти кошмары эхом некоего колдовства, совершаемого с их пропавшими почками, или персонажи просто психологически травмированы перенесённым испытанием? В обоих случаях персонажи не смогут убежать вечно. (Чтобы придать этому варианту реальную силу, дайте жертве или близкому к ней персонажу отклонение, отражающее мешающий ей страх.)

- **Случайная встреча.** Спустя недели или месяцы после нападения персонажи случайно наталкиваются на кого-то из встретившихся им в ночь нападения. Вначале персонаж может быть не уверен, что это тот же самый человек – но это так. Ответы находятся на расстоянии вытянутой руки от него. Что он сделает, чтобы получить их? (Этот вариант может даже быть ложной уликой, будучи проявлением варианта «Кошмары». Что, если персонажи навредят невинному незнакомцу из-за того, что примет того человека за похитителя почек?)

АКТ 1

История начинается там, где заканчивается городская легенда: в ванне отеля, полной льда, рядом с телефоном и написанной от руки запиской. Жертва (жертвы) просыпается, чувствуя боль и замешательство. Дальше неясная путаница затуманенных наркотиками воспоминаний проведёт персонажей через короткий второй акт во второй.

В этом акте немного моментов принятия ключевых решений, но на этом этапе у персонажей мало свободы. Первый акт является немного рельсовым, чем-то вроде интерактивной видеозаставки в компьютерной игре, так что не задерживайтесь здесь. Воспользуйтесь первым актом для развития сценария, создания настроения и затем займитесь вторым актом.

Тем не менее, первый акт является наиболее подробно описанным здесь. Будем надеяться, что эта детализация поможет вам адаптировать эту историю для ваших игроков. Возможно, вы будете пользоваться кусочками этой информации на протяжении всех трёх актов. Первый акт должен занять только 10-20% истории, хотя информация из него отражается во всех последующих событиях.

Сцена 1: Пробуждение

Жертва просыпается в ванне отеля, и городская легенда оживает. Если вы не хотите импровизировать с описанием, прочитайте любой или все из следующих отрывков.

Лёд. Лёд звенел. Талая вода от плавящихся кубиков, подобно ведёрку с холодным пивом, медленно нагревалась в лучах солнца. Боль от ваших замерзающих пальцев ног поднялась на поверхность спящего разума, за чем сразу же последовала такая необходимость в мочеиспускании, как если бы вы были пластиковым пакетом с мочой, который вот-вот порвётся по швам. Вы почувствовали запах алкоголя и мыла.

Ваши глаза сфокусировались и обнаружили ванну отеля. Ваша правая рука висела, привязанная к металлическому поручню ванны пластиковым хомутом. Вы лежите голым в ванне с розовым льдом, а вокруг ваших ног болтались кровавые завитки. Всё ваше тело болело. Болели кости, одревеневшие от проведённой в ванне ночи, болели серые припухлости синяков, голову давяще окутывало похмелье, а в боку болезненно протестовал глубокий надрез.

Казалось, что вы были приклеены изолентой ко дну ванны, и каждое движение рвало эту ленту на вашей кричащей от боли коже.

Но это была не изолента. Вы нащупали пальцами колючую, похожую на кактус поверхность жёстких швов. За дно ванны задевали тугие стежки, удерживающие вместе края расположенного под вашими рёбрами шрама в форме буквы «С».

Пол был захламлен выброшенными пластиковыми упаковками и использованными резиновыми перчатками. Окровавленные салфетки и вытащенные из рулонов бумажных полотенец картонные трубки лежали у ножек деревянного стула. На покрытом цветочными узорами сиденье стула находился белый гостиничный телефон, чей провод был натянут до предела. На сиденье лежал сложный обрывок бланка отеля. На нём жирными, чёрными буквами было написано: «Позвони 911».

Звонок и ответ

Первым реальным решением жертвы будет что делать с телефоном. Привязанный к ванне, он, в основном, ничего не может сделать до прибытия помощи. (Возможно, появятся остальные персонажи, чтобы жертва не успела слишком глубоко погрузиться в историю без них.) По какому бы телефону не позвонила жертва, помните о темпе и атмосфере этого акта: туманный, похожий на сон, ужасающий. Вместо отыгрыша

конкретных диалогов дайте жертве только обрывки слов, которые она может вспомнить. К примеру, «Вы помните, как диспетчер 911 спрашивал ваш номер отеля. «Нет ли его на передней стороне телефона, сэр?», и он там был».

Предположительно, рано или поздно приедут paramедики и полиция. В ином же случае (возможно, персонажи из тех людей, что стремятся избегать контактов с полицией), приспособьте действие к выбранному персонажами курсу. Замените paramедиков на друзей или Союзников жертвы, смените приёмное или реанимационное отделение на дешёвый номер в отеле. Но что бы вы не делали, не поддавайтесь искушению использовать диспетчеров 911, paramедиков или других респондентов для комического эффекта. Используйте наброски диалога и холодное, профессиональное поведения для напоминания жертве о серьёзности ситуации. К примеру:

«Сэр, сейчас вам нужно лежать неподвижно. Необходимо, чтобы эти швы остались нетронутыми, ясно?»

«Хорошо, давайте перенесём его на носилки. Осторожней с ногами, с него сейчас довольно сильно течёт».

«Мужик, ещё бы полчаса, и ему бы могло и не хватить такой дозы».

Время между ответом и восстановлением (смотрите «Сцена 2: Восстановление») не предназначается для игрового опыта – персонажи возьмут контроль в свои руки в начале Второго Акта. Для добавления интерактивности и глубины в эту череду сцен, вы можете поэкспериментировать с отыгрываемыми флэшбэками (смотрите ниже), которые закончатся полным восстановлением контроля игрока над персонажем при пробуждении в течение «Сцены 2: Восстановление».

Если вы будете делать какие-либо броски в этой сцене (помните, что лучше будет использовать это время для развития истории и позвольте жертве описывать сцену), не забывайте о травмах персонажа, описанных позже в этой главе в «Нанесённом ущербе».

Что было прежде

Как жертва оказалась в ванне отеля? Как она встретилась с нападавшим? Почему жертва не сбежала от нападения? Ответы на эти вопросы зависят от жертвы – не каждый будет разговаривать с незнакомцами в баре отеля – и являются частью тайны, запустившей историю. Если персонажи хотят ответов на эти вопросы, им придётся найти нападавших и спросить их.

Однако, непосредственно сейчас можно ответить, что жертва много не помнит. Анестетик, который использовал нападавший (и немного драматической вольности) проделал дыру в воспоминаниях. Всё, что жертва может вспомнить, это вспышки пугающих образов – окровавленные руки, придавливающие её к холодной керамике, металлический запах анестетика, брызгающего из шприца, треск резиновых перчаток, вонь горелых спичек.

Значимые детали выходят на поверхность, только когда они нужны вам, чтобы продвинуть персонажей по истории, удовлетворить интерес игроков или напугать их. Эти детали приходят в виде флэшбэков, описанных ранее в этой главе.

Ниже представлены два примера нападений, которые вы можете использовать для создания собственной версии событий:

- События ночи произошли так же, как это было описано во вступлении к главе, где подмешанный в баре отеля в напиток наркотик привёл на верхнем этаже жертву в бесчувственное состояние, в котором она получила ещё несколько доз медицинского анестетика. Это событие оставляет персонажу очевидную зацепку: бармен может что-то запомнить, или даже быть тем, кто подкинул наркотик в напиток. Этот вариант хорошо подходит для социально ориентированных жертв или персонажам с Преимуществом Завсегдатай.

- Это было случайное нападение. Жертва попала в засаду, когда садилась в машину (или ждала автобус или метро) на пустынной парковке и проснулась в номере отеля, не имея ни малейшего представления о том, как она туда попала – её либо вырубил ударом, либо усыпили носовым платком со снотворным. Эта версия не оставляет персонажам никаких зацепок, кроме предоставляемых флэшбэками или базовых зацепок в отеле, но позволяет объяснить, как могла произойти атака на практически любого персонажа, независимо от его или её общительности.

Сцена 2: Восстановление

Предположительно, жертва на машине скорой помощи попадает в местную больницу, где она постепенно восстанавливается от своих травм (см. с. 62-63 **Книги правил Мира Тьмы**). Вы можете захотеть отойти от жёсткого реализма ради драмы. Даже если бы в реальном мире человеку в положении жертвы не позволили выписаться из больницы, жертве должны позволить уйти в драматически подходящее время, чтобы вы могли перейти ко второму акту.

Если это добавит правдоподобия или саспенса, то персонажам может помочь незаметно вытащить жертву медсестра, чтобы жертва смогла отомстить (такая медсестра может стать в будущем прекрасным Союзником или Контактom). Это может быть замечательной возможностью для персонажей воспользоваться Скрытностью, Убеждением или даже Ресурсами (для взяток).

Потратит ли жертва на восстановление день или месяц, эта часть истории за игровым столом должна пройти быстро. Вместо того, чтобы все игроки, кроме жертвы, занимались какими-то делами, пока та лежит в кровати, позвольте каждому персонажу выполнить одно действие за проходящее время. Сведите это действие к одному абстрактному запасу дайсов, описывающему, как потрачено это время – например, Интеллект + Образование для времени, потраченного на исследования, Манипулирование + Медицина для времени, потраченного на опрос докторов. Если действие в этот промежуток времени успешно, дайте персонажам зацепку или наводку на следующую часть истории; если оно окончилось неудачей, то это время просто не принесло ничего стоящего. Используйте дополнительную информацию по почкам и краже органов в качестве источника зацепок. Воспринимайте это как монтаж фильма, который излагает время восстановления за несколько минут экранного времени, или просто перепрыгивает к концу восстановления («Неделей спустя, когда вы вышли из больницы на душный летний воздух...»).

Период восстановления также является тем временем, в которое вы раскроете длительные последствия нападения. Насколько будут плохи дела жертвы, решаете вы. Если персонаж потерял одну или обе почки, у него теперь будет соответствующий недостаток (смотрите врезку).

Новый физический Недостаток: Потерянные почки

Единственная почка: Вашему персонажу недостаёт одной почки, от рождения или в результате какой-либо травмы в жизни (например, насильственного изъятия органов). В целом, человек с одной почкой может жить обычной жизнью, если только обстоятельства не будут угрожать его оставшейся почке. Этот Недостаток драматически важен лишь тогда, когда Рассказчик создаёт истории, обращающиеся к этому состоянию персонажа, или когда он дополняет такой Недостаток, как Зависимость от алкоголя. Любая проверка Выносливости для определения сопротивления персонажа токсинам или связанным с почками эффектам, не получает преимущество правила снова-десять.

Острая почечная недостаточность: У вашего персонажа нет функционирующих почек, вероятно, в результате болезни или нападения. Ваш персонаж должен проходить каждые три дня трёх-пятичасовую гемодиализную терапию, чтобы очистить свою кровь от отходов и воды. Если он не может пройти такую терапию, которая подразумевает неподвижное сидение в комнате, пока его кровь прокачивается через диализный аппарат, то он будет получать один пункт летального урона каждые 12 часов. Этот урон нельзя исцелит через одну лишь первую помощь или стабилизацию; для него требуется особое медицинское обслуживание и оборудование.

Вне зависимости от того, получает ли он регулярную терапию или нет, персонаж получает штраф -2 на броски Выносливости для сопротивления токсинам в крови или связанным с почками эффектам и не использует правило снова-десять в этих бросках. Его диета также изменяется (поступление соли, калия, фосфора и воды должно тщательно контролироваться), что обеспечивает вас простыми деталями для отыгрыша.

Вы можете позволить персонажу легко отделаться:

<p>«Удивительно, но вам повезло, – сказал доктор. – По какой-то причине они не забрали вашу почку. Они явно поковырялись вокруг, но видимо они трусили. Что бы ни произошло, со временем с вам всё будет в порядке».</p>
--

В Мире Тьмы это может оказаться ещё более нервнующим, чем похищение органа. Не забрали ли нападавшие что-то другое у жертвы? (Возможно, редкую третью почку?) Не оставили ли они что-нибудь? Если вы решите пойти этим путём, вы должны сами ответить на этот вопрос, но самым простым ответом будет то, что жертва, по неким причинам, оказалась неподходящей для нужд антагонистов.

Здесь есть очевидный риск того, что персонажи могут не заняться расследованием (или мстью), если они отделаются так легко. Не дайте им осознать свою удачу и оставить всё это позади – вы сами знаете, сколько усилий требуется для принуждения ваших персонажей. Делайте то, что необходимо.

Нанесённый ущерб

Точный объём нанесённых жертве повреждений определяете вы, в зависимости от нужд вашей истории, но ниже представлены несколько рекомендаций:

Базовый урон. Жертва должна получить как минимум от трёх до пяти очков летальных повреждений от самой хирургии, и остальные клетки Здоровья должны быть заполнены тупым уроном от операции и ледяной ванны (см. «Экстремальные температуры», с. 181 **Книги правил Мира Тьмы**).

Фактор времени. Увеличьте или уменьшите причинённые жертве повреждения для контроля темпа или реализма первого акта. Больше повреждений дольше задержат жертву в больнице или усложнят для неё побег. Меньшее количество повреждений объяснит раннюю выписку из реанимационного отделения. Большой объём повреждений может добавить напряжения позже в истории, поскольку персонажи будут беспокоиться о подвергании жертвы ещё большему ущербу, но это также может сделать их слишком пугливыми, чтобы рисковать.

Улики. Характер ран жертвы должен что-нибудь сказать о нападавших. Точные, чистые разрезы подразумевают опытную руку, тогда как уродливые швы означают новичка или спешную работу. В целом, чем больше очков в Медицине у нападавшего, тем меньше урона он нанёс жертве. (Это своего рода улика, которую вы можете сообщить следователю, подкованному в Медицине.)

Сцена 3: Жертвы и закон

Как можно скорее проясните для игроков и их персонажей, что полиция им мало чем поможет. (Это может быть уже очевидно, если персонажи преступники или беглецы или по какой-то ещё причине не желают просить об официальной помощи). Вы можете довести это до них, когда будете подводить итог потраченному на восстановление времени:

Следующие несколько дней проходят в дымке из равнодушных детективов и отстраненных докторов, каждый из которых относился к вам как к номеру дела или папке с бумагами, а не как к человеку. Вы подслушали, как один из детективов сказал своему напарнику: «Украденная собственность всё равно почти никогда не возвращается в целости. Лучше потратить наше время на дела, которые мы можем завершить». Это было последнее, что вы от них слышали.

Вы также можете передать эту информацию через диалог с Контактom, Союзником или другим второстепенным персонажем из полиции:

«Дело в том, что такого рода вещи не так уж редки, как вам может казаться. Но они достаточно редки, чтобы у нас не было никакого опыта в раскрытии таких дел. Эта хрень продолжает происходить, потому что она сходит им с рук. Вам придётся с этим смириться: дело вряд ли будет раскрыто в ближайшее время, если только вы не пойдёте и не разберётесь с этим сами».

Если кто-либо из персонажей является копом, то будьте готовы сделать то же самое исключение из реальности, как и в случае больницы. Формально офицерам полиции никогда не позволяют расследовать дела, в которых они или их близкие являются жертвами, но люди постоянно нарушают правила ради других (или требуют у них возвращения услуги).

Акт 2: Расследование

В начале второго акта персонажи выходят в Мир Тьмы, чтобы расследовать нападение. Внешне кажется, что этот акт о поисках персонажами информации – ведущим вопросом для них является «Кто похищает почки, и зачем они это делают?». Но для вас – Рассказчика и управляющих персонажами игроков – настоящим вопросом является «Чего персонажам будет стоить поиск ответов?».

В конце концов, с трудом, отважно, безобразно, аморально или несмотря на принятые игроками решения, но персонажи преуспевают. Хорошо, если история закончится на антиклимаксе в конце 3 Акта, но если история просто застрянет в ходе 2 Акта, то она провалится как триллер.

В том, чтобы быть поставленным в тупик непостижимыми тайнами теневого мира, нет ничего захватывающего. Ваши персонажи не хотят быть заблокированными от скрытой культуры похитителей органов, они хотят рискнуть войти в это тайное сообщество и стать шокированными тем, что обнаружат там. Вы должны провести их туда.

Не позволяйте персонажам потерять след. Нерешённой тайне нельзя стать последствием неудачи в любой из сцен.

Последствием неудачи должна стать усугублённая, требующая больше усилий или затрат ситуация в следующей сцене. Последствиями неудачи должны быть потерянные ресурсы, поскольку персонажам приходится тратить время, деньги или услуги, спасая разговор или развязывая языки. Последствием неудачи должна быть угроза морального разложения, поскольку персонажи вторгаются на чужую собственность, крадут, запугивают или прибегают к насилию ради правосудия или мести.

Помните, что ваша цель отличается от цели антагонистов. Вы здесь не ради того, чтобы помешать персонажам узнать правду, вы здесь для того, чтобы оживить для игроков Мир Тьмы.

Следуя за зацепками

Расследование персонажей должно казаться сложным, но на самом деле оно простое. Вы предоставляете персонажам чёткие зацепки для следования, а игроки решают, в каком порядке их отрабатывать и как себя при этом вести. Каждая сцена расследования заканчивается раскрытием для персонажей одной или нескольких зацепок, пока они не достигнут решающей сцены с антагонистом.

Чтобы определить, как эти зацепки будут разворачиваться, вы должны понять, чего хотят персонажи. Собираются ли они наказывать всех, кто, даже поверхностно, связан с нападением? Собираются ли они приберечь своё возмездие для антагониста, оказавшего основное влияние, чьей виной является нападение, или их интересует только сам похититель, сделавший разрез? Собираются ли они найти получателя почки жертвы, чтобы выяснить, кто извлёк из этого пользу?

Самый простой способ определить, чего хотят персонажи – это спросить игроков: «Чего ваши персонажи надеются достичь?» Они хотят ответов, мести, закрытия дела, силы или чего-то ещё? Чего бы они не хотели, вы должны заставить их думать, что их цель находится на конце следующей зацепки – у следующего вора будет их почка, следующая цель является виновником, у следующего торговца краденым будут все ответы. Цепочка зацепок не должна быть длинной, но каждая из зацепок должна быть интересной, проливающей новый свет на скрытую субкультуру, которую исследуют персонажи.

Для создания этой цепочки свяжите вместе некоторых из антагонистов из раздела «Правды». Все эти персонажи косвенно связаны с нападением, даже если они в нём не участвовали. В зависимости от того, какую цепочку зацепок вы хотите собрать, различные антагонисты могут быть обычными знакомыми, конкурентами по бизнесу, идеологическими противниками, деловыми партнёрами, живущими отдельно любовниками или кем угодно ещё, кто сохранит игроков заинтересованными, удивлёнными и погружающимися ещё глубже.

Ниже представлено три примера цепочек зацепок, все начинающиеся на месте нападения и связывающие антагонистов различными способами:

- Цепочка уличного уровня основана на деловых отношениях и является хорошим примером для персонажей, желающих узнать конечного адресата украденного органа.
- Бармен или служащий отеля знает торговца органами как полувсегдашняя бара, и знает, что у того есть сезонный билет на передний ряд на выступления местной спортивной команды.
- Торговец раскрывает, что разрез делал не он, он просто был рядом, чтобы накачать цель наркотиками и упаковать орган для тех, кто резал – Адреналиновых наркоманов, раздающих наркотики в танцевальных клубах центра города.
- Адреналиновые наркоманы оставили надпочечники и продали почку на чёрном рынке через интернет местному покупателю; всё, что у них есть – это его адрес.
- Персонажи приходят по этому адресу и находят логово Обжоры.
- Эта цепочка основана на манипулировании и применении могущественных закулисных фигур, издавна дергающих за ниточки, и является хорошим примером для персонажей, желающих раскрывать тайные организации.
- Портье был в сговоре с Адреналиновыми наркоманами, которые договорились поставлять ему наркотики в обмен на помощь и молчание.
- Адреналиновые наркоманы несколько месяцев работали на торговца органами, пронюхавшего об их деятельности и использовавшего их в качестве дешёвых живых ресурсов.

- Торговец органами начал заниматься подобной торговлей, когда Укротители демонов впервые наняли его для похищения почки; с тех пор они продолжают заниматься этим бизнесом.

- Но мотивация Укротителей демонов является чушью – «демон» является всего лишь чем-то, что Бессмертный алхимик использует, чтобы сохранять их мотивированными и молчащими.

- Один из Укротителей демонов знает, что Бессмертный алхимик изредка забирает себе почки, и подозревает, что он использует их для чего-то иного. Если персонажи раскроют ложь Бессмертного алхимика, то Укротители демонов нападут на него.

- Эта запутанная цепочка основана на долге, жадности и преступлении. Это хороший пример для отталкивающей, сложной сети странных случайных совпадений, подходящий для персонажей, желающих сложную историю или огромное количество мести.

- Портье получил от торговца органами внушительную взятку за молчание.

- Торговец органами планировал продать почку Укротителям демонов, но его, угрожая пистолетом, ограбил Адrenalиновый наркоман, которому торговец продавал органы раньше. Торговец с радостью направляет следователей к этому наркоману, чтобы отомстить и сохранить свои руки чистыми.

- Наркоман отдал орган в качестве оплаты Бессмертному алхимику, создателю наркотика для Адrenalиновых наркоманов.

- Лаборатория Бессмертного алхимика в трейлерном парке оказалась ограблена, а сам алхимик мёртв. Его почки (включая почки жертвы) были похищены его соседом – Обжорой, который неделями следил за алхимиком.

- Кровавый след и запах масла и чеснока приводит следователей к жилищу Обжоры на другой стороне стоянки, в котором вот-вот будет приготовлена почка жертвы.

Высокая цена

Драма в каждой сцене расследования возникает из-за возможной личной цены каждого интервью для персонажей. Каждая зацепка в расследовании должна для следователей что-то ставить под угрозу. В основе каждой сцены лежит драматический вопрос: «Чего будет стоить получение следующей зацепки?»

Поведение каждого из антагонистов будет различаться в зависимости от того, что следователи поставили на кон. Вы можете с лёгкостью изменять поведение антагонистов, основываясь на нуждах вашей труппы и истории, чтобы оно подходило самой важной для ваших игроков и их персонажей цене.

Вот некоторые идеи для обдумывания:

- **Воля.** Воля является полезным ресурсом в любой сцене. Чтобы побудить игрока использовать Волю, разместите ваши сцены в неблагоприятной обстановке и обстоятельствах – в темноте, под дождём, на территории антагониста – чтобы незаметно подстегнуть к использованию Воли для уравнивания шансов. Другим хорошим вариантом спровоцировать трату Воли являются состязательные действия. Но не позволяйте затратам Воли быть только механическими. Драматизируйте использование Воли; персонаж, у которого осталось немного очков Воли, устал, возможно разбит и, вероятно, склонен к потаканию своим Порокам. Если персонаж обращается к пьянству или к насилию во время сцены в качестве способов восстановления Воли, то это будет высокой ценой.

- **Нравственность.** Насколько плохо персонажи относятся к антагонистам? Какие грехи совершают персонажи, чтобы получить желаемое? Помните, что не имеет значения, что Адrenalиновый наркоман попытался сбежать, или торговец органами назвал мать персонажа шлюхой, подобное всё равно морально не оправдывает воровство, жестокость

или убийство со стороны персонажей. Рискнут ли они моральным разложением, чтобы достичь своих целей?

- **Расположение.** При погружении в нелегальную субкультуру кражи органов у персонажей может развиваться определённая репутация. Если они вначале подружатся с торговцем органами, позже это может упростить разговор с Укротителями демонов. Или же, если персонажи будут вести себя хорошо с наркоманами, Бессмертный алхимик может не принять их всерьёз. То, как они будут взаимодействовать с каждым из антагонистов, принесёт или будет стоить персонажам расположения и уважения где-нибудь в другом месте. Если персонажи требуют поддержки от Контактов или Союзников, эта поддержка может позже исчезнуть.

- **Ресурсы.** Рутинные и материальные ресурсы, такие как деньги, время и боеприпасы, также могут быть подвергнуты испытаниям. Арест за нападение на портье стоит персонажам времени и оставленных в залог денег. Каждая зацепка, за которой они следуют, потенциально даёт финальному антагонисту время на побег или подготовку. Простой ценой для добавления в любую цену может быть предельный срок: к примеру, если персонажи не перейдут от одной зацепки к другой за какое-то количество минут, то они обнаружат, что следующая зацепка усложнилась из-за предупреждения о прибытии персонажей, отброшенных улик или головорезов, собирающихся избиением заставить персонажей оставить это дело. Если они не доберутся до финального антагониста вовремя, то почка жертвы будет потеряна безвозвратно.

Акт 3: Столкновение

Как закончится эта история? Какова её мораль? В конечном счёте, это за своих персонажей решают игроки. Ваша работа состоит в том, чтобы создать драматическую ситуацию, в которой ни одно из действий не будет явно морально оправданным, и затем спровоцировать игроков принять трудный выбор.

Мораль этой истории – если она есть – естественным образом возникает из этого трудного выбора и его последствий для персонажей. (Не путайте мораль истории с её темой, которую вы должны стараться подчёркивать в каждой сцене.)

Акт 3 начинается с того, что персонажи находят финального антагониста вашей цепочки зацепок. Этот антагонист, вероятно, является напавшим на жертву персонажем Рассказчика, конечным получателем украденной почки или человеком, запустившим всю цепочку событий и в итоге извлёкшим пользу из преступления. Третий акт может состоять из одной сцены, в которой персонажи сталкиваются с главным антагонистом истории и решают, что с ним делать, или акт может состоять из нескольких сцен, в которых персонажи преследуют антагониста, ловят его и доставляют властям. В этом акте у персонажей есть настоящая свобода, так что вы должны быть готовы к использованию любой из систем **Книги правил Мира Тьмы**, в случае, если действия персонажей приведут к погоне, бою, допросу или чему-то ещё.

Как бы не разворачивалось действие, следите за трудным решением. Каждый из антагонистов приносит с собой драматический выбор, с которым персонажи должны столкнуться и разрешить его. Последствия их решения должны выйти наружу в более поздних историях хроники.

Трудный выбор

Решения, которые персонажи принимают во время кульминации, не должны быть простыми. В идеале, они сталкиваются с моральной дилеммой, достаточно сложной, чтобы породить спор (но не обязательно аргументы) среди игроков.

Сутью классической дилеммы является выбор из двух зол. К примеру, совершат ли персонажи убийство, или они пойдут на риск того, что ещё большему числу людей навредят в будущем? В последнем акте вы должны сделать эти два выхода очевидными для игроков и их персонажей. Вы можете сделать это через диалог с антагонистом

(«Давай, арестуй меня. Меня выпустят под залог к среде.») или просто сообщив игрокам что-то, что их персонажи должны суметь осознать, например: «Если она говорит правду, то вы выпустите монстра, если позволите ей уйти».

Этот процесс не должен быть долгим и раздражающим, но должен быть драматичным. Должен быть значимым. К примеру, если персонажи решат пустить пулю в Обжору, нажатие на спусковой крючок не должно быть обычным мгновенным действием, таким как раунд битвы.

Вместо этого замедлите происходящее, задержитесь на щелчке и движении курка. Остановитесь на том, как вздрагивает (или не вздрагивает) ствол прямо перед тем, как выходит пуля. Дайте ощутить запах кордита. Сделайте этот выстрел самым громким в этой истории.

Последствия

Последствия выбора персонажей являются тем, что придаёт их столкновению драматический вес. Результаты их действий должны затрагивать персонажей в следующих историях, будь то эмоциональное изменение или механическое. В Мир Тьмы встроено множество существенных последствий для вашего использования: персонажи могут потерять Контакт или Союзника, они могут получить запись в полицейском досье и оставить под удар свой Статус в этом городе, они могут изменить свою Нравственность или развить у себя отклонение.

Некоторые из последствий могут быть такими же значительными даже без непосредственных механических изменений. Персонажи могут нажать себе ужасных новых врагов или изменить свои взаимоотношения с друзьями или товарищами. Возможно, после того, как персонаж стал убийцей, его Слуга станет относиться к нему по-другому. Возможно, полиция начнёт следить за персонажами после того, как они приведут похитителя органов, утверждающего, что он сражается с дьяволом.

Недостатки на с. 217 **Книги правил Мира Тьмы** могут придать вес результатам сделанного в этом акте выбора. Для некоторых игроков простой отказ от возможности отомстить уже достаточно ужасен. В ином же случае своего часа будут ждать более ощутимые последствия: персонаж другого игрока пострадает от нового Недостатка.

Награды

Независимо от скверности нежелательных последствий, которые вы используете для придания силы трудному выбору этого акта, не мешайте игрокам и их персонажам извлекать пользу из участия в этой истории. Не наказывайте их за участие. Чтобы преуспеть, им придётся сделать сложный выбор, но они способны преуспеть.

Кроме обычной награды в виде опыта, персонажи могут найти новых Контактных и Союзников через взаимодействие с персоналом больницы, полицией или чёрным рынком. Персонажи могут найти и сохранить чемоданчик, полный денег, который прежде принадлежал торговцу органами. Они могут получить тайный запас адреналинового наркотика «Прилив». Они могут спасти жизни, вернув почки, предназначенные для трансплантации пациентам.

Хотя это Мир Тьмы и эта история явно мрачная для, как минимум, одного персонажа, награда по-прежнему существует, пусть даже её и приходится вырывать из мёртвых пальцев или вытаскивать скользкой и окровавленной из чьёго-либо тела.

Продолжения

Ключевая история рассказывает о возможности персонажей открыть скрытый мир похитителей, торговцев и покупателей органов. Эта история также может быть первой частью большей истории или целой хроники, потраченной на знакомство и становление частью этого подпольного сообщества. Со временем, все представленные ниже

антагонисты могут появиться в жизнях персонажей, возможно, став Kontakтами, Союзниками или Слугами.

В зависимости от того, как персонажи разберутся с совершённым против них в первой истории преступлением, их погружение в большой пруд может быть тихим и осторожным или шумным и резким. Скользнут ли они в эти воды и будут наблюдать за местной жизнью? Или они войдут со всплеском, взбаламутив весь пруд и притянув внимание большой рыбы?

Что бы они не делали, их жизни уже будут изменены виктимизацией. Последствия преступления могут быть личными – жертва возвращается к своей обычной жизни преподавателя или охотника на чудовищ, зная, что легенды о похитителе почек правдивы, но, ощущая себя не в силах что-то существенно изменить, проводит свою оставшуюся жизнь в надежде, что подобное не произойдёт с ним снова. Или же последствия могут быть крупнее, но не уходить корнями в сверхъестественное, из-за чего не станут основной чертой остальной части вашей хроники. Или же столкновение персонажей с похитителями плоти может доминировать над всей их оставшейся жизнью и историями, которые вы расскажете о них.

Ключевой вопрос здесь – достигнут ли персонажи в своих поисках напавших на них людей дна подпольного мира похитителей органов в вашем Мире Тьмы.

Правды

Чтобы создать ощущение наличия сложной субкультуры подпольных торговцев почками, вам нужно множество характерных персонажей для роли незнакомцев на дороге к правде. В идеале, вы дадите нескольким из этих персонажей (или другим персонажам их типа) небольшие роли, которые помогут персонажам следовать за зацепками с места преступления через посредников, мимо вспомогательных персонажей и свидетелей к антагонистам, у которых оказалась почка жертвы (Смотрите «Следуя за зацепками» в Акте 2: Расследование в поисках советов по использованию этих персонажей.) Разумеется, приветствуется создание собственных персонажей. (Для получения идей смотрите «Другие правды» в конце этого раздела.)

Каждый из этих антагонистов может служить вам и как свидетель и информатор, и как главный противник в кульминации истории. Представлены рекомендации по использованию каждого персонажа в обеих ролях и по использованию вашего выбора финального антагониста для приведения в соответствие и придания значения остальной части истории.

Использование антагонистов

Антагонисты, представленные в каждом из следующих вариантов, лишь частично описываются в игровых терминах. Остальные Черты определяете вы, в соответствии с персонажами игроков, чтобы они соответствовали уровню силы персонажей и тематике вашей истории. В этой главе не тратится место на Навыки и Преимущества антагонистов, вместо этого концентрация происходит на биографической информации и рекомендациях Рассказчику.

Если хотите, можете заполнить пробелы одним из двух описаний архетипических похитителей органов в конце главы, создавая из предоставленных частей подходящего антагониста для вашей версии истории.

Адреналиновые наркоманы

Вы всё поняли неправильно. Им не нужны почки, им нужны надпочечники. Адреналиновые наркоманы делают своего рода мистический наркотик из человеческого адреналина. Чтобы удовлетворить их зависимость, им нужно больше адреналина, а значит, и больше надпочечников. Искусственный адреналин не подойдёт – нечто в человеческом источнике даёт наркотику его превосходное качество. Они называют его

Приливом, не только из-за того, что приход от него настолько сильный (и потенциально смертельный), но и из-за того, что он увеличивает физическую силу и ловкость.

Адреналиновые наркоманы дадут вашему Миру Тьмы ещё один слой конспирологического безумия – даже сама идея о том, что они крадут почки, не та, какой кажется. Если они основные антагонисты вашей истории, то это будет история о замещении и абсурдной крайности современного потребления ради развлечения и тщеславия. Адреналиновые наркоманы так отчаянно хотят почувствовать себя живыми в безликой массе городского шума, что они следуют за своей зависимостью глубоко в человеческие внутренности.

По следу

Адреналинового наркомана можно найти на рейвах на складах и в наводнённых туристами дорогих танцевальных клубах, в которых посетители конвентов и жители пригородов переплачивают за паршивые напитки. Но поймать его будет сложно, если начнётся пешая погоня, и наркоман будет на Приливе (см. ниже).

Из-за того, что он трепло и прилипала, любой из других антагонистов с лёгкостью мог о нём услышать. Из-за того, что он эгоистичный, ничтожный трус, он, вероятно, уступит зацепку на других. У него много связей, и он хорошо информирован, хотя никто его не уважает. У Адреналинового наркомана много информации и очень мало ниточек, за которые можно было бы потянуть. Он хорошо подходит для запугивания персонажами.

• **Ресурсы.** Наркоман неплохо зарабатывает на продаже его наркотика, но он также меркантилен, так что его информацию можно купить модными вещами, стоящими Ресурсы •••• или больше. Но это должно стать испытанием не только денег персонажа, но и его чувства моды и связей. Наркоману нужны шикарные вещи.

• **Нравственность.** Наркомана не особо любят, и каждая указывающая на него зацепка должна это демонстрировать. Если его избыток, то никто не будет его оплакивать. Персонажей, однако, не очень успокоит тот факт, что они напали на непопулярного человека.

• **Расположение.** Обширные связи и болтливость наркомана означают, что, что бы персонажи не сделали для него или с ним, это наверняка станет известным. Причинение ему вреда породит у остальных страх и недоверие. Помощь ему заставит персонажей выглядеть лохами.

Столкновение

Трудный выбор: Остановить виктимизацию невинных людей и избавить улицы от опасного наркотика, или получить доступ к исключительно ценному ресурсу?

Это всего лишь вопрос жадности: наркоман готов позволить людям включиться в его деятельность, если это избавит его от боли или тюрьмы. Для некоторых игроков этический вопрос бледнеет перед лицом усиления. Готовы ли они позволить страдать незнакомцам ради собственной силы игроков? Если они попытаются найти компромисс, присматривая за деятельностью наркомана, они, по сути, войдут в наркобизнес.

«Стой-стой-стой! Спокойно! Чувак, эту хрень нельзя сделать без свежей плоти. Эм, новых желез. Если ты собираешься с пользой использовать эту штуку, разве того не будет стоить что кому-то причинят немного вреда? Вот, возьми. Сделай с этим что-нибудь хорошее и купи цену этого бизнеса, м?»

Прилив: Мистический адреналин

Этот наркотик, Прилив, представляет собой горькую жёлтую жидкость, принимаемую в виде капель в нос. Чтобы сделать его, персонажу нужны одна человеческая надпочечная железа, химикалии и оборудование вместе с лабораторией по производству мета в трейлерном парке (Ресурсы ••), а также рецепт. Приготовление

Прилива является длительным действием с броском Интеллекта + Медицины со штрафом -2 (из-за сложности наркотика); каждый бросок представляет собой четыре часа работы. Для каждого надпочечника могут быть сделаны два броска, и каждому успеху соответствуют две дозы Прилива.

Каждая принятая доза Прилива даёт бонус +1 дайс к Силе и Выносливости на время около часа. Дополнительные дозы увеличивают бонус, но не длительность. Каждая доза наносит два пункта тупого урона использующему, которые начнут исцеляться только после окончания действия наркотика. Когда наркотик прекращает действовать, ужасная дрожь накладывает штраф -2 на Атрибуты Аккуратности использующего на время в часах, равное числу принятых доз. Атрибуты не могут быть понижены ниже 0 таким образом.

Для передоза достаточно принять число доз, равное очкам Выносливости использующего. Передозировавшийся Приливом должен сопротивляться действию наркотика пассивным состязательным броском Выносливости + Решительности, противостоящим запасу дайсов, состоящим из его собственной увеличенной Силы +3. Если наркотик побеждает, то каждый успех наносит пункт летального урона, так как сердечнососудистая система разрушается, а почки с трудом пытаются справиться с избытком адреналина в теле.

Изначальный рецепт Прилива является не только фармацевтическим, но и алхимическим. Разработка аналогичного рецепта требует как минимум трёх очков в Оккультизме, но простое следование записанным инструкциям не требует никаких оккультных знаний.

Адреналиновый наркоман, Бен Эрнандес

Реплики: «Это отличная наркота. Ты, ты просто, ты не понимаешь этого, потому что ещё не почувствовал. Ты не знаешь, что такое прилив. Если бы ты знал, ты бы понял, насколько он хорош».

«Хочешь дозу? Хочешь узнать? Ведь, чувак, когда ты узнаешь, ты не сможешь нас обвинять. Ты не сможешь отбросить это. Ты даже не знаешь, каково это быть охеренно взбешённым. Это невъебенная злоба, прямо тут, внутри, в этом флаконе».

«Подумай! Подумай об этом! Ты хочешь быть тем, кто использует, или тем, кого используют?»

Биография: Бен – толковый парень, испорченный наркотиками. В те времена, когда он предположительно посещал занятия в колледже штата, он проводил ночи с группой коварных, снисходительных торговцев наркотиками, имевших дело с тусовщиками из пригорода, клубными цыпочками и парнями из студенческих братств. Бен встретил всех этих людей благодаря своей любви к скейтбордам и танцам, и он добился расположения от этих торговцев, будучи сообразительным и преданным, но не очень умным.

Сначала Бен был просто курьером, приносящим картонные коробки, полные контейнеров с одиночными дозами, на те или иные рейвы на складах. К концу первого лета он также начал помогать им смешивать кое-какие новые вещества – стероиды, которые должны были заинтересовать тусующихся всю ночь людей. Спустя год, Бен по рецепту делал свою собственную наркоту, а его ненаглядная группа создателей наркотиков переехала в другой город без него (он думает, что они сейчас в Токио). Сердце Бена было разбито, но он решил, что «преуспел», так как теперь был действительно одним из них. Он был тем парнем, которого они выбрали себе на замену в этом городе, и он уверен, что однажды они вернутся и встретятся с ним – по крайней мере потому, что он прекратил посылать им их долю своих доходов от Прилива.

Описание: Его волосы почти убиты краской, будучи обесцвечены, окрашены в чёрный и снова обесцвечены до испещренного полосами хаоса. Он хватается пальцами за воздух, слово разыскивающий несуществующую сигарету старый курильщик. У его речи

туманный, глэм-роковый, фальшиво-британский ритм, что даёт ему что-то от Velvet Underground. Его кожа кажется прокопчённой и загрубевшей. Движения его тела кажутся изнурёнными, несмотря на его хрустящие хип-хоп штаны и угловатую рубашку. Вокруг его глаз красные круги. Его пальцы жёлтые от никотина.

Советы Рассказчику: Энергичный, обладающий связями и жалкий. У Бена нет средств, чтобы выйти из числа позеров. Он хочет, чтобы люди считали его крутым, но он не того типа человек, чтобы верховодить другими. Вместо этого он хвалится именами людей, с которыми пил, и названиями клубов, где он видел популярных диджеев. Он рассказывает людям о девушках, которых он почти трахнул, и насколько горячей была «та вечеринка, где я был пошлой ночью». Он отчаянно хочет стать счастливым, и убедил себя, что он им и является. Разумеется, он может стать счастливым, если заставит достаточное количество людей считать его выдающимся.

Укротители демонов

Укротители демонов верят, что почки являются символическими фильтрами, симпатически и магически способные ослабить и процедить нечестивые силы ада на земле. Они могут воспользоваться функциями почек смертных через символический мистицизм и поднять духовный экран между демоническими силами и человечеством. Нарисованное кольцо из мистических глифов, размеченное сырыми человеческими почками, сможет удержать демонического заключенного...и позволит тюремщикам обеспечить проникновение в мир лишь определённого количества слов и влияния.

Укротители демонов подчёркивают одну из классических этических дилемм: выбор из двух зол. Разве страдания жертвы не будут стоить того, что её украденная почка защитит мир от демонов? Или украденные почки просто удерживают монстра на земле – если магический круг нарушить, не вернётся ли демон в ад?

По следу

Являясь антагонистами второго акта, Укротители демонов цивилизованны, рациональны и у них нет проблем с самооправданием. Персонажи, скорее всего, найдут Укротительницу демонов в её элитном таунхаусе, в загородном клубе или выходящей из госпиталя в дизайнерском пальто и шарфе за 500\$. Если персонажи будут вежливы, то и она будет такой же. Если персонажи будут досаждают ей, она ответит высокомерием и пренебрежением. Если они навредят ей, она сделает всё необходимое, чтобы выжить, сбежать и отомстить. Она не побоится обратиться в полицию, поскольку её оккультная деятельность скрыта.

Торговец органами мог продавать ей почки в прошлом, но она получает их и другими путями. Специалист скорой помощи мог слышать слухи об оккультном сообществе, крадущем органы через больницы и другие каналы. Адреналиновый наркоман, который мог работать санитаром в больнице ради кражи лекарств, мог слышать аналогичные слухи, или он мог продавать почки Укротителям демонов в прошлом.

Для получения зацепки от Укротительницы демонов необходимы такт и осмотрительность:

- **Расположение.** Персонажи, пришедшие к Укротительнице демонов с репутацией в медицинских или оккультных сообществах, уже могут обладать некоторым влиянием на неё – если они готовы помочь ей в будущем, она поможет им сейчас. Если же персонажи будут преследовать её или угрожать ей, она поможет им, но отомстит через бесчувственные, бюрократические каналы – навредя их репутации в городе, медицинском совете или полиции. (Смотрите ниже.)

- **Ресурсы.** Тайному обществу Укротителей демонов не нужны деньги – у общества они есть – но Укротители демонов всегда находятся в поисках оккультно значимых предметов. Если у персонажей есть что-то, имеющее мистическую ценность, например, оккультный том, они могут обменять это на зацепку.

Столкновение

Трудный выбор: Нажить себе в качестве врагов потенциально безумных культистов с разбросанными по всему медицинскому сообществу последователями или позволить им дальше вредить людям?

Поверят ли вообще персонажи в историю Укротительницы демонов? Даже если поверят, готовы ли они рискнуть возможностью того, что её сообщество не ошибается, если это будет означать ослабление торговли органами? Прекращение мистической деятельности Укротительницы демонов означает превращение во врага её тайного сообщества – смогут ли тогда персонажи когда-нибудь почувствовать себя в безопасности в руках докторов? Кто знает, насколько далеко запустили свои щупальца Укротители демонов.

Чтобы закончить эту историю с Укротителями демонов, персонажи придут к демонической клетке в обветшалой больнице и встретятся там с Укротительницей. Укротительница демонов практически относится к встрече. Она отстаивает своё дело:

«Мы знаем, что занимаемся чем-то важным. Жизненно важным. Вне зависимости от того, верите ли вы мне, примите ли вы, что мы занимаемся чем-то реальным, подумайте, что это для вас значит. Я могу понять, если вы не станете верить моим мотивам. Но вы можете поверить в то, что мы серьёзно относимся к этому делу, и мы причиним вред любому, кто встанет у нас на пути. Вы всего лишь люди. Мы нужны вам. Однажды, мы понадобится вам всем – в реанимации, для проведения хирургической операции, в клинике. Помешайте нам – и вы никогда не будете в безопасности в больницах этого города.

Существует ли на самом деле демон или нет (см. ниже), Укротительница говорит правду о влиянии Укротителей на медицинские учреждения. Если персонажи вмешаются в дела Укротителей, персонажи расплатятся в следующий раз, когда им понадобится медицинская помощь, с любым удобным вам уровнем жестокости. Укротители готовы убивать.

Если персонажи позволят Укротителям продолжить деятельность, персонажам придётся примириться с хранимым ими секретом.

После того, как вы вышли из больницы, люди на улицах стали выглядеть как-то по-другому. Вы представляете их так, как, должно быть, видит их она: словно несобранные овощи вместо людей. Горящий знак над входом в реанимацию, стерильно белые огни здания – они кажутся мечами, нависающими над головами пешеходов. Они все во власти докторов наверху, живут под безмолвным ультиматумом – живите так, как мы вам говорим, или мы позволим вам умереть. Сегодня ваше сердце не бьется: оно тикает как часы.

Фильтр из плоти

Укротители демонов используют симпатические свойства человеческих почек, чтобы отфильтровывать силу захваченного демона, которого они держат в подвале городской больницы. Применяемый мистический принцип прост: почки – это система фильтрации человеческого тела, так что они могут быть использованы в качестве системы фильтрации и для человеческого плана существования. Этот процесс якобы разработал волшебник на службе Королевы Елизаветы в 16 веке.

Демоническая клетка представляет собой сочетание круга из мистических символов, нарисованного на линолеумном полу неработающей раздевалки в подвале, и круга из пяти человеческих почек, каждая из которых прибита к полу серебряным шипом.

Раз в месяц, когда луна убывает, Укротители заменяют почки. Если в круге когда-нибудь будет меньше четырёх почек, клетка разрушится.

Согласно Укротителям демонов, этот демон является своего рода злобной болезнью, отправленной из Ада, чёрной чумой для 21 века. Но кажется, что внутри мистического круга нет ничего, кроме жёсткого, покрытого пузырями линолеума и рыбной вони. Воздух рядом с кругом ощутимо горячий (около 30 градусов), влажный и тяжёлый. Действительно ли внутри находится демон?

Персонажи не должны быть уверены в ответе, пока не разрушат деятельность Укротителей демонов. Если они будут знать, что пять почек необходимы для сдерживания демона, то их выбор теряет свою остроту. Если вы решите, что демон настоящий, то можете не раскрывать правду в течение двух-трёх историй, и оставить игроков и их персонажей со страхом гадать об этом.

*Если демон настоящий, он может быть чем вам будет угодно. Он может быть пойманным духом из **Оборотень: Хищники**, уникальным существом, основанным на чём-либо из **Мир Тьмы: Антагонисты**, или монстром с доступом к силам, подобным силам родословной Морбус в **Вампире: Реквием**. Демон может быть призраком. Возможно, самым коварным вариантом будет, если вы внезапно нападёте на ваш город смертельную болезнь и позволите персонажам задаваться вопросом, не связана ли эта вспышка с их решением (для большей информации о болезнях смотрите с. 176 **Книги правил Мира Тьмы**).*

Укротительница демонов, Катерина Кол

Реплики: *«Радуйтесь, что у вас ещё осталось время. Когда придут остальные из них, они будут пожирать нас живыми и корчащимися. То, что вы ещё живы – это дар. Наш дар. Будьте благодарны».*

«Мы используем вашу плоть с большей пользой, чем вы сами. Мы изменяем мир, а вы хотите вернуть всё обратно?»

«Убей меня, и тогда у твоих страданий не будет никакой причины».

Биография: Она всегда была слишком умной. Её отец говорил, что она гениальна; её мать говорила, что она шлюха, которой надо научиться вести себя подобающе. Неудивительно, что она оказалась на стороне отца и научилась играть с его старыми связями. Она посещала колледж Лиги Плюща, пошла в медицинскую школу, стала хирургом и оставила позади завистливых мужчин и раздосадованную мать. В итоге, ей стало скучно. Какие ещё вершины оставались для её покорения?

Вот как она связалась с демонологией. В её загородном клубе было несколько седоволосых простаков, устраивавших тайные собрания в подвале библиотеки. Её они не приглашали, поэтому она стала одержима стремлением попасть на них. Это заняло у неё несколько месяцев чтения и изучения квазиокультурных книг, чтобы заработать уважение. Когда этого было недостаточно, она подслушивала, спаивала, разговаривала их и обыскивала их вещи, пока не узнала достаточно для того, чтобы шантажировать их. Она обнаружила, что эти старики держали демона запертым в местной больнице – уже 20 лет – и пытались сохранить это в тайне.

У неё появился новый план. После того, как она проникла внутрь клуба-внутри-клуба, она прочитала их книги по демонологии и оккультной медицине, и разработала новый способ не только пленения демона, но и направления и ослабления его силы. Но чтобы это сделать, им понадобятся почки – человеческие почки.

Описание: Её осанка намекает на то, что она способна принимать любую позу в течение ночи. Когда вы говорите, она смотрит вам в глаза с такой испепеляющей уверенностью, которая говорит «Ты просто не понимаешь, так ведь?». Когда вы заканчиваете говорить, она выдыхает и отводит взгляд на секунду, словно задумываясь о том, как свести её мысли до чего-то, что вы сможете понять. Её глаза того же коричневого

оттенка, что и ожоги от сигарет. Её брови – чёрные, подрезанные завитки. Её губы едва видны – они такие же розовые, какой, по-вашему, должна быть сырая плоть, и её рот кажется просто прорезанным в её лице, чтобы она могла говорить через эту рану. Её маникюренные пальцы напоминают вам о том, что она зарабатывает деньги, работая хирургом.

Советы Рассказчику: Катерина видела людей изнутри. Она видит их внутренности постоянно. Вероятно, она заглядывала и вовнутрь персонажа, с которым разговаривает. В отличие от него, она знает о том, как биологически и мистически работает его почка. Люди, которых злят вещи, которых они не понимают, только лишь задерживают всё. Стоит ли вообще объяснять им правду? Даже если они поверят, поймут ли они?

Обжора

Обжора – это монстр в обличье человека. Он тот питомец, что съедает других питомцев, когда мамочка не возвращается домой после смертельной аварии. Он каннибал, поедающий людей хищник без какого-то сверхъестественного проклятия. Он крадёт органы, чтобы есть их. Он ест их, потому что ему это нравится.

Если Обжора основной антагонист вашей истории, то это становится историей о причудливом безумии – о том, что бесчеловечность не является чертой монстров и особых способностей, а является тем, чем становятся люди в результате своих действий. Пропасть между людьми и монстрами не так уж велика. Некоторые из этих монстров – мы сами.

По следу

Обжора в основном является персонажем третьего акта – он слишком жуткий и односторонний, чтобы быть посредником – но вы можете использовать его для создания дозы ужаса и возможного насилия во втором акте, сделав его тупиковой зацепкой: бывшим покупателем у торговца органами, который оказался не тем закулисным организатором, которого ищут персонажи. (Поэтому им придётся вернуться к торговцу за новой зацепкой.)

На Обжору могут навести торговец или адреналиновый наркоман, если эти персонажи продавали ему органы, не зная, что он безумный каннибал. Укротители демонов или Алхимик могут навести на Обжору, если эти персонажи не знают, что их партнёр – безумный каннибал, который ворует у них.

Обжора мало куда может привести, хотя следователи могут найти телефонный номер, записку или сообщение на автоответчике в его квартире, которые укажут на следующую зацепку.

Есть три основных варианта того, чего будет стоить персонажам взаимодействие с Обжорой:

- **Здоровье.** Обжора – смертоносный псих и явно самый склонный к насилию из всех антагонистов. Если он не последний антагонист, с которым они столкнутся, то следующую зацепку они, вероятно, посетят покрытые синяками и кровью.

- **Нравственность.** Каким бы оправданным персонажи не считали применённое к Обжоре насилие, они всё же человеческие существа, которым придётся жить с содеянным.

- **Расположение.** Будет сложно не дать попасть такой фигуре, как Обжора, в прессу. Что бы с ним не случилось, это выйдет наружу. Персонажи могут обнаружить, что им благоволят, их боятся или ненавидят люди, которых они бы предпочли не знать.

Столкновение

Трудный выбор: Вы уничтожаете чудовище или убиваете человека?

Вопрос не в том, безумен ли Обжора – он безумен. И не в том, должен ли он быть остановлен – должен. Вопрос в том, насколько далеко нужно зайти персонажам? Навредят ли они ему или убьют в пылу боя, или хладнокровно казнят его, заставят их это прочувствовать. Заставьте их обдумать этот сложный вопрос.

Хладнокровный пример:

Его лицо скривилось, словно он вот-вот скажет вам отвалить, но вместо этого он начал дрожать. Его лицо покраснело, и слёзы полились по его щекам. Он уронил лицо в свои руки и затрясся. Вдохнув, он издал пронзительный вопль. Когда у него закончились слёзы, настала натянутая тишина. Вы почувствовали запах мочи.

Импульсивный пример:

Он отшатнулся, кровь лилась из него так, словно он был проколотым пакетом. Свернувшись на полу, испуская своё последнее дыхание вместе со слюнями, глядя в никуда, словно побитая собака, он больше походил на ребёнка, пережившего жестокое обращение, чем на пожирающего людей монстра. Он прерывисто выдохнул, словно собираясь зарыдать, но больше так и не вдохнул.

Твой вкус

Предполагается, что Обжора безумен. Его диета из человеческих органов не даёт каких-то особых способностей. У него нет никаких преимуществ кроме ужасающего безумия.

*Возможно, вы хотите другого. Возможно, Обжора смог получить доступ к тому поглощению силы, к которому стремятся каннибалы. Проще говоря, дайте Обжоре бонус +1 к Силе и Выносливости за каждую почку, которую он съел в течение последних 30 дней (точное число вы сами назовёте). Кроме того, дайте ему бонус +3 на социальные действия против людей, чьи почки он съел, что отражает извращённую мистическую связь с жертвами. Если вы хотите, чтобы каннибализм раскрывал более эффектные силы, поищите вдохновения в **Мир Тьмы: Второе зрение**.*

Обжора, Норман Стаффорд

Реплики: «В этом нет ничего дегенеративного. Это низменно и дико, но не противоестественно».

«Некоторые бывают восхитительными. В вашей же не было ничего особенного».

«Я не могу этого отменить. Я не могу вернуть её вам. Чего вы от меня хотите?»

Биография: Норман сидел на задней парте в классе и рос на окраине города. Он жил в одном из этих облезлых фермерских домов с коллекционными тарелками на стенах и фарфоровыми петухами на полках. Его родители были богобоязненными, исправно ходящими в церковь людьми, верившими, что их мальчик получит хорошее образование в школе, после чего будет работать с ними на ферме. Они думали, что библиотечного абонеента и нескольких летних каникул с бойскаутами хватит для того, чтобы Норми выяснил, что его интересует, и занимался этим между уроками. Его родители не требовали, чтобы он мыслил так же, как они, главное, чтобы он не «сидел глыбой на полу перед телевизором».

Норманн сжёг своих родителей в огне, который уничтожил их дом. Страховка покрыла его обучение в колледже штата. Его диплом дал ему работу управляющего завода, но потом завод закрылся. После этого у него была серия невзрачных вакансий с короткими рукавами и галстуками: управляющий кинотеатра, руководитель персонала гостиницы, окружной клерк.

Норманн проводил ночи за библиотечными книгами и телеужинами. Он живёт один в маленькой квартире в жилом комплексе, которая не стоит ограбления, и до сих пор девственник. У него есть кошка, но он задаётся вопросом, что будет, если он перестанет её кормить. Он проводит годы, ощущая себя выше людей, которые его не замечают.

Описание: Вы смотрите прямо на него. Но тут едва ли есть на что смотреть. Он тщедушное ничтожество с плохой кожей, одетое в рубашку с короткими рукавами и пристёгивающийся галстук. Его причёска была скучной ещё в 50-е, а во рту полно зубного камня. Его руки постоянно блуждают – он касается своего пояса, зажигалки, уха, выключателя, внутренностей носа. Он смотрит на вас, затем в сторону, затем украдкой опять на вас.

Советы Рассказчику: Норман не верит, что что-то бывает «неправильным просто потому, что люди так говорят». Он собирается со временем попробовать и другие грехи, но пока не готов рискнуть тем, что его могут поймать. Он должен ещё многое сделать в своей жизни, так что он прокладывает себе путь к самым большим грехам. Убей кого-нибудь – и власти займутся твоими поисками. Накачай людей наркотиками, навреди им и заberi то, что им принадлежит – и это преступление со временем потеряется в фоновом шуме.

Норман чудовище. Его цели и методы не являются сверхъестественными, но они неоспоримо чудовищны. Используйте его для создания атмосферы ужаса и гротескности, аналогичной жалкому, второсортному Ганнибалу Лектору. В какой-то мере, поведение Нормана вызовет своего рода облегчение у персонажей, потому что существо с такими большими вкусами кажется достаточно редким, чтобы они могли чувствовать себя вновь в безопасности после того, как покончат с ним. В то же время, Норман является всего лишь обычным человеческим существом – он знает, что то, что он делает, неправильно, но попросту наслаждается этим. Он ощущает себя выше других из-за знания о том, как вырезать почку, и из-за пристрастия к вкусу, отталкивающему для остальных. Для Нормана идти наперекор другим и иметь редкие предпочтения то же самое, что быть изысканным.

Норман – ваш классический голливудский социопат. Он использует громкие слова, и он использует много слов, когда хватило бы всего двух. Он считает других примитивными, скучными и смутно отвратительными, хотя сам ест свои болячки. Персонажи должны чувствовать отвращение, находясь в одной комнате с ним.

Бессмертный алхимик

Ему 700 лет, но его работа не завершена. Бессмертный алхимик ставит на себе тайный эксперимент, сохраняя своё тело чистым от губительных загрязнителей через замену и алхимическое усовершенствование своих почек. Пока что процесс работает лишь в том отношении, что даёт ему долгую жизнь, но в отношении практичности он является провальным – чтобы продлить жизнь одного человека, необходимы десятки почек.

Бессмертный алхимик представляет жадность и сострадание. Однажды, если он сделает настоящий прорыв, он сможет улучшить жизнь простого народа. До тех пор ему приходится вредить немногим ради возможной выгоды многих. История, сосредоточенная на Бессмертном алхимике, может казаться историей о победе над безумным учёным, но это также история об отбрасывании отвращения и гнева ради нахождения чего-то чудесного.

По следу

Бессмертный алхимик – это конечный пункт для украденных почек. Его опыт и связи также могут позволить вставить его во второй акт вашей истории, поместив его в идеальное положение на подпольном рынке – алхимик, возможно, и не стоит за нападением на жертву, но он может знать, кто стоит. Возможно, торговец органами или наркоман продавали алхимику почки в прошлом, или специалист скорой помощи работает ассистентом и поставщиком алхимика, веря, что его исследования могут исцелить болезни человечества.

Алхимика можно найти в эстетствующих и академических кругах, например, в университетских библиотеках и лощённых винных барах. Он утаивает правду о своём возрасте и сущности своей работы, если только не решит, что это может спасти его. Алхимик вполне уверен, что он умнее любого другого из живущих людей, благодаря своему возрасту и опыту, и считает, что другие должны знать своё место. Следовательно, льстящие алхимику, будут вознаграждены. Те, кто будет угрожать его работе, получают немедленные последствия этого, за которыми недели спустя последует безжалостное возмездие; алхимик не может позволить, чтобы столетия его работы были разрушены импульсивными выскочками.

- **Нравственность.** Причинение вреда алхимику и его работе – верный способ заставить его сотрудничать, если персонажи готовы рискнуть дегенерацией. Но для некоторых персонажей согласие помогать алхимику – или просто сохранять его секрет – может оказаться против Нравственности.

- **Воля.** Умиротворение алхимика требует, чтобы персонаж победил в броске Убеждения или Обмана, состязаясь с Эмпатией или Обманом алхимика. Воля даст лучшее преимущество в этом состязании.

Столкновение

Трудный выбор: Позволить паразитирующему эгоманьяку дальше вредить людям ради будущего блага, или остановить его, разрушить века работы и сделать страдания его прошлых жертв бессмысленными?

В последнем акте алхимик находится в своей лаборатории, в которой устаревшее деревянное и стеклянное оборудование сочетается с современными пластиковыми фартуками и химическими датчиками. Он поддерживает условия работы, основанные в равной мере на секретности и функциональности, принося в жертву обоим чистоту. Сгоревший склад, покрытый маслом гараж или сырая и ржавая котельная являются хорошими вариантами, учитывая, что место принаряжено помещёнными в рамку произведениями искусства, декоративным антиквариатом и льняными занавесками. Важной деталью является шум обычного холодильника.

Алхимик поднимает классическую проблему целей и средств.

<p><i>После всех этих лет я полностью уверен. Цели оправдывают средства. Все те люди, пострадавшие, чтобы продлить мою жизнь, наверняка умерли бы в любом случае. Все те, кто проживёт столетия в будущем, получают то, чего у раненных вчерашнего дня не было никакой возможности получить. Я забираю у жертв лишь малость ради обязательства дать столь многое нам всем. Подумайте об этом. Если вы положите конец моей работе, то они пострадают напрасно.</i></p>

Если персонажи помогут алхимику, они смогут получить доступ к неестественно долгой жизни, но при этом рискуют собственной Нравственностью – хотя до сих пор его успех был случайным, неповторимым результатом эксперимента. Если они остановят алхимика, они сделают невозможным его возможный успех и сделают его своим врагом.

Алхимический стиль жизни

Преимущества работы алхимика непосредственно не применимы к вашей хронике, если только один из персонажей не страдает от длительной болезни. Продлевающие жизнь свойства почек алхимика – это не бонус из видеоигры; они сдерживают старость, а не пули. Если только ваша хроника не охватывает десятилетия, решение по использованию трудов алхимика связано с этикой и целями персонажей, а не с какими-то крупными изменениями игровых характеристик.

Алхимик, Арнау де Вилланова

Реплики: *«Вы пострадали ради того, чтобы я жил. Я не могу позволить себе роскошь вашего отказа. Если вы будете бояться, я погибну. И конечно же вы будете бояться».*

«Я должен умереть вместо того, чтобы мы оба жили?»

«Выживание каждого требует причинения вреда кому-то другому. Низшие всегда страдают ради лучших. Неприятно, но такова правда».

Биография: Арнау де Вилланова – каталонский алхимик и врач, официально живший в 13-14 веках. Он был известным арабским философом и хирургом, который написал десятки брошюр и руководств по человеческой анатомии и функционированию человеческого тела. Его труды собирались и публиковались вплоть до 17 века. Согласно некоторым текстам, он пытался создать искусственную почку, которая могла бы функционировать за пределами возможностей естественной человеческой почки.

В 1313 году, после изгнания из континентальной Европы церковными мыслителями и так называемыми учёными, Вилланову призвал в Авиньон Папа Климент V. Папа был болен, и, предположительно, позвал Вилланову для помощи, но Вилланова оказался более осмотрительным – это была приманка, организованная Церковью с целью завести Вилланову в пределы её досягаемости, чтобы она смогла остановить его и его работу. Зная, что это ловушка, Вилланова всё равно сел на корабль от Сицилии до Авиньона, но умер в пути.

Так гласит история. На самом деле Вилланова до сих пор жив и всё также изредка пытается усовершенствовать свою искусственную почку. Но большую часть своего времени он проводит в путешествиях и изучении изменчивого мира, а также в поисках человеческих почек для продолжения своей алхимической работы по продлению жизни.

Описание: На вид ему дашь где-то 60 лет. Его кажущиеся ломкими седые волосы завязаны в конский хвост, а его борода аккуратно подстрижена. На покрытом возрастными пятнами носу лежат маленькие очки. Но его лицо довольно живое: легко улыбается или хмурится, с готовностью реагируя на всё, что он слышит. Лицо обрамляют большие уши старика. При разговоре у него обнаруживается такой очаровывающий испанский акцент, который вы можете связать с карикатурным Дон Жуаном, и в котором ничего не намекает на скользкого типа. В его поведении всё говорит о принадлежности к академическому обществу, хотя у него есть мягкость человека из более учтивого времени.

Советы Рассказчику: Годы жизни не оживили и не расширили личность Виллановы; они отфильтровали её. Он превратился в выхолощенную версию того гениального, бесстрашного учёного, которым он когда-то был, и, на каком-то уровне, он это понимает. Ему кажется, что он сделал прорыв, но обнаруживает в своих записях, что ту же самую идею он записал 300 лет назад. От амбиций великого человека словно осталась какая-то каша.

Другие правды

Представленные выше персонажи – лишь некоторые из возможных. Персонажи игроков также могут натолкнуться на торговцев органами, занимающихся этим бизнесом лишь ради денег, скупщиков краденого, наблюдающих за появлением и исчезновением самых различных товаров, отчаявшихся родителей, доведённых до отчаянных мер, коррумпированных офицеров полиции, смотрящих сквозь пальцы, или склонных к оккультизму специалистов скорой помощи, считающих, что они трудятся ради спасения мира от иномировой чумы. Можете свободно создавать собственных персонажей или включать уже существующих в вашей хронике в историю «Невольные доноры органов». Чтобы было больше жутковатости, персонажи могут узнать неприятную правду об уже знакомом им персонаже – возможно, хорошо знакомом. В конце концов, «Невольные доноры органов» – это история о раскрытии шокирующих тайн.

Роли

Вы можете сочетать следующие наброски персонажей с описанными выше антагонистами. Характеристики Жестокого похитителя органов могут наполнить бандитские версии антагонистов из отразить одного из их последователей, тогда как Коварный похититель органов может придать новые грани тому же антагонисту или дать характеристики для мозговитого помощника или пронырливого торговца краденым.

Жестокий похититель органов

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

Навыки: Образование 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Вождение 2, Эмпатия (Почуять страх) 2, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 3, Расследование 1, Кража 3, Медицина 1, Коммуникабельность 1, Знание улиц (Чёрный рынок, Органы) 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Боевой стиль: Кунг-фу 1, Неутомимость 2, Железный желудок, Природный иммунитет

Воля: 7

Нравственность: 3

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордость

Инициатива: +5

Защита: 2

Скорость: 9

Здоровье: 8

Отклонение: Нарциссизм (умеренное)

Экипировка: Книга по медицине (+2), Брошенный хирургический набор (+1)

Коварный похититель органов

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

Навыки: Образование (Юриспруденция) 2, Атлетика (Бег) 1, Компьютер (Интернет) 1, Вождение 1, Эмпатия 2, Расследование 1, Кража (Спрятать в руке) 3, Медицина (Анатомия) 2, Убеждение (Игра на доверии) 3, Политика 1, Наука 2, Коммуникабельность (Завязывание отношений) 2, Скрытность 2, Знание улиц (Чёрный рынок) 2, Обман (Ложь) 2

Преимущества: Контакты (Отели, Такси, Больницы) 3, Чувство опасности, Стремительные рефлексy, Языки: Испанский

Воля: 5

Нравственность: 4

Добродетель: Благоразумие

Порок: Лень

Инициатива: +7

Защита: 3

Скорость: 10

Здоровье: 7

Экипировка: Книга по медицине (+2), Приличный хирургический набор (+2)

Джерсийский дьявол

*Мы сами - дьявол свой, и целый мир
Мы превращаем в ад.
– Оскар Уайльд*

Легенда

«Просто не верится, – сказал Джейк в свою кружку. – Вот я рву жилы, работая пятьдесят часов в неделю на моей дерьмовой работе, просто чтобы свести концы с концами. Её это заботит? Чёрта с два, она просто продолжает бормотать о превращении ванной в детскую. Она в своём уме? Хотел бы я, чтобы она образумилась и поступила как следует».

«Осторожнее со своими желаниями, – сказал пьяница на барном стуле рядом. – Пару столетий назад здесь жила женщина. У неё была дюжина детей, и оказалось, что на подходе ещё один. Она разозлилась так, что пожелала, чтобы этот ребёнок был дьяволом, и тогда бы ей не пришлось о нём заботиться». Пьяница сделал паузу, покачавшись на сиденье. «И он им и оказался. Большое тощее существо с крыльями и ногами как у журавля, но с копытами. Одни говорят, что он испустил ужасный вопль и улетел через дымоход, а другие – что женщина заперла дьявола на чердаке и никогда не выпускала его на свет».

Джейк фыркнул. «Я был бы не против, если бы этот ребёнок никогда не увидел свет».

«Осторожнее, – повторил пьяница. – Говорят, что Джерсийский дьявол здесь заботится о детях. Ему-то хорошо известно, каково быть нежеланным».

Джейк сделал ещё глоток и повернулся, чтобы ответить. Но стул рядом с ним был пуст.

Краткое описание

Джерсийский дьявол – старое существо с телом монстра и разумом ребёнка – живёт в Пайн Барренс рядом с городом Такертон. Джерсийский дьявол присматривает за детьми Такертонца, но он жаждет товарища. Для этого он убедил девочку убежать с ним, что породило события этой истории. Персонажи игроков втягиваются в неё при розыске пропавшей Линни Бойс. В ходе истории персонажи сталкиваются с жестоким отцом Линни, встречают наставника Джерсийского дьявола, борются с разъяренной толпой и углубляются в загадку дьявола.

Действующие лица

Джейк Дюбуа: Местный ландшафтный дизайнер, женатый на Патриции и находящийся на грани алкоголизма.

Патриция Дюбуа: Продающий косметику коммивояжер и будущая мать, замужем за Джейком.

Мюррей Холбрук: Вышедший на пенсию школьный учитель и спортсмен-охотник, чей единственный ребёнок погиб на несчастном случае на охоте.

Линни Бойс: Ученица пятого класса начальной школы Такертонца.

Джерамил Лидс: Джерсийский дьявол.

История

Рождение Джерсийского дьявола

В 1824 миссис Лидс из Пайн Барренс забеременела тринадцатым ребенком. Измученная и злая женщина воскликнула: «Я устала от детей. Пусть этот будет Дьяволом».

Согласно популярной легенде, миссис Лидс затем родила крылатое чудовище с ужасной внешностью. Легенды расходятся в том, что произошло потом; одни утверждают, что ребёнок съел остальных детей и затем исчез, в других же говорится, что дьявол ушёл через дымоход. Правду отражает только один вариант. Чудовищный ребёнок лежал перед своей матерью, такой же беспомощный, как и любой младенец, и миссис Лидс спрятала его на чердаке.

Миссис Лидс назвала ребёнка Джерамилом, и следующие 14 лет он прожил в одиночестве на чердаке. Его мать иногда посещала его, чтобы научить основам арифметики и грамотности, но в основном он был один. Миссис Лидс доверила свой секрет местному священнику, и тот согласился, что мальчик должен оставаться взаперти. Своим друзьям и соседям Лидс сказала, что ребёнок умер.

Вначале священник испробовал несколько ритуалов, предназначавшихся для изгнания Джерамила назад в ад. Когда ни один из них не сработал, он решил, что внешность Джерамила была наказанием за его грешную душу. Раз в неделю священник и миссис Лидс навещали Джерамила в его тюрьме на чердаке. Они убеждали его размышлять над своими грехами, над любым пороком, который мог привести к его рождению в таком состоянии. Мальчик проживал жизнь в пренебрежении и одиночестве, с вкраплениями напоминаний о том, что он сам навлёк на себя такую судьбу.

Мистер Лидс, работавший на лесопилке, никогда не бывал подолгу дома, и теперь у него было ещё больше оправданий для отсутствия. Когда Джерамилу было 14, мистер Лидс возвращался неровной походкой домой. Он упал на отмели в реку, сломал шею и утонул.

Лишённая зарплаты своего мужа, миссис Лидс оказалась не в состоянии обеспечивать свою семью. Добрые родственники забрали оставшихся детей. Но Джерамила миссис Лидс не могла отослать прочь, и она приходила в отчаяние, когда задумывалась о пожизненной заботе о Джерамиле.

После многих споров со священником, миссис Лидс решила опробовать последний сеанс экзорцизма. Священник предупредил, что, если ритуал окажется безуспешным, Джерамил может умереть. Миссис Лидс заявила, что она готова рискнуть.

А вот Джерамил не был готов. Во время своего заключения ребёнок развил в себе необычные силы. Он никогда не использовал их, считая дьявольскими дарами, но после того, как подслушал разговор матери со священником, Джерамил сорвался. Он использовал свою немалую силу, чтобы вырваться из своей тюрьмы на чердаке. Священник приказал мальчику остановиться, но тот отказался. Миссис Лидс умоляла своего мальчика вернуться в свою комнату, но он ответил лишь ненавидящим взглядом. Миссис Лидс схватила дробовик своего мужа и выстрелила в своё дитя.

Джерамил отшатнулся от удара, но его рана казалась незначительной и не замедлила его. Он схватил свою мать и отбросил в сторону. Она врезалась в стену, расколов бедро, и осталась кричащей на полу, а Джерамил выходил через переднюю дверь. Священник выбежал наружу, но не смог нигде увидеть мальчика.

Но подняв взгляд вверх, он увидел улетающий прочь чёрный силуэт, похожий на огромную птицу.

Кем является Джерсийский дьявол?

Истинная природа Джерсийского дьявола может меняться в зависимости от ваших нужд. Джерамил может быть единственным в своём роде, но вы также можете ввести персонажей, встречавших подобное ему существо. Это добавит драматизма в 3 акте, когда Джерамил будет защищать своё желание обрести компанию.

Внешность и странные силы Джерамила могут иметь приземлённую природу: быть результатом генетической мутации в сочетании с редким заболеванием. Тёмные

силы также могут быть созданы самим Дьяволом; возможно, миссис Лидс, сама того не зная (или же осознанно), поделила своё ложе с настоящим демоном.

Джерамила могло создать другое существо, например, могущественный (и, вероятно, безумный) маг, в качестве эксперимента или извращённой злой шутки над матерью Джерамила. Он может быть воплощением настоящего демона или могущественного духа. Настоящим происхождением Джерсийского дьявола является то, которое лучше всего подходит для вашей кампании.

Сорок лет одиночества

Джерамил убежал в густой лес, окружавший Пайн Баренс. Три года он прожил в одиночестве, но это было более приятное одиночество, чем дома. Он научился охотиться на животных ради еды и обнаружил, что способен съесть почти любое растение. Его силы продолжали развиваться, хотя Джерамил всё ещё чувствовал себя виноватым при использовании дьявольских даров.

Сломавшийся фургон освободил Джерамила от скуки, когда он обнаружил внутри ящик с книгами. Эти тома – собрание сочинений Шекспира – развили словарный запас и захватили воображение Джерамила. Он читал и перечитывал *Бурю*, сочувствуя изгоя Калибану.

Несмотря на спокойствие своей новой жизни, Джерамил был одинок. Он провёл своё детство в изоляции, слушая своих родителей, братьев и сестёр, живущих под ним нормальными жизнями. Он жаждал обрести компанию и настоящий дом.

В 1840 местные жители Пайн Баренс сообщали о монстре, убивавшем скот. Аналогичные сообщения всплывали и в 1841. Джерамил не собирался убивать животных, он просто хотел завести питомца. Но каждый раз, когда он приближался к обычному существу, оно становилось возбуждённым и яростным. Джерамил становился возбуждённым и яростным в ответ, и затем убегал со сцены побоища.

Прошли годы, и Джерамил узнал, насколько необычным он был. Его способности давали ему неестественную силу и стойкость. Он не мог летать, но его крылья позволяли парить на протяжении сотен ярдов. Несколько раз он сталкивался с опасным животным или напуганным горожанином, но когти и выстрелы лишь слегка царапали его толстую шкуру. И, что важнее всего, Джерамил старел медленно, если вообще старел. Хотя до половой зрелости он рос, как обычно, следующие 60 лет Джерамил оставался юношей. Известный теперь, как Джерсийский дьявол, Джерамил начал задумываться о том, мог ли он вообще умереть.

Неделя ужаса

В январе 1909 Джерамил убил первого человека.

Убийство было случайным. Жертвой стал ребёнок. С самого давнего побега из дома, Джерамил жаждал спутника. Все его попытки поймать питомца закончились катастрофически. Теперь Джерамил решил найти себе брата.

Его необычное воспитание и одинокое существование исказили Джерамила. Он не думал так, как другие люди, и его интеллект завис на уровне ребёнка. Он считал, что если он сможет уговорить ребёнка пойти с ним в леса, то сможет убедить его стать своим братом. Джерамил также надеялся, что не окажет того же воздействия на людей, которое оказывал на животных.

Одним вечером Джерамил прокрался на ферму на окраине Вудбери в Нью Джерси. Он следил прежде за этой – большой и шумной – семьёй, и пришёл к выводу, что по одному пропавшему ребёнку скучать они не будут. Самый молодой мальчик лет 10 оставил дом на закате и побежал к колодцу, чтобы набрать ведро воды.

Джерамил спрятался рядом с колодцем. Он знал, что его появление напугает ребёнка, поэтому он прыгнул и зажал рукой рот мальчика, прежде чем тот смог закричать. Мальчик отбивался, но Джерамил крепко в него вцепился. Слишком крепко: он сломал запястье ребёнка, вызвав приглушённый вскрик боли. Испугавшись, Джерамил ослабил

хватку, и мальчик выскользнул. Джерамил бросился за ним, и в суматохе мальчик упал в колодец. Джерамил услышал крик и всплеск, после чего он убежал в леса прежде, чем его кто-либо мог увидеть.

Вначале, горе переполняло Джерамила. Затем горе сменила ярость. Детский разум Джерамила стремился найти кого-то другого для обвинений, но все его объяснения не могли облегчить чувство вины.

Джерсийский дьявол на той неделе впал в своё первое неистовство. Он пролетел через несколько городов, пугая людей и скот. В итоге в этих городах сформировал отряды мужчин с ружьями и собаками, чтобы прогнать Джерсийского дьявола, но это ни к чему не привело.

Джерамил стал смелее. Он убивал цыплят. Она напал на трамвай на Хэддон-Хейтс, после чего убежал в темноту. В городах мобилизовали патрули, тогда как молодёжь и старики запирались в подвалах. В Клейтоне Джерамил встал на рельс под напряжением, но, хотя разряд отбросил его на десяток ярдов и заставил его кожу дымиться, это не убило его. Служащий телеграфа выстрелил в него в Атлантик-Сити, и этот точный выстрел нанёс Джерамилу больше повреждений, чем большинство атак. Он ухромал и провёл несколько часов, скрываясь и хандря.

Торговля и школы закрылись. Ярость Джерамила потухла, и он понял, что если продолжит так себя вести, кто-нибудь убьёт его. Его гнев спал, и он вернулся в непроходимые леса Пайн Барренс. После него остались запутанные, противоречивые сообщения десятков людей, которые что-то видели, но никто не мог сказать, что именно. В это время история о Джерсийском дьяволе твёрдо укоренилась в местных легендах.

Появление Мюррея Холбрука

Следующие несколько десятилетий Джерамил жил в лесах один, выходя лишь иногда, чтобы попытаться поймать питомца или вступить в контакт с людьми. Все эти попытки с треском проваливались. Джерамил не мог принять то, что такова его судьба, но его чудовищный облик и остановившееся эмоциональное развитие сделали дружбу невозможной. Даже те, с кем он контактировал мирно, шарахались от его ужасающей внешности. Он оставался запертым в цикле неудач.

Затем, в июле 1968, школьный учитель истории по имени Мюррей Холбрук взял своего сына на охоту. Холбрук потерял след своего сына, когда они выслеживали оленя. Случайная ветка сорвала оранжевую шляпу с головы мальчика. Охотник увидел движение и выстрелил. Мюррей услышал выстрел и увидел падение своего сына, но ничего не мог сделать.

Убитый горем, Холбрук замкнулся в себе. Его брак распался и он стал затворником. Он трудился на случайных работах, и проводил большую часть времени в лесах, разговаривая с мёртвым сыном. Он писал своему мальчику письма и оставлял их на камнях. За этим из теней наблюдал Джерамил.

Прошли месяцы, и Джерамил начал понимать Холбрука. Для Джерамила этот человек стал суррогатным отцом, тем, кто горевал о том, что неправильно поступил со своим сыном. По словам Холбрука, Джерамил слышал послание, которое он никогда не получал от собственных родителей. Тяжесть его провала и одиночества ослабла, что позволило Джерамилу развить немного сдержанности и зрелости.

Джерамил попытался ещё раз обрести новую семью. Он заговорил с Холбруком, скрытый деревьями. Он рассказал Холбруку, что родители причинили ему вред, и что ему понравилось слушать Холбрука. Холбрук отреагировал вопросами: Кто эта скрытая фигура, разговаривающая в такой устаревшей манере. Как её зовут? Откуда она? Джерамил убежал, ничего не ответив.

Спустя несколько дней Джерамил застал Холбрука в лесу и снова завязал разговор. На протяжении следующих нескольких недель двое мужчин привыкли друг к другу, даже ощутили зарождение дружбы. Джерамил нашёл отца, который чувствовал вину за свои действия, а Холбрук нашёл сына, который мог его простить. Настал день, когда Джерамил

раскрыл свой настоящий облик Холбруку. Он был шокирован, но потом приспособился. В тот год он пережил такое потрясение, что с дьяволом во плоти он уж мог справиться.

Джерамил был в восторге от того, что нашёл кого-то, с кем мог поговорить. Между ними двумя завязалась причудливая дружба. Холбрук рассказал Джерамилу об обществе и культуре, а Джерамил рассказал о вещах, которые он видел за последние 100 лет. Какое-то время всё было хорошо.

Защитник

Холбрук удовлетворил тоску по общению и семье Джерамила, но Джерамил знал, что Холбрук состарится и умрёт гораздо раньше него. Их общение также усилило веру Джерамила в свои силы; наверняка с этим новым опытом он сможет убедить питомца или брата жить с ним. Несмотря на свою долгую жизнь, Джерамил продолжал считать себя ребёнком, и обычно хотел товарища по играм соответствующего возраста.

Холбрук знал о желаниях Джерамила, и сделал всё возможное, чтобы объяснить, почему Джерамилу вряд ли получится когда-нибудь найти себе брата. Разочарованный, но не убеждённый полностью, Джерамил решил прикинуться защитником детей Пайн Барренс.

К сожалению, у Джерамила до сих пор были мышление и эмоциональный контроль ребёнка. Он не различал обычные детские размолвки и настоящее насилие. Джерамил наслаждался запугиванием хулиганов и плохих родителей. Иногда он пытался спасти ребёнка, унося напуганного подростка. Холбрук всегда приводил ребёнка назад домой или в школу через несколько часов, и дети инстинктивно понимали, что никто не поверит их историям о чудовище в лесу. Некоторые всё равно их рассказывали, увеличивая тайну и интерес, окружающие легенду о Джерсийском дьяволе. Таким образом о существовании Джерамила стало известно нескольким детям в различных городах Нью-Джерси, которые либо скрывали свои знания, либо считали, что это секрет, известный всем детям.

Порой всплывают сообщения о наблюдении Джерсийского дьявола. Холбрук старается подавить эти слухи и работает над исправлением урона, причиненного кампанией Джерамила. Холбрук остаётся затворником, и его странные манеры и участие в деятельности Джерамила вызывают у некоторых горожан подозрение.

Открытие истории

Узнавание истории Джерсийского дьявола усилит чувство участия в этой истории игроков и персонажей. Самый простой способ узнать историю Джерамила для персонажей – это пересказ истории Мюрреем Холбруком или Джерамилом. Но есть и другие способы.

- **Письма.** У Холбрука спрятаны письма, рассказывающие историю Джерсийского дьявола. Информация по обнаружению этих писем появляется в Акте 2, Сцене 3. Вы можете навести персонажей на эти письма раньше.

- **Старые газетные статьи.** Джерамил мог однажды приблизиться к успеху и убедить ребёнка отправиться с ним на более, чем пару часов. Этот ребёнок – теперь взрослый – живёт в Такертоне. Персонажи натываются на статью в газете о похищении ребёнка и его таинственном возвращении, а также об его историях о монстре в лесах. Дипломатичные персонажи могут убедить выросшего ребёнка рассказать о Джерсийском дьяволе.

- **Видения.** У персонажа с тремя или более пунктами Эмпатии, или персонажа, демонстрировавшего в прошлом психические способности, могут быть несвязные сны или видения об истории Джерамила (подумайте о сочетании этого с предысторией «Дом родной» из главы «Мотивации»). Сначала в видениях нет никакого смысла, но постепенно персонажи складывают их вместе в историю Джерамила.

Недавние события

Наконец-то Джерамил нашёл то, что искал. Лини Бойс, 12-летняя девочка, живёт в пренебрежении и страдании. Так же, как когда он впервые заговорил с Холбруком, Джерамил говорил с Линни, шепча снаружи её окна по ночам и оставляя ей записки. Линни была в восторге от того, что нашла кого-то, кто, казалось, заботился о ней, и описания Джерамилом жизни на дикой природе были романтичны и пленительны. Она согласилась оставить дом и стать сестрой Джерамила.

Её исчезновение наделало много шума в городе. Холбрук подозревал в похищении Джерамила, но не смог найти дьявола. Понимая, что Холбрук не одобрит его действий, Джерамил спрятал себя вместе с Линни. Он отправил Холбруку записку; теперь старика терзает то, что он знает, кто забрал Линни, но не может никому рассказать, не предав друга.

История Линни

Линни Бойс росла на попечении безучастного и враждебного отца. Её мать умерла, когда Линни была совсем молодой, и ребёнок не знал обстоятельств, окружавших смерть её матери. Отчёт полиции утверждает, что её мать ударили ножом при ограблении, но кое-какие детали привели Линни к подозрению о том, что мать убило нечто неестественное. Последние несколько лет она занималась изучением оккультизма, в основном через Интернет.

Когда Линни согласилась пойти с Джерамилом, она подготовилась. Она взяла несколько любимых книг, кое-какие предметы гигиены, сменную одежду, и упаковала их в старый чемодан, найденный в подвале. Полиция спрашивала отца Линни, не пропали ли какие-либо её личные вещи, и он ответил, что нет. Дэн Бойс не такой человек, чтобы следить за гардеробом дочери. Полиция определила, что пропали расчёска, зубная щётка и кроссовки, и это подтвердило их подозрения, что Линни сбежала с парнем.

Линни – умный ребёнок, и изучение оккультизма подготовило её к странностям Джерамила. Она с нетерпением ждёт своей жизни с ним в качестве сестры и может даже помочь развить Джерамилу ментальную и эмоциональную зрелость.

Мотивация

Эта история требует, чтобы персонажи попали в город Такертон в Нью-Джерси, но вы можете изменить место на любой городок рядом с лесистой местностью. В этом разделе представлены рекомендуемые мотивации. Вы можете менять эти мотивации, возможно, закладывая основу для этой истории, пока персонажи участвуют в другой хронике. К примеру, интересующийся паранормальным персонаж может получить приглашение на ежегодную Охоту на дьявола, находясь посреди другого расследования.

- **Охота на дьявола.** Раз в год Такертон устраивает Охоту на дьявола. Это городская ярмарка, которая включает в себя фермерский рынок, продажу самодельных вещей, гигантское барбекю и аттракционы. Формируются группы «охотников» для прочесывания ближайшего леса в поисках кукол дьявола. Интересующиеся сверхъестественным люди иногда формируют настоящие охотничьи отряды, чтобы найти в это время Джерсийского дьявола. Персонажи могут прийти в Такертон ради участия в Охоте на дьявола, либо с неподдельным интересом в нахождении Джерсийского дьявола, либо просто ради развлечения. После прибытия они слышат об исчезновении Линни Бойс.
- **Пропажка маленькой девочки.** Один из персонажей связан с Линни Бойс, являясь, возможно, кузеном, дядей или тётёй. Линни также может быть родственником или другом Союзника, Контакта или Наставника. Персонаж слышит об исчезновении

Линни по телевизору, через газету или по телефону. Сообщения подчёркивают таинственные обстоятельства похищения Линни, отсутствие улик у полиции и близость Линни к Пайн Барренс, «знаменитых Джерсийским дьяволом».

- **Дом родной.** У персонажей есть причина исследовать старый дом Джерамила. Возможно, это наследство одного из персонажей. Возможно, персонажей интересует легенда о Джерсийском дьяволе, и они поехали посмотреть место его рождения. В доме один из персонажей заходит на чердак и получает сильное видение плачущего Джерамила Лидса. Видение сопровождается настолько реальным чувством ярости и горя, что персонаж может упасть в обморок (бросок Выносливости + Решительности для избежания потери сознания). С этого времени персонаж охвачен кошмарами и видениями о жизни Джерамила, а также случайными проблесками видений о Линни Бойс, ковыляющей через лес, за которой идёт тёмное существо. Видения закончатся, когда персонажи раскроют правду о сложившейся ситуации.

АКТ 1

В ролях: Линда и Касс Бакстер: Мать и дочь, наслаждающиеся гуляниями на Охоте на дьявола.

Джейк Дюбуа: Местный ландшафтный дизайнер (смотрите его описание в «Ролях» в конце главы).

Патриция Дюбуа: Жена Джейка. Для социального взаимодействия дайте ей Обман (запас дайсов два).

В этом акте персонажи слышат слухи об исчезновении Линни Бойс и наблюдают за общением некоторых жителей Такертон. Если у персонажей есть контакт в городе, например, предупредивший их об исчезновении Линни человек, то они могут найти его бродящим по Главной Улице во время гуляний.

И игроки, и персонажи, скорее всего, будут ожидать зацепок и важных взаимодействий. Вы можете смешать эти встречи с неважными, чтобы держать персонажей и игроков в неведении о том, что происходит на самом деле. К примеру:

- Колесо обозрения может остановиться с детьми наверху.
- Съевший хот-дог персонаж может заработать пищевое отравление.
- Собака может сорваться с поводка и начать яростно рычать на пустое место, пугая прохожих.

Сцена 1: Джейк и Патриция

Когда персонажи придут в Такертон, город будет посреди фестиваля Охоты на дьявола. Деревянные козлы, украшенные красной оградительной лентой, перекрывают Главную Улицу, и толпы людей гуляют по асфальту. В деревянных прилавках вдоль улицы торговцы продают воздушные шары, сладкую вату и дешёвые сувениры с Джерсийским дьяволом. На северном конце Главной Улицы парковку Shop-n-Save заполняют колесо обозрения, «осьминог» и детская карусель-самолёт.

Охота на дьявола

Обычно Охота на дьявола является увлекательным временем года. Дети радуются каруселям, взрослые – пивным на открытом воздухе, и все любят прочёсывание леса в поисках «Джерсийского дьявола» – воилочной куклы, которую можно обменять на призы.

Но в этот год здесь другая атмосфера. Когда все думают о судьбе Линни, становится не до празднеств. Небо серое и полно облаков, и ни один ветерок не

пошевелит флажки, свисающие из палаток. Люди собираются в небольшие группы, а родители глаз не спускают со своих детей. Карусели движутся медленно, с протестующим скрипом шестерёнок. Даже содовая кажется пресной на вкус.

Вы можете попытаться изобразить фестиваль сначала весёлым и захватывающим, но чем больше будут бродить по нему персонажи, чем сильнее они будут ощущать мрачную, гнетущую атмосферу, портящую всё веселье.

Джейк и Патриция Дюбуа пришли на Охоту на дьявола, чтобы отвлечься от своих проблем. Патриция не может избавиться от волнения от своей новой беременности, тогда как Джейка преследуют видения финансового краха.

Патриция надеялась, что праздничная атмосфера успокоит Джейка, но произошло всё наоборот. Стаи кричащих детей, шумные толпы и дешёвое пиво сделали Джейка угрюмым и необщительным.

Когда персонажи проходят мимо, Патриция делает комментарий о ребёнке и выводит Джейка из себя. Персонажи могут вмешаться или решить, что это не их дело. В любом случае, они, возможно, вспомнят об этой размолвке, когда услышат о нападении монстра на Джейка.

Если не хотите импровизировать в этой сцене, можете прочитать или пересказать следующее:

Молодой мужчина с загорелой кожей и испачканными грязью, покрытыми мозолями руками хватает за руку женщину, с которой шёл. Её напудренное лицо бледнеет.

«Я не хочу ни слова больше слышать об этом проклятом ребенке», – выплёвывает мужчина.

«Ты не можешь продолжать притворяться, что это не по-настоящему», – отвечает женщина. – Рано или поздно нам придётся поговорить об этом».

«Плевать, – говорит мужчина. – Я не обязан слушать это сейчас. Закрой свой рот и бери свою чёртову сладкую вату. Мы идём домой». Он раздавливает пустую пивную банку и выбрасывает её в канаву.

Джейк любит хороший кулачный бой или драку в баре, но он бы никогда не навредил Патриции. Но персонажи этого не знают. Если незнакомец вмешается, Джейк станет враждебным. Мольбы Патриции «просто прекрати это» ещё больше его распалят. Если только персонаж не будет невероятно дипломатичен, он окажется в кулачном бою. Но Джейк не нападёт на женщину, если та не будет его усиленно провоцировать.

Если персонаж схлестнётся с Джейком, соберётся небольшая толпа. Придут двое его друзей и отташат бранящегося, отбивающегося Джейка. Если персонажи будут преследовать или нападут на друзей Джейка, полиция прибудет спустя минуты. Дерзкие персонажи проведут вечер в тюрьме или получают обвинение в нападении.

Сцена 2: Линда и Касс Бакстер

Линда – служащая супермаркета Wawa Food Market. Её дочери Касс восемь лет. Во время Охоты на дьявола они разделились. В какой-то момент во время фестиваля Линда наталкивается на персонажей. Вы можете прочитать или пересказать приведённую дальше беседу, или использовать её для импровизированного диалога:

Женщина в джинсах и красной в белую клетку блузке почти врывается в вас. Прядь рыжеватых волос выбилась из её хвостика и прилипла к вспотевшему лицу. «Ой, извините, – выдыхает она, – но моя дочь – я отвернулась только на минутку – я покупала хот-дог». Она держала обмякший хот-дог в бумажном лотке. «Когда я обернулась, она исчезла. Вы не видели её? Ей восемь лет. Светлые волосы, на ней фиолетовый топ и

Учитывая столь недавнее исчезновение Линни Бойс, Линда просто обезумела от горя. Касс нет уже почти 15 минут. Линда вот-вот разрыдается.

Касс отошла, чтобы посмотреть, как клоун делает животных из воздушных шариков, и потеряла из виду свою мать. Она бродила несколько минут, после чего отошла от празднеств. Джерамил, всегда присматривающий за празднованием Охоты на дьявола, заметил Касс и отправил её обратно в толпу, дав ей игрушку для успокоения и указания найти офицера полиции (которые Касс сразу же забыла).

Если персонажи вызовутся помочь найти Касс, игрокам нужно будет сделать бросок Сообразительности + Самообладания. (Если персонажи придумают стратегический план по поиску Касс, или они будут расспрашивать присутствующих на фестивале, то можете позволить вместо него сделать бросок Сообразительности + Расследования.)

Поиск Касс является длительным действием. Каждый бросок отражает 30 минут поисков. Линда со временем становится всё истеричнее. Персонажи должны чувствовать отчаяние и беспокойство во время попыток найти Касс, особенно, когда они поймут как много на фестивале детей и как легко их упустить из виду.

Когда они наберут в сумме 10 успехов, персонажи найдут Касс. Если какой-то из игроков выбросит драматический провал, его персонаж обнаружит ребёнка, выглядевшего как Касс. Последует небольшая погоня, после которой персонажи поймут, что преследовали не того ребёнка. Разозлённый родитель может выругать персонажей или позвать на помощь.

После того, как игроки наберут 10 успехов, персонажи найдут Касс, сидящую на бордюре и болтающую с куклой. Линду переполняет благодарность. Касс кажется беззаботной и небрежно замечает, что с ней не могло случиться ничего плохого, «ведь мой друг приглядывает за мной». Она имеет в виду Джерамила, поскольку многие дети в Такертоне знают, что существо в лесах любит детей и защищает их. Если персонажи будут давить на Касс вопросами о её друге, она попытается выдать его за выдумку. Касс знает, что Джерамил не хочет, чтобы взрослые о нём знали. Её запас дайсов на такие попытки равен двум (Манипулирование + Обман).

Кукла, которую держит Касс, является одной из дьяволов, спрятанных в лесу для Охоты на дьявола. Касс могла получить эту игрушку, только войдя в лес – или если кто-то принёс её из леса и дал Касс. Если её спросить, Касс заявит, что нашла куклу на земле. Игроки могут сделать бросок Сообразительности + Обмана или Эмпатии, чтобы заметить ложь. Персонаж также может слегка надавить на Касс, чтобы раскрыть правду. В этом случае игрок делает бросок Манипулирования + Убеждения. Женщинам Касс более открыта, так что персонаж женского пола получает бонус +1 к запасу дайсов. При успешном броске Касс признается, что куклу дал её «воображаемый друг», затем сразу же вернётся к прежней истории о нахождении куклы.

Попытки угрожать Касс или надавить на неё ради дополнительных подробностей расстроят Линду, и она уведёт Касс, кратко поблагодарив.

Если персонажам не удастся найти Касс после часа поисков, к Линде подойдёт офицер полиции. Он скажет Линде, что её дочь нашлась и ждёт её с другим офицером у заграждения на Южной улице. Линда благодарит персонажей за помощь и уходит с офицером.

Акт 2

После того, как персонажи прибудут в Такертон и узнают про исчезновение Линни Бойс, следующим логическим шагом будет проведение расследования. Следующие сцены отражают наиболее вероятные пути расследования. Можете смешивать эти сцены с событиями Акта 1 или вести их по порядку. Но ради неразрывности сюжета и драматических целей персонажи должны заметить стычку Джейка и Патриции вскоре после прибытия в Такертон, до нападения на Джейка во 2 Сцене, и они должны посетить

Мюррея Холбрука под конец этого акта, как раз перед началом настоящей Охоты на дьявола в Акте 3.

В ролях: Дэн Бойс: отец Линни Бойс. Для социальных взаимодействий дайте ему Запугивание (запас дайсов четыре) и Обман (запас дайсов три).

Джейк и Патриция Дюбуа: Как в Акте 1.

Мюррей Холбрук: Уволенный учитель (смотрите его описание в «Ролях» в конце главы).

Каролин Симмонс: Соседка Дэна Бойса.

Сцена 1: Дом Линни

В какой-то момент персонажи могут захотеть посетить место преступления. Все отчёты сообщают, что Линни исчезла из своей спальни ночью. Дом Бойсов найти довольно легко; его показывали в новостях, и его адрес можно найти в телефонной книге. Когда персонажи подойдут к дому, вы можете прочитать или пересказать следующее описание:

Одноэтажный дом с белой облицовкой расположился между двумя одинаковыми соседями. Хотя он той же формы и размера, что и другие дома квартала, пыльная облицовка, заросший сорняками газон и запачканный масляными пятнами проезд придают ему атмосферу запущенности. Бесчисленные шаги истоптали газон, а от окна на левой стороне дома тянется жёлтая лента. Дальнейший осмотр раскроет, что это полицейская оградительная лента.

Дэн Бойс – отец Линни – человек грубый, а исчезновение дочери сделало его раздражающую личность ещё хуже. Подобно многим жестоко обращающимся с детьми родителям, его поведение питают огромный гнев и горе. Дэна Бойса нельзя назвать хорошим человеком, и он ужасный отец. После исчезновения Линни Дэн Бойс стал злее и мрачнее. Часть его скучает по дочери, но другая часть рада, что она исчезла.

После дней общения с полицией и репортёрами Дэн Бойс не склонен к разговорам. Если персонажи постучатся, он откроет дверь, но на вопросы будет отвечать кратко. Вы можете использовать следующие описания и реплики в течение разговора с Дэном Бойсом, или использовать их в качестве вдохновения для импровизации.

• *В дверном проходе стоит невысокий, худощавый мужчина с редкими волосами. У него красноватая кожа и сидящие слегка криво на его лице очки. «Чего вы хотите?» – спрашивает он.*

• *«Почему вы, народ, не можете оставить меня в покое?» – выходит из себя Бойс. – «Я половину своего времени потратил на разговоры с полицией. И с начинающими детективами я болтать не обязан».*

• *Бойс закатывает глаза. «Нет, я не заметил ничего странного в поведении Линни. Нет, она не разговаривала с незнакомцами. Нет, у неё не было парня в Интернете. Боже, вы не думали что я уже сотню раз через это проходил? Она исчезла, я не знаю куда, и надеюсь, что полиция сможет найти её. Идите доставайте их, если у вас есть ещё вопросы».*

• *«Всё, на этом мы закончили. Проваливайте с моей собственностью». Бойс делает шаг назад и захлопывает дверь.*

Персонажи могут льстить или угрожать Дэну Бойсу столько, сколько захотят, но он не знает ничего полезного об исчезновении Линни. Однако, персонажи должны выйти из этого взаимодействия с пониманием того, насколько, вероятно, сложной была жизнь Линни. Бойс не проявляет ни сопереживания, ни страха за свою дочь. Персонажи могут задавать вопросы о матери Линни, на что получают небрежное «Она умерла» от Бойса.

Если персонажи начнут грубить или откажутся уходить, Бойс вызовет полицию. Достаточно убедительный или устрашающий персонаж может уговорить Бойса позволить им осмотреть комнату Линни, но Бойс упрям. Социальные взаимодействия с Бойсом получают штраф -2 дайса. В комнате Линни мало зацепок, но наблюдательные персонажи (благодаря успешным броскам Интеллекта + Расследования) могут заметить пропуски на книжных полках и пыль на полу от старого чемодана, который Линни принесла из подвала. Они также заметят, что многие из книг Линни посвящены призракам, демонам и другим оккультным темам.

Соседка

Когда персонажи оставляют дом Бойса, его соседка – Каролин Симмонс – помашет им рукой. Она сидит с кофе на передних ступеньках своего дома. «Привет, – подзовёт их она. – Не повезло со старым чудаком?» Если Бойс будет в пределах слышимости, он сердито на неё посмотрит перед тем, как захлопнуть дверь.

Если персонажи ответят утвердительно (или даже если они будут вежливо отрицать своё участие), Каролин кивнёт. «Я могла бы сказать вам, что у вас с ним ничего не выйдет, – говорит она. – Я пятнадцать лет живу рядом с Дэном Бойсом. Он всегда был брюзгой».

Персонажи могут захотеть поговорить подольше с Каролин. Она пригласит их присесть на ступеньки рядом с ней. Она болтлива, любит посплетничать и рада внимательной аудитории. Если персонажи проявят хотя бы минимальный интерес, Каролин может пересказать любой из следующих фактов:

- *«Я знала Линни с её рождения. Хорошая девочка, но слишком уж умная. Она слишком много думает. Она заходила время от времени, жалуясь, что папа её не понимает и говорит ей злые вещи. Конечно, Дэн горлопан. Но все родители кричат на своих детей, так ведь? Линни просто приняла это слишком близко к сердцу».*
- *«Жестокое обращение? В наши дни о нём столько говорят. Когда я была маленькой девочкой и плохо себя вела, папаша доставал ремень. И я научилась отличать хорошее от плохого, уж поверьте мне. Помню, как когда-то говорила Линни: «Думаешь, твой отец груб с тобой? Он, по крайней мере, не бьёт тебя». А она отвечает: «Лучше бы он меня бил. Тогда люди бы увидели, как мне больно». Это я и имела в виду, когда говорила, что она слишком много думает. Думаю, это можно назвать меланхолией. Хотя, наверное, это было бы грубо, при том, что её мать умерла и всем прочим».*
- *«Дэн Бойс может считать, что у Линни не было парня. Я же не была бы так уверена. Всего за несколько ночей до её исчезновения я слышала голоса по соседству. Я выглянула в окно кухни и увидела кого-то под окном Линни, разговаривающего с ней. Я не смогла его хорошо разглядеть, но его голос был вполне мужским. Он выглядел высоким и худым, и носил огромный рюкзак. Спорю на сто долларов, что она сбегала с каким-нибудь подростком-автостопщиком. Наверное, через несколько недель она появится в Филли, скорее всего, беременная».*
- *«Конечно, я рассказала полиции!»*

Больше у Каролин значимой информации нет. Персонажи должны закончить эту сцену с пониманием того, что Дэн Бойс – необыкновенно неприятный парень, и что Линни могла уйти с похитителем по своей воле.

Сцена 2: Нападение

Сопровождая Касс Бакстер назад на фестиваль Охоты на дьявола, Джерамил заметил спор между Джейком и Патрицией Дюбуа. Патриция ещё не родила, но Джерамил уже хочет защитить её ребёнка.

Этим вечером Джерамил подкрался к дому Дюбуа, собираясь напугать Джейка. У Джерамила уже есть опыт заглядывания в окна и запугивании людей. Когда полностью

стемнело, и Патриция легла спать, Джерамил воспользовался возможностью и нарисовался в окне.

Персонажи могли проходить рядом с домом во время нападения, или рядом мог быть их отель. Или же они могли подслушать, как кто-то громко говорит по мобильному: «Я только что услышал, что что-то напало на Джейка Дюбуа. Да, прямо в его доме! Тэмми сказал, что Джейка бросили через окно».

Когда Джейк видит Джерсийского дьявола, он вначале замирает от шока. Он решает, что у него галлюцинации. Но у Джейка никогда раньше не было галлюцинаций, как бы он не напивался. Он впадает в ужас, когда Джерсийский дьявол поднимает руки и делает угрожающую гримасу. «Я слежу за тобой», – шипит чудовище.

Ужас Джейка пересиливает его шок, когда он осознаёт, что его жизнь может быть в опасности. Он хватается ближайший предмет – тяжёлую керамическую пепельницу – и бросает его в Джерамила. Пепельница проломит окно, но лишь отскочит от дьявола. Просыпается Патриция и зовёт Джейка. Джейк отходит, оглядываясь в поисках телефона или другого оружия, и Джерамил исчезает в ночи.

Если персонажи будут рядом, игроки могут сделать броски Сообразительности + Самообладания, чтобы услышать звук ломающегося окна Джейка и крики Патриции. Персонажи почти наверняка придут слишком поздно, чтобы что-то увидеть, хотя если они были очень близко (или наблюдали за домом Дюбуа), или вы хотите, чтобы они что-то увидели, можете позволить броски Сообразительности + Самообладания (штрафы определите сами), чтобы заметить улетающего Джерамила. Даже тогда персонажи лишь мельком увидят нечто похожее на огромную птицу, прежде чем оно исчезнет в ночном небе.

Джейк протестует против того, что персонажи бродят по его собственности, но бросок Манипулирования + Убеждения заставит Джейка ответить на несколько вопросов. Джейк просто скажет, что видел кого-то, стоящего снаружи у окна. Он может заявить, что у этой фигуры был нож, чтобы объяснить, зачем он бросил пепельницу. Запас Манипулирования + Обмана Джейка равен двум. Игроки могут сделать бросок Сообразительности + Обмана или Эмпатии, чтобы заметить ложь, но даже если персонажи на него надавят, он откажется менять свою историю. Персонажи могут выдать из него правду, но шок и упрямство Джейка делают его сложной целью для запугивания; все такие попытки получают штраф -3. Даже при успехе Джейк лишь признает, что фигура «выглядела странно».

Если персонажи будут осматривать разбитое окно и окружающую область, пусть игроки сделают бросок Интеллекта + Расследования. Успех раскроет, что окно было разбито изнутри брошенной пепельницей, а также выявит отпечатки ног у окна. Отпечатки маленькие и плохо очерчены, что делает их похожими на следы небольших копыт. Следы располагаются парами и простираются до задней части двора, после чего исчезают. Успешный бросок Сообразительности + Выживания раскроет, что следы становятся длиннее и глубже как раз перед исчезновением, что свидетельствует о том, что тот, кто их оставил, бежал к краю двора и затем прыгнул вверх – но вниз так и не опустился.

Спустя 15 минут прибывает полиция. Они принимают показания Джейка, исследуют сцену преступления и прогоняют детективов-любителей. Смотрите врезку «Полицейский департамент Такертон», чтобы получить больше информации о взаимодействии с полицией.

Полицейский департамент Такертон

Персонажи с Союзниками или Kontakтами в полиции могут попытаться получить информацию в местном полицейском участке. Персонажи, участвующие в драках, кражах и другой сомнительной деятельности, также могут вступить в контакт с

полицейским департаментом, уже не по своей воле. Персонажи, участвующие в драках и совершающие правонарушения, скорее всего проведут вечер за решёткой, или их могут отпустить с предупреждением. Персонажи, пойманные за совершением серьёзных преступлений, естественно будут преследоваться по суду.

Имея дело с полицейским подразделением Такертона, персонажи скорее всего будут разговаривать с патрульной Элоизой Вон. Хотя начальник полиции лично ведёт дело Линни Бойс, патрульная вон также была назначена на это дело. Начальник полиции не может встречаться с каждым репортёром или детективом, желающим информации о деле, поэтому на решение таких вопросов он отправил Вон.

Вон немногословна. Она не будет с готовностью передавать информацию по делу Бойс, но убедительные персонажи с хорошей легендой (или подходящими социальными навыками или Преимуществами) могут добыть информацию. К сожалению, полиция мало что знает. Линни Бойс исчезла из спальни несколько ночей назад. Никто ничего не видел и не слышал, кроме соседки, утверждающей, что с Линни у её окна говорил парень. Полиция не нашла в спальне Линни отпечатков пальцев, кроме её собственных. Во дворе нашли несколько странных следов, похожих на следы копыт, но полиция не смогла их проследить. Никто не требовал выкуп. Похоже, некоторые из личных вещей Линни пропали, но водители автобусов и таксисты не видели Линни той ночью или в последующие дни.

Если персонажи окажутся особенно убедительными (благодаря превосходному отыгрышу или броску Манипулирования + Убеждения со штрафом -1), Вон раскроет, что полиция подозревает Мюррея Холбрука в исчезновении, хотя у них нет доказательств этого. Холбрук оказывался на месте происшествия в нескольких случаях пропажи детей за прошлое десятилетие. В каждом случае полиция определяла, что ребёнок просто терялся, пересекался с Холбруком, и тот отводил ребёнка домой. Вначале это делало его местным героем, но его повторяющиеся встречи с пропавшими детьми возбудили подозрения полиции. «Как так получается, что он всегда оказывается в нужном месте и в нужное время?» – спрашивает Вон.

Сцена 3: Грехи отца

В этой сцене персонажи беседуют с Мюррем Холбруком. Этот опрос и последующие исследования могут привести к большему пониманию ситуации и судьбы Линни Бойс.

Охота на Мюррея Холбрука

Вы можете подтолкнуть персонажей к дому Холбрука – не заставляя их идти на поводу у вас – используя одну или несколько из следующих зацепок:

- Холбрук известен, как местный эксперт по Пайн-Барренс, так как он путешественник и бывший охотник. Местные направляют к Холбруку персонажей, разыскивающих каты Пайн Барренс или географическую информацию.
- Расследование прошлой активности Джерсийского дьявола поднимает множество газетных и журнальных статей. Полдесятка содержат интервью или упоминания Холбрук, поскольку он обычно оказывается там, где причиняет неприятности Джерсийский дьявол.
- Исследование предыдущих случаев пропажи детей в Такертоне раскроет семь случаев за 15 лет – самый недавний был лишь девять месяцев назад – в которых ребёнка считали похищенным, но позже его находили невредимым. Каждая статья замечает, что ребёнок был найден местным учителем Мюррем Холбруком.

- *Персонажи с Kontakтами или Союзниками в полиции могут использовать их для получения информации об исчезновении Линни Бойс. У полиции мало улик, но один из офицеров по секрету сообщит, что Холбрук считается «странным стариком» с ненормальной фиксацией на детях. Полиция подозревает его, но у неё нет доказательств, связывающих его с делом Линни.*
- *Если у персонажей есть репутация решателей проблем в области сверхъестественного, Холбрук может связаться с ними, пытаясь обрести союзников, которые поймут проблему Джерамила. Но этот вариант уничтожает большую часть загадки; вам следует позволить персонажам самим раскрыть истину.*

Мюррей Холбрук живёт в повидавшем виды доме на границе Пайн Барренс. Его водосточные желобы загромождают кучи опавшей коричневой хвои.

В зависимости от того, как персонажи подойдут к этому опросу, Холбрук может быть готов помочь или проявлять агрессию. Если персонажи проявят непредвзятость и готовность выслушать правду (тем более, если они расскажут о своих прошлых встречах со сверхъестественным), Холбрук с большей вероятностью доверится им. Если персонажи охотятся на Джерсийского дьявола или пытаются запугать Холбрука, он откажется отвечать на вопросы. Он может даже попытаться бросить тень на себя, чтобы расстроить расследование персонажей. (Больше информации о личности и тактике Холбрука представлено в его описании в «Ролях» в конце главы).

Если вам кажется, что вербальный обмен сработает лучше всего, персонажи обнаружат Холбрука на заднем дворе его дома, кричащего на стену деревьев. Вы можете прочитать или пересказать приведённую дальше беседу, или использовать её для импровизированного диалога:

Вы огибаете угол дома и видите пожилого мужчину, стоящего на пустынном заднем дворе. Он стоит лицом к границе леса Пайн Барренс, спиной к вам.

«Я знаю, что ты там! – кричит мужчина. – Ты меня слышишь? У тебя сейчас настоящие проблемы, и я не смогу тебе помочь! Ради Бога, поговори со мной. Хотя бы пришли мне письмо!»

Мужчина прекращает кричать и поворачивается к вам с яростным выражением лица. «Эй! Что вы тут делаете? Вы что, не знаете, что это частная собственность?»

Холбрук, желая защитить Джерамила, не требует от персонажей уйти. Холбрук хочет узнать, что им известно, и понять, с какими проблемами Джерамил может столкнуться в будущем. Ниже представлены некоторые ответы на типичные вопросы, которые могут задать персонажи.

• **Как вы связаны с другими пропавшими детьми?** «Я был в нужном месте в нужное время. Только и всего».

• **Вы считаете, что Джерсийский дьявол действительно существует?** «Джерсийский дьявол – это просто миф. Люди любят придумывать дьяволов для объяснения наших собственных грехов».

• **Насколько хорошо вы знали Линни?** «Почти не знал; я только время от времени видел её в окрестностях города. Но она всегда казалась мне разумной девочкой, не из тех, кого мог бы заманить незнакомец в машину или кто мог бы затеряться в парке. У неё есть голова на плечах, если вы понимаете, о чём я. Жаль, что её отец не был парнем пославнее. Мне кажется, что из-за жизни в таком доме, как её, Линни должна была бы научиться о себе заботиться».

• **Вы считаете, что Линни забрал Джерсийский дьявол?** «Такого существа нет. Если кто-то и забрал Линни, то этот монстр из людей».

Если персонажи будут убедительны и представлять себя искренне заинтересованными в мирном разрешении проблемы, Холбрук слегка оттаёт. Персонажи могут сделать бросок Манипулирования + Убеждения, и вы можете добавить подходящие модификаторы, основанные на их отыгрыше. В этом случае он может сообщить следующую информацию.

• **Вы считаете, что Джерсийский дьявол действительно существует?** «Люди здесь то и дело видели Джерсийского дьявола, – сказал он. – Одни говорят, что он три фута ростом, другие – что шесть. Некоторые говорят, что у него собачье лицо, или что у него есть крылья. Или копыта вместо ног. Я не буду притворяться, что знаю всё в этом мире. Возможно, в этих лесах что-то есть».

• **Вы считаете, что Линни забрал Джерсийский дьявол?** «Мотивы такого существа лежат вне моего понимания. Но интересно то, что дьявол предположительно здесь уже столько времени, но нанёс так мало ущёрба. Конечно, он нападал на людей и животных, но всего четыре, пять, может шесть раз за две сотни лет. В остальное время он сторониться людей и никого не беспокоит. Чаще всего его видели смотрящим через окна. Поневоле задумаешься, какова жизнь такого существа, как это».

Персонажи могут потребовать больше информации, особенно, если подозревают Холбрука во лжи, но сейчас Джерамил не считает, что Джерамилу грозит непосредственная опасность. Только в Акте 3 Холбрук запаникует и попросит персонажей о помощи.

Вызывая вражду Холбрука

Враждебные персонажи могут не получить даже этих кусочков знания. Если персонажи, судя по всему, не будут стремиться к дипломатическому ходу действий по отношению к Холбруку, они могут развязать скандал со стариком. Во время этого противостояния Холбрук оттолкнёт персонажей, и потребует, чтобы они немедленно покинули его собственность. Из кармана Холбрука падает сложенный клочок бумаги во время этого толчка. Игрок может сделать бросок Ловкости + Кражи, противостоящий броску Сообразительности + Самообладания Холбрука, чтобы схватить клочок незаметно для Холбрука. У Холбрука из-за его расстройства будет штраф -2. (Полный запас дайсов равен четырём.) Если бросок Холбрука окажется успешным, он заметит попытку персонажа и попытается вернуть бумажку, прибегая, по необходимости, к насилию. При драматическом провале у любой из сторон, Холбрук хватает клочок бумаги одновременно с персонажем, и бумажка рвётся напополам.

Сложенная бумага – это самое последнее письмо, которое Джерамил отправил Холбруку.

Письмо написано на обычной белой бумаге чёрной шариковой ручкой (Джерамила обеспечил и тем, и другим Холбрук). Можете фотокопировать напечатанное здесь письмо, чтобы передать его игрокам.

Персонажи могут противостоять Холбруку, используя это письмо. Если они будут проявлять беспокойство и готовность помочь, пусть игроки снова сделают бросок Манипулирования + Убеждения, в этот раз с бонусом +1. Проверки Запугивания также получают бонус +1, поскольку письмо кажется обличающим. Успех приводит к тому, что Холбрук сдаётся и доверяет персонажам большую часть правды.

• **Вы считаете, что Джерсийский дьявол действительно существует?** «Да. Я слышал его, там, в лесах. Он иногда говорит со мной, и это он послал мне это письмо. Я не думал, что кто-то поверил бы мне, и он никогда не приносил настоящего вреда, так что я молчал».

• **Вы считаете, что Линни забрал Джерсийский дьявол?** «Письмо ясно даёт понять, что он это сделал. Он сказал, что я не смогу его найти, но я всё равно займусь его поисками. Я уйду утром – полагаю, вы захотите пойти со мной?»

Мюррей,

К этому времени вы уже знаете, какие шаги я предпринял по этому пути, призванному вырвать моё сердце из одиночества. Такие, как она – редкость, и вместе мы сделаем эти зелёные ветви нашим домом. Я не сообщил вам ранее, поскольку знал, что вы будете возражать. Но в этот раз мой путь ведёт в правильную сторону, и всё будет хорошо. Мы не будем скрываться там, где вы сможете найти нас, так что поиски тщетны. Вы знаете лучшие любого другого, насколько щедр лес был ко мне. Я вновь повидаяюсь с вами, когда интерес ко мне спадёт. Всего хорошего, и порадитесь за нас.

- Д. Л.

Теневое расследование

Если персонажи попробуют более грабительские методы изучения участия Холбрука, вы можете позволить персонажам застать дом Холбрука пустым. Холбрук может быть в Пайн Барренс, разыскивая Джерамила, или на Охоте на дьявола. У Холбрука нет сложной системы безопасности. Его дом выглядит обычным и содержит обычные вещи; персонажи не найдут ничего подозрительного или обличительного в своих поисках.

На территории дома Холбрука есть постоянно запёртый сарай. Если Холбрук попытается навести на себя подозрения, чтобы защитить Джерамила, он навесит на сарай дополнительные тяжёлые цепи и замки. На самом деле, в сарае содержится важный секрет: все письма Джерамила. Холбрук собирается уничтожить или перенести письма, если он воспользуется сараем для отвлечения, поэтому у персонажей есть только день для их обнаружения.

Если Холбрук усилит замки на сарае, бросок Ловкости + Кражи получит штраф -1. Игроки могут сделать бросок Интеллекта + Расследования, чтобы найти сейф-пакет, закопанный под грязным полом. Для расшифровки писем внутри потребуются время и усилия. Некоторым письмам почти 40 лет. В своих ранних посланиях Джерамил имитировал Шекспира, но в поздние годы он стал выражаться легче.

Письма

Чтение писем и складывание истории, которую они раскрывают, занимает несколько часов. Пусть игроки сделают длительный бросок Интеллекта + Расследования. Каждый бросок отражает один час, и персонажам нужно набрать шесть успехов. Если они это сделают, то персонажи узнают историю Джерсийского дьявола (перескажите информацию из раздела «Легенда» этой главы). Если они сдадутся до того, как наберут шесть успехов, у них останется впечатление, что Джерсийский дьявол – одинокое и непонятое существо, но им будет не хватать деталей. При драматическом провале они не смогут понять архаическую речь, и раскроют лишь несколько осуждающих подробностей, вроде первого убийства Джерамила и его одержимости похищением детей.

Акт 3

В ролях: Линни Бойс: похищенная девочка, сейчас живущая в лесах в качестве сестры Джерамила (смотрите её описание в «Ролях» в конце главы).

Джейк Дюбуа: Как в Акте 1.

Джерамил Лидс: Джерсийский дьявол (смотрите его описание в «Ролях» в конце главы).

Толпа горожан: Группа пьянчуг и рабочих, для которых Джейк свой парень, и которые готовы помочь ему в охоте на дьявола.

Мюррей Холбрук: Как в Акте 2.

Сцена 1: Охота началась

Джейк Дюбуа был потрясён, когда увидел глядящего в его окно Джерсийского дьявола, но теперь тот момент прошёл. Джейк знает, что то, что он видел, было

настоящим. У него никогда не было галлюцинаций раньше, и он не пил в эту ночь. Ну ладно, он выпил одну-две бутылки пива, но он уверен в том, что видел. А видел он выход из своей паршивой жизни.

Джейк думает, что поимка или убийство Джерсийского дьявола могут стать его билетом к славе и счастью. Он пренебрегал историями о нём раньше, считая их мифом, но теперь он знает правду. На следующий день после встречи с дьяволом, Джейк зашёл в свои любимые бары и подстегнул посетителей историей об увиденном. Он обвинил дьявола в исчезновении Линни (и не ошибся, хотя этого он не знает) и упрямил своих приятелей принять меры. Несколько оказались достаточно пьяны, безумны или любящи повеселиться, чтобы согласиться, и к закату у Джейка было восемь мужчин с охотничьими винтовками, дробовиками и сетью.

Во время проведения своего расследования персонажи замечают, как Джейк и его отряд покидают город.

Группа мужчин, громко разговаривающих и смеющихся, с важным видом шла по улице в сторону края леса. Их вёл Джейк Дюбуа, держащий в руках дробовик. Когда они подходят к лесу, Джейк указывает дробовиком на деревья и кричит: «Мы идём за тобой, дьявол! Слышишь меня? Больше ты не сможешь прятаться!» Мужчины одобрительно кричат и продолжают идти к границе леса.

Персонажи могут захотеть составить компанию команде Джейка, или же персонажи могут отправиться одни, надеясь предупредить (или убить) Джерамила до того, как до него доберётся Джейк. Если персонажи завязали хорошие отношения с Мюрреем Холбруком в Акте 2, то теперь он подойдёт к ним.

Мюррей Холбрук, покрасневший и запыхавшийся, спешит к вам. Его редкие волосы растрёпаны, а рубашка не заправлена. «Они собираются убить его, – вдыхает он. – Джерамил – то есть, Джерсийский дьявол. Они охотятся на него. Я знаю, что он может о себе позаботиться, но сейчас – не знаю. Если захотите отправиться со мной, то я отправлюсь на его поиски».

Пока они готовятся к поискам, Холбрук рассказывает персонажам о прошлом Джерамила; он расскажет любые подробности, которые вам покажутся подходящими. Холбрук признается, что Линни скорее всего увёл Джерамил, но клянётся, что ему нужна только дружба.

Обычно Джерамила почти невозможно выследить. Он уже больше века прожил в лесах, и избежал уже множество таких охот. Но сейчас с ним Линни, из-за чего скрываться намного сложнее. Джерамил не хочет оставлять Линни одну и спрятанной; он боится, что это может оказаться небезопасным (а также опасается побега Линни).

Игроки могут использовать правила по работе в команде (см. **Книгу правил Мира Тьмы**, с. 134) для отслеживания Джерамила. Если один из персонажей обладает хорошими навыками выживания, то он может выполнять ведущую роль. Или же, если персонажи объединились с Холбруком, они могут попросить его найти Джерамила. В этом случае ведущую роль играет Холбрук, а остальные персонажи помогают ему, если захотят.

Охота

Вы не должны сводить охоту к простому броску дайсов, с последующим: «После нескольких часов поисков вы находите Джерсийского дьявола». Создайте драматизм и напряжение, описывая местность. Заводите персонажей в жуткие районы или вовлеките их в конфликт с дикими животными. К примеру:

- Персонажи отслеживают Джерамила до оврага глубиной 6 метров и два метра шириной. На дне его течёт мелкая речка с сильным течением. Джерамил воспользовался своими крыльями, чтобы перелететь с Линни через овраг, но персонажам придётся самим найти дорогу через него. Проверки лазанья получают бонус +1 благодаря множеству опор для рук, но проверки прыжков получают штраф -1 из-за рыхлой почвы у краёв оврага. Персонажи также могут воспользоваться Ремеслом, чтобы сделать грубый балочный мост. Обход оврага занимает время, и это накладывает штраф -1 к следующему броску выслеживания.

- Персонажи входят в область, где деревья растут так близко друг к другу, что персонажам приходится протискиваться по отдельности между ними. Ветви скребут по лицам персонажей и запутываются в их одежде. Тени шныряют на границе их зрения. Вы можете устроить игрокам встречу с дикими животными, например, бешеной собакой или даже чёрным медведем. Запасы дайсов на бой получают штраф -2, а Защита всех персонажей падает на единицу из-за густых деревьев.

- Особенно пьяный член охотничьего отряда Джейка отделяется от группы. Он наталкивается на персонажей и требует от них ответить, что они тут делают и не в союзе ли с дьяволом. Он может ввязаться в драку с Холбруком, напасть на персонажей или просто попросить идти с ними, пока персонажи не вернуться в город.

- Персонажи проходят под аркой, образованной переплетёнными деревьями, и тревожат колонию летучих мышей. Мыши слетаются к персонажам, крича и паря над ними, но не наносят реального урона.

Сцена 2: Финальное столкновение

Эта сцена содержит кульминацию истории.

Выслеживание

Выслеживание Джерамила является длительным действием, в котором каждая проверка отражает 30 минут выслеживания. Джейк Дюбуа не очень хорошо знает лес, но, так же как и многие мужчины Такертон, он время от времени охотится и обладает базовыми навыками выживания. Запас дайсов Джейка для выслеживания Джерамила равен трём (Интеллект + Выживание), но, благодаря использованию правил работы в команде (см. **Книгу правил Мира Тьмы**, с. 134), у него есть превосходные шансы найти Джерамила за несколько часов. У каждого из его восьми последователей запас дайсов два.

Число успехов, которое необходимо набрать охотникам, зависит от проверки Ловкости + Скрытности Джерамила. Обычно запас дайсов Джерамила равен шести (с бонусом +1), когда он прокрадывается через Пайн Барренс. Но с Линни на буксире он получает штраф -2 (итоговый запас дайсов четыре).

Если проверка Джерамила успешна, охотникам требуется набрать 15 успехов, чтобы найти его. Если Джерамил проваливается, то 10 успехов. Если у Джерамила драматический провал – охотникам нужно всего пять успехов.

Вы также можете упростить выслеживание, позволив игрокам сделать бросок Интеллекта + Выживания. При успехе, они найдут Джерамила как раз перед тем, как это сделает Джейк. При провале, они придут на сцену одновременно с Джейком. При драматическом провале, они придут спустя минуты после Джейка. Вы можете также потребовать от игроков набора нужного числа успехов, но Джейку дать фиксированное время, за которое он найдёт Джерсийского дьявола (например, два часа поисков).

Найдя дьявола первыми

Если персонажи окажутся первыми, они обнаружат Джерамила, ведущего Линни через лес. Холбрук позовёт Джерамила, и дьявол остановится. Персонажи могут воспользоваться этим временем, чтобы поговорить с Джерамилом и Линни, но за каждые

10 минут, в которые персонажи задерживают Джерамила, следующий бросок Джейка Дюбуа на отслеживание получает бонус +1.

Персонажи также могут решить остаться и задержать Джейка, пока Джерамил с Линни убегают. Если персонажи потребуют, чтобы Линни осталась с ними, речь Джерамила станет враждебной. Персонажи, напавшие на Джерамила или попытавшиеся забрать Линни силой, спровоцируют гнев дьявола и физическое столкновение. Холбрук сделает всё возможное, чтобы предотвратить подобное, напомнив персонажам о скором прибытии Джейка и указав на то, что Линни невредима и действует, похоже, по своей воле.

Что бы персонажи не решили делать, решать они должны быстро.

Совпав с Джейком

Персонажи могут прибыть тогда же, когда и Джейк. Чтобы убедить Джейка уйти, потребуют выдающиеся социальные навыки, и успех маловероятен. Джейк и его отряд, вероятно, нападут, Джерамил ответит, а Линни спрячется.

Охотники приходят в ужас, увидев Джерсийского дьявола во плоти. Трое не выдерживают и сразу же сбегают, направившись во весь опор в город. (Вы можете устроить нападение дикого животного на одного из этих охотников на обратном пути, либо чтобы подкрепить его историю о монстре в лесах, либо чтобы персонажи могли позже обвинить в этих историях медведя или другое животное.) оставшиеся охотники следуют приказам Джейка, но эти люди растеряны и неорганизованны. Джерамил продолжает двигаться, прыгая со света фонарей в тень, и никто не уверен в том, что он видит.

Джейк, однако, понимает, что он нашёл Джерсийского дьявола. Жажда славы пересиливает страх, и он берёт контроль на себя. Он выкрикивает приказы своим людям и делает всё возможное, чтобы взять дьявола живым, но его люди напуганы и стреляют на поражение. Если Джейк умрёт или будет выведен из строя, остальные охотники убегут.

Персонажи могут принять любую сторону. Джерамила сложно убить, но мужчины вооружены охотничьими винтовками и дробовиками, и у одного есть сеть для опутывания крыльев Джерамила. (При успешном броске Ловкости + Холодное оружие крылья Джерамила опутывает сеть. Если он захочет выпутаться, ему придётся потратить раунд.) Дайте каждому товарищу Джейка запас дайсов Ловкости + Огнестрельное оружие, равный трём (полный запас дайсов с уроном от их старых винтовок равен семи).

Слишком поздно

Персонажи могут прибыть как в раз вовремя, чтобы увидеть падение Джерамила. Джерамил не отступает, так как теперь он защищает Линни. Холбрук мучительно кричит, видя падение своего друга, и бросается на Джейка. Персонажи могут попытаться успокоить Холбрука, забрать Линни и, возможно, стабилизировать состояние Джерамила прежде, чем тот умрёт. Броски Медицины для помощи Джерамилу получают штраф -2 из-за его необычной анатомии.

Если вы предпочтёте позволить дайсу определить результат конфликта между Джерамилом и отрядом Джейка, бросьте дайс перед сессией. Возможно, персонажи придут как раз вовремя для того, чтобы увидеть, как Джерамил убивает последнего из людей Джейка. В этом случае персонажи могут разработать план по привлечению его к ответственности или помочь придумать, как прикрыть это убийство.

После окончания столкновения персонажи должны решить, что делать с Джейком, Линни и, что самое важное, с Джерамилом.

Итоги

В конце истории персонажи либо защитили Джерсийского дьявола от охотников, либо увидели его убийство или поимку Джейком Дюбуа. Остаётся вопрос: что делать с Линни Бойс? По закону её необходимо вернуть отцу, но Линни не хочет возвращаться домой. Она хочет остаться в лесу с Джерамилом.

Выбор Линни

Персонажи должны принять правильное решение. Отправить Линни домой будет недальновидно в лучшем случае, и жестоко в худшем. Но всё же, может ли 12-летняя девочка принять обоснованное решение оставить дом и жить в лесу? Персонажи могут задуматься о её перспективах в образовании и отношениях, и могут также задуматься о том, что произойдёт, если Линни решит, что она устала от жизни с Джерамилом. Как отреагирует Джерсийский дьявол, если его новая сестра скажет, что она уходит?

Компромиссным решением для Линни могла бы стать жизнь с кем-то, кто знает о существовании Джерамила и поддержит их дружбу. Очевидным вариантом является Холбрук, но ему уже больше 70, и он вряд ли ещё долго проживёт. Но убедительные персонажи могут уговорить Холбрука присмотреть за Линни; за шесть лет она сможет научиться жить самостоятельно.

Если вы подозреваете, что игроки готовы сделать Линни постоянной частью хроники, то Линни может предложить жить с одним из персонажей. Она смысленная, у неё есть зачаточные представления об оккультизме, и она может оказаться полезной для персонажей (равно как и обузой – она всего лишь маленькая девочка, в конце концов). В качестве последнего средства Линни может попросить передать её под опеку, но такая просьба вряд ли чего-нибудь достигнет. Дэн её законный опекун, на Линни нет следов физического насилия, и система опеки и без того перегружена.

Отец Линни утверждает, что счастлив, что его дочь жива. Однако, пока её не было, он осознал, насколько всё лучше, когда они на расстоянии друг от друга. Он соглашается на то, чтобы она жила с Холбруком или одним из персонажей. Если игрокам нравятся истории, связанные с крепкими семейными узами, то отец Линни может протестовать, и персонажи могут оказаться втянутыми в битву за судьбу Линни.

Джерамил хочет, чтобы Линни осталась с ним, но если Линни решит, что она будет жить в другом месте и регулярно навещать Джерамила, он согласится с этим планом. Он предпочтёт встречи с ней время от времени риску потерять её навсегда. Если персонажи живут далеко от Нью-Джерси, Холбрук будет готов помочь с посещениями Линни.

Будущее Джейка

Джейк Дюбуа будет в восторге, если ему удастся убить или поймать Джерсийского дьявола, и сердитым и подавленным, если ему не удастся. Если он преуспеет и вернётся к цивилизации с телом дьявола, после выступления на телевидении он сразу же станет знаменитостью, напишет автобиографию и, возможно, снимется в снятом для телевидения фильме. Если он не преуспеет, то он ожесточится и обвинит персонажей во вмешательстве. Джейк может начать слёжку за персонажами (что будет просто, если они возьмут Линни) и, возможно, появится в будущем в качестве злодея. Джейк также может обратиться к персонажам за помощью, если он когда-либо снова столкнётся со сверхъестественным. Или же, если он поймает или застрелит Джерамила, с Джейком – и с другими замешанными людьми – может что-то произойти прежде, чем он сможет обнародовать свой успех. Тёмные силы этого мира, похоже, заинтересованы в сохранении их тайны.

Судьба Джерамила

Если Джерамил достигнет своей цели, то он долгие годы будет счастливо жить с Линни в лесу. Она окажет на дьявола хорошее влияние, научив его сдержанности и зрелости. Дьявол также будет хорошим спутником для Линни, показывая ей бескорыстную любовь члена семьи.

Если Линни не будет жить с Джерамилом, но станет его навещать, её влияние на него будет оказываться медленнее и не таким заметным. Но всё же Джерамил будет благодарен за её дружбу. Он может оказаться неудовлетворённым её нечастыми визитами и разработать в будущем новый план по обретению брата или сестры. В этот раз он сделает выводы из своих прежних ошибок и убедится, что персонажи будут чем-либо заняты, когда он приведёт план в действие.

Джерамил скорее умрёт, чем будет жить в неволе, но если Джейку Дюбуа как-то удастся поймать Джерамила, то жизнь Джерсийского дьявола будет полна унижений и страданий, которую он проведёт на экране или в лаборатории.

Продолжения

События Джерсийского дьявола могут привести к другим историям, вроде представленных ниже:

- Линни остаётся жить с одним из персонажей, и спустя несколько недель или месяцев начинают происходить странные события. Двери распахиваются и захлопываются, свет вспыхивает и гаснет, и всем в доме снятся тревожные сны. Линни уверена, что это дух её умершей матери пытается с ней связаться. Если Линни осталась в Такертоне, она может связаться с персонажами после начала этих странных событий. Этот дух может принадлежать матери Линни, или это может быть другой призрак, пытающийся передать сообщение. (Эту историю можно связать с некоторыми из сценариев, представленных в **Мир Тьмы: Истории с призраками**, в особенности с «Выхода нет» или «Корни и ветви».)

- Когда у Патриции Дюбуа рождается ребёнок, что-то идёт крайне неправильно. Ребёнок может выглядеть как Джерамил, или выглядеть совершенно нормальным. В любом случае, Патриция уверена, что с её ребёнком не всё в порядке, и она обращается к персонажам за помощью.

- Джерамил и, возможно, Линни мирно живут в глубине Пайн Барренс. Но спустя какое-то время в лесах появляется новый хищник. Это существо превосходит Джерамила по силе и способностям, что намекает на его сверхъестественную природу (возможно, это оборотень, или вампир Гангрел). Джерамил, осознав, что это дело не его весовой категории, посылает через Линни или Холбрука просьбу персонажам о помощи.

Варианты

Вы можете адаптировать Джерсийского дьявола к нуждам вашей хроники и желаниям игроков.

Окровавленная правая рука

В этом варианте Джерамил Лидс ближе к классическому дьяволу. Он презирает обычных людей и стремится развалить Такертон. Он убеждает Линни Бойс сбежать и приводит её в руки человеческого хищника (возможно, модифицированного Мюррея Холбрука). Джерамил вызывает ярость у Джейка Дюбуа, подстрекая его «держать в узде Патрицию» через насилие. Джерамил обещает поддержать других детей, если они восстанут против своих родителей, и волна неподчинения захлестывает город. При выслеживании Линни персонажи ощущают злобную силу, стоящую за проблемами города.

Нет демонов, кроме тех, которых мы сами создаём

Возможно, что Джерсийский дьявол на самом деле не существует. Он может быть мистификацией, созданной ищущими внимания детьми (которых, возможно, ведёт Линни Бойс, намеренная найти выход из своей несчастной жизни дома). Дьявол также может быть сверхъестественным существом, но из тех, что более распространены в Мире Тьмы, например, оборотнем. Джейк Дюбуа даже может организовать похищение Линни вместе с другом, который выдаёт себя за Джерсийского дьявола, чтобы Джейк мог стать героем, когда спасёт Линни.

Роли

Джерамил Лидс

Реплики: *Лес стал моей роднёй, но всё же я тоскую по настоящему человеческому голосу.*

Сильный должен защищать слабого, и поэтому под моей защитой самые важны и самые беспомощные подопечные.

Биография: Раздел «Легенда» этой главы кратко описывает историю Джерамила. Мутировавшее существо со сверхъестественными силами, Джерамил сбежал из дома, чтобы жить в Пайн Барренс, и стал Джерсийским дьяволом.

Описание: Его рост всего полтора метра, и он настолько худой, что кажется, будто он спрятаться за телефонным столбом. Тело покрывает мешковатая одежда, а открытые руки и шея кажутся шероховатыми, словно бледная крокодилья кожа. На похожей на стебель шее сидит неестественно длинное лицо с толстым приплюснутым носом и длинной копной белых волос, создавая впечатление собачей морды. Джерамил стоит на двух уродливых костяных обрубках, напоминающих копыта лошади. Выпрямившись, он раскрывает пару тонких, как паутина, крыльев, похожих на крылья летучей мыши.

Рекомендации по отыгрышу: Джерамил глубоко эмоционален и неуравновешен. Хотя он не столь безумен, как он когда-то был, Джерамил всё ещё воспринимает мир по-детски. Он не понимает, почему нужно поступать определённым образом, и не видит ничего плохого в том, чтобы брать то, что захочет.

Джерамил обладает необычайной силой, крепкой шкурой и крыльями. Его Атрибуты отражают эти способности, но вы можете изменить эти Атрибуты так, чтобы они лучше отражали ту историю, которую вы хотите рассказать. К примеру, вы можете понизить его физические атрибуты, чтобы заставить его казаться слабой жертвой.

Прежде всего Джерамил желает оставаться в безопасности. На втором месте у него желание товарищеских отношений. Эти два желания настолько сильны, что Джерамил не уверен, которое следует принести в жертву ради другого. Он не хочет, чтобы его поймали или раскрыли, но свою «сестру» он потерять тоже не хочет. Если персонажи смогут поговорить с Джерамилом, особенно, если их поддержит Холбрук, они могут суметь убедить его последовать разумному курсу действий. Социальные взаимодействия с Джерамилом получают штраф -2 из-за его детскости. Этот штраф уменьшается до -1, если на стороне персонажей Холбрук. Штраф полностью исчезает, если Линни соглашается с персонажами.

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

Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Ремесла (Создание из подручных средств) 2, Запугивание 2, Убеждение 1, Скрытность (Движение по лесу) 4, Обман 1, Выживание (Поиск пищи) 3

Преимущества: Быстрые рефлексы 1, Железный желудок

Воля: 7

Нравственность: 4

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 12

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Удар	1(T)	9

Броня:

Тип	Рейтинг	Защита
Естественная	2/3	0

Здоровье: 11

Чудовищная сила: У Джерамила пять пунктов Силы, но при поднятии и перемещении объектов (см. таблицу по поднятию и перемещению объектов в **Книге правил Мира Тьмы**) считайте, что у него 12 пунктов Силы. Ко всем остальным основанным на Силе небоевым броскам Джерамил получает бонус +2.

Крылья: Крылья Джерамила рабочие, но слабые. Сам по себе он может летать на расстояния до 300 метров, или до 50 метров, если несёт груз весом до 50 килограмм. Если он несёт больше, то он не может взлететь. Между полётами он должен приземляться как минимум на минуту, и в полёте он может подниматься не выше 15 метров. Эта Способность позволяет Джерамилу ускользать от преследования, но она не так хороша, когда он пытается скрыть Линни в запутанном Пайн Барренс.

Линни Бойс

Реплики: *Нужно быть способным выбирать свою семью, так же, как вы выбираете своих друзей. Семья – это люди, которые о тебе заботятся.*

Раньше я никому не была нужна. Почему теперь все меня ищут?

Биография: Линни была весёлым и счастливым ребёнком, пока её мать не умерла. После этого её отец стал чудовищем в человеческом обличье. Хотя он не использовал физическое насилие, его пренебрежение и словесные нападки заставляли Линни чувствовать себя одинокой и ненужной. Ум и стойкость Линни позволили её осознать, что ситуация была ненормальной, и она отдалилась от своего отца, образовав круг поддержки среди детей в школе. От других детей она впервые услышала истории о том, что Джерсийский дьявол защищает детей. Когда Джерамил начал разговаривать с Линни, она была рада завести нового друга. Когда он спросил, хочет ли она жить с ним в качестве его сестры, она не колебалась ни секунды.

Описание: Линни худой ребёнок с внешностью маленькой девочки. У неё тонкие, желтовато-коричневые волосы и небесно-голубые глаза. На неё поблекшие синие джинсы и потёртые кроссовки, а также бордовая блузка, застегнутая на все пуговицы. Шифоновый бант вокруг воротника придаёт ей милый, старомодный вид.

Рекомендации по отыгрышу: Линни – рассудительный ребёнок с прямолинейной логикой, и она не видит причин, почему бы ей не жить с Джерамилом. Учитывая, что жизнь с Джерамилом будет, вероятно, лучше, чем с отцом Линни, персонажам будет непросто убедить Линни в ошибочности её выбора. Линни осознаёт, что жизнь в лесу означает отказ от множества вещей, в особенности от образования. Она лучше всего воспримет предложения, которые позволят ей избежать дома отца, сохранить дружбу с Джерамилом и воспользоваться школой и другими благами цивилизации.

Способности:

Эмпатия (запас дайсов 3) – Подобно многим детям, у Линни талант к чтению эмоций других людей и ощущению атмосферы в помещении.

Оккультизм (запас дайсов 3) – Линни всегда увлекалась оккультизмом. Странные сны и фрагменты воспоминаний привели её к мысли, что смерть её матери могла иметь не естественную причину.

Убеждение (запас дайсов 4) – Рациональный ум Линни и её безупречная логика делают спор с ней сложным.

Джейк Дюбуа

Реплики: *Я весь день потею ради нескольких баксов. Я пью только ради того, чтобы расслабиться.*

Последнее, что мне нужно прямо сейчас – это ещё больше проблем. Я и так едва справляюсь.

Когда весь мир против тебя, тебя ничего не ограничивает в том, что ты сделаешь ради того, чтобы продержаться.

Биография: Джейк Дюбуа прожил незначительную жизнь. Он закончил среднюю школу, получил работу в компании по благоустройству и женился на Патриции. Это было восемь лет назад, и Джейк всё ещё занимается благоустройством, всё ещё женат, и у него есть машина, дом, долги и проблемы с алкоголем.

Описание: Под кожей загорелых рук этого мужчины видны крепкие худощавые мышцы, свидетельствующие о долгой работе на открытом воздухе. Его клетчатая рубашка, надетая на белую футболку, синие джинсы и ботинки словно взяты из рекламы строительного магазина. У него коротко подстриженные каштановые волосы и щетина. Он смотрится совершенно естественно с сигаретой за ухом.

Рекомендации по отыгрышу: Джейк не злой, он просто понимает, насколько бессмысленна его жизнь. Он знает, что в стране живут сотни тысяч Джейков, и у каждого есть мечта, и каждый обречён на ничтожность. Джейк чувствует себя пойманным в ловушку, ощущает гнев и отчаяние. Он ухватится за шанс вылезти из долгов или стать знаменитым.

Маловероятно, что персонажи смогут предложить Джейку достаточно денег, чтобы он забыл о своём плане по поимке Джерсийского дьявола. Его смогут убедить миллион долларов, или если один из персонажей предложит соответствующую славу. Иначе же Джейк будет рассматривать Джерсийского дьявола как выход из своей никчёмной жизни, преследовать свою цель с фанатичным рвением.

Слабым местом Джейка может быть его искренняя любовь к Патриции. Он был бы взбудоражен её беременностью, если бы не проблемы с деньгами и его депрессия. Если персонажи заявят, что планы Джейка подставят Патрицию под угрозу, он будет более расположен их выслушать (они получают бонус +2 на социальные броски).

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

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Ремесла (Благоустройство) 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 1, Выживание 1

Преимущества: Союзники (Друзья из бара) 2

Воля: 3

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 3

Защита: 2

Скорость: 10

Оружие/атака:

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Особое	Запас дайсов
Удар	0(T)	—	—	—	6
Захват	0(T)	—	—	—	6
Дробовик	4	20/40/80	5+1	снова девять	4

Здоровье: 8

Мюррей Холбрук

Реплики: *Я всего лишь старик, который ни на что не способен, и по которому никто не будет скучать. У меня нет причин вызывать какие-либо проблемы.*

Люди в этом городе слишком быстро выносят суждения. Если вы хоть немного отличаетесь от других, они будут искоса на вас смотреть и уходить на другую сторону

улицы, чтобы не заговаривать с вами. Сам же я думаю, что у всех есть хорошая сторона.

Биография: Мюррей Холбрук был учителем истории в средней школе и занимался спортивной охотой, когда его сын погиб в несчастном случае на охоте. С тех пор Холбрук стал затворником. Его единственный настоящий друг – Джерамил Лидс, и Холбрук защищает секреты своего друга.

Описание: Этот пожилой мужчина кажется последовательностью скошенных углов, от узкой и немного заострённой лысой головы до острых костей скошенных плеч и похожих на стрелы носков его туфель. Он носит коричнево-каштановый твидовый костюм, модный среди учителей 20 лет назад. Его белая рубашка слегка пожелтела, а галстук в зелёную полоску кажется изношенным.

Рекомендации по отыгрышу: У Холбрука осталось мало причин жить. Сейчас самое важное в жизни Холбрука – это дружба с Джерамилом. Холбрук не хочет попасть в тюрьму, и он знает, что нет никаких доказательств, связывающих его с исчезновением Линни Бойс (потому что он действительно никак с ним не связан). Холбрук может намеренно отпускать подозрительные комментарии, чтобы сосредоточить внимание персонажей на нём. Он может впасть в ностальгические воспоминания о своём потерянном сыне и заметить, как хорошо было бы получить второй шанс в качестве отца. Он также может повесить несколько сияющих, высококачественных замков на свой сарай, чтобы возбудить подозрения, или вскопать свой сад и посадить несколько кустов, намекая на закопанное тело. Чем дольше полиция и персонажи сосредотачивают внимание на Холбруке, тем больше у Джерамила времени на укрытие Линни.

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

Навыки: Образование (История) 4, Огнестрельное оружие 3, Скрытность (Камуфляж, Движение по лесу) 2, Обман 2, Выживание 3

Преимущества: Чувство направления

Воля: 6

Нравственность: 5

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Зависть

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 8

Оружие/атака:

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Охотничья винтовка	5	200/400/800	5+1	5

Здоровье: 7

Кровавая Мэри

*Так клянусь же
Аидом я и всей поддонной силой,
Что не видать врагам моих детей,
Покинутых Медеей на глумленье.*

– Еврипид, *Медеея*

Легенда

Из «Падших святых» Луизы Ван дер Грааф

Кровавая Мэри – пугающий дух: призрак, вырывающийся из зеркал, чтобы преследовать детей. Дети – особенно дети из гетто – хорошо её знают. Кое-кто говорит, что вы можете обнаружить её лицо в любом зеркале. Но если вы увидите её лицо, она увидит ваше. Дети, которым известно о Кровавой Мэри, знают, что вы точно не захотите, чтобы это произошло.

Некоторые дети говорят, что Кровавая Мэри была ведьмой. У них даже есть её полное имя: Мэри Миллер. Хотя она была молодой и красивой, люди презирали её за странное поведение. Она разговаривала сама с собой, но говорили, что она общается с духами в воздухе. Она жила одна в небольшом домике за большой оградой. Но потом случилось ужасное: Мэри влюбилась.

Никто точно не знает имени этого мужчины; дети просто зовут его «Возлюбленным» Мэри, поэтому мы будем звать его так же. Но все соглашались в том, что он был богат: он был сыном представителя городской знати. Это была тайная любовь; отец возлюбленного никогда бы не позволил ему жениться на бедной девушке с тёмной репутацией. Тем не менее, Мэри и Возлюбленный провели десятки ночей в ветхом доме Мэри.

Падение Мэри проросло из двух семян: её беременности и помолвки Возлюбленного с другой женщиной – «подходящей» невестой. Некоторые истории говорят, что любовник Мэри женился против своей воли, что его отец угрожал отречься от него и даже убить Мэри. Циничные дети Сейнт-Джеймстауна говорят, что Возлюбленный использовал Мэри для секса и – того, что образованные взрослые бы назвали привилегиями богемы. Когда он стал старше и более склонен к принятию семейного наследия, он с лёгкостью оставил её позади.

Мэрии пришлось стать повитухой самой себе, самой родив двух близнецов между гниющих балок её дома. Впоследствии, Возлюбленный оставил свои шёлковые простыни, свою новую жену и особняк отца, чтобы тайно навестить Мэри, заплатив ей достаточно для молчания и выживания ублюдков. У близнецов были зелёные глаза и характерные черты отца. Какое-то время она позволяла выходить детям только по ночам, скрывая их, чтобы деньги Возлюбленного продолжали поступать. Но когда они научились ходить, люди стали замечать их днём, бродящих за оградой ведьмы. Пошли разговоры.

Возлюбленный услышал слухи и ответил на них планом. Они пришёл с последней платой и требованием: Мэри отдаст ему детей и покинет город, чтобы никогда не вернуться. Его жена выдаст их за своих. Мэрии пообещала отдать ему «всех детей, которые были его».

Той же ночью она забрала детей к излучине реки и утопила их. В какой-то мере она сдержала обещание. Вместе с посыльным она отправила своему старому любовнику то, что было его: лица детей и зелёные глаза детей. Они были отличительными чертами Возлюбленного, отрезанными от маленьких тел.

Горе Возлюбленного превратилось в ярость: он собрал отряд, чтобы найти и убить Мэри. Он подожгли её дом и преследовали её до той самой излучины реки, где она и

утопилась, чтобы не встречаться с факелами. Это было днём; когда она скользнула под воду, чтобы умереть, она исчезла под отражениями солнца и деревьев.

Королевство зеркал

Если бы история закончилась на смерти Мэри, эта была бы всего лишь ещё одна трагедия. Но она была ведьмой. Магия наполняет каждое действие ведьмы, включая её смерть, и рассказчики у костров и на улицах знают, что ведьмы никогда не уходят мирно на тот свет.

Некоторые говорят, что Бог спросил её: «Мэри, где твои дети?», а она не смогла найти их среди райских толп. Без лиц, они не были найдены ангелами, чтобы поднять их к благодати Господней. Бог отказался даровать ей свою милость, пока она не найдёт лица своих детей. Согласно другой версии, её детей украл Сатана, и отказался отпускать их, пока она не убьёт достаточно детей, чтобы оплатить особую дань в некрещённых душах.

Не найдя места ни в Раю, ни в Аду, духу Мэри пришлось бродить в местах между мирами, в землях без плоти или благодати или каких-то других ощущений, кроме вины и ненависти в её сердце.

Каждый из нас видел это место. Всё, что нужно сделать – это посмотреть в зеркало.

У большинства людей есть моменты, когда они смотрят в зеркало и, вместо своего знакомого лица, видят чужое. Возможно, они видят это только краем глаза, или лишь на долю секунды, но они видят другое лицо – искажённое и не совсем человеческое – там, где должно было быть их.

Именно там живёт Кровавая Мэри.

Никто не знает, кто открыл этот ритуал, но его может использовать кто угодно – особенно дети. Выключите свет, зажгите свечу и позовите «Кровавая Мэри» 13 раз, и её лицо появится в зеркале. Она плачет, и её лицо жуткое и бледное. Если вы ребёнок, она вырвет ваши глаза и сорвёт ваше лицо, чтобы обмануть Бога или заплатить Дьяволу.

Корни легенды

Откуда появилась Кровавая Мэри? История женщины, обиженной обществом (или богами, хотя это зачастую одно и то же), восходит как минимум к пьесе *Медея*. Когда Ясон, отец детей Медеи, женится на Главке, дочери Креонта, королева-ведьма Медея в отместку убивает своих детей. Согласно другой версии мифа, она передала своих детей Ясону, но Креонт и Главка убили их.

Некоторые фольклористы говорят, что имя Кровавой Мэри происходит от Марии I – католической королевы Англии 16 века, убившей тысячи протестантов в попытке разрушить англиканскую церковь, которая возникла в правлении её отца Генри VIII. Некоторые версии этой истории утверждают, что Кровавая Мэри – это призрак королевы, доведённый до безумия фанатизмом и горем о множестве совершенных в жизни ошибок.

Примечание автора: вдохновляющая пресса

В 1997 году в «*Miami New Times*» была опубликована статья Линды Эдвардс под названием «Мифы Майами». Стилй представленной здесь легенды основан на идее о том, что персонаж Рассказчика Луиза Ван дер Грааф пишет стати во многом также, как и реальный автор Линда Эдвардс.

«Мифы Майами» – это классический пример городской мифологии. Вы можете использовать её для формирования мотивов и авторского стиля Ван дер Грааф, или вы можете использовать саму статью для обсуждения Кровавой Мэри в связи с уличной мифологией. «Мифы Майами» в основном посвящена Кровавой Мэри, и её можно считать обязательной для прочтения для этой главы. На время написания этой главы оригинальную статью можно было найти по адресу: <http://www.miaminewtimes.com/issues/1997-06-05/feature.html>

Связанные с зеркалами суеверия существовали с тех пор, как появились зеркала. Веками народные магические традиции говорили девушкам искать своих мужей в отражениях в водоёмах (но если они никогда не выйдут замуж, вместо мужа они могут увидеть смерть). Маг при дворе Елизаветы использовал «волшебное» зеркало; его помощник погружался в мистический транс, чтобы следить за этим окном в другой мир. В Море Тьмы культы, самозванные чародеи и оккультисты, следующие кровавыми или дикими путями, используют отражающие поверхности для связи со странными мирами.

Кроме использования в чёрной магии, зеркала считались ловушкой для душ мёртвых. Когда кто-то умирает, члены его семьи накрывают зеркала в доме, чтобы дух умершего не забрёл в бесконечное существование на другой их стороне.

И конечно, большинство людей помнит, что нельзя разбивать зеркало, страшась семи лет неудач.

Краткое описание

Люди – особенно дети – которые знают нужный ритуал, могут призвать мстительного духа по имени Кровавая Мэри. Мэри жаждет забрать лица детей, но они могут отвлечь её, предложив ей другие жертвы. Первая часть главы описывает этот процесс, а также трагическую историю и происхождение Кровавой Мэри.

Вторая часть этой главы представляет сценарий и общую структуру истории, сфокусированной на обнищавшем гетто в Сейнт-Джеймстауне. Здесь торгующие наркотиками подростки создают банды и выставляют напоказ свои цвета. Когда один из детей призывает Кровавую Мэри, чтобы убить соперника, банды ввергаются в пучину беспорядков, и репортёры, копы и другие персонажи прибывают, чтобы расследовать загадку трупов без лиц.

История: Кровавая Мэри во всём мире

Кровавая Мэри – старая городская легенда. Люди утверждали, что видели её во многих обличьях по всему миру. Мы предполагаем, что ваша Кровавая Мэри настоящая: призрак убийцы детей, чьи горе и ярость могут поставить под удар современных детей. Возможно, эта история находит такой сильный отклик в человеческой душе, что она распространилась из вашего города по всему миру. И возможно, что Кровавая Мэри нечто большее, чем злой дух. Она может быть мировой зловредной силой, ожидающей событий, которые оживят её в оболочках мёртвых женщин. Ответ, в итоге, зависит от вас, но что бы вы ни выбрали, Мэри является местной угрозой, значимая для людей и мест, которых она посещает.

Представленная в этой главе версия Кровавой Мэри расширяет основную легенду элементами из её аналогов. Мать, убивающая собственных детей, и женщина, которой причинил зло её любовник, являются распространёнными мифическими фигурами. Подобно Кровавой Мэри, призраки и существа из таких легенд обычно выбирают своей целью детей. Ниже представлено несколько примеров:

Кутисакэ-онна: Кутисакэ-онна («Женщина с разорванным ртом») – призрак из японского фольклора. Она была красивой, самовлюблённой женой самурая 1000 лет назад. Её муж, сведённый с ума мыслями о её неверности, разрезал ей рот от уха до уха, спрашивая: «И кто теперь будет считать тебя красивой?». Рассказчики говорят, что она бродит по улицам, нося хирургическую маску. Когда она встречает мальчика или девочку, она спрашивает: «Я красивая?», показывая своё разорванное лицо. Если жертва скажет да, Кутисакэ-онна может отпустить ребёнка. В ином же случае, Кутисакэ-онна использует свой нож для убийства мальчиков, а девочек превращает в ещё одних Кутисакэ-онна. Обычно она охотится на детей, но некоторые версии легенды говорят, что она также преследует красивых молодых взрослых.

Ла Йорона: Ла Йорона («Плачущая женщина») – легенда, происходящая из Мексики и юго-запада Соединённых Штатов, которая распространилась по всем процветающим испаноязычным сообществам. Ла Йорона во многом похожа на Кровавую

Мэри, и может быть одним из источников современной легенды. Рассказчики говорят, что она утопила своих детей, чтобы избавить их от жизни в нищете, и что она бродит по пустым местам, крича: «¡O hijos míos!» или «¡Ay mis hijos!» («О, дети мои!»). её юные жертва умирают от утопления. Влияние Ла Йороны таково, что во многих местах её легенда и легенда Кровавой Мэри становятся одной и той же.

Ламия: Ламия была ливийской принцессой, которую полюбил Зевс. Из ревности Гера убила всех их детей, кроме чудовища Сциллы. Горе превратило Ламию в монстра. Её ноги стали змеями. Гера прокляла глаза Ламии оставаться открытыми на протяжении всех смертей её детей, и они так и остались открытыми, с выжженным на них образом виденного ею ужаса. Ламия душит детей и скрывается во влажных пещерах. Позже её имя связали с вампирами, колдовством и проституцией, а некоторые легенды говорят, что она может выдёргивать свои глаза, чтобы увидеть будущее.

Правила

Встаньте перед зеркалом, зажгите свечу и назовите имя.

Хотя для призыва Кровавой Мэри едва ли нужна сложность высшей ритуальной магии, для него требуется определённое количество воли и истинной веры.

Призыв Мэри

Попытаться призвать мэрии легко. Многие дети это делают. Это распространённое дело на ночёвках в гостях. Но чаще всего потенциальные призыватели неправильно понимают детали. Они зовут «Кровавую Мэри» пять-шесть раз, они оставляют свет включенным или не зажигают свечу. Даже маленькие дети могут быть скептичны; они не верят по-настоящему, что могут призвать её.

Среди того меньшинства, которое знает правильный ритуал и по-настоящему в него верит, лишь у немногих есть способность сосредоточить свой разум на подлинном восприятии Кровавой Мэри. Им не хватает дисциплины, и их разумы бродят в более здоровых направлениях, или они недостаточно хорошо знают легенду, чтобы по-настоящему представить Кровавую Мэри – плачущую, тонущую под блестящими водами реками.

Кровавую Мэри могут призвать один человек или несколько людей. Несколько участников используют правила по работе в команде на с. 134 **Книги правил Мира Тьмы**. Как минимум один человек в любой попытке призвать Кровавую Мэри должен удовлетворять следующим требованиям:

- У него должен быть как минимум один пункт в Оккультизме, и это должно отражать (помимо всего прочего) знакомство с легендой о Кровавой Мэри. Персонажи, у которых уже есть Навык Оккультизм, и которые изучили легенду, также подходят, поскольку изученный навык часть приобретённого ими знания.

- У него должна быть безоговорочная вера в Кровавую Мэри. Если призывом Кровавой Мэри занимается несколько человек, то как минимум половина из них (с округлением вверх) должна разделять безоговорочную веру в этого призрака.

- Он должен исполнить правильный ритуал (сказать «Кровавая Мэри» 13 раз, глядя в зеркало в тёмной комнате, освещённой одной свечой). Он может делать это один или с группой. В группе все участники должны произносить «Кровавая Мэри» хором. Должны участвовать все, кто находится в комнате.

- Никто из участников не должен носить маску или что-то, что существенно скрывает их лицо. Кровавая Мэри *хочет* их лица.

Детям проще всего призвать Кровавую Мэри. Дети должны набрать восемь успехов на длительном броске Решительности + Оккультизма. Каждому, кто достиг половой зрелости, нужно 10 успехов. Взрослым (кто угодно старше 18 и с как минимум 2 Интеллектом) нужно 12 успехов. Тем, кто старше 40, требуется 14 успехов. Если участников несколько, используйте самый большой возраст среди них.

Каждый бросок отражает 10 минут. В течение этого времени участники должны повторять «Кровавая Мэри» 13 раз. И хотя эта декламация не занимает 10 минут, дополнительное время требуется для того, чтобы все участники смогли синхронизировать свои усилия.

Хотя 13 является «магическим числом», для набора успехов может оказаться необходимым пройти цикл несколько раз. Из-за этого возник миф, что призывателю надо звать «Кровавую Мэри» десятки или сотни раз. Это в какой-то степени верно, но лишь потому, что у детей редко есть достаточные эзотерические знания и концентрация, чтобы сделать всё правильно с первого раза.

Результаты броска:

Драматический провал: Если у одного из нескольких призывателей выпадает драматический провал в какой-то момент ритуала, каждый участник видит *нечто* там, где должно быть его лицо. Игрок должен сделать бросок Решительности + Самообладания. Если он проваливается, пугающий образ ошеломляет персонажа до конца сцены. Он должен убежать или съёжиться от страха, и больше ничего. Незатронутые участники могут при желании продолжить ритуал.

Если происходит драматический провал, и ни у одного из участников не выпадает успеха, из зеркала выходит Кровавая Мэри (смотрите её описание в «Ролях» в конце этой главы) и нападает на всех участников, у которых выпал драматический провал. Соккрытие лица не остановит её гнев. Кровавая Мэри проявится только на короткую сцену, так что потенциальные жертвы могут избежать своей судьбы, сбежав из дома (или места призыва) или спрятавшись на несколько минут. Ритуал закончен.

Провал: Участники не продвигаются в призыве Кровавой Мэри.

Успех: Кровавая Мэри появляется и объявляет цену: лицо одного призывателя. К счастью, призыватели могут избежать нападения, скрыв свои собственные лица. Подробности смотрите ниже.

Исключительный успех: Кровавая Мэри появляется, не нападая ни на кого (хотя она может воспользоваться своим Нуменом Ужас; смотрите её описание в «Ролях» в конце этой главы). Призыватели могут общаться с ней при желании. Если они не предложат ей молодую жертву, Мэри уйдёт в конце сцены.

Из зеркала

Если участвующие в ритуале успешно призывают Кровавую Мэри, то вы можете прочитать вслух или пересказать следующий текст:

Одно из отражений в зеркале превращается в неё: бледную плачущую женщину с ужасно искажённым лицом, носящую рваную белую одежду. Она словно жидкость вытекает из зеркала в комнату.

Её слёзы горькой водой стекают с лохмотьев и бледных, голых ног. Она осторожно шагает, словно идя по дну реки. Её немигающий взгляд останавливается на ваших лицах.

Мэри отвечает на призыв по многим причинам, но на уме у неё лишь одна награда. Хотя энергия мыслей призывателей и стоящая за ритуалом примитивная традиция важны, её главным искушением являются лица призывателей.

Если призыватели не достигли исключительного успеха, Кровавая Мэри тут же попытается забрать хотя бы одно лицо. К счастью, Мэри смутно воспринимает мир живых, и она страдает от безумия всех призраков, чьи сильные эмоции затуманивают их разум. Призыватели могут скрыть свои лица, чтобы избежать её увечающей хватки, но только в момент призыва. Они могут использовать свои руки или даже отвернуться. Если Мэри не увидит ни одного лица в первый раунд своего появления, участники могут договориться с ней – но ненадолго. Если присутствующие не смогут ни предложить ей другую жертву, ни убедить её уйти, она нападёт, уйдя лишь после того, как она сорвёт одно лицо – скрытое или нет.

Изгнание Кровавой Мэри

Изгнание Кровавой Мэри требует использования барьеров и экзорцизма (см. **Книгу правил Мира Тьмы**, с. 213-214). Барьеры прогоняют Мэри из прилегающей области, но она может свободно бродить по миру, пока не заберёт лицо ребёнка. Экзорцизм заставляет её «вернуться в зеркало»; она не сможет вернуться обратно, пока кто-то не призовет её снова.

Кроме того, у Кровавой Мэри есть особая слабость. Она убила своих собственных детей ради обмана и забирает лица испуганных, убегающих детей, но дети, которые дают ей отпор, не только необычны, но и вызывают у неё глубоко погребённую вину и сострадание.

Дети (те, кто ещё не достиг половой зрелости) не получают обычных штрафов за то, что у них меньше трёх очков в Образовании или Оккультизме. Детям просто нужно *поверить* в то, что они смогут изгнать её (что сложно, когда находишься ужасающе рядом с Мэри). Кроме того, дети могут использовать работу в команде, добавляя дайсы к броску самого компетентного ребёнка. Недостаток в том, что от драматического провала страдают все участники.

Предложение лица

Призыватель может предложить Кровавой Мэри другую жертву. Лучше всего Мэри реагирует на описания, рисунки и фотографии лица намеченной жертвы. Её странным, призрачным ощущениям нужны эти изображения и описания для ориентирования, но как только её чувства пробуждаются, она становится очень и очень хороша в выслеживании цели и сборе причитающегося. Когда она заканчивает, Мэри возвращается в свой родной мир, неспособная влиять на живых до тех пор, пока её снова не призовут.

Переключение Кровавой Мэри на другую жертву требует броска Манипулирования + Экспрессии со штрафом -2. К счастью, персонажи могут улучшить свои шансы с помощью определённых средств и тактик (смотрите ниже). групповая работа не приносит никаких преимуществ; только первый обратившийся к Мэри будет услышан.

Результаты броска:

Драматический провал: Кровавая Мэри приходит в нетерпение от разговора, и пытается забрать лицо говорящего, вне зависимости от того, видит ли она его.

Провал: Кровавая Мэри игнорирует говорящего и пытается заставить одного из участников (или кого-нибудь рядом) показать своё лицо. Чтобы заставить жертву пренебречь всеми предосторожностями, она обычно использует Нумен Ужас. Если ей это удаётся, она нападает на него.

Успех: Кровавая Мэри соглашается и уходит на поиски жертвы, но она недостаточно вдохновлена или проинструктирована, чтобы сразу же её выследить. Вместо этого она бродит рядом с жертвой, нападая на одиноких детей. Если поблизости живут вызвавшие Кровавую Мэри, они могут стать её жертвами, несмотря на свои попытки отвести её.

Исключительный успех: Кровавая Мэри направляется прямо к жертве, чтобы расправиться с ней, после чего покидает материальный мир.

Возможные бонусы: Полное имя жертвы (+1), рисунок цели (от +1 до +2, в зависимости от качества), Мэри сказали, что у цели зелёные глаза (+1), фотография или видео цели (+3).

Возможные штрафы: Цель – подросток (-1), цели 20-30 лет (-2), цели больше 40 (-3).

Дети Мэри

Кровавая Мэри – жестокая легенда со странной особенностью: эта легенда обычно выражается в форме детской игры. Дети многие годы передавали эту легенду друг другу, искажая детали, пока это не стало игрой, проверяющей смелость детей на ночёвках и

других неконтролируемых ситуациях. Похоже, девочки знают легенду лучше мальчиков, и чаще играют в эту игру.

Большинство детей не знает, что играет с огнём – и большинство никогда и не узнает. Требования достаточно специфичны, и у ритуала достаточно высокое число неудач, чтобы большинство мальчишек и девчонок прошли через это испытание лишь с головной болью и небольшим смущением от того, что боялись без причины. Для некоторых детей это обряд посвящения в рациональность. Мэрии не появляется, и таким образом убивает их оставшиеся детские суеверия и фантазии.

Это удачливые дети.

Парейдолия и конфабуляции

Если вы будете смотреть в зеркало достаточно долго, лицо перед вами может показаться незнакомым. Психологи зафиксировали различные способы, которыми зеркала могут обманывать человеческое восприятие. В тёмной комнате зеркало может служить проводником для парейдолии: явление, при котором люди видят нереальные структуры и объекты в формах и тенях. Особенно распространены лица; похоже, люди запрограммированы видеть их почти во всём. Добавьте достаточно концентрации, слабое состояние транса и живой мысленный образ Кровавой Мэри, и вы получите множество детей, утверждающих, что видели её. Учитывая, что играющие в эту игру дети уже смотрят на свои лица в зеркале, шансы вообразить другое, пугающее лицо вырастают настолько, что каждый знает кого-то, кто «действительно видел» «Кровавую Мэри».

С другой стороны, дети часто склонны соглашаться с заявлениями лидеров-сверстников или авторитетных лиц, даже если это означает приукрашивание правды о своём собственном опыте. Такого рода внушаемость может повлиять на воображение и даже привести к тому, что ребёнок будет считать это своим настоящим воспоминанием. Это явление называется конфабуляцией.

Печально знаменитым примером этого было дело детского сада МакМартин. В 1983 расследование сексуальной эксплуатации в детском саду привело к причудливым показаниям детей, включая заявления то летающих ведьмах, тайных туннелей под детским садом, и диких сатанистских ритуалах, которые были невозможно сложны для исполнения, не говоря уже о сокрытии.

К 1990 власти прекратили расследование этих заявлений. Они сняли все обвинения из-за растущего количества свидетельств того, что дети всего лишь отвечали на наводящие вопросы то, что, как им казалось, хотели услышать взрослые. Когда замешана Кровавая Мэри, дети могут путать фантазии, которые бы понравились их сверстникам, с реальными воспоминаниями. Являясь авторитетными лицами, взрослые, задающие наводящие вопросы, скорее всего получают те ответы, которые, по мнению детей, они хотят услышать.

Между парейдолией и конфабуляцией может оказаться сложным определить разницу между настоящим проявлением Мэри и детскими фантазиями. Такие явления скрывают призрака от всех, кто мог бы противостоять ему, и оставляют невредимыми большую долю детей, прошедших через игру. Поэтому игра продолжается из года в год, от дома к дому.

Ложные срабатывания

Выслеживание Кровавой Мэри сложнее, чем кажется. Персонажи, лучше знакомые со сверхъестественным, могут встретиться с ещё большими проблемами, чем те, кто вошёл в историю со скептической точкой зрения. Если персонажей интересуют истории о проявлениях Мэри, дети расскажут персонажам то, что они хотят услышать.

В Мире Тьмы легко перепутать реальные сверхъестественные явления с конфабуляциями. Могуущественные тайные сверхъестественные организации могут совершать мерзкие деяния, сравнимые с невозможными историями из процесса детского

сада МакМартин. Одинокие кошмары, такие как Кровавая Мэри, используют эту путаницу в качестве камуфляжа. Фактически, вся эта ошибочная вера и фантазии могут даже давать Мэри какую-то метафизическую силу.

Истории в Сейнт-Джеймстауне

Легенда о Кровавой Мэри часто проявляется в форме ошибочных фантазий и оптических иллюзий, но за легендой скрывается настоящий кошмар. Он может проявиться в любом месте, в котором дети играют в Кровавую Мэри, но следующий раздел предоставляет конкретные события, места и людей, связанных с Кровавой Мэри.

В обнищавшем проекте социального жилья под названием Сейнт-Джеймстаун бедные дети находят в Мэри способ заполучить силу, которая редко когда бывает их. Хотя у детей Сент-Джеймстауна есть хорошие причины злиться, они не всегда чистосердечны или даже справедливы. Их мотивы так же просты и сильны, как и детский гнев, раздутый опытом, которого не должно быть ни у одного ребёнка. Анна Сандоваль, Тревор Уинн и другие скрывают свои лица, когда приходит Кровавая Мэри. Они знают, чего она хочет, и у них есть другие жертвы для неё.

Следующие разделы описывают подробности о конкретном месте появления Кровавой Мэри: Сейнт-Джеймстауне. То, что здесь включено, представляет собой начальное событие, которое может привести ко многим различным историям. Сейнт-Джеймстаун – это жестокая сцена, на которой вы можете рассказать ту историю, которую выберете – с общими персонажами, но с любым числом уникальных событий.

Действующие лица

Подробности об этих персонажах смотрите в их описаниях в разделе «Роли» (в конце главы), чтобы лучше понять их мотивы и действия.

Кровавая Мэри: Призрак или демон, Кровавая Мэри – ненавидящая мать, жена-убийца и призрачная сущность, которую могут призвать дети с помощью зеркала. Она убила члена банды Ист-сайда Шона Уилсона.

Джейми Бейнс: Юный Джейми – претерпевший множество издевательств маленький мальчик, способный видеть призраков и духов. Он знает, как призвать Кровавую Мэри. Также он внебрачный сын «Прцента».

Марк Тириот: Марк – парень постарше, который хочет присоединиться к Big Saint Crips. Он сказал, что покажет на что способен, позаботившись об одном из членов банды Eastside Bloods. Он сделал это, помогая Анне Сандоваль призвать Кровавую Мэри. Шон Уилсон был Истсайдером, так что цену он заплатил. Марк сказал, что неизвестная банда под названием «Face Boys» выполнила для него это дело.

Анна Сандоваль: Анна Сандоваль – маленькая девочка с растущим пристрастием к крови. Она с Марком призвала Кровавую Мэри, чтобы убить Шона Уилсона.

Тревор Уинн: Тревор – самый умный подросток в Big Saint Crips. Он прагматичный торговец крэком с чем-то вроде совести, подозревающий, что Марк Тириот совершил нечто ужасное.

Малик Бейнс: Сводный брат Джейми и монстр, управляющий Eastside Bloods. Он жаждет мести за смерть Шона и хочет укоротить хвост Тревору. Малик верит в сверхъестественное, и готов воспользоваться своей семьёй, чтобы получить власть в своем дворе.

Марла Бейнс: Марла – наркоманка, жестоко обращавшаяся с Джейми и Маликом. Она была проституткой и воровкой, но сейчас она в основном сплетница, способная указать персонажам на людей, которым есть что рассказать.

Луиза Ван дер Грааф: Луиза – журналист, который хочет написать подробную статью о Сейнт-Джеймстауне, используя убийство Шона Уилсона в качестве отправной точки. Она добра, но у неё нет уличных инстинктов.

Гэри Бранд: Бранд – одинокий коп, который достаточно умен, чтобы понимать, что что-то не так с фактами об убийстве Уилсона. Практически никого не заботит смерть в микрорайоне, но он твёрдо намерен разобраться в том, что здесь происходит, используя свою сообразительность и любых союзников, которых он сможет привлечь.

Прцент: Прцент принадлежит к мотоциклетной гангстерской банде Iron Devils. Он основной источник наркотиков, продаваемых как Истсайдерам, так и Big Saint Crips. Прцент – аморальный социопат, который готов продать собственного сына, чтобы сохранить под контролем торговлю наркотиками в микрорайоне.

Банды и группировки

Big Saint Crips: Многие молодые люди Сейнт-Джеймстауна принадлежат одной из двух «банд»; Big Saint Crips – одна из них. Несмотря на название, эта банда никак не связана с настоящей бандой Crips – это претенциозность детей, пытающихся быть крутыми. Big Saint Crips противостоит Eastside Bloods. Семнадцатилетний Тревор Уинн – номинальный лидер Big Saint Crips.

Eastside Bloods: Эта группа – противник Big Saint Crips и, аналогично Saints, никак не связана с реальной бандой Bloods. Членов этой банды также называют Истсайдерами. Истсайдерами управляет Малик Бейнс.

Face Boys: Марк Тириот придумал эту банду после нападения Кровавой Мэри. Эта банда на самом деле не существует.

Iron Devils: В отличие от Big Saint Crips и Eastside Bloods, это серьёзная мотоциклетная банда. Её члены слабо взаимодействуют с Сейнт-Джеймстауном, не считая впрыскивания наркотиков в неразбериху.

История

В 60-х Сейнт-Джеймстаун наслаждался короткой жизнью скопления элитных многоквартирных комплексов: больших бежевых и кремовых башен, тянущихся в небо. Предполагалось, что они привлекут «жизнелюбивых холостяков», со множеством денег и немногими обязательствами, но предприятие не удалось. Застройщики Сейнт-Джеймстауна поставили на возможность принудительного облагораживания окружающих районов, принадлежащих рабочему классу, но немногие упрямые владельцы бунгало и мелкие землевладельцы отказались перемещаться с ключевых мест. К тому времени, как спекулянты нашли людей, готовых к продаже, дороговизна и задержки разрушили привлекательность района для целевой аудитории. Но к этому времени проект нельзя было остановить, и после него остались большие здания и большое число пустых мест.

Застройщики возместили убытки, продав то, что смогли, управлению государственного жилищного строительства. Проект застройки соответствовал популярным взглядам того времени, что социальное жильё должно быть построено в виде тесной «деревни», с ограниченным движением транспорта. Вместо этого, здания соединяли дорожки, небольшие парки и дворы.

Конечно, такого рода планировка в сочетании с обнищавшими жителями привела к тем же бедствиям, которые поражали практически каждый проект социального жилья, построенный по той же модели. В обмен на маленькую квартплату, обитатели получили буйство преступности и безразличие со стороны властей. Дороги «деревни» дали торговцам наркотиками места для продажи и держат в стороне патрульные машины. Жители Сейнт-Джеймстауна жаловались, разумеется, но у них не было нужных связей в политических кругах, чтобы заставить патрули прийти к ним. А когда ненависть к бедным могла нарастить политический капитал, политики были рады представить жителей района как мошенников и бандитов, сокращая бюджет на содержание и оставляя всё это место ржаветь.

Примечание автора: настоящий Сейнт-Джеймстаун

Сейнт-Джеймстаун предназначен для добавления в город, в котором вы располагаете ваши игры, но он основан на реальном аналоге. Настоящий Сент-Джеймстаун (обратите внимание на разницу в произношении) район в восточной части Торонто. Сент-Джеймстаун является самой густонаселённой областью в Канаде – и одной из самых бедных в Торонто. Эта глава преувеличила и развила черты этого района.

У Сент-Джеймстауна сложная и интересная история, и этот раздел не должен порочить реальных людей, которые живут и работают там. Если вы хотите позаимствовать побольше информации о реальном районе для вашей игры, вы можете найти в Интернете довольно много страниц, посвящённых этому району, в том числе обширную статью в Википедии.

Нелегальная торговля наркотиками отбрасывает длинную тень на вымышленный Сейнт-Джеймстаун. Если вы будете вести длительную игру в данном месте, то вам понадобится изучить её. Для начала, я рекомендую вам «Угол» Дэвида Саймона и Эдварда Барнса – в 2000 на НВО из него сделали минисериал, но книга легко читаема.

Кровавые башни

Сейнт-Джеймстаун пережил панику от уличной преступности 80-х и 90-х без какой-либо пользы. Копы вышвырнули ключевые банды, но их не заботило, придет ли им замена. Сейчас у Сейнт-Джеймстауна не осталось печальной славы как «комплекса», но машины наркоманов всё ещё ползут по граничащим улицам. Единственным оставшимся наследием больших надежд 60-х являются башни. Высотой более двадцати этажей, эти здания демонстрируют худшие проявления архитектуры того периода. Стальные опоры балконов красные от ржавчины, и половины панелей не хватает, из-за чего внешне дома выглядят, как наборы гнилых пластиковых зубов. Парки заросли сорняками, а бетон покрылся трещинами. Единственным источником ярких цветов являются граффити, которые покрывают нижние три метра каждого здания. Прекрасные произведения искусства выделяются на фоне тонких слоёв меток банд.

Бизнес

Вопреки распространённым представлениям, чужаки являются основным источником преступлений района. Торговлю наркотиками в Сейнт-Джеймстауне контролирует мотоциклетная банда Iron Devils. Эту группу здесь представляет Прцент (см. «Роли» в конце главы). Он верит в «перспективы», поэтому Iron Devils позволяют местным бандам присматривать за продажами на улицах. Он с радостью позволяет детским показательным бандам Сейнт-Джеймстауна оставлять свои метки и стрелять друг в друга, пока товар всегда приходит от Iron Devils. Нарушитель получает то, что местные зовут «святым прыжком» с верхнего этажа одного из многоэтажных зданий.

Когда всё идёт гладко, копы могут собираться время от времени и забирать каких-нибудь детей, зовущих себя Crips, Bloods или Latin Kings, что позволит Iron Devils незаметно передать поток наркотиков следующему продавцу. В основном, публичное (и в основном маловлиятельное) лицо наркоторговли в Сейнт-Джеймстауне – это сверкающие побрякушками подростки 15-18 лет.

Отчаяние, десятки личных фантазий о том, как они выберутся из микрорайона, и наркотики питают действия детей. Половина постоянно использует свой товар, и большинство торговцев принимают его как минимум время от времени. Крэк – основа торговли наркотиками в Сейнт-Джеймстауне, за ним следует метамфетамин. На третьем месте героин, а всё что с марихуаной – это то, что ваш сосед выращивает для себя в шкафу, а не «уличный наркотик».

Пусть жильцы и не запускают в оборот эти наркотики в микрорайоне, местные дети продают их, и, во многих случаях, их родители и соседи используют их. В Сейнт-Джеймстауне полно завязанных наркоманов – и наркоманов, которые наплевательски относятся к своим детям. Такова причина, по которой старшие попадают в банды, а младшие имеют дело со стрельбой, насилием в семье и пренебрежением.

Кровавая Мэри

Кровавая Мэри впервые заявляет о себе со смертью Шона Уилсона. Шон был подростком из банды, которого Мэри убила после того, как Анна Сандаваль и Марк Тириот призвали её. Этот призыв были лишь первым звеном в цепочке безнадёжности и мести, которая грозит повторным возвращением Мэри.

Что на самом деле случилось с Шоном Уилсоном

Шон Уилсон был одним из Истсайдеров Малика. Он был 14-летним новичком в банде, у которого был длинный язык – одним из более заметных участников стычек между его бандой и Big Saint Crips.

Его убила Кровавая Мэри, но виновны в этом Анна Сандоваль и Марк Тириот. Марк месяцами вкалывал на Big Saint Crips. Анна помогла ему призвать Кровавую Мэри, чтобы он смог впечатлить банду. Шон был всего лишь удобной целью, носившей неправильные цвета. К сожалению, призыв Кровавой Мэри для убийства Шона не впечатлил Big Saint Crips – она лишь до усрачки напугала их. Марк сказал, что знает банду по имени «Face Boys», которая по дружбе совершила для него это убийство, но ему никто не поверил. Big Saint Crips понимают, что Марк связан с чем-то, что слишком сильное и жестокое, чтобы какие-то детишки-позеры могли его контролировать.

В остальном, история Шона является открытым вопросом, развитие которого остаётся на вас. По вашему желанию, он сам может быть призраком, таким же безликим, каким он был в момент своей смерти. Он может вернуться призраком. Его призрак может что-то знать о Кровавой Мэри, получив это знание за завесой смерти, или он мог едва увидеть Мэри, когда она пришла за ним. Как призрак, он может быть привязан к Анне или Марку.

Мотивация

Смерть Шона Уилсона должна вовлечь персонажей в легенду о Кровавой Мэри. У одного или нескольких персонажей может быть связь с Сейнт-Джеймстауном и его людьми. Шон Уилсон (или любой другой персонаж в этой главе) может быть другом или родственником персонажа. Хорошо знакомые с законами улицы персонажи могут жить в этом микрорайоне или рядом с ним.

В Сейнт-Джеймстауне убит подросток

Луиза Ван дер Грааф, Сейнт-Джеймстаун – Полиция подтвердила, что тело, найденное во дворе Сейнт-Джеймстауна, принадлежит местному подростку Шону Уилсону. Изначально тело Уилсона не было опознано из-за его состояния. Полиция сказала, что лицо подростка было искалечено до неузнаваемости.

Источник из полицейского управления подтвердил, что у жертвы было несколько ампул крэк-кокаина и примерно 300\$ наличными. Свидетели не были найдены. Полиция не даёт комментариев по поводу того, было ли это убийство связано с наркотиками.

Тело нашли прошлой ночью местная жительница Марла Бейнс с подругой. «Это было странно, – сказала Бейнс. – Я работала когда-то на бойне мясокомбината. Если вы вот так сдерёте кожу, останется месиво, но ничего подобного там не было».

За последние пять лет число смертей в Сейнт-Джеймстауне возросло. По большей части это были самоубийства. Согласно полиции, их среднегодовое число удвоилось с 2001.

• **Репортёр.** Луиза Ван дер Грааф может попросить персонажей помочь ей со статьёй. Она понимает, что в этом микрорайоне будет не в своей стихии. Ей нужны информаторы, знакомые с городской культурой люди, социологи и другие эксперты. Ей не интересны конспирологи и оккультисты-любители, если только они не выдают себя за интересующихся «городским фольклором» или аналогичными областями. Она разыскивает культурный, даже мифический взгляд для своей статьи, и она может посчитать истории персонажей хорошим источником.

• **Защитники.** Если персонажи связаны с районом и известны как хорошие люди (могут подойти персонажи с соответствующим Статусом или Союзниками), Тревор Уинн может попросить их о помощи. Убийство Шона может убедить Тревора изменить свою жизнь. Он не хочет уходить из дела, не защитив себя от Прцента и того, что убило Шона Уилсона. Тревор думает, что у Марка есть банда, и что то – чем бы оно ни было – что убило Шона, вполне может выследить самого Тревора.

• **Привлечённый эксперт.** Если один из персонажей эксперт по медицине или криминалистике, Гэри Бранд может обратиться к нему. На данном этапе у коронеров больше нет какой-либо информации, и, благодаря репутации микрорайона, они не особо стараются её получить. Соответственно, персонажи, знающие о культах и серийных убийцах, также могут получить звонок от Бранда, поскольку он считает, что либо те, либо другие могут быть ответственны за такое странное убийство. Сейчас Бранд готов даже тайно попросить помощи у психика. Он может заплатить за потраченное время персонажам с полномочиями (например, обладающим Преимуществом Статус), но не неофициальным экспертам.

• **Оккультная история.** Образ действий Кровавой Мэри достаточно узнаваем, чтобы персонаж смог узнать его по другим нерешённым делам (см. ниже). Иницилирующее событие может быть связано с прошлым персонажа или с чем-то, на что он набрёл по работе.

• **Видения.** Наконец, персонажи с Преимуществом Потустороннее чувство (см. с. 109-110 **Книги правил Мира Тьмы**) или с другими сверхъестественными чувствами, могут получить предчувствие или видение смерти Шона. Уилсона.

Акт 1: Мэри появляется

Один раз дети Сейнт-Джеймстауна успешно призвали Кровавую Мэри. По ходу истории у них должна быть причина сделать это снова. Ниже представлены возможные причины:

• **Грехи матери.** Джейми Бейнс призывает Кровавую Мэри. Он мог назвать её имя 13 раз после того, как мать жестоко избила его. Его попытка опасна, поскольку Кровавая Мэри не любит жертв постарше. Кроме того, Джейми действует наугад, поскольку сам он не участвовал в первом призыве.

• **Не связывайся с моими братьями.** Малик жаждет мести за смерть Шона. Малика не особо заботит этот парень, но нападение на его банду не должно оставаться без ответа. Он заставляет Джейми рассказать побольше о Кровавой Мэри и приходит к выводу, что он может заставить Анну отправить Мэри против Тревона или Марка. Если Марк узнает об этом, эти двое начнут состязание в том, кто первый сможет призвать Кровавую Мэри. Впрочем, Анна может предать Малика и направить Мэри на него.

• **Новое оружие.** Прцент собирает данные о Кровавой Мэри, выведав информацию у Марлы и Джейми Бейнс. Для Прцента призрак оказывается сверхъестественным преимуществом. К сожалению, Кровавая Мэри предпочитает охотиться на детей, поэтому при посылании её против его врагов она может обернуться против него.

• **Ещё и ещё раз.** Тревор не принял Марка в Big Saint Crips, но этот парень твёрдо намерен показать, что он «настоящий гангста». Другие члены Big Saint Crips ухудшают ситуацию, заявляя, что Face Boys не существует. Марк может попытаться призвать

Кровавую Мэри, чтобы свести счёты с Маликом, которого ненавидит Тревор, или Марк может обратить её против члена Big Saint Crips, который насмехается над ним.

• **Создание Face Boys.** У Анны Сандоваль большие планы. История Марка о «Face Boys» стала близка ей, и она поняла, что может сделать эту банду настоящей. Прежде всего, один из её друзей должен получить работу в торговле наркотиками. Это сделает Марк, но это значит, что Тревору придётся умереть. Затем Кровавая Мэри убьёт Малика и всех, кто будет противостоять восхождению к власти Марка. Анна сможет использовать все деньги, которые они заработают, чтобы найти для себя и других детей лучшую жизнь. Когда у них будет достаточно денег, чтобы оставить Сейнт-Джеймстаун, она сможет заставить Мэри избавиться от Прцента в качестве «прощального подарка» сообществу. Анна знает, что призыв Кровавой Мэри опасен, поэтому Анна привлекает Джейми Бейнса и даже учит других детей, чтобы те смогли помочь с ритуалом.

• **Распространение ритуала.** Луиза Ван дер Грааф пишет первую часть своего репортажа «Падшие святые» о Сейнт-Джеймстауне. Она сосредотачивает историю на жизнях детей микрорайона, создавая мифическое настроение через описание местной жизни глазами детей. Она довольно много написала об их обычаях и суевериях. Благодаря Джейми Бейнсу (чьи видения делают его самым интересным интервьюируемым) она описывает действующий ритуал призыва Кровавой Мэри. Этот репортаж становится руководством для всех не по годам развитых детей, которые прочитают его. У Луизы может быть дочь, подсмотревшая статью до выпуска, или Луиза может опубликовать историю до того, как персонажи оценят ситуацию и вмешаются.

Она видела ваше лицо – а вы видели её?

В какой-то момент первого акта персонажи узнают о Кровавой Мэри. Они либо услышат легенду от одного из детей, либо увидят свежий результат её работы при развитии событий. Когда это произойдёт, ваши игроки (и их персонажи) захотят узнать больше.

Общеизвестное знание

Кровавая Мэри – это городская легенда, а не малоизвестная часть оккультного знания. С другой стороны, Кровавая Мэри десятилетиями была игрой для местных детей, и поэтому история сильно пострадала от эффекта «сломанного телефона». Персонажи игроков могли баловаться с этой легендой, когда были моложе, но у неё существует столько версий, что персонажи вряд ли будут знать все тонкости этой истории. К примеру, один персонаж мог ничего не знать о полной версии легенды, но мог играть в правильную форму игры ребёнком. Другой может хорошо знать легенду, но ничего не знать о настоящем ритуале.

Существуют всевозможные варианты. Среди персонажей может быть целая история, но им придётся погрузиться в детские фантазии, местные легенды и старые слухи, чтобы вытащить её на свет.

Поскольку Кровавая Мэри в некоторой степени общеизвестна, избегайте традиционных сюжетных ходов, скрывающих легенду. Вместо этого вашей целью сначала должно быть представить убийство и легенду как разрозненные, обыденные элементы. По мере расследования персонажей, сводите эти элементы вместе и давайте больше намёков на сверхъестественную правду, пока (предполагая, что персонажи достаточно умны) они не придут к выводу, что Кровавая Мэри реальна и бродит по микрорайону.

Эта ситуация – тот редкий случай, когда вы можете разрушить барьер между знаниями игроков и персонажей. В этом типе истории вы вправе сказать, что персонажи знают то, что игроки знают о Кровавой Мэри, поскольку эта городская легенда существует в реальной жизни. Игроки могут даже провести исследования от лица персонажей, посещая реальные сайты и библиотеки. После того, как они покажут

вам найденное, вы можете добавить любые модификации, необходимые для того, чтобы подтолкнуть их персонажей ближе к той версии легенды, которая преобладает в этой главе.

Исследование

Умные персонажи захотят исследовать местную историю, разыскивая аналогичные убийства или исследуя касающийся Кровавой Мэри фольклор. Исследующие легенду персонажи могут раскрыть всю информацию о Мэри в этой главе – кроме правильного способа призвать её. Настоящий ритуал скрыт среди десятков бесполезных вариантов, так что ни одна версия не кажется вернее другой – пока Мэри не ответит.

Старые убийства

Кровавая Мэри существует уже давно. Не все её убийства остались незамеченными. Так как легенда связана с детьми, этот призрак остался незамеченным для тайных оккультных организаций и других охотников за секретами. Тем не менее, она оставляла за собой тела. Персонажи, намеревающиеся разыскать её прошлые убийства, могут либо разобрать архивы СМИ (с чем им может помочь Луиза Ван дер Грааф), либо старые полицейские отчёты (где им понадобится Гэри Бранд, соответствующее Социальное Преимущество или немного красноречия).

СМИ

Персонажи могут перерывать газеты в архиве под стеклом и на микрофишах или, возможно, поговорить с экспертом по серийным убийцам. Видеоплёнки и электронные базы данных появились слишком поздно для записи «Приютского мясника». Эти убийства происходили с 1926 по 1928, и преступник так и не был найден. Хотя в своё время они были знамениты, пять убийств Приютского мясника уже не так известны.

Среда, 7 декабря, 1927

Полиция клянётся поймать Приютского мясника

Стивен Шарп, Отдел преступлений

Сегодня комиссар полиции уверил общественность, что так называемый Приютский мясник скоро будет привлечён к суду, несмотря на то, что ни одной новой улики не было предано гласности.

Три дня назад граждане были шокированы известием о том, что убийца нанёс новый удар. Как мы сообщали вчера, убийца Альфреда Хансена совершил ту же самую дикость со своей жертвой, как и в предыдущих двух убийствах. Аналогично другим жертвам, Хансен был связан с Приютом Епископального Сестринства милосердия. Он учил детей арифметике и физкультуре до конца прошлого года, когда он взял то, что управление приюта назвало вынужденным отпуском.

Директор приюта Артур Дин сказал: «Это ужасные времена для нашего скромного заведения. Потеря маленькой девочки, мальчика, который собирался уходить от нас во внешний мир, а теперь ещё и Альфреда, легла тяжёлым грузом на наши сердца».

«Дети довольно сильно напуганы, – сказал Дин. – Они обратились к суевериям, потому что думают, что это Дьявол пришёл, и, хотя я исправляю их убеждения, я иногда сам склонен с этим соглашаться».

Спустя три месяца, Артур Дин стал одной из последних двух жертв. Другой стала 11-летняя Элиза Баррет. Упоминавшейся в новостях «дикостью» было удаление лица жертвы во всех случаях, кроме одного. Труп задушенной Баррет был найден в той же комнате, что и безликое тело Дина.

Полицейские отчёты

Записи полиции показывают, что следователи никогда не находили отпечатки пальцев или характерные волокна на этих местах преступлений. Методы профилирования в 20-х предполагали, что убийца был физически сильным ветеринаром или студентом-медиком.

Первыми двумя жертвами были Аннабель Блэк, девять лет, и Тобиас Уэллс, 14 лет. Ведущий дело детектив заполнил следующий отчёт о приюте:

30 октября 1926:

Это место настолько несчастно, насколько можно представить. Дети ничего не сообщают от страха, и не только перед убийцей. Персонал обильно пользуется розгами; дети съёживаются, когда преподаватели проходят мимо. Похоже, Тобиаса не очень любили младшие дети, но они не сказали, почему.

Я слышал кое-какие вещи об учителе арифметике, которые не могу здесь упомянуть. Он маленький, нервный человек. Я собираюсь поговорить о нём с капитаном завтра. Минуты спустя после того, как он прошёл мимо, маленькие девочки побежали к туалету. Я слышал, как они, хихикая, повторяли несколько раз «Благословенная Кровавая Мэри». Это было крайне необычно, но одна из девочек сказала, что это была католическая молитва за его здоровье.

Главной частью отчёта о последнем убийстве был раздел, запечатанный по приказу комиссара полиции в 1929. Хотя технически это против правил, за слом печати не будет каких-либо реальных последствий, так как это дело в основном забыто.

5 января 1929:

Я осмелился перехватить и сжечь письмо детектива Ботта в управление. Я уверен, мы оба понимаем, что детали дела и так достаточно печальны, чтобы бросать тень на Артура Дина. Ситуация стала бы щекотливой для всего округа. Хотя действительно кажется, что руки Дина соответствуют следам на шее девочки, я напомнил Ботту, что мы предположили, что убийца должен быть аналогичным образом высоким, сильным человеком, чтобы удалять лица жертв с такой быстротой. Убийцу, должно быть, отпугнули до того, как он полностью отдался своему порыву.

Правда

Правда, стоящая за убийствами Приютского мясника, состоит в том, что Элиза Баррет и Анабель Блэк призвали Кровавую Мэри после насилия от рук Тобиаса Уэллса и Альфреда Хансена. Элиза направила Мэри на Аннабель после того, как та угрожала рассказать Дину о произошедшем. Артур Дин в итоге связал игру Кровавую Мэри с убийствами. Он задушил Элизу за призыв Кровавой Мэри, но это не спасло его от последующего нападения призрака.

Приют Епископального Сестринства милосердия сохранился до нашего времени, но он заколочен и сейчас используется в качестве склада. Оба крыла здания заполнены барахлом, превращающим их в лабиринт. Это место могут населять некоторые из жертв Кровавой Мэри. Они могут быть угрозой, но они также могут предоставить персонажам информацию.

Акт 2: Последствия

Когда Кровавая Мэри снова совершает убийство, результаты зависят от того, что случится с телом жертвы.

Нахождение тела

Если власти найдут ещё одно тело, то они постараются замолчать это. Полиция не хочет обнародовать возможного серийного убийцу, потому что это заставит их казаться некомпетентными и может привлечь внимание ФБР. Бранд вынужденно держит журналистов на расстоянии, что может привести к напряженности (и непреклонным попыткам ведения репортажа) со стороны Луизы Ван дер Грааф.

Так или иначе, эта история в итоге всплывает. Смерть Уилсона превращается из неприметной трагедии в забитой части города в работу неизвестного серийного убийцы, которого жёлтая пресса прозвала Маньяком Святого Джеймса. Спустя неделю после обнародования, в дело включается ФБР. Преступление связано с бандами и детьми и практически умоляет ФБР применить свои навыки в профилировании убийц.

Но этот случай не поддаётся простым решениям. Кровавую Мэри почти невозможно отследить или поймать, и власти не ищут сверхъестественный источник проблем. ФБР и полиция формируют специальную рабочую группу, которая выводит Бранда из игры. У Бранда всё же осталось достаточно влияния, чтобы выяснить, что расследование идёт плохо. Он готов скрытно работать с персонажами, если они убедят его, что смогут раскрыть это дело или остановить убийства.

Спрятанные трупы

Если Прценту удалось с помощью детей направить призрака против соперников, он также позаботится о сокрытии тел. Это сделает Малик Бейнс. Поскольку наличие судимости говорит о его склонности к насилию, а призрак не оставляет следов для судебной экспертизы, следователи могут повесить убийство на него. Если Прцент решит, что полиция напала на его след, он с радостью позволит Малику попасть под удар. Малик до идиотизма верен байкеру, так что он будет молчать, пока не увидит доказательств, что Прцент активно подставляет его.

Малик в бегах

Если Малик узнаёт, что полиция по тем или иным причинам охотится за ним, он обыщет микрорайон в поисках объяснения и мести – не обязательно в этом порядке. Тревор Уинн и Марк Тириот находятся на самом верху чёрного списка Малика. Он также будет действовать, если Кровавая Мэри убьёт Марлу Бейнс. Это событие пробуждает запутанные чувства к его матери и, приводя к редкому проявлению сопереживания, побуждает его сделать что-либо, чтобы защитить Джейми.

Джейми становится проводником Малика среди сверхъестественных угроз. Даже если Марла будет жива, исчезновение Джейми может остаться незамеченным, потому что она постоянно позволяет Джейми бродить без присмотра. С Джейми под рукой, Малик попытается заставить Кровавую Мэри работать на него, избавляясь от всех, кого он ненавидит или знающих, по его мнению, достаточно, чтобы представлять для него угрозу. В число врагов могут входить Гэри Бранд, Луиза Ван дер Граф и любой другой явно не в меру любопытный персонаж. Разумеется, больше смертей привлекут больше внимания, но к тому времени, как Малик прибегнет к этой тактике, паника и наркотики убьют его здравый смысл.

Если Марлу убьёт Джейми, Малик не сможет принять этого. Он вобьёт себе в голову, что на самом деле за это ответственен Тревор Уинн.

Действия Мэри

Поведение Кровавой Мэри зависит от обстоятельств, при которых её призвали. Если призыватели потеряют контроль (что скорее всего и произойдёт), она сможет воспользоваться длительным пребыванием в материальном мире. Призрак достаточно умён, чтобы избегать других сверхъестественных существ, и осознаёт, что если она будет слишком жадной, люди могут найти способ изгнать её. После убийства ещё одной-двух жертв, она начнёт разделять их, охотясь во все более расширяющихся окрестностях и выжидая время, когда родителя оставят своих детей одних.

Осложнения

Вы можете усложнить события в 2 Акте одним или несколькими из следующих способов:

- *Эксперты ФБР получили психологические портреты, соответствующие некоторым или всем персонажам игроков. Если персонажей видели рыскающими по Сейнт-Джеймстауну, их могут объявить в розыск.*

- Отчаявшаяся рабочая группа нанимает необычную помощь в виде прирождённого экстрасенса или другого сверхъестественного существа (смотрите **Мир Тьмы: Второе зрение** в поисках возможностей низкого уровня силы). Он помогает полиции по эгоистичным целям. Его способности могут сковать Кровавую Мэри, но он может целенаправленно вводить в заблуждение рабочую группу, чтобы она атаковала его врагов.

- Жертвы Кровавой Мэри становятся призраками. Джейми Бейнс может их видеть. Они требуют мести, но их якоря не дают им наброситься на Кровавую Мэри. Мэри подвижна, они же – нет.

- Мотоциклетная банда *Iron Devils* решает, что ситуация плоха для бизнеса и приходит в большом количестве в Сейнт-Джеймстаун для патрулирования. Члены банды готовы убить любого, кто встанет на их пути, будь то человек из органов правопорядка или более важные персонажи. Это осложнение, скорее всего, произойдёт в случае смерти Прцента.

Акт 3: Решения

Вы можете разрешить истории о Кровавой Мэри одним из двух способов. В первом Кровавая Мэри необычный, могущественный призрак. Персонажи могут найти способ навсегда покончить с её угрозой.

В другом варианте Мэри является чем-то большим: извращённой сущностью, которую персонажи не могут изгнать и способны только лишь сдерживать.

Упокоение Мэри

Кровавая Мэри – могущественный, необычный призрак. У призраков есть определённые стремления и слабости, подробно описанные в **Книге правил Мира Тьмы** (с. 208 – 216). Призрака Мэри Миллер ведут два стремления: искажённое материнское чувство и ярость из-за того, что её предали. Попытки навсегда упокоить её сосредотачиваются на отклике на эти два мотива.

Излучина реки

У Мэри есть множество временных якорей, но её настоящий, основной якорь – это излучина местной реки. Скелет Мэри Миллер погружён глубоко на дне реки. Плоть на нём давно исчезла. Персонажам нужно разрешение, специальное оборудование и знания, чтобы прокопаться на несколько метров под руслом реки. Умные персонажи могут манипуляциями заставить полицию или ФБР сделать это для них, заявив, возможно, что эти останки принадлежат последней жертве, связанной с убийствами в Сейнт-Джеймстауне.

Семья Дарлингтонов (смотрите описание Мэри в «Ролях» в конце этой главы) может рассказать персонажам, где искать её тело. Это знание является частью семейной истории, которую они унаследовали от своих предков, включая возлюбленного Мэри – Мартина Дарлингтона. Дарлингтоны считают эту историю незначительной, если только вы не решите, что у семьи есть более зловещая цель. Умные персонажи, исследовавшие миф о Кровавой Мэри, также могут определить примерное местоположение и начать копать.

Мэрии может проявиться на излучине когда захочет, но обычно она это делает, только когда приближаются маленькие дети. Призрак не такой злобный и жестокий рядом со своим телом, и выглядит более похожим на Мэри Миллер при жизни. Здесь она относится по-матерински к детям. В том и заключается трагедия, поскольку именно из-за её доброй натуры она учит детей призывать её. На берегу реки призрак учит правильному ритуалу, так как в своём спокойном состоянии она думает, что придёт на помощь детям. Там её смертоносная сторона подавлена, и она не помнит ужасных вещей, которые

совершала. Но сё меняется, если кто-нибудь напомним ей, что она убила собственных детей. В этом случае она возвращается к своей чудовищной форме.

Если кто-нибудь потревожит её тело, Мэри появится в своей разгневанной форме, чтобы пугать и нападать на непрошенных гостей. Способность Мэри к материализации делает её опасной. Однако, персонажи, уничтожившие кости Мэри Миллер или захоронившие их как следует (с профессионально сделанным надгробием и проведёнными церемониями), избавят город от неё, и игра в Кровавую Мэри станет невинным детским развлечением.

Охотники на призраков также могут сразиться с Мэри с помощью благословённых предметов (см. с. 214 **Книги правил Мира Тьмы**).

Кроме того, дальнейшие раскопки под рекой раскроют кости детей Мэри. К ним не привязаны призраки, но у них есть мощный эффект: если они покажут их Кровавой Мэри, это столкнёт её с совершёнными ею преступлениями, что добавит бонус снаряжения в пять дайсов на попытки экзорцизма. Конечно, почти невозможно найти эти кости, не раскопав реку или без использования сверхъестественных сил.

Месть

Персонажи также могут сразиться с Кровавой Мэри, столкнув её с трагедией, лежащей у истоков её истории. Убийства Мэри являются актом ярости по отношению к Мартину Дарлингтону. Эта одержимость действует до конца каждый раз, когда она появляется. Но Мартин Дарлингтон давно мёртв, так что персонажи должны обратить внимание на что-нибудь другое, чтобы удовлетворить её жажду мести.

Самым простым решением будет убедить Мэри, что Мартин давным-давно обратился в прах. К сожалению, призрака не так-то просто убедить – особенно взрослым. У ребёнка может получиться убедить её, особенно, если делать это на излучине реки. Но это решение требует, чтобы персонажи подвергли опасности ребёнка, что представляет моральное затруднение.

Персонажи могут призвать Мэри в дом Дарлингтонов, чтобы она сама смогла увидеть, что Мартина больше нет. Родовой дом до сих пор здесь, но, благодаря остаточному суеверию в семье Дарлингтонов, ни один ребёнок не играл здесь в Кровавую Мэри.

Искупление

Также Кровавая Мэри может искупить себя, защитив ребёнка от вреда. Если она спасёт Джейми Бейнса от Марлы (или позже в истории Малика от Прцента), она в какой-то степени обретёт покой. Трюк состоит в том, что надо столкнуться с Кровавой Мэри и заставить её осознать, что необходимо сделать. Опять же, для персонажей идеальным будет, если они объединятся с детьми, поскольку у Мэри проблемы с восприятием, пониманием и доверием к взрослым.

Если персонажи не могут заставить Мэри помочь одному ребёнку, они могут найти для неё способ помочь всем детям Сейнт-Джеймстауна. Прцент и Iron Devils оказывают самое разрушительное влияние на местных детей. Эта банда и торговцы наркотиками мотивируют детей присоединяться к бандам и превращают их в преступников и наркоманов.

Простого убийства Прцента недостаточно. Персонажи должны удостовериться, что Iron Devils или другие преступники не отправят никого занять его место. Тем не менее, если Кровавая Мэри будет намеренно противодействовать отраве Сейнт-Джеймстауна, она в какой-то степени обретет искупление. По всей вероятности, с подробностями должны разобраться персонажи, поскольку призрак Мэри Миллер может только убивать и устрашать – но не исцелять.

Мэри навсегда

Если Кровавая Мэри – воплощение древнего зла или устойчивого архетипа коллективного бессознательного, город может никогда от неё не избавиться.

Если вы воспользуетесь этим вариантом, то навсегда уничтожить Кровавую Мэри будет невозможно. Если она «умрёт», её форма распадётся кровавой трухой, и она потеряет всю свою Эссенцию. Затем она будет восстанавливать по пункту Эссенции в день и не сможет манифестироваться, даже если её призвать, пока не восстановит всю Эссенцию (смотрите более подробное описание этого процесса в правилах для духов в **Оборотень: Отверженный и Маг: Пробуждение**).

Персонажи могут продлить этот процесс через нахождение костей Мэри Миллер и их уничтожение, лишив Кровавую Мэри якоря в материальном мире. Она по-прежнему может появиться, но не может использовать свой Нумен Материализация. Так что Кровавая Мэри не сможет убивать своих жертв – какое-то время.

В итоге, этот акт даёт только временную отсрочку, потому что злой миф о Мэри практически бессмертен. Всё, что ему нужно – это ещё одна трагедия: мать, которая настолько сильно задета и разгневанна, что она совершает выбор, когда-то сделанный Мэри Миллер, Ла Йорона и Медея – выбор, который может сделать Марла Бейнс. Если она или кто-то другой убьёт своего ребёнка в гневе на источник своих страданий, в момент её смерти Кровавая Мэри найдёт себе голос, сосуд и новую дверь в наш мир.

Роли

Этот раздел включает в себя подробные описания персонажей. Находящихся в центре событий в Сейнт-Джеймстауне. Считайте описание каждого персонажа привязанным по времени к периоду, идущему непосредственно после убийства Шона Уилсона. Хорошей мыслью будет ознакомиться с каждым персонажем, прежде чем начинать историю в Сейнт-Джеймстауне.

Призрак

Кровавая Мэри – призрак с необычными способностями. Некоторые исследователи оккультизма могут счесть, что это её легенда дала эти особые черты, или что она просто проявление мифического архетипа. Как Рассказчик, вы можете использовать любую теорию, какую захотите.

Кровавая Мэри

Биография: Кто она на самом деле? Раздел «Легенда» в начале этой главе подробно рассказывает об одной из версий Кровавой Мэри – возможно, ту, что лучше всего известна в вашем городе. Насколько она близка к правде? Это зависит от вас, но ниже есть несколько рекомендаций.

Если Мэри всего лишь необычный призрак, её зовут Мэри Миллер. Все события истории правдивы. Её любовником был Мартин Дарлингтон. В вашем городе Дарлингтоны по-прежнему влиятельная (хотя и скрытная) семья. История Кровавой Мэри – один из секретов семьи. Поиск связи может потребовать броска Интеллекта + Оккультизма и/или трёх пунктов в Статусе среди потомственной старой аристократии вашего города – этого будет достаточно, чтобы услышать слухи о скелетах в шкафах Дарлингтонов и связать их с легендой.

Если Мэри является чем-то большим, чем призрак, информация выше всё ещё может быть верной. Существуют другие возможности, такие как:

- Кровавая Мэри – демон или древний, злобный призрак, которого Мэри Миллер призвала, чтобы отомстить за себя своему любовнику, но он предал её, убив детей Мэри.
- Дух убийства детей незаметно влиял на жизнь Мэри Миллер, чтобы подпитываться её действиями и эмоциональными мучениями. Когда она умерла, дух нашёл способ занять её место. Дух использует миф о Мэри, чтобы эффективнее удовлетворять свои тёмные аппетиты. (Духи немного отличаются от призраков. Здесь представлены все необходимые здесь правила, но вы можете найти более подобную информацию в **Оборотень: Отверженный и Маг: Пробуждение**.)

- Когда она умерла, Мэри посвятила себя некой злой силе – той, что ответственна за легенды, подобные Кровавой Мэри, по всему миру. Её призрак как-то слился с этой силой, что дало ему необычные способности.

- Дарлингтоны – колдуны. Мартин принёс в жертву собственных детей, чтобы превратить Мэри Миллер в слугу-призрака. Однако, важная часть его ритуала выскользнула из-под его контроля или нашла дорогу к нескольким детям богачей, увековечивших легенду.

Описание: Кровавая Мэри – худощавая женщина с чёрными волосами, очень бледной кожей и молочно-белыми глазами, покрытыми слоем зелёных водорослей. Её спутанные волосы мокрые и достаточно длинные, чтобы пробиваться сквозь дырки в сгнивших останках её голубого платья. Она постоянно плачет; её слёзы текут так давно, что они оставили покрытые шрамами борозды на её щеках. Кончики её длинных пальцев затвердели в ржавые ножи. Когда она шевелит ими, они издают скрежещущий звук.

Рекомендации по отыгрышу: Кровавая Мэри не любит говорить. Когда она появляется, её основная цель – убить намеченную жертву. Будучи сверхъестественным существом, Кровавая Мэри не воспринимает мир так же, как человеческие существа. Для неё становится легче или труднее видеть вещи и людей в зависимости от их связи с её охотой. Благодаря этому явлению дети и могут перенаправлять её, давая её другое лицо. Если он зафиксирует своё внимание на цели, жертву будет проще почувствовать, и она начинает привлекать Мэри.

Атрибуты: Могущество 6, Грация 4, Соппротивление 4

Эссенция: 10

Воля: 10

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 8

Защита: 6

Скорость: 20

Размер: 5

Корпус: 10

Нумина: Знак призрака (запас дайсов 10), Речь призрака (запас дайсов 10), Материализация (запас дайсов 10; см. ниже), Ужас (запас дайсов 10).

Особые черты: В отличие от других призраков, Кровавая Мэри не может свободно перемещаться, если её не призвали. Если Кровавая Мэри не была призвана, то она находится в том мире, который лежит «по ту сторону зеркала», будь то созданный вами какой-либо странный мир или мир, описанный в таких книгах, как **Маг: Пробуждение** или **Оборотень: Отверженный**. Каким будет настоящий дом Кровавой Мэри – решать вам.

У Кровавой Мэри нет якоря в традиционном смысле. Её «якорь» – это любое зеркало, через которое её призывают. Оно остаётся её якорем до тех пор, пока она остаётся в этом мире. Уничтожение зеркала изгоняет её в родной мир до тех пор, пока её снова не призовут. У неё также *может* быть постоянный якорь, через который можно изгнать её навсегда. Возможные варианты смотрите в «Акте 3: Решения». Зеркало определяет максимальную область её передвижений, как если бы оно было обычным якорем (см. с. 209-210 в **Книге правил Мира Тьмы**).

Материализация: Нумен Материализация позволяет Кровавой Мэри в полной мере войти в материальный мир, но он тяжело обходится ей. Потратьте три пункта Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации; Мэри может оставаться материальной число часов, равное её успехам.

В материальной форме Мэри может атаковать и быть атакованной. Её атаки наносят летальные повреждения. Кровавая Мэри всегда целится в лица своих жертв; для её атак

сделайте бросок Могущества + Грации, но вычтите три дайса за точную цель (в данном случае – лицо; см. **Книгу правил Мира Тьмы**, с. 165-166). Кроме нанесения ран, когти Кровавой Мэри ужасно уродуют жертву. Если она убьёт свою жертву, Кровавая Мэри срежет лицо жертвы. Эффекты несмертельного нападения определяете вы, и они могут включать штрафы к основанным на внешности социальным броскам. Такие штрафы можно вылечить только с помощью пластической хирургии.

Призрак или легенда?

Вы сами должны решить, является ли Кровавая Мэри местным могущественным призраком или воплощением бессмертной, мифической силой. Эти варианты не исключают друг друга. Возможно, определённый тип смерти привязывает призрака к мифическому архетипу. В оккультном мире мифы, идеи и чувства сами по себе являются законами природы.

*Призраки зачастую сосредоточены на своих прошлых жизнях, игнорируя всё остальное, но на духов природы и идей могут сильно повлиять мифологические силы. Это называется Резонансом (смотрите **Оборотень: Отверженный** и **Маг: Пробуждение**), и он может ослаблять, усиливать или изменять духов. Призраки обычно не попадают под такое влияние, но подобное не против правил.*

Если Кровавая Мэри берёт свою силу от легенды, то постоянная победа над ней, вероятно, невозможна. Если вы выберете этот подход, то удостоверьтесь, что ваши игроки поймут, что вы небезосновательно отвергаете их победу над силами тьмы. «Звонок» является примером ужасов, в которых антагониста можно только застопорить, или заключить с ним сделку, но не уничтожить.

Рекомендации по упокоению Мэри или разрешению её истории без уничтожения представлены в «Акте 3: Решения».

Дети

У Кровавой Мэри особая связь с детьми Сейнт-Джеймстауна. Множество детей зовут её, но лишь у немногих есть воля, знания и сильная нужда, чтобы добиться в этом успеха. Кровавая Мэри слышит лишь немногие из их просьб и удовлетворяет их. Смерть Шона Уилсона – это лишь первый симптом того, что ситуация угрожает выйти из-под контроля.

Представленные ниже дети либо призывали Кровавую Мэри, либо чувствовали её присутствие в своей жизни.

Джейми Бейнс

Реплика: *Я не хотел сердиться, мамочка.*

Биография: Джейми восемь лет. Ещё до того, как он узнал название города, в котором живёт, он узнал, что такое перелом по типу «зелёной ветки». Это, как сказал доктор, было тем, что случилось с его рукой, когда его мать – Марла – слишком сильно её выкрутила. Джейми сказал, что видел призрака; она хотела, чтобы он заткнулся.

Джейми младший из двух сыновей Марлы, рождённый после того, как она занялась сексом с Прцентом в обмен на крэк и нерегулярный поток подарков. После того, как она сломала руку Джейми, Марла временно отдала его приёмным родителям. Подарки Прцента прекратили поступать, и она с боем вернула своего мальчика назад. Какое-то время она лучше обращалась с Джейми, сдерживая свой гнев пощёчинами и толчками. Однако, поток денег и наркотиков от Прцента сократился до тонкой струйки в этом году, брат Джейми Малик покинул семью, и удары, пинки и царапанья вернулись.

Джейми дружит с Марком и Анной. Они рассказали ему о Кровавой Мэри, но не разрешили ему помочь с её призывом, так как он «ещё ребёнок». Тем не менее, они рассказали ему ритуал. Он думает о нём каждый раз, когда его бьёт мать. Каждую ночь,

перед тем, как лечь спать, он шепчет имя Кровавой Мэри 12 раз перед зеркалом в ванной, немного распалая свой гнев, но опасается доводить ритуал до конца. К тому же, он думает, что однажды видел Кровавую Мэри, поворачивающую за угол к тому месту, где умер Шон Уилсон.

Иногда он видит пар от своего дыхания, когда называет имя в 12 раз. После этого ему снятся кошмары о призраках и бродящих в ночи чудовищах. Иногда люди из снов остаются, даже когда он просыпается, движущиеся на краю зрения. Он говорит другим детям, что он просто притворяется, но его страх реален. Его гнев реален. С каждым днём он становится ближе к тому, чтобы назвать имя в 13 раз.

Описание: Мальчик невысокого роста. Он круглолиц, кареглаз, и его грязные светлые волосы собраны в крысиный хвостик. Его руки слегка грязные, и его одежда странная смесь дорогих штанов и ботинок (от Прцента или Малика) и поношенных футболок (от местных благотворительных учреждений).

Способности:

Прятание (запас дайсов 4): Джейми знает все места, в которых могут спрятаться только дети, и знает, как оставаться неподвижным.

Призыв Кровавой Мэри (запас дайсов 4): Джейми слышал множество страшных историй. Он знает, что призраки существуют. Некоторые из них – бандиты, раз за разом совершающие «святой прыжок». При этом он может видеть призраков; у него есть Преимущество Потустороннее чувство (**Книга правил Мира Тьмы**, с. 109 – 110).

Марк Тириот

Реплика: *Ты ведь слышал про Face boys? Я в натуре могу подогнать тебе эту хрень. В натуре!*

Биография: Родители Марка попали в микрорайон из-за растрат. Его мама и папа были игроманами, пока терапия и группы поддержки не увели их от края. К сожалению, банки и обслуживающие кредитные карты компании не были так же великодушны, как и терапевты, поэтому родители оказались в Сейнт-Джеймстауне с трёхлетним сыном и разорительным долгом.

Родители Марка любят его, но они по большей части отсутствуют в его жизни. У обоих время занимает постоянная и временная работа из-за того, что им надо выплачивать свои долги, и они пытаются накопить денег на уход из микрорайона. Это даёт Марку возможность вписаться в общество местных детей. Он подружился с Анной Сандоваль и Тревором Уинном. Рядом с Анной он может вести себя, как 12 парень, которым и является, но Тревор – Тревор другое дело. Для Марка Тревор настоящий гангста. Тревор хочет вписаться в Big Saint Crips Тревона и выполняет кое-какие поручения для них, принося еду и вообще действуя как слуга Тревона.

В прошлом месяце Марк решил крупно рискнуть. Он услышал, что Big Saint Crips собираются схватиться с соперниками-Истсайдерами за территорию. Будучи под травкой, он сказал Тревону, что «позаботится об этом». В ответ он получил лишь смех от его шайки. На следующий день, разыскивая способ подкрепить свои слова, Марк попросил о помощи Анну Сандоваль. Он и Анна играли в Кровавую Мэри для развлечения, но он захотел сыграть в неё всерьёз. Они выбрали Истсайдера Шона Уилсона, потому что обзывал Анну грязными словами раньше, и, кроме того, у них была его старая фотография с того времени, когда его мама и мама Марка были на местном пикнике.

Они зажгли свечу в спальне Марка и начали ритуал. Они не добились успеха сразу же, но они смогли почувствовать собирающуюся в комнате силу. Спустя почти полчаса, они, наконец, преуспели. Марк прижал своё лицо к полу, и они вместе с Анной стали снова и снова выкрикивать имя Шона. Марк почувствовал, как длинные, холодные, мокрые ногти касаются его затылка. Марк и Анна не поднимали взгляд до тех пор, пока отец Марка не вернулся домой.

Три дня спустя жители нашли тело Шона на северо-восточном дворе. Они не сразу поняли, что это был он, потому что у него не было лица.

С тех пор Big Saint Crips относятся к Марку по-другому – не как к члену банды, а, скорее, как к жуткому фрику. Марк робко намекает, что это он ответственен за смерть Шона, придумав для этого в качестве предполагаемых союзников банду под названием «Face Boys». Тревон и Big Saint Crips шокированы, но не настолько, чтобы не проверить то, что звучит как бредовая история. Вот почему Марк теперь ищет новую жертву: какого-нибудь неисправимо плохого человека, на которого он сможет натравить Кровавую Мэри. Таким образом он сможет заполучить настоящее уважение от шайки Тревона.

Описание: У этого ребёнка прямые волосы глубоко чёрного цвета, карие глаза и долговязое телосложение. У него модная одежда, но большая её часть нефирменная.

Родня Марка не тратит деньги на то, что они зовут «бандитской одеждой».

Способности:

Знание улиц (запас дайсов 4): Марк знает о местных бандах через Тревона и других из Big Saint Crips. Марк также иногда занимается взломом брошенных машин и ломанием служебных дверей, чтобы впечатлить своих друзей.

Призыв Кровавой Мэри (запас дайсов 4): Марк запомнил, как призывать Кровавую Мэри. Он знает, какие слова говорить, и что нужно прижимать лицо к полу. Однако, он боится делать это один. Если он когда-нибудь снова призовет Кровавую Мэри, то он захочет, чтобы Анна была с ним.

Анна Сандоваль

Реплика: *Мы не любим плохих людей. Мы хотим, чтобы они ушли.*

Биография: Анне 11 лет. Она училась в частной школе на специальную стипендию, но в последний год её оценки снизились так резко, что она больше не соответствовала ей. Анна ненавидела это место. Другие дети дразнили её за бедность и даже избивали, а учителя всегда относились к ней так, словно она не относилась к школе.

В прошлом году одноклассница Анны Сэнди Мурхед пригласила её в гости с ночёвкой в кондоминиум своих родителей. Сэнди и другие девочки убедили Анну сыграть в Кровавую Мэри. Чтобы подготовиться к игре, они всю ночь рассказывали истории о Мэри и её преступлениях. Это всё было уловкой; брат Сэнди спрятался в душевой кабине, и в конце повторения имени он выпрыгнул оттуда и схватил Анну, удерживая её, пока она не закричала. Все другие девочки смеялись.

Когда брат Сэнди отпустил Анну, в её разуме будто что-то вспыхнуло. За секунды она связала Кровавую Мэри с историями её тёти о «плачущей женщине» – Ла Йороне. Она внезапно поняла, что декламация девочек была глупой и бессильной, и слышимые ею в детстве легенды слились с историями о Кровавой Мэри, чтобы сказать ей именно то, что Анне нужно было сделать. Она поднялась и назвала имя Мэри 13 раз. Свеча в ванной погасла.

После этого Сэнди и её брат прекратили ходить в школу. Учителя Анны сказали, что они отправились в «особую больницу». Это было вполне приемлемо для Анны. Другие девочки вскоре тоже «заболели», но они никогда не рассказывали другим, что видели в том зеркале. Тем не менее, слухи о произошедшем распространились достаточно далеко, чтобы заставить других детей бояться Анны. Она стала хулиганом и прекратила делать свою домашнюю работу.

С тех пор Анна звала Кровавую Мэри дважды. Один раз она звала её, чтобы помочь Марку Тириоту, что привело к убийству Шона Уилсона. А до этого Анна призывала Мэри, чтобы заставить исчезнуть одного из ухажёров её матери. Это было сложно; Кровавая Мэри не особо любит лица взрослых.

Анна считает, что может добиться большего, если ей помогут, даже если это будет малолетний Джейми Бейнс. Однако, тупой Джейми рассказал своему брату Малику, что Анна «знает магию», и мелкий гангста, похоже, сообразил что к чему. Но Малик разбрасывается кучей денег, и Анна знает, что её маме могли бы пригодиться несколько новых вещей...

Описание: Анна была бы симпатичной девушкой, если бы не её запавшие, усталые глаза. Её чёрные волосы спадают тугими завитками. Её смуглая кожа гладка и безупречна.

Способности:

Знания о Кровавой Мэри (запас дайсов 6): Момент вдохновения Анны развернулся в чтение сказок и использование её воображения для полноценного развития теории того, как призывать Кровавую мэри и защищаться от неё. Другие дети могут знать, как скандировать её имя и сосредотачивать своё внимание, но Анна способна к интенсивной визуализации, обычно характерной для изучающих оккультное. Она может использовать свои знания для сдерживания Кровавой Мэри и высказывания обоснованных догадок об её шагах и мотивах.

Запугивание (запас дайсов 5): Анна – опытный школьный хулиган, но её способность исходит из ауры угрозы, способной напугать даже взрослых.

Ложь (запас дайсов 5): Анна – превосходный лгун, избегающий распространённых ловушек подозрительно подробного рассказывания историй. У неё также неестественно огромная самоуверенность для ребёнка, что позволяет ей блефовать при ответах на вопросы.

Тревор Уинн

Реплика: *Я получил сто пятьдесят один булыжник¹, йоу. Не знаешь что это – тебе и не надо.*

Биография: Семнадцатилетний Тревор может действовать как крутой гангста, когда нужно, но ему пришлось принять эту роль. Его родители оставили его на попечение бабушки, когда ему было пять. Социальные работники отметили Тревона как ребенка «высокой степени риска». Это означало для него кучу вдохновляющих посланий о том, что он мог бы подняться из гетто и избегать банд. Благодаря этому он также научился боксу. Однако, Тревор не был талантлив в учёбе, а его маленькой семье всегда были нужны деньги. Пенсии его бабушки было недостаточно для оплаты счетов, и все его друзья попадали в банды. Он не смог справиться с общественной изоляцией и бедностью, так что его занесло в Big Saint Crips. Кое-кто из Big Saint Crips старше Тревона, но большинство слишком импульсивно или одурманено наркотиками, чтобы поддерживать бизнес. Вот почему Тревор стал чем-то вроде лидера.

Тревор попытался разрешить глупое соперничество между его бандой и Eastside Bloods. Чёрт, они даже не были настоящими Crips и Bloods. Iron Devils и копы выкинули «Настоящих гангста» из Сейнт-Джеймстауна годы назад.

Попытки Тревона примирить банды были безуспешны. Ссоры за территорию привели к нескольким дракам и поножовщине. Тревор до сих пор сожалеет о том моменте, когда он выстрелил в воздух, чтобы закончить одну из драк.

Тревор чувствует себя так, словно это он убил Шона Уилсона. Пусть даже Тревор и не попал ни в кого своим пистолетом, этот эпизод привёл к различным бредовым разговорам вокруг Марка Тириота. Марк заставил *что-то* произойти. Тревор не верит в эту чушь с «Face Boys». Он слышал истории от маленьких детей про Кровавую Мэри. Возможно, у Марка есть чокнутый друг, который режет людей так, чтобы это соответствовало легенде, но возможно, что дух действительно существует. Тревор встречал Анну несколько раз и думает, что в ней есть что-то жуткое.

Какой бы зловещей она не была, ситуация угрожает своим итогом. Big Saint Crips и Истсайдеры получают поставки от Прцента. Этому байкеру не нравятся убийства. Из-за них им становятся недовольны копы. Если Прцент обвинит Big Saint Crips в том, что случилось с Шоном Уилсоном, он может лишить их поставок. Big Saint Crips закончат сборищем наркоманов и хорошо одетых позеров.

Описание: Это темнокожий подросток с афрокосичками. Он слегка полноват и у него большие, выразительные глаза. Он одевается в классическом стиле Восточного

¹ 20-долларовая доза крэка

побережья: большие ботинки, широкие штаны и джинсовка. Его покрытые рубцами суставы пальцев отмечают опытного уличного бойца.

Рекомендации по отыгрышу: Тревор не очень умён, но у него есть доля здравого смысла и сострадания. Часть её начинает исчезать, когда он слегка перебарщивает с травкой в своё свободное время, но он всё же достаточно хорош, чтобы присматривать за младшими детьми в микрорайоне. Он боится того, кто – или что – убил Шона Уилсона. Сейчас он разрывается между своим страхом и желанием выяснить больше. Другие персонажи могут тем или иным образом нарушить этот баланс.

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

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Вождение 1, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 1, Кража (Связанная с наркотиками) 3

Преимущества: Союзники 1, Боевой стиль: Бокс 2, Статус (Местные банды) 2

Воля: 4

Нравственность: 6

Добродетель: Благоразумие

Порок: Жадность

Инициатива: 5

Защита: 2 (3 против рукопашных атак)

Скорость: 10

Оружие/атака:

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Особое	Запас дайсов
Удар	0(T)	–	–	Удар по корпусу: противник теряет следующее действие, если успехи превышают Размер противника	6
Glock 17 (лёгкий пистолет)	2(Л)	20/40/80	17	–	5

Здоровье: 8

Малик Бейнс

Реплика: Думаешь, сможешь справиться с этим, сучка?

Биография: Ему 17, и он зол. С тех пор, как Малик Бейнс ушёл от побоев своей матери, он стремился стать самым крутым в Сейнт-Джеймстауне. Год в детской колонии просто дал ему время нарастить мускулы. Дополнительные годы занятия тяжёлой атлетикой и немного стероидов увеличили его тело до устрашающих пропорций. После того, как он стал достаточно сильным, чтобы дать отпор матери, он навсегда покинул дом, скрывшись в нелегально сдаваемом в аренду доме дяди одного из знакомых гангстеров.

Малик ест, пьёт, нюхает и гадит гангстерской жизнью. Его единственное слабое место – брат Джейми. Малик приносит Джейми подарки каждые несколько недель, когда Марлы нет рядом. Малик понимает, что он многое задолжал своему брату. К примеру, Малик встретил Прцента, когда тот приходил навестить Джейми. Так Малик и попал в бизнес. В какой-то мере Прцент является заменой для отсутствующего отца Малика.

И, что ещё лучше, маленький Джейми, похоже, знает, как умер Шон Уилсон. Малик слышал в колонии кучу безумных историй про пьющих кровь криминальных авторитетов

и ведьм. Джейми может видеть странные вещи, и он говорит, что у Анны Сандоваль есть способности. Малик думает, что сможет заполучить эту силу для себя, воспользоваться ею, чтобы уничтожить Big Saint Crips, стать признанным равным Прценту. Малик будет с любовью относиться к своему брату, пока не сможет выяснить, как заставить Анну использовать свои силы для него.

Малик управляет Истсайдерами с помощью угроз и побоев. Он хотя бы раз свешивал каждого из них с крыши. Один раз, сильно выйдя из себя, он даже угрожал независимому дилеру «святым прыжком», но едва помнит об этом. Малик думает, что его пристрастие к коксу под контролем, но для него это лишь значит, что он никогда не ведёт дела, будучи под кайфом.

Описание: Он огромен. В нём, должно быть, 90 килограмм – в основном мускулов – которые упакованы в его 180-сантиметровом теле. На своей бритой голове он носит красную бандану. На светло-коричневой коже его рук вытатуированы готическим шрифтом тексты хип-хоп песен.

Рекомендации по отыгрышу: Малик – будущий монстр: он стоит на грани социопатии, компенсируя жестокостью проведенное в ужасных издевательствах детство. Несмотря на своё прошлое, он не нигилист. Он исповедует религию, в которой он центральная фигура, полный намерений стать богатым бандитом. Его единственная слабость состоит в том, что он слишком доверяет Прценту, думая, что сможет преодолеть барьер, которым этот байкер ограничил криминальные амбиции в микрорайоне.

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

Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Запугивание (Напористое) 3, Кража 2, Холодное оружие 1

Преимущества: Союзники 1, Статус (Местные банды) 2, Крепкая спина

Воля: 4

Нравственность: 4

Добродетель: Надежда

Порок: Гнев

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 10

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Острая отвёртка	1 (Л)	1	–	–	6
Glock 17	2(Л)	–	20/40/80	17	5

(лёгкий пистолет)

Здоровье: 8

Отклонение: Нарциссизм (умер.)

Взрослые

Смерть Шона Уилсона привлекла определённое внимание, но недостаточное, чтобы обратить внимание городского среднего класса к Сейнт-Джеймстауну. Спустя неделю большинство людей забудет об убийстве. Некоторые люди назвали бы такую ситуацию трагедией; люди вроде Прцента считают её благословением.

Марла Бейнс

Реплика: Я могу рассказать вам. Правда, не бесплатно.

Биография: Марла забеременела, когда ей было 16. Это было тогда, когда она переехала в Сейнт-Джеймстаун с отцом Малика. Джону было 20 лет, и он был настоящим криминальным авторитетом из Crips, живущим на широкую ногу во время подъёма торговли крэком. Спустя три дня после третьего дня рождения Малика Джон ушёл в своё обычное время и никогда не вернулся. После этого Марла стала заядлым наркоманом и прекратила заботиться о своих детях. Она знает, что *должна* любить их, и, по этой причине, воздерживалась от крэка во время обеих беременностей, но потом быстро возвращалась к трубке.

Марла нашла тело Шона Уилсона, когда была на «свидании» с местным; эта находка не позволила получить ей каких-либо денег от него. За это пострадал Джейми, когда она обратила своё раздражение на него. Ей задавали вопросы Гэри Бранд и Луиза Ван дер Грааф, но Марла мало что смогла рассказать, кроме того, что рядом с телом не было никакого беспорядка, и что она ничего не трогала на месте преступления.

Марла слышала лепет Джейми, и начинает сводить воедино кое-какие странные мысли. Одной ночью она услышала, как Джейми несколько раз прошептал «Кровавая Мэри» перед зеркалом в ванной, перед тем как лечь спать. Она помнит эту детскую игру, и помнит, что Мэри якобы забирает лица детей. Но это ведь всего лишь глупая детская игра, так ведь?

Описание: Она бессердечная светлая женщина лет 35. Она одевается в футболки со старыми рок-группами и колготки, и завязывает свои светло-седые волосы в конский хвост.

Марла хранит свой кошелёк, старый (но острый) кухонный нож и трубку для крэка в чёрной виниловой сумочке.

Способности:

Знание местности (запас дайсов 4): Марла встречается с людьми. Несмотря на её пристрастие к крэку и то, как она относится к своим детям, она может быть неожиданно вежлива своим непритязательным образом. Никто из соседей не доверит ей своё имущество, но местными слухами они поделятся. Прошлая близость с Прцентом также даёт Марле кое-какую связь с местными бандами. Они временами помогают ей с крэком и делятся историями, которые могли бы изобличить их преступления.

Уличные сделки (запас дайсов 6): Марла также научилась выпрашивать, красть и занимать то, что ей необходимо для получения новой дозы кокаина и расходов на жизнь. У неё есть базовые навыки взлома и проникновения, но в основном она получает необходимое через сочетание обмана, неуплаченных долгов и нерегулярных занятий проституцией.

Луиза Ван дер Грааф

Реплика: *Почему вы хотите это знать? Никто этого не хочет.*

Биография: Луиза пишет статью для газеты (представленную в начале этой главы), посвящённую смерти Шона Уилсона. Источником в полиции, который она упоминает, является Гэри Бранд.

Мисс Ван дер Грааф, 28 лет, работает с двумя криминальными репортёрами газеты. Большую часть времени она проводит за написанием статей по пресс-релизам полиции, тогда как её старшие коллеги освещают более достойные прессы (или, по крайней мере, более сенсационные) преступления.

Луизе надоело освещать скучные итоги преступной деятельности. Ровно за неделю до того, как Марла Бейнс нашла тело Шона Уилсона, Луиза нашла подходящую тему: долгий сюжет-расследование, который она собралась назвать «Падшие святые» (черновой набросок этой статьи выступил в роли вступления «Легенда» к этой главе). В её работу входило освещение самоубийств. Она заметила, что за последние пять лет в Сейнт-Джеймстауне была более чем немалая доля прыжков с крыши. На самом деле, частью их были «святые прыжки», устраиваемые Iron Devils для избавления от конкурентов.

Смерть Шона Уилсона подкинула ей мысль о том, что её истории каким-то образом суждено стать важной. Как минимум, эта смерть обеспечила тематическое основание для всего, что она намеревается написать о культуре наркоманов, нищете в этих многоквартирных домах и пренебрежении города этим местом. Для этого она постаралась завязать знакомство с Тревоном Уинном (Малик сразу же сказал ей отвалить) и местным детективом Гэри Брандом.

К сожалению, Луиза смотрится белой вороной. Её одежда и манеры практически кричат про неё «богатая либералка», что вызывает антипатию у многих местных жителей. Персонажи, которые могут помочь ей провести интервью с жителями Сейнт-Джеймстауна и избежать неприятностей, получают её благодарность и поддержку. У неё есть обширные связи в городской полиции и СМИ. Увы, но за исключением Бранда, ей удалось найти немного людей, которым действительно безразличен Сейнт-Джеймстаун. Представители власти, похоже, ограничатся предоставлением ей сухой статистики и старых пресс-релизов.

Описание: У Луизы короткие рыжие волосы и худое телосложение. Её пастельный гардероб, серьги кольца и Блэкберри отмечают её как профессионала. Модные очки «кошачий глаз» скрывают её голубые глаза.

Способности:

Исследование (запас дайсов 6): Луиза – хороший репортёр, способный использовать личные и профессиональные ресурсы для поиска информации по самым различным темам. Она использовала свои навыки для поиска сообщений о преступлениях и социальных данных для своей истории о Сейнт-Джеймстауне, и готова дополнить их знаниями, собранными на улицах.

Интервью (запас дайсов 6): Пусть даже ей и не подворачивается столько возможностей, сколько бы ей хотелось, Луиза весьма хороша в выявлении лжи и незаметных уловок. Она также умеет вытягивать важную информацию из упрямых источников и подталкивать людей к разговору в соответствующей выразительной манере.

Гэри Бранд

Реплика: *Понимаете, это на самом деле интересно.*

Биография: Гэри напоминает своему угрюмому и иррациональному боссу его ни на что ни годного сына, что почти привело к драке и привело к паре остановок в карьере Гэри, но в итоге он получил свой значок детектива. Это был не самый приятный участок, и нехватка персонала оставила его без напарника, но он смог обойтись тем, что у него было.

Бранд долгие годы хотел прижать Прцента к стенке, но никто из района не хотел говорить с Брандом о подозрительных «самоубийствах», происходивших время от времени. Дело Шона Уилсона стало для Бранда редким праздником, будучи просто недвусмысленным убийством. Как жаль, что детали дела не стыковались между собой.

Бранд может предоставить персонажам немало интересной информации об убийстве. К примеру, для банд необычно оставлять наркотики и деньги. Если смотреть со стороны криминалистики, то нет никаких свидетельств, что тело перемещали, но при этом нет следов от совершённого увечья. Лицо выглядит так, словно его удалил медик с помощью скальпеля, но подобное бы потребовало времени и навыков.

Описание: Этот коп – рослый 40-летний мужчина с огрубевшими руками. Он носит обязательный тренкот поверх джинсов, рубашку в клетку и коричневую ортопедическую обувь. Его кобура не очень хорошо сидит, из-за чего он часто дёргает плечами и ёрзает. Его волосы короткие и светлые, и у него есть тонкие усы.

Рекомендации по отыгрышу: Гэри полагается на первое впечатление и может сразу же довериться персонажам. Это может показаться опрометчивым, но Гэри хорошо чувствует людей. Детектив может использовать всю помощь, которую сможет получить. У него нет напарника, и в участке относятся к проблеме Сейнт-Джеймстауна так же, как и к любым другим безнадёжным случаям, связанным с бандами. Единственной зацепкой,

которую он получил, был сюрреалистический опыт восьмилетнего сына Марлы Бейнс, сказавшего «Кровавая Мэри видела его лицо», прежде чем мать утащила его прочь.

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

Навыки: Образование 3, Атлетика 1, Рукопашный бой 3, Компьютеры 2, Вождение 2, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 1, Расследование (Сцены преступления) 4, Кража 2, Медицина 1, Коммуникабельность 1, Знание улиц 2, Обман (Выявление лжи) 3, Холодное оружие 2

Преимущества: Союзники (Полиция) 3, Эйдетическая память, Статус (Правоохранительные органы) 3

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Зависть

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 11

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Телескопическая дубинка	1 (Т)	1	—	—	7
Colt M1911A	3(Л)	—	30/60/120	7	9
(тяжёлый пистолет)					

Здоровье: 7

Прцент

Реплика: Тебе действительно нужно спрашивать меня об этом? Ты действительно этого хочешь?

Биография: Урождённый Питер Кент, Прцент пронёсся сквозь ряды Iron Devils, как по сельскому проспекту, продавая фенциклидин на одной из территорий мотоциклетной банды. С тех пор в него дважды стреляли, три раза кололи ножом и четыре раза сажали в тюрьму, но он никогда не стучал, и из-за него банда никогда не теряла каких-либо значительных сумм денег.

Прцент навещает Сейнт-Джеймстаун с осторожностью. Он знает, что местным детям нравится вести себя так, словно это они управляют этим местом, хотя они все продают его наркотики. Так обстоят дела с тех пор, как паника по поводу банд с конца 80-х до середины 90-х заставила полицию вышвырнуть Crips и Bloods из города, не тронув Hell's Angels, Banditos или Iron Devils.

Дети называли его «Прцентом» в качестве шутки над его ролью (он предоставляет наркотики и забирает свой «прцент») и его неприемлемо характерным для БАСП¹ настоящим именем, и он использует это имя всякий раз, когда бывает в микрорайоне. В Сейнт-Джеймстауне у него обычно всегда есть одна-две «подружки» (нищие женщины, которые трахаются с ним за деньги и наркотики). Он использует их квартиры как свой офис. Марла Бейнс была одной из таких женщин, пока не стала слишком безумной и привязанной.

¹ Белый англо-саксонский протестант

Прцент расспрашивал о смерти Шона Уилсона. Тревон рассказал ему о Марке и «Face Boys», но Прцент согласился, что это чушь. Тем не менее, он беспокоится, что в микрорайоне появился ещё один крупный игрок, и это было сообщение от него. К тому же, ребёнок Марлы, похоже, говорил что-то странное. Прцент намеревается сделать это проблемой Малика, если копы будут приглядываться слишком пристально.

Описание: Прцент толстый 50-летний мужчина с мускулистыми руками. Он носит джинсы, футболку Iron Devils и кожаный жилет с нашивками Iron Devils. У него густая борода с проседью и лысая голова, украшенная шрамами, которые он получил в своей банде.

Прцент никогда не отходит далеко от своего большого чёрного индийского туристического мотоцикла. Если он хочет кого-нибудь пристрелить, то надевает кожаный пыльник, чтобы скрыть свой обрез.

Рекомендации по отыгрышу: Прцент – жестокий, умный бизнесмен без каких-либо заслуживающих упоминания нравственных ориентиров. Если почувствует себя в опасности, он может позвать других байкеров (используйте пример громилы из **Книги правил Мира Тьмы**, с. 205, но уберите Преимущество Быстрый бег и измените Вождение на 2 со Специализацией в мотоциклах). Если он считает, что сможет заставить Кровавую Мэри работать на себя, он без жалости воспользуется Джейми. Если Прцент считает, что она угроза, и обнаруживает кое-какие знания о ней, он без колебаний причинит вред детям, которые могут вызвать её, или нанесёт им удар через их родителей.

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

Навыки: Рукопашный бой 3, Вождение (Мотоциклы) 3, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 4, Расследование 1, Кража 4, Коммуникабельность 1, Знание улиц 4, Обман 4, Холодное оружие 3

Преимущества: Союзники (Iron Devils) 3, Статус (Местные преступники) 4

Воля: 7

Нравственность: 3

Добродетель: Благоразумие

Порок: Похоть

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 11

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Дальность	Обойма	Особое	Запас дайсов
Утяжелённая свинцом трость	2 (Т)	2	–	–	–	8
Обрез	4(Л)	–	10/20/40	7	снова 9	10

Здоровье: 8

Отклонение: Нарциссизм (умер.)

Аллигаторы в канализации

Что ни говори, а эти люди беспокоили меня гораздо сильнее, чем мрачные, унылые здания, ибо почти у всех в лицах и движениях была одна и та же странность, которую я инстинктивно возненавидел, хотя и не мог толком объяснить себе причину этой ненависти.

– Г. Ф. Лавкрафт, *Морок над Инсмутом*

Легенда

«Я слышал кое-что более жуткое. Я слышал, что здесь в канализации есть аллигаторы».

«Да, я знаю, что некоторые люди думают, что это лишь бабушкины сказки. Но... Не знаю. Ты видел новостной репортаж о парне, убитом в Риверсайде? Говорят, разорван на части. Серийный убийца».

«Но я так не думаю. Я слышал от кое-каких людей. Они что-то видели. Движение в ливневых стоках, или крышка канализационного люка, закрывшаяся, как только они повернули за угол».

«Я слышал, что во Флориде можно купить детенышей аллигатора в качестве домашних животных. А когда детишки привозят этих аллигаторов сюда, их мамочки выходят из себя и смывают крокодилов в туалет. Вот как они попадают в канализацию. Они едят крыс и нечистоты, пока не вырастают достаточно большими, чтобы охотиться на больших парней. То есть нас».

«Знаю. Жутковато. Слушай, давай поговорим о чём-нибудь другом. Похоже, по городу ходит какой-то вирус; надеюсь, я не подхватил его. Какая-то разновидность гриппа, наверное. Вообще-то, ты выглядишь так, словно заразился ею. Тебе нужно начать принимать цинк. Витамин С».

«Ну, из-за того, что ты постоянно пялишься в никуда. Мне кажется, это один из симптомов. У одного из моих приятелей было такое неделю или две назад; с тех пор мне не удавалось заглянуть к нему, так что надеюсь, что ему стало лучше. И твои глаза. Они стали.... Не знаю. Тёмными. Зрачки увеличились».

«Вот – видишь, как ты чешешь свою руку? Спорю, там у тебя сыпь. Словно маленькая полоска огрубевшей кожи. Думаю, это тоже часть болезни».

«Не, не беспокойся об этом слишком сильно».

«Эй, ты слишком остро реагируешь».

«Да, я знаю, где ближайшее отделение скорой помощи, но не думаю, что нужно.... Там льёт, как из ведра!»

«Ладно, ладно. Я отведу тебя туда. Но тебе лучше как-нибудь это возместить потом».

Краткое описание

Развитие города привело к формированию в канализации воплощения аллигатороподобного духа. Это воплощение изменяет канализацию, чтобы дать новый дом для вытесненных из болот аллигаторов. Присутствие духа влияет на живущих поблизости людей, изменяя их психику, а в итоге и тело. Они чувствуют стремление спуститься в канализацию, где их трансформация завершается, и они присоединяются к их собратьям-рептилиям. Возник небольшой культ, поклоняющийся воплощению аллигатора и черпающее силы от безымянного существа, давшего ему жизнь. Коррумпированные бюрократы и градостроители замалчивают новости об аллигаторах, даже когда эти существа выходят, чтобы сожрать невинных.

Некоторые части этого сценария используют правила, представленные в **Мир Тьмы: Второе зрение** в «Главе 4: Искажающие реальность ужасы». Если у вас нет

доступа к этой книге, вы легко можете изменить соответствующие разделы согласно ситуации. Аналогичным образом, этот сценарий может разворачиваться где угодно. «Город» может быть любым городом, который вы захотите, хотя, по причине некой странности устной традиции, городом в городской легенде об аллигаторах в канализации всегда является Нью-Йорк.

Примечание автора: благодарности

Я хотел бы заявить, что все странные идеи в этом сценарии являются моими, но, увы, не могу. Но я могу осуществить лучший из оставшихся вариант: поблагодарить тех, кто обеспечил меня ими.

Спасибо Рiku Чиллоту, Уиллу Хиндмаршу и особенно Алану Александру за помощь с определением центрального сюжета, в том числе Ящеричного мозга и Собека.

Спасибо Рiku Брайту из коммунальных служб Солт-Лейк-Сити и Сэму Хону с водоочистной станции Солт-Лейк-Сити за ответы на мои странные вопросы о канализации.

И, конечно же, спасибо Г. Ф. Лавкрафту, десятилетия назад описавшему «инсмутский вид».

История

За пределами тьмы между звёздами, за трещинами в реальности существуют сводящие с ума сущности, которые для нас неизвестны и непостижимы. Иногда человеческие разумы замечают тончайшие намёки на эти сущности, но попытки понять их приводят к совершенному безумию, к кровавым извращениям, к мерзости и богохульственным ритуалам, проклинающим само Солнце.

Древним египтянам было известно божество Собек: крокодилоголовый бог Нила. Собек был неоднозначным богом. Он олицетворял изобилие и плодородие, которые мог принести Нил, но также и разрушение и крокодилов, которые в древние времена были смертоносными хищниками. Египтяне оказывали ему почтение и возносили молитвы, надеясь, что он воздержится от разрушения и обеспечит изобилием.

Существовало ли существо по имени Собек? Возможно. Возможно нет. Однако, хотя такого бога могло никогда и не существовать, нечто всё же существовало. Сознание египтян осмыслило часть поразительно древней сущности. Она существовала ещё до человечества. Возможно, она существовала ещё до появления нашего мира, до того, как миллиарды лет назад сформировалась солнечная система. Она уже существовала, когда где-то в космосе появились первые бактерии. Эта сущность олицетворяет инстинкт выживая в ущерб всему остальному. Это Ящеричный мозг: ешь, спи и размножайся. Выживай. Продолжай своё существование. У него нет имени; оно просто существует – но эта глава обращается к нему как к Ящеричному мозгу.

Собек был попыткой египтян дать человеческие, звериные и естественные объяснения существу, которое не было ни человеком, ни животным, ни естественным.

На Земле аллигаторы и крокодилы являются любимыми существами Ящеричного мозга, потому что они очень хороши в выживании. Аллигаторы едят, спят и размножаются, и делают всё это довольно хорошо, но особенно хорошо они выживают. За миллионы лет – со времён динозавров – эволюция не изменила аллигаторов. Они пережили падение метеорита. Они пережили ледниковый период. Однако, они могут не пережить *гомо сапиенс*.

Обнаружение Ящеричного мозга

Шансы того, что персонажи узнают о существовании Ящеричного мозга, ничтожны; он остаётся неизвестным, силой, чьё шевеление даёт начало событиям сценария. Но вы можете захотеть, чтобы персонажи увидели мельком это первобытное существо. Если они это сделают, это действие должно подчеркнуть незначительность человечества в бездне пространства и времени. обнаружение существования чужеродного источника этих происшествий будет более вероятным, если сами персонажи обладают сверхъестественными характеристиками.

Возможны следующие варианты раскрытия крупниц информации об Ящеричном мозге.

- **Исследование.** Исследование (Образование + Интеллект со штрафом -4) раскроет, что группа египтян отвергла Собека, назвав его ложным богом. Они верили, что он был аспектом божества, чуждого египтянам, а возможно, что и всему миру. Последователи Собека уничтожили этот культ, но он был активен несколько десятилетий.

- **Культ.** Могуущественные члены Кюльта Нила (см. «Культисты» далее в этой главе) могут мельком заметить большую силу, пока их разумы странствуют по путям безумия. Они могут давать зацепки в своей речи: «Собек – слуга, такой же ничтожный, как и мы». «Хозяин нашего хозяина дарует нам свою милость». Персонажи могут услышать эту информацию, если они успешно проникнут в культ (что потребует множества противостоящих бросков), или если смогут заполучить благосклонность культиста на достаточно долгое время, чтобы он раскрыл им что-либо (возможно, с помощью Манипулирования + Убеждения или Коммуникабельности). Захваченные культисты также могут проронить подобные утверждения в своём безумном бормотании.

- **Иероглифы.** Некоторые из фальшивых иероглифов в Крокодильи тоннелях (см. «Крокодильи тоннели» далее в этой главе) явно чужеродны. Персонажам, проявляющим слишком много интереса к этим тоннелям, придётся, возможно, сделать бросок Решительности. Провал означает видение, длительностью меньше секунды, которое ужасающе отталкивающее, но в то же время странно притягательное. Дальнейшие исследования могут привести к броскам на отклонения

Городской рост

Город растёт. Для него настали хорошие времена – появляются новые предприятия, привлекая новых жителей и увеличивая доход. Фактически, город становится слишком большим для своих нынешних границ – вот почему год назад городской совет проголосовал за расширения в сторону болотистых земель на юго-востоке. Совет планировал осушить болота, а на их месте построить магистрали и промзоны.

Болотистые земли – которые горожане зовут также «болото» или «эверглейдс» – были домом для сотен видов растений и животных. Среди них были примечательными десятки видов птиц, рыб и насекомых, но самыми исторически важными для города были аллигаторы. Эти доисторические машины для убийств обычно не беспокоили людей, но в течение двух месяцев, предшествующих решению городского совета, горожане сообщили о трёх нападениях аллигаторов на людей. Таким образом, хотя защитники окружающей среды и часть общественности порицали уничтожение болотистой местности, сопротивлялись они без особого энтузиазма. Люди хотели отомстить этим чёртовым аллигаторам.

«Стэнли Констракшн» заключили контракт на осушение болот и стройку на из месте. Компания закончила осушение болота шесть месяцев назад и сейчас занята укладкой магистрали с восемью полосами, соединяющей город со спальным районом на

юго-востоке. Разрушение среды обитания выгнало и убило множество животных, в том числе и аллигаторов.

Обнаружение роста города

Персонажи, вероятно, узнают о росте города и осушении болотистой местности в любой истории, включающей этот сценарий. Будет ли это стоить более подробного расследования – решать им.

Знание о строительстве общеизвестно. Персонажи, живущие в этом городе, несомненно в курсе строительства, поскольку оно попадало в заголовки газет и новостные выпуски, особенно, когда возникли споры по поводу осушения. Персонажи могут узнать более конкретную информацию следующим образом:

- **Обнаружение Стэнли.** *Исследование или разговор с городскими чиновниками, членами строительной команды и многими другими раскроет, что контакт заключен со «Стэнли Констракшн».*

- **Обнаружение аллигаторов.** *Аналогичное исследование или общение раскроет, что болотистые земли были домом для множества видов животных (сотен видов), включая аллигаторов.*

Воплощение Сабека

Когда над аллигаторами болот нависло уничтожение, далёкий и древний Ящеричный мозг бессознательно пошевелился непостижимым образом. Аллигаторы выживали, и они должны были выживать. Воплощение Ящеричного мозга возникло в подходящей среде, близкой к прежним болотистым землям: городской канализационной системе. Из-за её близости к людям, воплощение приобрело форму и некоторые аспекты, которыми люди прежде наделяли Ящеричный мозг. Внешне воплощение выглядело, как человек с головой аллигатора. Оно напоминало Собека.

Но аватар не был Собеком, так же как и Собек не был Ящеричным мозгом. Поэтому в этой главе воплощение называется Сабеком.

Обнаружение Сабека

Персонажи игроков, вероятно, обнаружат, что за нашествием аллигаторов стоит нечто злобное, но то, сколько они выяснят о Сабеке, зависит от вас и от них, а также от потребностей истории. Сабек – могущественное существо, и без сверхъестественной помощи у персонажей будет мало шансов победить его напрямую.

Персонажи могут открыть участие Сабека одним из следующих способов:

- **Культ.** *Персонажи могут обнаружить Сабека через Культ Нила (см. «Культисты» далее в этой главе). Проникнувшие в культ (что потребует множества состязательных бросков) или разговарившие культиста персонажи (возможно, с помощью Внуительности + Запугивания или Манипулирования + Убеждения или Коммуникабельности) выяснят о хозяине культа всё, что вы захотите им сообщить.*

- **Крокодильи тоннели.** *Крокодильи тоннели (см. «Крокодильи тоннели» далее в этой главе) также предоставляют зацепки. Персонажи могут последовать за аллигаторами, культистами или кем-то ещё в канализацию и обнаружить эти изменённые тоннели. Бросок Сообразительности + Образование или последующее исследование (Интеллект + Образование) раскроет, что некоторые из иероглифов изображают древнеегипетского бога Собека.*

- **Столкновение.** *Персонажи с возможностями (к примеру, вампиры, оборотни или маги) могут напрямую столкнуться с Сабеком. Он появится, если персонажи*

вторгнутся в его святилище, вероятно, во время кульминации истории или последовательности историй.

Влияние Сабека

Сабек – в первую очередь – существо инстинкта, так как его породил Ящеричный мозг, но вмешавшиеся человеческие признаки дали ему хитрое сознание. Когда сабек впервые появился, он привлёк к себе оставшихся аллигаторов. Они пришли в канализацию через реку и ливневые стоки, а Сабек помогал их переселению, разрушая преграды на их пути. Присутствие Сабека одарило аллигаторов сверхъестественной силой и сопротивлением к болезням, порождаемым канализацией, что позволило им выжить и преуспеть в ней. Однако, лишь единицы аллигаторов пережили разрушение болот. Этого недостаточно для восполнения популяции.

Вскоре чужеродное присутствие Сабека позволило исправить эту проблему.

Извращение человечества

Человеческие существа поблизости от Сабека или того, что находится под его влиянием – канализации или стоков – начинают изменяться. К настоящему времени злобное, трансформирующее присутствие Сабека повлияло в основном на людей, живущих рядом с рекой, в области, называемой Риверсайдом. Живущие здесь люди бедны, и окружены складами и густыми водами реки. Планировщиков города слабо заботит население Риверсайда, и поэтому общественные работы здесь потерпели крах. Канализация постоянно засоряется. Ливневые стоки забиты обломками. У тротуаров и аллей мокрыми кучами лежит старый мусор. В таких условиях влияние Сабека растёт. Люди меняются.

Изменения начинаются со снов. Снов о мутных реках в зеленых долинах. Снов о пирамидах. Наслаждении теплом в свете Солнца. О сокрытии в засаде с оставленными над водой головой и глазами. Об ощущении хруста костей и струи крови между зубами.

Изменения доходят до бодрствующего разума. Жертва думает о своих снах, даже когда не спит; она переживает их снова и снова. Он чувствует стремления, склонности и инстинкты, которых никогда не чувствовала раньше. Она наслаждается ощущением солнца и воды, и хочет проводить день, купаясь в лучах света. У неё развивается склонность к сырому, тёплому мясу и извивающейся, покрытой слизью рыбе.

Какое-то время жертвы скрывают свои стремления, но в итоге они становятся слишком сильными, чтобы им сопротивляться. Третья фаза – изменения в поведении. Жертвы становятся апатичными, но склонными к внезапным вспышкам активности. Они действуют согласно своим побуждениям. Они поглощают горстями сырой говяжий фарш. Они запускают руки в аквариум, вытаскивают своих золотых рыбок и глотают их целиком. Они прокрадываются ко входам в суши-рестораны и ждут, пока люди уйдут, чтобы выхватить карпа из пруда, поднять извивающуюся рыбу ко рту и вонзиться в неё странно острыми зубами, раскрывая ещё работающие органы. Соседские кошки и собаки раздражающе велики для человеческих челюстей (хотя люди всё же совершают попытки), в отличие от мышей, крыс, хомяков, морских свинок, голубей и попугаев.

По мере деградации поведения жертв происходит также и их физическое изменение. Их зрачки зачастую расширяются, и жертвы начинают моргать лишь изредка. Участки кожи становятся тёмными, жесткими и чешуйчатыми. Челюсти выдаются вперёд. Глаза поднимаются слишком высоко. Волосы выпадают, и становятся всклокоченными и неравномерными. Плечи сутулятся, и жертвы начинают ходить широкой и быстрой походкой.

Риверсайдский вид и синдром

Если свои мысли и действия жертвы могут скрывать, то сокрытие своих физических изменений является более сложным делом. Другие видят эти изменения. Эти изменения отталкивают их, из-за странной внешности жертвы и из-за того, что на каком-то первобытном уровне сами их клетки восстают против зрелища этих мутаций. Люди называют их «Риверсайдским видом».

Некоторые люди думают, что этот вид – болезнь. Другие считают его канцерогенной реакцией на сброшенные неподалёку отходы, или своего рода генетическим упадком, вызванным межродственными связями. «Вы знаете, какие эти бедные люди. То, что их дела примут такой оборот, было лишь вопросом времени». Немногие набожные люди считают вид наказанием за какой-то непроизносимый грех.

Жертвам всё равно. Они какое-то время могут скрывать свои деградирующие черты, пытаясь не выделяться, но они наслаждаются своими изменениями. Они кажутся естественными.

«Риверсайдский синдром» – термин, который медицинское сообщество начало использовать для описания всего этого: беспокоящих мыслей и поведения и физических симптомов. Хотя работники здравоохранения признают, что что-то не так, они и близко не подошли к открытию истины.

Описание Риверсайдского вида

Персонажи встретятся с людьми с Риверсайдским видом в большинстве историй, связанных с этим сценарием. Столкнувшись с одним из затронутых, персонажи могут заметить следующее:

- *Кажется, что его глаза беспрестанно смотрят в одном направлении.*
- *Его зрачки большие и расширенные.*
- *Его рот кажется неправильным; возможно, он деформирован, или это последствие какой-то старой травмы. Он выпирает вперёд, и когда человек улыбается, видно, что зубы кривые, острые и заходят друг на друга.*
- *Его линия роста волос отступила.*
- *Его волосы и борода растут участками. Волосы сухие и похожи на солому.*
- *Он чешет своё плечо.*
- *Участок кожи на тыльной стороне руки обесцветился, словно от сыпи, и покрыт чешуёй и кажется жестким.*

Последняя стадия

В итоге, сверхъестественное присутствие Сабека преодолевает хрупкую человечность жертв. Они ощущают стремление спуститься в канализацию. Это кажется им правильным; именно там они и должны быть. Какое-то время они сопротивляются этому стремлению, цепляясь за остатки своих прошлых жизней, но у них нет шансов против ослабленной силы Ящеричного мозга. Прокрадываясь глубокой ночью, ныряя в реку, поддевая люки и проскальзывая в ливневые стоки, эти люди – не являющиеся больше людьми – присоединяются к своим братьям в глубинах, и там они завершают своё превращение. И в итоге они становятся такими же, как привлечённые Сабеком из болот аллигаторы – кроме, возможно, ужасных и насмешливых проявлений следов их человечности. Будут ли их изменённые мозги переживать вспышки воспоминаний? Поймут ли они на каком-то уровне кошмар, которым они стали? И, что хуже всего, будут ли они цепляться за слабую надежду на то, что эти изменения обратимы? На то, что они снова смогут стать людьми?

Возможно.

Обнаружение извращения

Извращение человечества силой, которую оно стремится завоевать (природой), является центральной темой этого сценария, и протагонисты наверняка обнаружат происходящие в людях в окрестностях Риверсайда изменения. В большинстве случаев обнаружение этих изменений персонажами должно быть медленным нарастанием ужаса. Сначала они могут услышать, что дядя их друга ведёт себя странно. Они могут заметить отсутствие рыбы в декоративном пруду в торговом центре. Возможно, они встретят ломбардчика, чьи глаза кажутся всегда открытыми и смотрящими в одном направлении, и так далее. В итоге персонажи осознают масштаб изменений – возможно уже после того, как убьют несколько бывших людьми аллигаторов.

Для дополнительных идей смотрите «Акт 1, Сцена 1» и «Истории» далее в этой главе.

Крокодилы тоннели

Хотя Сабек никогда не воплощался физически, его присутствие сильно на определённых, забытых участках канализационных тоннелей. Десятилетия назад расширявшие канализацию работники пробили несколько старых подвалов и оснований домов. Проще было ввести в строй новые линии в другом месте, чем пытаться обойти фундаменты и законы о здравоохранении, так что они просто заколотили эти участки и ушли. Здесь, каким-то нематериальным образом, обитает Сабек. Его присутствие изменяет помещения и тоннели.

Раньше они были канализационными тоннелями и созданными людьми фундаментами, но больше они ими не являются. Теперь они напоминают болота и джунгли, которые крокодилы и аллигаторы могли бы назвать своим домом. Египетская архитектура заменила каменную кладку и черепицу; вместо граффити стали доминировать иероглифы. Крокодилы тоннели расположены под районом Риверсайд (смотрите «Извращение человечества» ранее в этой главе), и обширны настолько, насколько необходимо вашей истории.

Обнаружение Крокодиловых тоннелей

Протагонисты, вероятно, столкнутся с Крокодиловыми тоннелями в конце истории (или серии историй), или же это может быть ранним намёком на то, что проблема больше, чем им кажется. Они могут отправиться в канализацию с дробовиками и огнемётами, намереваясь использовать насилие для борьбы с аллигаторами, и обнаружить эти тоннели. Они могут последовать за культистами или присоединиться к ним. Или же Крокодилы тоннели могут расшириться с ростом влияния Сабека. Возможно, персонажи спустятся через люк, который они пару раз использовали раньше, и обнаружат, что знакомы тоннель приобрёл египетские черты.

Описание Крокодиловых тоннелей

Переход от канализации к владениям Сабека постепенен – настолько постепенен, что персонажи могут вообще не заметить его. Персонажи, оказавшиеся в Крокодиловых тоннелях, могут пройти через следующую последовательность:

- *Канализационный тоннель теплее и сырее, чем обычно. Бросок Восприятия (Сообразительность + Самообладание) может позволить персонажу заметить это.*
- *Один из персонажей замечает (с успешным броском Восприятия), что настенная плитка стала больше, чем была раньше.*
- *На стенах вырастают пятна жизни: мох, плесень, даже бледные поганки. Вначале они редкие, но потом попадают всё чаще.*
- *Ноги исследователей всё чаще на что-то наталкиваются. (Становится больше рыбы.)*

- На стенах нацарапано странное граффити. Исследование раскроет, что это смутно человекоподобная фигура, стоящая в профиль.
 - В одном из углов растёт рогоз.
 - Каменные зубцы окружают верхнюю половину тоннеля, подобно арке. На их поверхности нарисованы странные узоры. Исследование покажет, что это похожие на солнце диски и человекоподобные фигуры, а на вершине арки нарисован аллигатор.
 - Теперь настенная плитка весьма большая – возможно, размером два на два фута – и выглядит неровной. Осмотр раскроет, что это вовсе не плитка – это камень. (Интеллект + Наука позволит осознать персонажу, что это песчаник.) Неясно, где именно произошло это изменение.
 - Тёмное, бревнообразное очертание покачивается в потоке на границе идущего от персонажей света. Очертание исчезает, когда персонажи приближаются, или исчезает с тихим всплеском. (При необходимости аллигаторы могут напасть.)
 - Узоры высечены на стенах из песчаника. На некоторых можно узнать человекоподобные фигуры, на других фигуры рептилий, а на третьих люди с головой аллигатора. Узоры сделаны чёрным, синим и ржаво-красным цветом. (Бросок Интеллекта + Образования раскроет, что они сделаны в египетском стиле.) Это иероглифы. Появляются изображения реки, пирамид и других богов, кроме Собека. Кроме них время от времени среди узоров видна тёмная, неясная фигура. При близком рассмотрении кажется, что эта фигура извивается и изгибается в движениях, одновременно древних и похожих на движение зародыша; рот, кажется, широко раскрылся, чтобы проглотить наблюдателя и утащить его своими влажными, удушающими зубами. Это знак Ящеричного мозга. (Смотрите врезку «Обнаружение Ящеричного мозга» ранее в этой главе.)
- В итоге персонажи окажутся посреди подземного пейзажа с текущей водой, речной флорой и египетской архитектурой. На вид это кажется египетскими руинами, отвоёванными дикой природой.
-

Модернизация города

Помимо контракта на осушение болот и строительство на их месте, «Стэнли Констракшн» заключили контракт на осуществления обширной городской модернизации в районе Риверсайда под названием Верхний Риверсайд. Воды реки здесь сравнительно чистые, и район близок к другим хорошим районам. Город хотел бы привести его в порядок, избавиться от бездомных и нищих и создать славный район в стиле пригорода. Этот проект осуществляется уже несколько месяцев.

Из-за строительства и сноса Верхний Риверсайд является самой горячей точкой активности аллигаторов. Забитая канализация и сбрасываемые в реку отходы притягивают внимание Сабека, которое вызывает сны и Риверсайдский синдром. Культ Нила здесь особенно активен, и занимается утаскиванием людей в канализацию для поглощения. Но аллигаторы не всегда согласны ждать, пока культ накормит их, и иногда выходят на поверхность (обычно через реку или ливневые стоки), чтобы нападать на одиноких пешеходов. Именно здесь, в Верхнем Риверсайте, появились первые слухи об аллигаторах в канализации.

Культист

Дэниэл Монтгомери – афроамериканец, которого подвело общество.

Родители Дэниэла хорошо его воспитали, и он был хорошим ребёнком, но мир не мог прекратить забирать у него. Он забрал его маму, которая умерла от инфаркта, когда Дэниэлу было 13. Его отец после этого отдалился и впал в депрессию, пренебрегая своим сыном в пользу своей бутылке. Пару лет спустя он умер от печёночной недостаточности.

Дэниэл два года после этого метался между приёмными домами и государственными организациями, постоянно находя людей, которым было плевать на него, которым нужны были налоговые льготы или кто-то, кто бы управлялся с их детьми, или немного дополнительных доходов с ещё одной работы. Наконец, Дэниэлу исполнилось 18, и он стал сам по себе. Он закончил среднюю школу, но у него не было денег; он работал в местном продуктовом магазине, и его зарплаты едва хватало на скромную квартиру и еду. Для передвижения по городу он пользовался общественным транспортом.

Спустя несколько месяцев большая сеть продовольственных магазинов приобрела местный магазин и уволила Дэниэла. Когда он шёл домой после того, как он обналичил последний свой чек, на него напали. Тот человек забрал последние его деньги. Дэниэл вернулся домой. Через неделю кто-то ограбил его квартиру и украл всё более-менее ценное, чем владел Дэниэл, включая деревянную музыкальную шкатулку, которую ему подарила мать.

Дэниэл обратился в социальные службы. Подлые бюрократы отказались помогать ему; они придумали какое-то оправдание о том, что у его родителей осталась налоговая задолженность, и им придётся бы забрать деньги, которые отправились бы к Дэниэлу, чтобы погасить её. Это было явной чушью, но Дэниэл не мог ничего сделать, потому что он был беден и бессилен, а они были богаты и могущественны.

Дэниэл стойко прошёл через все эти лишения и выжил. В итоге он стал бездомным и ожесточённым, но он никогда не обращался к наркотикам или алкоголю, и он никогда не крал, если только ему не приходилось это делать, чтобы есть. Он прожил на улице два года.

Наконец, Дэниэлу повезло. Он ответил на объявление в выброшенной газете, и богатая семья в зажиточном пригороде наняла его своим садовником/разнорабочим. Он жил в квартире-студии над их гаражом. С ним всё же начало происходить то хорошее, что он заслуживал.

Конечно, это было не так. Спустя две недели семья уволила его за флирт с их дочерью (он был чёрный и бедный, они были белыми и богатыми). Небеса разразились дождём, и семья выкинула под него Дэниэла и его немногие пожитки.

Окончательно разбитый, Дэниэл бродил в трансе, постепенно покидая тот район. Он уснул. Из-за ливня стоки переполнились, и утечка позволила нечистотам и дождевой воде перемешаться. Эта смесь бурлила рядом с Дэниэлом, и он увидел сны. Сны о человеке с головой аллигатора. О днях бесконечного солнца и прохладной воды.

Когда Дэниэл проснулся, он помнил свои сны. Он поискал информацию о человеке с головой аллигатора в местной библиотеке и обнаружил Собека – египетского богакрокодила. Бога изобилия и плодородия. Он прочитал о древних способах его ублажения и задабривания.

Дэниэл отложил книгу и задумался. Что ему было терять? Из тоски и отчаяния он исполнил древний ритуал ублажения.

Ответил ли Собек? Вероятно нет, поскольку Ящеричный мозг не заботят людские эмоции и желания – он даже не осознаёт, что они существуют. Но когда Дэниэл на следующий день на улице нашёл кошелёк, он приписал эту находку Собеку. В кошельке был десяток 100\$ банкнот. А также водительские права.

Дэниэл задумался. Его мама и папа сказали бы, что он должен вернуть кошелёк в полицию. Но его дал Собек – очевидно, что Дэниэлу предполагалось сохранить его. И ни один разумный человек не стал бы носить с собой такую наличность; очевидно, что кошелёк принадлежал торговцу наркотиками или какой-то другой недостойной личности. И ради всего святого, мир столько забрал у Дэниэла. Пора возвращать обратно.

Он положил деньги в карман и бросил кошелёк в мусорный бак. После чего он произнёс небольшую благодарность Собеку.

Это действие было первым шагом по тёмному пути. Дэниэл стал больше времени тратить на исследования. Он пытался найти больше способов ублажить Собека. Спустя

два месяца его контакты среди бездомных рассказали ему слухи об аллигаторах в канализации. Дэниэл вошёл в канализацию и обнаружил, что слухи были правдивы. Канализация стала новыми владениями Собека, решил он, и он отправился в путешествие по ней.

Дэниэл обнаружил Крокодильи тоннели в своей первой вылазке в канализацию. Он смотрел на них с благоговением. Вот доказательство того, что бог, которому он поклонялся, существовал. Стоя по пояс в нечистотах и не думая о последствиях, он приблизил зажигалку к надписям на стенах. Его сознание их не узнало, но это сделал какой-то древний инстинкт. Тёмные очертания, казалось, извивались, и рты широко раскрывались, чтобы поглотить его.

Он почувствовал чьё-то присутствие и обернулся. Вокруг него повсюду были аллигаторы, он мог видеть их рыла и глаза. Это было жертвоприношение. Дэниэл погасил пламя зажигалки и распростёр руки в темноте, ожидая, когда аллигаторы сожрут его.

Они этого не сделали. Спустя какое-то время он снова щёлкнул зажигалкой. Аллигаторов не было. На каком-то уровне Сабек понял, что человеческий слуга поможет ему в достижении его цели: выживании его и его любимцев. Шепча молитвы несуществующему богу, Дэниэл покинул канализацию, и его разум был полон возможностей.

Культ Нила

Сейчас Дэниэл – глава небольшого культа, поклоняющегося тому, что культисты считают Собеком, веря, что если они будут возносить молитвы и приносить жертвы этому богу, он одарит их своей благосклонностью. Эта вера лишь частично верна. Дэниэл и его последователи погружаются в разврат и находят в этом безумное удовольствие. У них развивается Риверсайдский вид, включая связанные с ним особенности психики и рептильи побуждения, но большинство не проходит полного превращения в аллигатороподобное чудовище. Ритуалы приходят к ним во снах и через исследования, и они укрепляют божественную природу существа, которому они поклоняются. Они не осознают, что эти ритуалы ужасны и злы по своей природе, являясь проявлениями чего-то, что неподвластно управлению или даже постижению смертными.

В культ входит, вероятно, человек 30. Большая часть бедна и живёт в Риверсайде, где канализация часто засоряется. Культисты разделяются на три категории. Одни похожи на Дэниэла – чувствуют, что пришла их очередь; они хотят забрать что-то от общества и мира, который забрал столько всего у них. Другая часть культа хочет почувствовать связь с другими людьми, и культ предоставляет порочную возможность для этого; они одинокие люди, ищущие место для себя, и, благодаря неудаче или скрытным манипуляциям, обнаружившие культ. Наконец, некоторые культисты используют влияние культа – и Собека – для продвижения своих личных амбиций.

Как и другие культы, посвящённые невыразимым ужасам, этот культ довольно банален. Культисты не почитают Ящеричный мозг; они почитают Собека. Они не верят, что их повелитель поднимется из вечного сна, чтобы очистить мир. Они не считают себя немногими избранными, которым предназначено вести крестовый поход против нечистых. Они не совершают кровавые и извращённые человеческие жертвоприношения. Культисты – относительно нормальные люди, увидевшие сверхъестественное. Они поклоняются Собеку, потому что думают, что он может исполнить их материальные, насущные потребности, чего не могут сделать обычные религиозные верования. Кроме того, Бог, которого исповедуют христиане, иудеи и мусульмане, обитает на каком-то далёком плане и его пути неисповедимы. Собек же находится под их ногами и его пути вполне ясны. Господи, да их лидер может превратить свою голову в голову аллигатора! Ясно, что Собек является правильным выбором.

Однако, хотя эти люди могли когда-то быть хорошими, славными (хоть и ожесточёнными и недовольными) людьми, то время уже прошло. В своих попытках задобрить Собека и исполнять его приказы, они пересекают нравственную черту, через

которую не смогут перейти обратно. Например, они стараются поддерживать детей Собека довольными и сытыми. Для этого культисты ловят бездомных, бродяг, проституток и других нежелательных личностей и скармливают их аллигаторам (многие из которых сами трансформированные бездомные, бродяги, проститутки и другие нежелательные личности). Эта деятельность была идеей Донны Ангстром – чиновника, считающего бездомных (и остальных) человеческими отбросами, и верящего, что это превосходный способ избавиться от них.

Также культисты делают всё возможное, чтобы защитить свою тайну и тайну своего бога, и готовы ради этого пойти на убийство.

Обнаружение культа

Персонажи могут столкнуться с Культom Нила различными способами.

- **Исчезновения.** *Расследование сообщений об исчезновении людей в итоге приведёт персонажей к членам культа, скармливающих людей аллигаторам.*
- **Культ обращает внимание.** *Члены культа могут следить за персонажами, если те проявят интерес к слухам про «аллигаторов в канализации». Один-два фанатичных члена могут действовать самостоятельно, пытаясь убить персонажей или подчинить их, чтобы использовать в качестве еды для аллигаторов. Или же к ним может с миром обратиться Дэниэл, надеясь обсудить ситуацию и привлечь персонажей на свою сторону. Но он не погнушается их убийством, если решит, что это необходимо для защиты его бога.*
- **Перебежчик.** *Один из культистов мог утратить веру. Где изобилие, которое ему обещали? Всё, что он видит – это люди в странных одеждах, выполняющие непонятные для него действия. Он сбегает и рассказывает всё.*

Другие игроки

Кроме Сабека, Дэниэла и Культа Нила, в сценарии участвуют ещё несколько персонажей.

Мириам Олбрайт

Мириам Олбрайт – представитель Стэнли, ответственный за проект модернизации города в Верхнем Риверсайде. Истории о мародёрствующих аллигаторах, даже если они недостоверны, способны подорвать задачу Стэнли и уменьшить стоимость недвижимости. Никто не захочет сюда переезжать. Поэтому Мириам работает вместе с Донной Ангстром, чтобы сохранить эти слухи в секрете. Совершая невозможное, они направляют эти слухи на остальную часть Риверсайда. Верхний Риверсайд – единственная безопасная область – ну или так гласит молва.

Донна Ангстром

Донна – городская чиновница и инициатор большей части городского строительства. Проверая прогресс в Верхнем Риверсайде, она подхватила Риверсайдский Синдром. Сны заинтриговали её. Используя свои связи и политическое влияние, она узнала о Культе Нила. Замаскировавшись, Донна встретила с ними в качестве предполагаемого члена и видела их странные ритуалы. Она увидела, как Дэниэл Монтгомери превращает свою голову в голову аллигатора. Она была убеждена – убеждена, что несмотря на то, что у культа действительно есть доступ к чему-то сверхъестественному, она сможет манипулировать им в своих собственных целях. Она была практичной женщиной.

Донна хочет, чтобы проект модернизации города в Верхнем Риверсайде преуспел. Для этого слухи об аллигаторах должны быть подавлены. Цели культа совпадают с её целями. Кроме того, Донна – безжалостный прагматик. Она ненавидит бездомных,

бедняков, инвалидов и стариков, считая их сточными трубами общества. Это она придумала скормливать нежелательных личностей аллигаторам. Чем меньше бездомных будет на улицах, тем меньше городу придётся потратить денег на еду в приютах. Для Донны всё является игрой с числами.

Хотя формально она является членом культа, Донна поддерживает его только на словах. По-настоящему она верна только себе. Однако, она считает себя государственным служащим. Она думает, что она одна из тех немногих людей, которые готовы запачкать руки и принимать сложные решения, чтобы сделать мир лучше.

Кенни Нгуен

У Кенни, возможно, самая незавидная работа в городе: сотрудник отдела по контролю за животными. Его работа никогда не была лёгкой; из-за близости болотистых земель дикие животные часто проникают в город. Он надеялся, что после осушения болот большая часть его проблем исчезнет, и его самой большой проблемой станут редкие сбежавшие домашние животные. Он ошибался.

Кенни считает, что в канализации живут аллигаторы. Один из его работников отправился развлечения ради проверить эти слухи, и его останки были найдены спустя несколько дней. *Ни один человек не мог так изуродовать труп* – подумал Кенни. Там внизу что-то есть.

Знакомый с бюрократией, Кенни воспользовался соответствующими каналами, запрашивая помощь и дополнительные инструкции для этой особенно опасной ситуации. Ему отказались помогать. «Такой ситуации не существует», – было сказано в лаконичном ответном письме. – «Пожалуйста, сосредоточьте своё внимание на других областях». (Такой ответ был делом рук Донны Ангстром.)

У Кенни сразу же возникли подозрения. Он не знал, зачем кому-нибудь с высоким положением скрывать аллигаторов, но он не хотел ни на кого слишком сильно давить. Слухи говорят, что те, кто вскрывают секреты городской администрации, долго не протягивают.

Так что Кенни оказался в затруднительном положении. Он хочет что-нибудь сделать с аллигаторами. А именно, он хочет перевести их в более подходящее для них окружение. Он любит животных, и его работа состоит в обеспечении их выживания. Он стал активнее сотрудничать со СМИ (в качестве анонимного источника), заявляя, что слухи об аллигаторах правдивы, и что нужно выполнить крупномасштабную операцию по перемещению аллигаторов в Эверглейдс Флориды или аналогичную область.

Текущая ситуация

В итоге:

- Под городом обитает сила по имени Сабек – точнее, под районом Риверсайд, в тоннелях и старых подвалах, изменённых так, чтобы выглядеть на египетский мотив.
- Сверхъестественные аллигаторы живут в городской канализации, питаясь нечистотами, животными и людьми. Аллигаторы проявляют наибольшую активность под Риверсайдом, в особенности, под Верхним Риверсайдом. По городу ходят слухи о том, что *нечто* (аллигаторы, конечно же, упоминаются) живёт внизу, и, когда время от времени находят изувеченное тело, эти слухи попадают в новости.
- Культисты и чиновники делают всё возможное, чтобы дискредитировать эти слухи. Некоторые люди верят, что за смерти ответственен серийный убийца. Другие думают, что это всё мистификация.
- Культ под названием Культ Нила почитает Сабека как древнеегипетского бога Собека. Культ ублажает его, кормя аллигаторов и защищая его тайну.
- Тёмное влияние Сабека превращает людей в аллигаторов. Те, кто оказался затронут «Риверсайдским синдромом», меняются умственно и физически, получая «Риверсайдский вид». В итоге они спускаются в канализацию, чтобы присоединиться к своим собратьям.

Канализация

Городская канализация играет важную роль в этом сценарии. Во многих популярных произведениях канализацию изображают, как просторную область с тротуарами вдоль медленно текущей реки грязи. Этот образ канализации ошибочен для большинства современных городов.

Канализации бывают двух разновидностей: настоящая канализация, которая переносит сточные воды к водоочистным сооружениям, и ливневые стоки, которые собирают дождевую воду и переливают её в реки, резервуары, ирригационные каналы и тому подобное. Это отдельные друг от друга системы.

Ливневые стоки

Ливневые стоки большие и, по сравнению с канализацией, чистые. Персонажи, спустившиеся в ливневые стоки, скорее всего заметят следующее:

- Это большой, пустой, прямоугольный тоннель.
- Он 12-13 футов шириной и шесть-семь футов высотой.
- Он заплесневелый и холодный.

Ливневые стоки обычно пустые, в которых есть лишь, возможно, струйка воды из-за людей, поливающих газоны и тому подобное. Поэтому люди довольно легко могут перемещаться по ливневым стокам. Вода может заполнять ливневые стоки во время сильных дождей, и в этом случае она представляет опасность для находящихся в стоках людей.

Поскольку ливневые стоки по большей части свободны от инфекций и грязи, характерных для канализации, животные теоретически могут жить здесь. (Фактически, в реальном мире, хотя городская легенда об «аллигаторах в канализации» и является выдумкой, во Флориде аллигаторы могут жить и живут в ливневых стоках.) Аллигаторы Сабека живут в основном в канализации, поскольку у них есть сверхъестественная устойчивость к болезням и им нравится постоянный поток жидкости, но иногда они забредают в ливневые стоки, особенно часто после ливневых дождей.

Канализация

Канализация переносит загрязнённую воду. Когда люди принимают душ, моют посуду или смывают воду в туалете, вода при этом стекает в канализацию. Фактически, она вливается в трубы, называемые отводными каналами, диаметр которых 10-15 сантиметров. Отводные каналы транспортируют отработанные воды от домов к трубам большего размера, называемым магистральными линиями или коллекторами, которым затем переносят воду к водоочистным станциям. В этом сценарии аллигаторы проводят большую часть своего времени в магистральных линиях города.

Доступ к канализации

Хорошие люди в коммунальных службах не любят, когда случайные граждане заходят в канализацию. Основным методом входа являются люки, и они запечатаны для защиты от случайного открытия. Работники коммунальных служб с лёгкостью могут их открывать, но другим повезло меньше.

Первой проблемой является найти люк, к которому персонаж может незаметно получить доступ. Это может потребовать отвлечения внимания, действия в предрассветные часы и/или бросков Ловкости + Скрытности для скрытного доступа к люку.

Вторая проблема состоит в открытии люка. Это потребует броска Силы со штрафом -2. Использование лома устраняет этот штраф, тогда как использование ломоподобного инструмента (такого как отвалившаяся часть пожарной лестницы) уменьшит этот штраф до -1. Открытие люка занимает минимум одну минуту (хотя исключительный успех может уменьшить это время до одного раунда). Кроме того, это обычно довольно громкий процесс.

Если вас поймали: Обычным людям нельзя забираться в канализацию; это позволено только работникам, обслуживающим канализационную систему. Если власти узнают о людях, спускающихся через люки, то власти огорчаются. Свидетели могут вызвать полицию. Тогда полиция приедет и заберёт нарушающих закон персонажей в участок.

Штраф за незаконное проникновение в канализацию не особо суров, но в полиции будут спрашивать, зачем вообще персонажам нужно было лезть в канализацию. Если персонажи сошлутся на истории об аллигаторах, представители власти скажут им, что эти истории, вероятно, просто слухи, но город занимается их расследованием – персонажи не должны беспокоиться или брать дело в собственные руки. Персонажи, которые предложат более странные истории, получают странные взгляды и время в камере.

В итоге, персонажей продержат от полчаса до несколько часов и оштрафуют на 500\$. Конечно, персонажи с такими Преимуществами, как Контакты или Статус, или те, кто успешно использовал Социальные Навыки (Манипулирование + Экспрессия, Убеждение или Коммуникабельность), могут всё это смягчить.

К повторным нарушениям не будет проявлено особой снисходительности. Во второй раз полиция и работник коммунальных служб сядут и расскажут персонажам, почему именно проникновение в канализацию является плохой идеей (прежде всего из-за болезней и опасности утопления). Штраф увеличится до 1000\$, и полиция скажет персонажам, что если их поймут ещё раз, им будет грозить тюремный срок.

Когда полиция поймает персонажей за незаконным проникновением в канализацию в третий раз, она запретит их в камере на ночь, оштрафует их на 2000\$, и им сообщат, что в следующий к ним не будут снисходительны.

После четвёртого раза персонажей будут судить за многократное незаконное проникновение.

Характерные черты канализации

Спустившиеся через люк персонажи окажутся в одной из магистральных линий города. Они, скорее всего, заметят следующее:

- Они внутри огромной трубы. Там мало свободного места, и это может вызвать клаустрофобию. (Диаметр магистральных линий обычно от одного до двух метров.)
- Стены выложены коричневой плиткой. Тёмная, ржавая линия отмечает высоту, которую обычно достигают нечистоты (обычно это 1.2 метра). Стены испорчены грязью.
- Вдоль трубы текут коричневатые нечистоты, достигающие пояса.
- Небольшие отверстия в стене позволяют втекать дополнительным сточным водам. Иногда оттуда вылетают коричневые сгустки.
- Что-то задевает за ноги персонажей. (В канализации оказывается множество твёрдых вещей: экскременты, мёртвые животные и тому подобное. Кроме того, это могут быть карпы – возможно, единственное существо, способное выжить в таком враждебном окружении.)
- Опора для ног ненадёжна. Пол вогнутый и скользкий.
- Канализация пахнет не настолько плохо, как должна бы. (Огромные объёмы воды, как из туалетов, так и из посудомоечных машин, прачечных и так далее растворяют всё дурнопахнущее – хотя это не всегда удаётся в достаточной степени.)
- Нечистоты текут медленно – со скоростью 60 сантиметров в секунду (2.19 километра в час).
- Бросок Восприятия (Сообразительность + Самообладание) позволит персонажам заметить слабый наклон вниз. Исключительный успех на этом броске позволит персонажу определить, что этот наклон чуть больше 2%.

Опасности и правила для канализации

Канализация – место недружелюбное; это одна из причин, по которой коммунальные службы не хотят, чтобы несведущие граждане спускались туда. Исследователи канализации сталкиваются с такими опасностями, как:

Утопление: Вода неглубокая, но она заполняет половину – или больше – трубы. Персонажи в одной из небольших магистральных линий (которые всего лишь 1.2 м в диаметре) бредут по шею в нечистотах, и труба может заполниться полностью. Поток увеличивается до 1.2 метров в высоту, когда множество людей использует воду в одно и то же время: по утрам, когда все просыпаются, и по вечерам, когда возвращаются домой с работы.

Поскальзывание: Скорее неприятно, чем опасно. Дно трубы является ненадёжной опорой для ног. Персонажи должны передвигаться медленно, или же они рискуют поскользнуться на скользкой, круглой поверхности. Пассивный бросок Ловкости + Атлетики позволит персонажу удержаться. Вы также можете требовать совершения таких бросков в произвольных местах по ходу путешествия, поскольку никогда не знаешь, когда персонаж поставит ногу на что-то особенно скользкое.

Проваленный бросок означает, что персонаж окунается в нечистоты, а также возросший риск заболевания и снесения течением.

Снесение потоком: Течение не быстрое, но оно может ускориться, когда больше людей используют воду или по другим, необъяснимым причинам (особенно в Мире Тьмы). Обслуживающие канализацию работники используют страховку, чтобы защитить себя от подобных неожиданностей.

Если персонаж поскальзывается, или течение усиливается, нужно сделать бросок Силы + Атлетики. Провал означает, что персонаж теряет контакт с полом и начинает уплывать. Каждые три раунда (девять секунд) спустя для персонажа делается ещё один бросок Силы + Атлетики, пока он не окажется у станции очистки сточных вод или не встанет на ноги. Если вы особенно жестоки, вы можете решить, что голова неудачливого персонажа оказалась под нечистотами (возможно, при драматическом провале), из-за чего он рискует утонуть.

Болезни: Всё не так плохо, как можно подумать. Тем не менее, непосредственная близость к неочищенным сточным водам (и особенно погружение в них) плохо влияет на здоровье.

После посещения канализации или погружения под воду нужно сделать бросок Выносливости + Решительности для сопротивления болезни. Провал означает, что персонажа поразила такая болезнь, как кишечная палочка, холера, брюшной тиф или одно из множества желудочно-кишечных заболеваний, но она, вероятно, не войдёт в полную силу несколько дней. Заболевшие получают определяемые вами штрафы.

Риверсайдский синдром: Частичное погружение персонажей в сточные воды определённо угрожает персонажам заражением Риверсайдским синдромом. Смотрите более подробную информацию в «Правила – Риверсайдский синдром» далее в этой главе.

Ядовитый газ: Вопреки мнению некоторых, в канализации не особенно много метана, поскольку вода из множества источников растворяет экскременты. При этом другой газ представляет опасность: сероводород (H_2S). Этот газ накапливается, когда нечистоты прекращают течь и начинают гнить. Симптомы воздействия этого газа включают, в порядке проявления, головокружение, онемение, потерю сознания и смерть (вероятно, от утопления). Профессиональные работники, обслуживающие канализацию, знают, что если они почувствуют головокружение, то это означает присутствие сероводорода, и что они должны выбраться на свежий воздух – но другие люди могут не узнать симптомы. Когда работнику нужно войти в область, заполненную этим газом, он использует проветриватели, которые очищают воздух за минуты после их включения.

Из-за чего сточные воды могут перестать течь? Это обычно происходит из-за противотока или закупоривания. Также это может вызвать проблема с трубой (из-за которой нечистоты накапливаются). Кроме того, даже когда нечистоты бегут своим

обычным темпом, сероводород всё равно иногда появляется – даже в реальном мире. В Мире Тьмы у этого ещё больше шансов.

Когда персонаж подвергается воздействию сероводорода, необходим пассивный бросок Выносливости + Решительности (возможно, со штрафом, если газа особенно много). Провал означает, что персонаж чувствует дурноту и головокружение, получая штраф -1 на все броски (включая дальнейшие броски на сопротивление действию газа). Если персонаж в течение минуты не уйдёт из этой области, то потребуется ещё один бросок Выносливости + Решительности. Провал ухудшает предыдущие симптомы и вызывает покалывание и онемение в конечностях, носу и глазах. Штраф на все броски увеличивается до -2. Через ещё одну минуту, если проваливается ещё один бросок Выносливости + Решительности, персонаж теряет сознание. После этого броски Выносливости + Решительности нужно делать каждую минуту, и провал будет означать то, что персонаж впал в кому и вскоре после этого умрёт.

В любой момент перемещение в зону со свежим воздухом и глубокое дыхание в течение нескольких минут смягчит симптомы.

Интеллект + Медицина позволяют персонажу идентифицировать симптомы отравления сероводородом. Интеллект + Наука подскажут персонажу об этой возможной опасности, если он в какой-то момент озабочится подумать об этом.

Аллигаторы: В этом сценарии в канализации также обитают аллигаторы Сабека. Они *очень* опасны и могут усугубить другие опасности канализации.

Действие в канализации

Канализация – неприятное место даже без аллигатороподобных чудовищ, порождённых непостижимым существом. Усиьте драматизм входа протагонистов в канализацию. В большинстве историй это не должно быть чем-то, что они сделают легко и непринуждённо. Вход в канализацию должен быть актом отчаяния – это единственный способ спасти тех, кого персонаж любит, остановить подземную угрозу или раскрыть тайный заговор, и они единственные, кто может это сделать.

Персонажи стоят над канализационным колодцем, глядя вниз. Узкий вертикальный тоннель заканчивается над потоком коричневатых нечистот. Темно. Звук медленно текущей воды отражается от стенок тоннеля, и слабые, неприятные запахи сопровождают их. Там тесно и мокро; персонажи окажутся в уязвимости. Вдобавок ко всему, то, что они делают – незаконно; они наживают себе врагов среди представителей власти. Пойдут ли персонажи вперёд? Есть ли у них выбор?

Кроме того, когда персонажи окажутся в канализации, подчеркните её опасность. Они ползут по наполненным водой тоннелям под городскими улицами. Отверстия в стенах извергают струйки и иногда сгустки нечистот. Неизвестные предметы натываются на их ноги. Нечистоты доходят им по пояс...по грудь...по горло. И доисторические хищники могут скрываться повсюду.

Размещайте опасности канализации там, где это драматически подходит. Если персонажи не кажутся взволнованными, пусть они войдут на участок, заполненный сероводородом. Один из них попадёт на скользкий участок и поскользнётся. Течение по непонятной причине усилится.

И, конечно же, гвоздём их полной тёмного напряжения ситуации будет нападение аллигатора. Он нападает неожиданно, заставляя их врасплох, кусая, утаскивая их, после чего исчезает.

Правила – Риверсайдский синдром

Попавшие под потустороннее влияние Сабека персонажи начинают крутой спуск по вязкой дорожке. Они теряют свой разум, свои тела и, в итоге, свою человечность.

Воздействие

Персонажи, попавшие под воздействие влияния Сабека – к примеру, через нечистоты или просто будучи поблизости от этой сущности – рискуют развитием у них

Риверсайдского синдрома. Сделайте бросок Выносливости + Решительности для персонажей.

Результаты броска:

Драматический провал: У персонажа развивается сразу 2 стадия синдрома.

Провал: Преобразующее влияние Сабека затрагивает персонажа; у него развивается 1 стадия синдрома.

Успех: Персонаж остаётся незатронутым – пока что.

Исключительный успех: Персонаж не только незатронут, но и какая-то его часть обретает силу сопротивляться присутствию Сабека. Он получает на одну неделю бонус +1 на сопротивление Риверсайдскому синдрому.

Возможные бонусы: Второе воздействие (+1), слабое воздействие (от +1 до +3), первое воздействие (+2), Преимущество Природный иммунитет (+2).

Возможные штрафы: Сильное воздействие (от -1 до -3), примитивная или опирающаяся на инстинкты личность (-1), пятое или большее по счёту воздействие (-2).

Развитие

Риверсайдский синдром развивается в несколько стадий. Если первоначальный бросок на сопротивление влиянию Сабека проваливается, персонаж входит в стадию 1 (или 2, в случае драматического провала). С этого времени делайте бросок Выносливости + Решительности для персонажа каждую неделю.

Результаты броска:

Драматический провал: Синдром продвигается на две стадии.

Провал: Синдром продвигается на одну стадию.

Успех: Синдром остаётся на текущей стадии.

Исключительный успех: Положение персонажа улучшается; синдром регрессирует на одну стадию.

Стадия 1: Сны

На первой стадии затронутым персонажам снятся сны ящериц. Они испытывают ощущение дрейфа по течению реки, видения пирамид и мутной воды, наслаждения лучами солнца и вкуса хрупких костей и тёплой крови во рту. Эти сны приятны, и персонаж чувствует стремление сохранить их в тайне.

Стадия 2: Мысли

Персонаж не может выбросить эти сны из головы, даже когда не спит, и испытывает аналогичные сны наяву. У него также появляются определённые побуждения: проводить время в воде и на солнце, лежать и ничего не делать, есть сырое мясо, есть *живое* мясо. Он может контролировать эти побуждения (если захочет), но они становятся сильнее.

Стадия 3: Действия

Во время этой стадии каждый день делайте бросок Решительности персонажа. Провал означает, что он действует, руководствуясь первобытными стремлениями, которые теперь слишком сильны, чтобы их игнорировать. Первые такие стремления безобидны – персонаж остаётся дома, чтобы нежиться в ванне весь день – они становятся всё страннее и безумнее.

Также на этой стадии у персонажа развиваются физические изменения: зарождение Риверсайдского вида. Идеи изменений смотрите в «Риверсайдском виде» ранее в этой главе».

Стадия 4: Физические изменения

Вдобавок к ещё более странным и нечеловеческим побуждениям у персонажа развивается больше черт Риверсайдского вида; обычно две. За каждую неделю, на которой персонаж находится на этой стадии, он получает ещё одну черту.

Стадия 5: Присоединитесь к своим братьям

Персонаж не в силах сопротивляться стремлению спуститься в канализацию, ведь там ему *предназначено* быть. В конце этой недели его превращение в монстра завершается. С этого момента больше не делайте бросок Выносливости + Решительности.

Обращение процесса

Могут ли персонажи обратить этот процесс – превратив аллигаторов обратно в людей – и то, как он это сделают – решать вам. Для этого может оказаться достаточно «всего-навсего» уничтожить Сабека (либо физически либо воссоздав болотистую среду обитания аллигаторов). Для этого могут потребоваться сверхъестественные средства (духи, магия). Это может оказаться невозможным. Но если это невозможно, то вам не стоит рассказывать это игрокам; возможность спасения для монстров придаёт глубину и нравственную неопределённость историям.

Мотивация

Персонажей можно ввести в сценарий множеством способов. Разумеется, конкретные мотивы зависят от истории и участвующих персонажей.

- **Она странно себя ведёт.** Один из близких персонажу людей (возлюбленная, супруга, ребёнок или кто-то аналогичный) начинает необычно себя вести; на самом деле, этот человек подцепил Риверсайдский синдром и превращается в поедающее людей чудовище. Для усиления экстренности, опасности и жути – один из персонажей игроков начинает превращаться сам.

- **Во имя науки.** Персонажи с научным складом ума слышат слухи про аллигаторов в канализации и задумываются, как эти существа могут выжить в таком враждебном окружении.

- **Работники Риверсайда.** Текущее строительство в Верхнем Риверсайте плюс рост города в болотистые земли вызывает недостаток рабочей силы у Стэнли Констракшн, и они нанимают огромное количество временных работников. Персонажи игроков могут быть такими работниками. Эта ситуация даёт персонажам хорошую причину познакомиться друг с другом, с Верхним Риверсайдом и со слухами об этом месте. У обслуживающих канализацию работников есть аналогичная связь.

- **Активизм.** Серьёзно относящиеся к Земле персонажи (такие, как активисты-экологи, члены движения зелёных, сознательные граждане, оборотни или маги Тирсус) могли какое-то время противостоять решению города расширяться в болотистые земли. Эти персонажи знают, что аллигаторы жили там, и, после того, как они слышат слухи про канализацию, у них появляются подозрения.

- **Зов Культа.** Культ Нила может послужить превосходной зацепкой для персонажей. Один из их друзей или возлюбленных мог присоединиться к культу, из-за чего персонажей может заинтересовать, куда он постоянно уходит. Или же о культе может услышать один из персонажей.

- **Сверхъестественный отклик.** Сверхъестественные персонажи могут оказаться вовлечены через множество способов, зависящих от их природы. Маги заметят следы присутствия Сабека через Магическое Зрение. Местные духи расскажут оборотням о новом игроке в городе. Вампиры, обитающие во тьме, узнают об аллигаторах и сообщат о проблеме остальным Сородичам – или, как минимум, персонажам игроков.

Акт 1, Сцена 1

После наделения персонажей мотивацией, вы можете удержать их внимание с помощью одного (или нескольких) из этих событий, в зависимости от того, какую историю вы хотите рассказать.

- **Похищение.** Культ Нила по ошибке принимает одного из персонажей за бродягу (или персонаж и есть бродяга) и пытается его похитить. У различных культистов различные методы похищения – от покупки жертве напитка с подсыпанием в него клофелина до окружения её в переулке превосходящими силами.

- **Убийство, убийство!** Кто-то из близких персонажа (друг, член семьи или просто знакомый) убит. Изуродованные останки найдены в районе Риверсайда. Конечно, жертва стала добычей канализационного аллигатора, но, чтобы внести путаницу, жертву могли ограбить, заколоть ножом, застрелить, или даже убить, прежде чем аллигатор добрался до неё. Персонажи могут сами обнаружить тело (возможно, из-за назначенной с жертвой встречи) или принять участие после того, как сдастся полиция.

- **Смутный образ.** Ночью, в районе Риверсайда, персонажи замечают огромную фигуру, соскальзывающую в канализацию. (В зависимости от нужд вашей истории фигура может быть человеческой или рептильной, и той и другой или с неразличимыми чертами.) При расследовании они не обнаруживают никаких следов существа – кроме окровавленного пальца, остатка его последнего обеда. Для усиления ужаса и стимула – на пальце надето кольцо, которое один из персонажей опознаёт как принадлежащее кому-то, кого он знает.

Истории

В этом сценарии возможны многие истории; вы можете использовать его для изображения любой желаемой темы или настроения. В этом сценарии предполагается противопоставление человеческого и нечеловеческого – аллигаторы (и Сабек с Ящеричным мозгом) представляют нечеловеческое, бедные жители Риверсайда представляют человеческое, и культ заполняет промежуток. У персонажей должен возникнуть вопрос: является ли одна сторона правее другой? Можно ли вообще применять человеческие концепции о добре и зле, правильном и неправильном к бессознательным силам, угрожающим человечеству?

Кроме того, эту проблему вызвал городской рост за счёт природы. Было бы несложно (и подходяще) создать историю с моралью, что развитие промышленности ценой окружающей среды является плохой идеей. Однако, не в каждой истории нужно изображать эту мораль. Более того, в некоторых можно передать полностью противоположное.

Что-то неладное творится в глубинах

Эта история подчёркивает прогрессию осознания. Персонажи постепенно приходят к полному осознанию опасности, после чего им остаётся лишь в отчаянии смотреть друг на друга.

Вначале (благодаря использованию мотивов и сцен, представленных ранее) персонажи осознают, что происходит что-то неладное – что нечто убивает людей. Они не знают, что это – это может быть серийный убийца, животное, банда, культ и тому подобное. Эта глава продлится какое-то время, зависящее от того количества ложных зацепок, которое вы хотите предоставить.

В итоге персонажи осознают, что убийца приходит из канализации. Если персонажи обратятся к властям, то их представители лишь осмеют их, так что персонажи могут решить спуститься туда сами. Там они столкнутся с омерзением канализации, а также с ощущением преследования, услышат всплески вдалеке, увидят тёмные очертания на границе освещённого пространства... Они могут даже обнаружить иероглифы на стенах, когда приблизятся к Крокодильим тоннелям.

Наконец, персонажи обнаружат правду – убийца аллигатор. Возможно, они вооружатся для сражения. Они вернутся в канализацию и найдут аллигатора. Они разрядят дробовики, будут бросать гранаты, заполнят тоннели пулемётным треском. В итоге, они победят аллигатора, хотя они потратят на это все свои ресурсы – и обнаружат, что они окружены этими зверями.

Эта история также может продвинуться дальше, позволяя персонажам осознать участие Сабека – и, возможно, Ящеричного мозга.

Метаморфоза

Эта история сосредотачивается на превращении одного персонажа в монстра; остальная часть сценария – лишь декорации. Персонаж – друг или кто-то из близких для персонажей игроков – заражается Риверсайдским синдромом. (Для большей психологической пикантности сделайте жертвой одного из персонажей игроков. Это окажется хорошей идеей, только если игрок должен будет оставить трупку по какой-то причине, или если ему не нравится его персонаж, и он хочет создать нового.)

Симптомы и развитие Риверсайдского синдрома описаны ранее в этой главе. Он протекает медленно, так что персонажи наблюдают с растущим ужасом за тем, как их друг...*меняется*. Они могут копаться в поисках лекарства. Они могут попытаться найти источник проблемы (Сабека) и уничтожить его. Им, возможно, придётся не давать своему другу спуститься в канализацию, и поэтому с ним должен оставаться один из персонажей, чтобы удерживать его от присоединения к аллигаторам. Конечно, этот персонаж заметит один из самых ужасающих аспектов этого изменения, когда его друг превратится в чудовище – и нападёт на него, пытаясь сбежать.

Эта история также хорошо подходит, когда вплетена в другую историю (неважно, из этого ли сценария). Сцены глубины и развития персонажей хорошо контрастируют со сценами космического ужаса, мистицизма или жестокости.

Ложись!

Персонажи узнают об аллигаторах в канализации – и спускаются туда, чтобы надрать их задницы. Возможно, персонажи мотивированы смертью друга или ужасом перед тем, на что способны аллигаторы. Они могут быть обслуживающими канализацию работниками, служащими отдела по контролю за животными или даже военными, которым поручили ликвидировать угрозу.

Эта история с лёгкостью может стать простой, полной действия пробежкой по канализации, в чём нет ничего плохого, если вы этого и хотите. Но добавление ужаса и глубины может сделать её интереснее. К примеру, возможно, персонажи не знают, с чем имеют дело – они лишь знают, что власти сказали им ликвидировать «угрозу». Нарастание ужаса от открытия признаков их цели, потери радиоконтакта со съеденными товарищами и потеря одного из своих во внезапном всплеске воды увеличит жуткость истории.

История заканчивается, когда персонажи истребят аллигаторов – или когда аллигаторы истребят их. Она также может закончиться, когда персонажам придётся вызвать тяжёлое подкрепление – в финальной сцене персонажи будут стоять и смотреть, как напалм вырывается из люков. Аллигаторы побеждены, но остаётся вопрос о нравственности и человеческом развращении экосистемы.

Египет в канализации

Если у вас есть доступ к Мир Тьмы: Чикаго, то вы, возможно, знаете, что представленная в этой книге история по Магу – «Ненасоящий город» – активно использует египетские образы и включает крокодилового бога в подземных тоннелях. Может показаться, что эти твари растут, словно грибы после дождя!

Более того, рассказывание обеих историй в одной хронике без признания схожести может сделать их неправдоподобными. Однако эти две истории дают вам прекрасную возможность связать их и создать большую сюжетную линию и более интересную динамику. Вы можете сделать это следующими путями:

- Сабек и его аллигаторы никак не связаны с Ящеричным мозгом – они новые последствия прихода Упуута.

- Культ Нила Дэниэла Монтгомери глубоко погружается в египетский оккультизм, в итоге совершая ритуал, который пробуждает Упуута и приводит к событиям, которые начинаются в «Ненасоящем городе».

- Эти два события могут казаться несвязанными, но их направляет высший разум: к примеру – могущественный маг или дух, или, возможно, существо, аналогичное

Ящеричному мозгу, но более интересующееся Землёй. Конечно, у этого индивида или существа должен быть египетский оттенок.

Сражение с администрацией

В этой истории персонажи ведут в основном политические сражения. Они уже могут быть в курсе угрозы аллигаторов и возможного способа избавления от неё. Они могут пытаться убедить бюрократов, что им нужно организовать атаку на аллигаторов, уйти из болот, оповестить общественность, переместить аллигаторов в более подходящую среду обитания и/или что угодно ещё, о чём они могут подумать.

Персонажи оказываются в тупике. Двое-трое важных людей заинтересованы в Верхнем Риверсайде и в проекте по расширению города и не хотят, чтобы что-нибудь сорвало их планы. Персонажи могут использовать интриги, шантаж, политический опыт, красноречие и любые другие инструменты, которые смогут собрать, чтобы бороться за правое дело.

Эта история делает акцент на намного более распространённую – и человечную – форму порчи, чем та, которую обеспечивает Сабек.

Человеческое зло

В этом варианте Сабека не существует, а ответственность Ящеричного мозга за происходящее крайне мала. Настоящим злодеем является Даниэл Монтгомери.

После того, как мир столько всего забрал от него, Дэниэл, наконец, решил отвоевать своё. Исследования позволили ему отдать свою душу Ящеричному мозгу, и взамен он получил могущественные ритуалы – и способность усиливать местных аллигаторов, нескольких из которых он сбросил в канализацию. У Дэниэла и его культа есть определённый контроль над аллигаторами, и члены культа заставляют аллигаторов убивать людей. Но эти убийства не случайны; расследование покажет, что, хотя многие из убийств кажутся несвязанными друг с другом, немалое число жертв было состоятельными людьми, чьи дома были ограблены вскоре после этого. Персонажи также могут обнаружить, что множество жертв связано с Дэниэлом Монтгомери или другими людьми – члены культа используют свою силу, чтобы отомстить тем, кто обидел их в прошлом.

Эта история говорит о человеческой способности совершать нечеловеческое зло. Дэниэл совершил грех, который не могли совершить Сабек и Ящеричный мозг – он сам решил стать таким. Или же эта история может представлять космическое и чуждое зло, существующее вне человечества. Контакт с неопишуемым Ящеричным мозгом послал проблеск зла и растекающуюся тьму через разум Дэниэла.

В зависимости от того, как вы хотите рассказать её, эта история также может изобразить упадок общества. Систему и цивилизацию не заботят большинство её составляющих, и тем самым это вынуждает молодого человека принять решительные меры.

Аллигаторы отпущения

В этом варианте аллигаторы действительно живут в канализации, изгнанные туда из высушенных болот – но они больны, худы и немногочисленны, и выживают (ненадолго) на крысах и живущей в канализации рыбе. О них расходитесь случайный слух, и один человек – возможно, Дэниэл Монтгомери, возможно, кто-то ещё – использует его для своих целей.

Злодеем в этой истории является серийный убийца. У него может быть причина для убийств – или же нет, в зависимости от истории, которую вы хотите рассказать. Как бы то ни было, убийца подставляет аллигаторов, выставляя их виновными. Он делает всё возможное, чтобы казалось, словно это дикие животные – аллигаторы – разорвали этих людей на части. (Его успех в этом обмане тоже зависит от вас.)

Эта история может развиваться несколькими путями. Возможно, соберётся разъярённая толпа и потребует, чтобы администрация очистила канализацию от

аллигаторов – или спустится в канализацию сама. Возможно, персонажи игроков спустятся, чтобы убить аллигаторов, но после того, как они застрелят парочку, они осознают, что эти животные вряд ли могут быть ответственны за смерти.

Аналогично «Человеческому злу», эта история изображает человеческую способность к совершению зла. Эта история также подчёркивает человеческое насилие над природой: мало того, что город расширяется в болотистые земли и разрушает среду обитания аллигаторов, но после этого человек ещё использует вытесненных животных для своих собственных кровавых целей.

Завершение

Существует несколько вариантов по решению проблемы с аллигаторами; какие из них будут эффективны – если вообще какие-то будут – зависит от того, какую историю вы хотите рассказать.

- Город должен удалиться от бывших болотистых земель и вернуть их в прежнее состояние. Очевидно, нескольким персонажам это выполнить будет непросто.

- Даже если персонажи уничтожат материальную форму Сабека, он вскоре перевоплотится. Персонажи должны выманить его (и его порчу) в другое место, желательно находящееся вдалеке от любого города.

- Уничтожение Сабека остановит разращение и приведёт к потере сил у аллигаторов, так что они станут подвержены болезням и голоду в канализации. Однако, для того, чтобы навсегда победить Сабека, могут потребоваться древние ритуалы, мистическое оружие и тому подобное.

- Истребления аллигаторов вполне хватит.

- Разгон культа отнимет у Сабека его силу – воплощение зачахнет, и аллигаторы умрут.

- Сработает перенос аллигаторов в новую среду обитания; Сабек исчезнет, а Ящеричный мозг продолжит дремать.

Роли

Ящеричный мозг

Описание: Ящеричный мозг – древняя сущность безграничных глубин и непостижимой мощи. Среди прочих аспектов, которые человеческий разум не способен понять, он является инстинктом выживания каждого живого существа – выживания любой ценой. Он, скорее всего, не в курсе событий этого сценария, но его влияние всё же ощущается.

Рекомендации по отыгрышу: Как и в случае большинства искажающих реальность ужасов, персонажи вряд ли встретятся лицом к лицу с Ящеричным мозгом. Фактически, персонажи вряд ли даже осознают его существование или участие. Если они это сделают, то сознание должно прийти в виде момента сокрушающего понимания, в котором они неожиданно мельком видят бескрайность, существующую за пределами человеческого опыта. Эта «проблема» – если её так назовут персонажи – намного превышает их или вообще чьи-либо способности: лучшее, на что они могут надеяться – подавить этот конкретный инцидент.

Пункты, отмеченные звёздочкой (*), появлялись в **Мир Тьмы: Второе зрение** в «Главе 4: Искажающие реальность ужасы».

Влияние*: 4

Вирулентность*: 7

Заметим, что эти значения отражают Ящеричного мозга, почти во всех аспектах далёкого от нашего мира. Если эта сущность вновь пошевелится или обратит часть своего чуждого внимания на Землю, эти значения могут по вашему желанию возрасти.

Уязвимость*: Символы развитого человеческого интеллекта, нарисованные хной на коже или в виде более постоянных татуировок. В Египте некоторые культы, которые

стремились изгнать Собека, использовали длинные математические формулы, используемые при строительстве пирамид. (Исследование – длительный бросок Интеллекта + Образования, Расследования или Окультизма, требующий 12 успехов – может раскрыть эту информацию.) Подойдут математические и научные уравнения, но с вашего разрешения могут сработать другие порождённые разумом знаки. Они должны покрывать минимум половину тела персонажа, включая область вокруг рта, чтобы быть эффективными.

Сабек, воплощение Ящеричного мозга

Биография: Когда градостроительство расширилось в ближайшие болотистые земли, десятки видов потеряли свою среду обитания – включая аллигаторов. Это событие заставило Ящеричный мозг пошевелиться в своей чужеродной манере, и Сабек – воплощение первородной мощи – сформировался в канализации города. Дополнительная информация о Сабеке появлялась ранее в этой главе.

Описание: Это существо слегка просвечивает; за ним едва видны очертания предметов. Оно напоминает человека с головой аллигатора. Сабек гол по пояс и бос, и с его пояса до колен спускается чёрно-золотая накидка. Его предплечья охватывают толстые золотые браслеты.

Рекомендации по отыгрышу: Сабек – могущественное существо, особенно, если персонажи игроков простые смертные. Удостоверьтесь в их понимании масштаба опасности, если они будут настаивать на столкновении с Сабekom. Физическое уничтожение Сабeka не должно быть обязательным для историй с участием смертных персонажей (если только они не исключительно опытные), но это может оказаться более подходящим вариантом для персонажей-магов, вампиров или оборотней. Особенно уместны будут оборотни и, в меньшей степени, маги, поскольку Сабек дух.

Сабек редко проявляется в материальном мире. Обычно его присутствие различным образом чувствуется в его владениях (Култ Нила, Риверсайдский синдром и так далее). Персонажи, далеко углубившиеся в Крокодильи тоннели, почувствуют злобное и древнее присутствие, которое будоражит инстинкты выживания предков, погребённые в их обезьяньей ДНК. Импульс может оказаться достаточно сильным, чтобы они сбежали (возможно, при провале броска Решительности), но Сабек остаётся невидимым, неосознаваемым и недостижимым, если только персонажи не пойдут на экстраординарные меры, чтобы его призвать (включающие, скорее всего, исследования и древние ритуалы), или вы захотите бросить персонажам настоящий вызов.

Дополнительная информация о духах есть в **Маг: Пробуждение и Оборотень: Отверженный**. Они действуют во многом так же, как и призраки. Пункты, отмеченные звёздочкой (*), есть в **Маг: Пробуждение и Оборотень: Отверженный**. Вы также можете посмотреть описание Нумена Материализация в «Главе 3:Кровавая Мэри».

Атрибуты: Могущество 10, Грация 9, Соппротивление 10

Воля: 20

Эссенция: 20

Инициатива: 19

Защита: 10

Скорость: 24

Размер: 5

Корпус: 15

Влияние*: Аллигаторы 4

Нумина: Контроль над животными (19), Материализация* (19), Фантазм (19), Телекинез (19), Ужас (19).

Канализационный аллигатор

Описание: Что-то не так с этой громадной рептилией – не считая того, что её тут вообще не должно быть. Её мускулы бугрятся под кожей. Шипы вдоль её спины выглядят длинными и жёсткими. Участки её кожи блестят от влаги, и нити из слизи спадают с его

тела к ногам, когда он двигается. Его пасть открывается широко, а зубы кажутся неестественно длинными и зазубренными.

Есть две разновидности канализационных аллигаторов: изменённые влиянием Сабека обычные аллигаторы из болот и бывшие люди, ставшие жертвой Риверсайдского синдрома. Последняя разновидность более распространена: только полдесятка аллигаторов сбежало из болот в канализацию.

Рекомендации по отыгрышу: В канализационных аллигаторах таится первобытная мощь. Они скрытные хищники, и персонажи должны постоянно опасаться угрозы их нападения. Даже сверхъестественные персонажи могут забеспокоиться, поскольку несколько аллигаторов, атакующих одновременно, могут представлять опасность даже для магов и оборотней.

Однако, некоторые из аллигаторов могут и не быть полнейшими животными. Превращённые люди демонстрируют отблески прежней жизни, и использование этого аспекта в истории привносит в неё сильные моменты. Это также делает убийство аллигаторов морально сомнительным. У вас есть множество вариантов изображения остатков человечности аллигатора: существо может сжимать в челюстях когда-то дорогую для них вещь (или часть дорогого человека), оно может часто навещать места, где живут люди (такие как обслуживающие канализацию работники или бездомные), оно может демонстрировать предпочтения в еде, местах, людях или предметах, которые у него были при жизни, или оно может ощущать вспышки воспоминаний, когда сталкивается с элементами своей прежней жизни.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 4, Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 6, Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 4

Навыки: Атлетика (Плавание) 5, Рукопашный бой 5, Скрытность 5, Выживание 4

Воля: 8

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 14

Размер: 6

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Укус	2(Л)	13

Броня:

Тип	Рейтинг	Защита
Естественная	1/2	0

Здоровье: 12

Вспышка воспоминаний: Если бывший человеком аллигатор столкнётся (или его столкнут) с напоминанием о его прежней жизни – чем-то важным – сделайте бросок Решительности + Самообладания для аллигатора. Что-то исключительно важное (например, супруга или ребёнок, рукопись его заслужившего награду сценария или баскетбольный мяч, с которым он играл до того, как начать профессионально заниматься баскетболом) накладывает штраф от -1 до -3 на этот бросок.

Если бросок проваливается, аллигатора охватывает вспышка воспоминаний: нестройные образы бушуют в его деформированном мозге. Один раунд аллигатор не предпринимает действий, затем сбрасывает с себя это наваждение – но может ускользнуть или продолжить свои атаки, если захотите.

Драматический провал на броске Решительности + Самообладания означает, что аллигатора охватывают воспоминания на целую минуту, в течение которой аллигатор может демонстрировать человеческое поведение: к примеру, подойти к вызвавшему вспышку предмету или человеку и нежно подтолкнуть его.

Дэниэл Монтгомери, верховный жрец Культа Нила

Реплики: *Собек – мой повелитель. О нём знали древние египтяне, и вот он снова здесь.*

Вы сражаетесь, потому что не понимаете. Кто сказал, что у людей больше прав находится здесь, чем у аллигаторов? Эта планета принадлежит им так же, как и нам. Если не в большей степени.

Слушайте. Я был хорошим ребёнком. Но это ни черта мне не помогло. Мир, общество, не знаю, что именно, но оно забрало всё у меня. Маму, папу. Всё. Так что теперь я возвращаю своё. И я пока не думаю, что счёты сведены.

Биография: Биография Дэниэла появлялась ранее в этой главе в разделе «Культист».

Описание: У этого афроамериканца бритая голова и впечатляющие физические черты. Его глаза черны, словно зрачок расширился, чтобы заполнить всю радужку. Участки кожи на его голове и голых руках выглядят загрубевшими, и он чешет их своими короткими пальцами. Он носит чёрную майку и штаны карго.

Дэниэл страдает от Риверсайдского синдрома, но влияние Сабека не забрало его себе полностью – какая-то инстинктивная часть воплощения или безымянная сущность, породившая его, осознаёт, что Дэниэл помогает ему и его детям выжить.

Дополнительная информация о Дэниэле и его культе есть в разделе «Культист» ранее в этой главе.

Рекомендации по отыгрышу: Дэниэл представляет смесь человеческих и нечеловеческих концепций – поэтому он важен для темы и идей многих историй в этом сценарии. В идеале, персонажи встретят его один-два раза без желания (или, вероятно, возможности) напизговать его пулями. В отыгрыше встреч с Дэниэлом подчёркивайте и его человеческие и нечеловеческие черты. Он скребёт загрубевшие участки кожи, обсуждает скормливание людей аллигаторам и ест сырое (возможно, ещё живое) мясо, но в то же время он обсуждает своё прошлое, свои мотивы, своё отчаяние достичь чего-либо в мире, который, похоже, хочет чтобы он провалился, и то, как он до сих пор сильно скучает по своей матери и отцу.

Дэниэл не извиняется за свои действия. Он думает, что поступает и поступал мудро – воспользовался возможностями, которые большинство людей никогда бы не получило. Он думает, что родители гордились бы им.

Пункты, отмеченные звёздочкой (*), появлялись в **Мир Тьмы: Второе зрение** в «Главе 4: Искажающие реальность ужасы».

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

Навыки: Знание животных (Аллигаторы) 2, Атлетика (Плавание) 3, Рукопашный бой (Укусы) 2, Вождение 1, Запугивание 1, Огнестрельное оружие 1, Кража (Карманная кража) 2, Убеждение 2, Оккультизм (Египет) 3, Политика 1, Наука 1, Скрытность 2, Знание улиц (Бездомные) 3, Выживание 2

Преимущества: Союзники (Городская администрация) 2, Контакты (Бездомные) 1, Культ Того, чего не должно быть* 4, Ресурсы 1

Воля: 7

Нравственность: 3

Добродетель: Вера

Порок: Жадность

Инициатива: 5

Защита: 2
Скорость: 9

Оружие/атака:

Тип	Урон	Размер	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Укус (голова аллигатора)	2 (Л)	1	—	—	
Тяжёлый пистолет	3(Л)	—	30/60/120	7+1	6

Здоровье: 8

Отклонения: Нарциссизм (умеренное), Вокализация (умеренное)

Ритуалы*: Путешествие ужаса (•), Предзнаменование (••), Извращённое желание (••), Измена памяти (•••), Смертельная форма Ящеричного мозга † (•••), Священный призыв границы (••••)

† Смотрите сопутствующую врезку

Новый ритуал: Смертельная форма Бога (Ритуал третьего уровня)

Культист превращает часть своего тела в оружие, соответствующее его богу. Часть тела и форма, которую она принимает, зависит от бога и того, как культист поклоняется ему. Совершающий ритуал может отрастить хвост, как у скорпиона, или его рука может стать сочащимся влагой цупальцем из кислотной слизи. В этом сценарии голова Дэниэла Монтгомери становится головой аллигатора.

В любом случае, запас дайсов нового оружия равен Силе + Рукопашный бой культиста +2, и оно наносит летальный урон. Превращение действует три раунда (пять при исключительном успехе).

Правила для ритуалов появлялись в *Мир Тьмы: Второе зрение* в «Главе 4: Искажающие реальность ужасы».

Культист

Реплики: *Здесь я чувствую себя как дома.*

Они всё равно никому не нужны. Пусть лучшие живут аллигаторы, чем эти парни.

Мой бог даёт мне то, что нужно сейчас, а не обещает, что вознаградит меня когда-нибудь.

Биография: У членов Культа Нила различное происхождение. Более подробную информацию ищите в «Культе Нила» ранее в этой главе.

Описание: Культисты происходят из различных слоёв населения. Около 30 культистов принадлежит Культ Нила Дэниэла, и все они непохожи друг на друга.

Рекомендации по отыгрышу: Несмотря на мирный прежний характер некоторых культистов, сейчас они все жестокие люди. Используйте характеристики громилы (смотрите *Книгу правил Мира Тьмы*, с. 205) для культистов, но заметьте, что мало у кого из них есть с собой пистолет. У них могут быть ножи, или они могут полагаться на свои кулаки и численность. Кроме того, у культистов, скорее всего, будет один-два пункта в Преимуществе Культа Того, чего не должно быть, и у них могут быть ритуалы (и то и то описано в *Мир Тьмы: Второе зрение* в «Главе 4: Искажающие реальность ужасы»), если вы захотите. Разумеется, вы можете свободно изменять другие их характеристик (Навыки, Преимущества и так далее), чтобы они подходили вашим нуждам.

Донна Ангстром, чиновник

Реплики: *В канализации не живут аллигаторы. Это всего лишь дикие слухи.*

Бездомные, инвалиды, дети с синдромом Дауна...Что они делают для общества? Ничего. Они только требуют, чтобы мы оплачивали их состояние.

Я хороший человек. Лучшие вас. Потому что я готова заняться грязной работой, чтобы сделать правильные вещи.

Биография: Донна поняла, что хочет заниматься политикой, после первого курса колледжа, вдохновлённая влюблённым в своё дело профессором. Она исполнила своё желание вскоре после выпуска, и с тех пор работала над улучшением общества – что означало повышение уровня жизни высшего и среднего класса.

Более подробную информацию о биографии Донны ищите в «Другие игроки» ранее в этой главе.

Описание: Этой женщине на вид около 30. У неё гладкое лицо, тёмно-русые волосы, и её ноги коротко подстрижены и окрашены красным. На её тонком носу располагаются очки без оправы. Она носит коричневый женский брючный костюм и протягивает руку при встрече – но улыбка никогда не касается её глаз.

Донна ведёт себя по-деловому и официально, но она знает, как разыграть дружелюбие, если это поможет её целям. Она выглядит моложе своего возраста (45) из-за нескольких пластических операций и упорных занятий с личным тренером.

Рекомендации по отыгрышу: Донна является основным препятствием для персонажей, стремящихся разрешить проблему аллигаторов через политические или официальные каналы. Поэтому её положение и администрации и её возможности могут быть такими важными или обширными, какими вы захотите. Армия политических приспешников будет удерживать персонажей от контактов с Донной, если она не захочет их видеть, и она дёргает за ниточки – возможно, в городской полиции или даже организованной преступности – чтобы помешать усилиям персонажей.

Способности:

Образование (запас дайсов 5): У Донны есть магистерская степень, и у неё есть привычка проводить обширные исследования своих политических противников – поэтому у неё их больше и нет.

Политика (запас дайсов 7): Донна провела школьные годы, учась вести политические игры, и с тех пор продолжает заниматься ими.

Кенни Нгуен, сотрудник отдела по контролю за животными

Реплики: *В канализации есть аллигаторы. Они убили моего друга. Пита Саммерса.*

Эти аллигаторы – всего лишь аллигаторы. Они не желают нам зла; они просто животные.

Я пытался воспользоваться соответствующими каналами. Это не сработало. Кто-то в городской администрации...хочет сохранить это в тайне.

Биография: Усердие и сострадательность Кенни опережали его ум, из-за чего он так и не смог стать ветеринаром, как он хотел, или хотя бы ассистентом ветеринара. Так что он довольствовался работой сотрудника отдела по контролю за животными, и он рад этому. Хотя это сложная и неблагодарная работа, он чувствует, что по-настоящему помогает городу. Поэтому то, что кто-то в городской администрации препятствует его запросам, причиняет ему ещё большую боль.

Описание: У этого американца азиатского происхождения седые виски и седые пятна, покрывающие его волосы. Морщины от улыбки окружают его глаза и рот. Он носит рабочий комбинезон с белой табличкой «Кенни».

Рекомендации по отыгрышу: Кенни – один из немногих возможных для персонажей союзников, но он также может стать их врагом. Он не хочет убивать аллигаторов, и будет делать всё возможное, чтобы помешать пытающимся убить их персонажам. Однако, он против того, чтобы аллигаторы были в канализации, и у него есть доступ к ружьям-транквилизаторам, ловушкам и другим аналогичным ресурсам.

Способности:

Огнестрельное оружие (запас дайсов 5): Кенни прошёл базовую подготовку по использованию своего ружья-транквилизатора и уже многие годы эффективно использует его.

Знание животных (запас дайсов 5): Животные всегда были страстью Кенни, и его знание животных в основном происходит из присущей ему доброты к ним.

Доппельгангеры

*Её отражение здесь и там
Очередная тень, очередной изворот,
Очередной отказ. И если здесь она,
И если повсюду она,
То нет её нигде для него
Но это дело рук её.
– Уоллес Стивенс, *Bouquet of Belle
Scavoïr**

Легенда

Из показаний М. Болтона

«Ладно, я знаю, что вы решите, что я спятил, но выслушайте меня. Есть парень по имени Рон, который работает в моём подразделении в кабинете напротив моего. Ну, пару недель назад он упомянул перед всеми о своих больших планах на выходные в день поминовения. Затем, в четверг перед выходной неделей наш руководитель, Гэри (да, тот козёл), припёр Рона к стенке как раз перед ланчем и попытался заставить его не только отменить свой отпуск, но и придти и работать все выходные просто потому, что Гэри забыл о предельном сроке. У них разгорелся большой спор перед всеми, и Рон вышел, крича, что с него хватит этого дерьма Гэри и что он уходит».

«Ну, я доберусь до странной части, если ты просто заткнёшься!»

«Короче, в итоге я работал в эти выходные вместо Рона – Дженнифер становилась навязчивой, и я не хотел провести все выходные с ней – но, когда я приехал субботним утром, Рон был там, печатая какие-то счета. Он сказал, что «неправильно» было ставить свои эгоистичные нужды выше «команды», что меньше всего можно было услышать от Рона об этом офисе. Ну, это было достаточно странно, но потом, спустя несколько минут, сразу после моего входа в систему зазвонил телефон. Это был Рон...звонящий, как он сказал, из Канкуна, хотя я всё ещё слышал, как он печатает в соседнем кабинете!»

«Телефонный Рон сказал, что чувствует себя виноватым в том, что я застрял на работе вместо него, и что он будет скучать по мне и остальным парням, но его тошнит от этой дерьмовой работы, и что Гэри может отсосать ему. Затем Рон засмеялся и повесил трубку. И в ту же самую секунду я услышал, как печатание прекратилось. Когда я выглянул, кабинетный Рон исчез, оставив полунаписанную счёт-фактуру в пишущей машинке».

«Если бы на этом всё закончилось, это было бы просто жуткой историей. Но на следующей неделе копы нашли Рона мёртвым в его квартире».

«Полиция сказала, что это выглядело так, словно кто-то напал на него, когда он вернулся в квартиру из отпуска, и задушил. Но домовладелица сказала, что он не уезжал в отпуск».

«Нет, это всё ещё не самая жуткая часть. Самым жутким оказалось то, что недавно ночью Дженнифер оставила мне сообщение на автоответчике. Она сказала, что хотела бы, чтобы я знал, как сильно ей понравилась проведённая вместе со мной прошлая ночь. я не встречался с Дженнифер ещё со времён накануне дня поминовения. Так кто же с ней тогда был?»

Доппельгангер

Взятое из немецкого языка, слово «доппельгангер» традиционно используется для обозначения призрака, выглядящего как двойник живого человека. Хотя термин «доппельгангер» очевиднее всего ассоциируется с европейским фольклором, у этого слова есть отголоски и у других культур. Фольклор связывает доппельгангера с концепцией

«злого близнеца», и зачастую считается, что встреча с собственным доппельгангером является знакомением неудачи или даже смерти.

На самом деле, доппельгангер скорее является самоисполняющимся пророчеством, а не просто знакомением. Несчастья и в итоге смерть происходят с человеком, который увидел собственного доппельгангера, потому что это существо – живая антитеза того, кого оно копирует, оживленное, когда оригинал сталкивается со своего рода экзистенциальной дилеммой. Воплотившись, это тёмное отражение неизбежно причинит вред и даже убьёт того, кого имитирует.

Краткое описание

Доппельгангер – полная противоположность существующего персонажа Рассказчика или игрока. Первая часть этой главы содержит игровые правила по созданию доппельгангеров и управлению ими.

Из-за их происхождения, природа и цели любого конкретного доппельгангера меняются в зависимости от личности основы. Вторая часть этой главы – короткий сценарий, в котором персонаж Рассказчика порождает доппельгангера и вовлекает остальных персонажей в его проблемы. Глава заканчивается рядом других примеров доппельгангеров, которые могут быть основаны на других персонажах. Но, в конечном счёте, «доппельгангеры» сработают лучше всего, если вы просто адаптируете правила по созданию доппельгангеров и используете их для введения этих существ в текущую хронику.

История

Введение доппельгангера в хронику является прежде всего вопросом выявления персонажа (персонажа игрока либо Рассказчика), который претерпевает любого рода экзистенциальную дилемму: моральный выбор между двумя конфликтующими сторонами личности персонажа. Одна из возможностей – персонаж, скрывающий тёмный секрет или подавленное чувство вины, вроде скрытой гомосексуальности или насилия в детстве.

Вторая возможность: персонаж, который потерял немало очков Нравственности за довольно короткое время – к примеру, три или больше всего аз несколько игровых сессий. С другой стороны, персонаж, который преуспел во множестве бросков Нравственности, но чей игрок плохо отыграл последующее чувство вины персонажа, может призвать доппельгангера, чтобы претворить эти подавленные чувства. Таким образом, прежде высоконравственный персонаж, чьи недавние поступки снизили его Нравственность, является хорошим кандидатом для доппельгангера, как и тот, кто не раз совершал безнравственные действия без каких-либо психологических последствий.

Третьей возможностью является персонаж, полагающийся либо на свой Порок либо на свою Добродетель в ущерб другой характеристике. Например, персонаж, который постоянно подавляет свой Гнев, может породить доппельгангера с неконтролируемой яростью, тогда как тот, кто ни разу не реализовал свою Веру, может создать доппельгангера с религиозным фанатизмом.

Правила – Доппельгангеры

Доппельгангер в своей первоначальной форме вообще не является разумным существом. Пока он не воплотится, доппельгангер не воспринимается никакими способами, кроме самых мощных магических чувств, такими как специализированное (и искусное) Ясновидение ••••• или Магическое Зрение мага с минимум пятью пунктами в Аркане Духа. Это существо – зарождающийся персонаж, который не существует по-настоящему до тех пор, пока обстоятельства не предоставят ему основу для принятия стабильной формы. Чаще всего этой основой является смертный, хотя ничего кроме решения Рассказчика не мешает доппельгангеру принять существование, основанное на сверхъестественном существе.

Общей чертой основ доппельгангеров является то, что оригинал сталкивается с выбором или дилеммой, которая затрагивает личность оригинала до самой глубины. Как правило, это означает либо что оригиналу приходится действовать крайне несвойственным ему образом, либо что он сталкивается с выбором из двух вариантов, каждый из которых угрожает ослабить важную часть его самоощущения. Основа делает свой выбор, каким бы тот ни был, и на свет появляется доппельгангер, отражающий отвергнутый вариант.

Возьмём, к примеру, трусливого человека, который должен решить, врываться ли ему в горящее здание, чтобы спасти близкого человека. Его решение призывает доппельгангера независимо от его выбора. Если трус побеждает свой страх и храбро встречает пламя, его доппельгангер ещё более труслив и корыстен, чем оригинал. С другой стороны, если персонаж отказывается войти в здание, его доппельгангер может быть полон безрассудной или самоубийственной храбрости.

Аналогичным образом, решения о том, оставлять ли неприятную, но хорошо оплачиваемую работу, или делать ли аборт, или изменять ли супругу могут вызвать воплощение доппельгангера, определяемого личностью принимающего решение персонажа. Так или иначе, когда доппельгангер находится поблизости от человека, столкнувшегося с такой дилеммой, он сразу же копирует его, используя в качестве основы для фиксации своего существования. Таким образом, доппельгангер может воплотиться как физическая копия изначального персонажа, идентичная оригиналу во всём, кроме личности.

Создание доппельгангера

Как физическое воплощение того, кем персонаж мог бы быть, пойдя он иным путём, доппельгангеры физически и ментально идентичны оригиналу, тогда как их нравственный и психологический облик является зеркальным отражением оригинала. Другими словами, доппельгангер отличается от оригинала только Нравственностью (или той характеристикой, которая заменяет Нравственность в случае сверхъестественных существ) и сопутствующими отклонениями. Кроме обладания всеми Навыками оригинала, у доппельгангера также есть все воспоминания основы вплоть до момента его воплощения. После этого момента эти двое являются отдельными людьми, живущими своими жизнями, и доппельгангер ничего не знает о том, что делает оригинал, когда они не вместе. Более того, пока эти двое не встретятся впервые, доппельгангер даже и не знает о существовании оригинала.

Чтобы определить Нравственность доппельгангера, вычитите её значение у оригинала из 10. К примеру, у стандартного начинающего персонажа Нравственность 7, тогда как у его доппельгангера Нравственность 3. Таким образом, весьма высоконравственные персонажи обычно создают в такой же степени безнравственных доппельгангеров, и наоборот.

Если Нравственность доппельгангера ниже, чем у оригинала (что обычно и бывает), припишите доппельгангеру по одному отклонению за каждые два пункта разницы между Нравственностью оригинала и доппельгангера. Эти выбранные Рассказчиком отклонения должны быть характерны для подавленных страхов и желаний оригинала.

Если Нравственность доппельгангера превышает Нравственность оригинала, то доппельгангер свободен от всех отклонений оригинала, но получает одно или несколько отклонений, обратных имеющимся у оригинала. Например, если оригинал страдает от Фобии, доппельгангер может страдать от Навязчивой идеи при столкновении с объектом страха оригинала.

Кроме того, доппельгангеры нарушают правила Нравственности. Для них Нравственность не результат осознанного выбора, а скорее набор эмоциональных ограничений, происходящий от личности оригинала. Таким образом, хотя доппельгангеры с высокой Нравственностью обычно ведут себя более «нравственным» образом, чем их основа, доппельгангер вполне способен на безнравственные действия, в том числе и

насилие, когда эти действия служат его отклонениям. Пока доппельгангер может обосновать свои действия сообразно своему индивидуальному мировоззрению, ему не нужно совершать броски на дегенерацию.

Равные и противоположные

Так что случится, если воплотится доппельгангер основы с Нравственностью 5? У Рассказчика есть несколько вариантов. Во-первых, доппельгангер может воплотиться с Нравственностью 5, аналогично своей основе, но с новым отклонением, знаковым для духовной дилеммы оригинала. С другой стороны, Рассказчик может немного поиграть с правилами, и решить, что отклонение доппельгангера (если оно есть) идентично отклонению его основы, что делает доппельгангера идеальной копией оригинала.

Во-вторых, Рассказчик может определить личность доппельгангера, основываясь на взглядах оригинала на свою Нравственность. Если оригинал пытался поднять свою Нравственность и искупить прошлые ошибки, то доппельгангер может быть свободен от подобного чувства вины. Оригинал, который принял своё нравственное падение, может воплотить оригинал, стремящийся получить искупление любой ценой.

Наконец, Рассказчик всегда может просто отбросить стандартный механизм создания доппельгангера, как угодно понижая или повышая Нравственность доппельгангера, и делая существо в той степени нравственным или безнравственным, в какой это требует история.

Доппельгангер впервые появляется, когда его основа сталкивается с трудной духовной дилеммой. Болезнь жены очень честного копа приводит к катастрофическим медицинским счетам, и ему предлагают взятку за уничтожение улики. Верный прихожанин задумывается о том, чтобы оставить церковь, после того как узнал, что её уважаемый священник растлевает детей. Безжалостный бизнесмен, которого заботит только его стареющая мать, узнаёт, что может унаследовать огромное состояние, если она умрёт до определённой даты. Каждый из этих людей должен выбрать между двумя взаимоисключающими сторонами их собственных личностей, и, какой бы выбор они не совершили, их действия могут привести к появлению доппельгангера, отражающего последствия их выбора.

Украденные жизни

Когда доппельгангер воплощается, он сохраняет свою телесную форму в течение сцены, и продолжает воплощаться в течение каждой сцены, в которой оригинал остаётся в сознании. Доппельгангер не воплощается рядом с оригиналом, появляясь в каком-то другом месте, определяемом новой целью доппельгангера. Если прихожанин пропускает церковную службу, его поглощённый религиозной одержимостью доппельгангер посещает каждую службу, чтобы он мог удовлетворить любые нужды, которые могут быть у церковной иерархии. Каждый раз, когда коп навещает свою жену в палате, оплачиваемой на деньги от взятки, его тёмное я бродит по улицам, вымещая свой гнев на случайных преступниках.

Во время сцен, в которых оригинал спит, доппельгангер может продолжать проявляться, только если будет тратить по очку Воли в сцену. Доппельгангер восстанавливает волю таким же образом, как и оригинал, но частота, с которой доппельгангер должен тратить Волю, обычно требует, чтобы это существо регулярно действовало в соответствии со своими Пороками.

Доппельгангеру никогда не нужно делать бросок Нравственности, поскольку на самом деле у него её нет, а есть лишь зеркальное отражение Нравственности кого-то другого. Доппельгангер никогда не совершает действий, несвойственных его сформировавшейся сущности, и никогда не совершает действий против своей Нравственности, если только такое действие не служит отклонению доппельгангера.

Психотический доппельгангер офицера полиции может жестоко убивать торговцев наркотиками и бандитов, но, как правило, он не причинит вреда вставшим на его пути маленьким детям. Высоконравственные доппельгангеры обосновывают свои вызванные Пороками действия как нравственно необходимые. Доппельгангерам с низкой Нравственностью просто всё равно.

Если у доппельгангера больше нет Воли для подпитки своего существования, или если доппельгангер решил не тратить свою Волю, то существо прекращает существовать, пока его основа не проснётся, после чего оно возвращается с одним очком Воли.

Когда кто-нибудь видит оригинал и доппельгангера одновременно, доппельгангер должен сразу же потратить очко воли, чтобы остаться в телесной форме. Доппельгангер также теряет свою телесную форму, если он засыпает или теряет сознание, возвращаясь к существованию позже в какой-либо из моментов следующих восьми часов. Доппельгангер ничего не помнит о периоде своего несуществования, кроме смутного чувства ужаса. Поэтому доппельгангеры стремятся избегать сна, и их можно узнать по постоянно измождённому виду.

Исчезнувший доппельгангер

Когда доппельгангер исчезает, он не просто дематериализуется, как это делают призраки и духи, и наблюдатель не сможет обнаружить это существо, как если бы это было дематериализованное существо. Более того, единственным, что сможет обнаружить доппельгангера, когда тот покинул свою телесную форму, могут быть заклинания Аркан Судьбы, Времени или Духа мастерского уровня, вампирская Практика, включающая Прорицание ••••• или высокоспециализированные Дары Урата. Те редкие индивиды, что способны обнаружить неактивного доппельгангера, описывают его не как духовную сущность, а как своего рода «пятно» на Барьере, похожее на тусклое изображение, выгоревшее на компьютерном экране. Резонанс доппельгангера кажется идентичным его основе, но прозорливые наблюдатели описывают его Резонанс как кажущийся фальшивым или искусственным.

Когда доппельгангер появляется вновь, он воплощается в каком-либо важном для оригинала месте, которое при этом, как правило, не там, где в то время находится оригинал. Хотя доппельгангер может случайно встретить свою основу, большую часть своего времени он проводит, делая то, что оригинал подсознательно хочет делать, но не делает. Поэтому встречи между этими двумя редки, по крайней мере до того, как они узнают друг о друге.

Находясь в телесной форме, доппельгангер полностью уверен, что это он оригинал, и если доппельгангер узнает о существовании оригинала, то сочтёт его копией. Крайне сложно убедить доппельгангера в том, что копия на самом деле он, и даже если это получится, доппельгангер сохранит непоколебимую веру в своё превосходство над оригиналом. Вследствие этого, осведомлённого об оригинале доппельгангера зачастую поглощает непреодолимое стремление убить оригинал и навсегда присвоить его личность. Разумеется, при этом доппельгангер уничтожит и себя самого, поскольку это существо не может выжить без своей основы. К сожалению, убедить доппельгангера в этой правде почти невозможно.

Провалившись с убийством, доппельгангер обычно обходится разрушением профессиональных и социальных взаимоотношений оригинала, чтобы никто из них не смог наслаждаться жизнью, на которую доппельгангер заявляет свои права. Более того, доппельгангер с садистскими отклонениями может сделать так в любом случае в качестве прелюдии к убийству оригинала.

Признак

Хотя доппельгангер физически идентичен оригиналу во всех смыслах, те, кто по-настоящему знают оригинал, или тщательно изучал его, могут обнаружить едва заметные различия. У каждого доппельгангера есть как минимум один «признак» – едва заметное различие между ним и основой, которое могут заметить лишь самые бдительные и осведомлённые из наблюдателей. Например, если оригинал левша, то доппельгангер может быть правой. Доппельгангер может предпочитать определённый стиль в одежде, который его основа обычно не использует или, возможно, использовала только в молодости. У оригинала может быть родинка или мушка не в том месте, или не той формы, что у доппельгангера. В некоторых случаях признак может быть нефизическим. Возможно, у оригинала есть преданное ему животное, но его кошка или собака рычит и шипит на доппельгангера.

Выявление признака требует броска Сообразительности + Самообладания (или, с разрешения Рассказчика, Сообразительности + Расследования или Сообразительности + Эмпатии) со штрафом, определяемым тем, насколько хорошо наблюдатель знает оригинал.

Выявление признака

Запас дайсов: Сообразительность + Самообладание

Действие: Мгновенное и пассивное

Результаты броска:

Драматический провал: Наблюдатель ошибается в выявлении признака, и убеждён, что оригинал на самом деле доппельгангер.

Провал: У наблюдателя не получается различить доппельгангера и его основу.

Успех: Наблюдатель замечает признак и осознаёт, что доппельгангер не является оригиналом.

Исключительный успех: Наблюдатель осознаёт признак и всегда может найти различия между доппельгангером и оригиналом.

Возможные штрафы: Наблюдатель – любовник или близкий член семьи оригинала (-2), наблюдатель – близкий друг или коллега оригинала. Если наблюдатель всего лишь знаком с оригиналом, бросок автоматически становится броском на удачу.

Размножение

Доппельгангеры представляют собой ещё одну опасность для тех, кто сталкивается с ними: они с лёгкостью размножаются. Каждый раз, когда доппельгангер находится рядом с кем-то, кто может быть подходящей основой для доппельгангера (как описано ранее в этой главе), доппельгангер может спонтанно породить нового доппельгангера, способного скопировать этого человека и начать процесс заново. Это спонтанное порождение происходит не всегда – воспроизведение доппельгангеров происходит чаще всего тогда, когда потенциальная основа видит вместе и доппельгангера и оригинал. Осознание существования такого существа (пусть даже и подсознательное) открывает наблюдателя для возможности копирования.

В любой сцене, в которой персонаж находится рядом с доппельгангером и обладает веской причиной поверить, что доппельгангер всего лишь копия, Рассказчик должен сделать бросок одного дайса. При выпадении 10, воплощается второй доппельгангер, основанный на этом персонаже, воплощается в каком-то другом месте, важном для этого персонажа (его доме, его офисе, доме его родителей или другом значимом месте), и начинает жить его жизнью, словно он и есть персонаж. Если персонаж оказывается по-настоящему подходящей основой для доппельгангера – то есть, персонаж проходит через своего рода экзистенциальный кризис или регулярно игнорирует его Добродетель и/или Порок – доппельгангер воплощается при результате 8 или выше.

Сражение зверя

Точная процедура уничтожения доппельгангера зависит от повествовательных целей истории. Ниже описаны некоторые из возможных решений.

Прямой подход: Простое убийство доппельгангера в физической форме ничего не даст, поскольку доппельгангер восстановится спустя восемь часов. Убийство оригинала уничтожит доппельгангера, хотя это редко бывает оптимальным решением.

Психопомпы: В *Тёмной половине* Стивена Кинга писатель Тад Бомонд воплощает доппельгангера, который зовёт себя Джордж Старк, в честь псевдонима, который Бомонд использовал при написании жестоких криминальных романов. Бомонд, обнаружив антипатию доппельгангера к воробьям, которые собираются везде, где Старк остаётся какой-то промежуток времени, обманом заставляет Старка оставаться в одном месте достаточно долгое время, чтобы огромная стая воробьёв собралась и уничтожила его. В этом романе Кинг связал воробьёв с идеей психопомпов – животных, действующих проводниками между нашим и духовным миром. Психопомпы неизбежно притягиваются к доппельгангеру и, при возможности, могут напасть на него и даже уничтожить навсегда. Другими животными, выполняющими эту духовную задачу, могут быть кошки, собаки, козодои, вороны, лошади и дельфины.

Оккультизм: Во многих мифологиях по всему миру есть легенды и мифы о двойственности души, и эти истории могут предоставить любое число сверхъестественных способов связывания и уничтожения доппельгангеров. К примеру, согласно древнеегипетским представлениям, душа каждого человека состоит из семи частей: Рен (или имя), Сехем (духовная сила), Ах (часть, которая отправляется в загробную жизнь), Ба (личность), Ка (жизненная сила), Хайбит (Тень) и Саху (физическое тело). Одно из возможных объяснений для воплощения доппельгангера – одна из частей души оригинала, скорее всего Хайбит, отделилась и оставила тело, чтобы вести отдельное существование. Таким образом, разрешение воплощения доппельгангера можно найти в трудах по египтологии, например, в переводах заклинаний из *Книги Мёртвых* или *Текстов Саркофагов*.

В тибетском мистицизме говорится о *тульпе* – существе или объекте, созданном одной лишь силой воли. В западном мистицизме выдвигается аналогичная концепция, известная как мыслеобраз. Возможно, доппельгангер является, по сути, неконтролируемой тульпой, и поэтому оригинал может оказаться в состоянии развеять доппельгангера через медитативные практики или магические методы, содержащиеся в *Бардо Тхёдол* (обычно переводимой как *Тибетская Книга мёртвых*) или других таинственных санскритских текстах.

Наконец, даосская медицина может приписать воплощение доппельгангера дисбалансу ци оригинала. Согласно даосскому мистицизму, душу можно разделить на две части: *хунь* (или высшая душа) и *по* (низшая душа). Даосский целитель может пытаться исцелить дисбаланс с помощью труднопонимаемых медицинских методов. Возможности по включению даосского мистицизма в этот сценарий более подробно рассмотрены в разделе по Даосской алхимии на с. 94-97 книги **Мир Тьмы: Второе зрение**.

Духовное растворение: Существование доппельгангера определяется тем, как он отличается от своей основы. Следовательно, оригинал может вытянуть жизненные силы из доппельгангера, примирившись с психологическими эффектами, которые породили его. Один из вариантов – стать более похожим на доппельгангера в плане личности, действуя более или менее безнравственно, в зависимости от Нравственности доппельгангера. Таким образом, оригинал сможет «растворить» доппельгангера, поскольку его существование определяется его отличием от копируемого человека.

Другой вариант – оригинал должен напрямую столкнуться с дилеммой, которая привела к сотворению доппельгангера. Прихожанка навещает своего бывшего священника в тюрьме, высказывает ему своё разочарование и затем молится о том, чтобы Бог простил ему его грехи и помог ей сделать то же самое. Коп, оплатив все медицинские счета своей жены, сдаётся Отделу Внутренних Расследований и предлагает помочь заманить его благодетелей в ловушку. Бизнесмен предпринимает легальные меры по обеспечению того, что, даже если его мать скоро умрёт, деньги, которые он бы унаследовал, пойдут на

благотворительность. Во всех этих сценариях оригинал занялся источником эмоционального конфликта, который создал его копию, и бесповоротно разрешает этот конфликт. Таким образом, доппельгангер лишается своего смысла существования и исчезает.

Психологическая война: Если другой персонаж убьёт доппельгангера, тот дематериализуется и восстановится позже в другом месте. Однако, бытие этого существа основывается на собственном ощущении самоидентификации доппельгангера. Если персонаж сможет убедить доппельгангера в его несуществовании или незначимости, у него может получиться заставить доппельгангера покончить с собой. Доппельгангер, который по своей воле совершает самоубийство, не восстанавливается.

Мотивация

Так как же персонажи обнаруживают доппельгангера, и что их заставляет действовать против него? Это зависит от природы доппельгангера и обстоятельств его создания. Ниже описаны некоторые возможные мотивации.

- **Расследование аномального.** В этом сценарии персонажи игроков – люди, которых обычным порядком привлекли к расследованию странных или необычных событий. К примеру, **Мир Тьмы: Истории 13 участка** представляет варианты для работающих в полиции персонажей игроков. Персонажи-полицейские в хронике **13 участка** постоянно отвечают на вызовы, чтобы расследовать преступную деятельность, и один из таких вызовов может привести их к обладающему низкой Нравственностью доппельгангеру добропорядочного гражданина. Что произойдёт, когда полиция арестует кого-либо за жестокое двойное убийство, только для того, чтобы увидеть как подозреваемый исчезает из камеры, когда его основа засыпает? Что произойдёт, когда офицер проверит дом подозреваемого и обнаружит там оригинал вместе с его железным алиби?

- **Друзья, возлюбленные и соседи.** Этот сценарий более личный. Доппельгангер основан не на незнакомце, а на ком-то, кого один или несколько персонажей хорошо знают. Например, когда женского персонажа бросает её неверный парень, она может столкнуться с его доппельгангером, заявляющем о своей вечной преданности ей и, возможно, начинающем её преследовать. Или, возможно, являющийся консервативным христианином сосед персонажа по комнате отправляется домой на рождественские каникулы, чтобы навестить семью, но при этом появляется в квартире на следующий день с заметно отличающимися чертами характера, в число которых входит открытый гомосексуализм. Таким образом, Союзники, Контакты, Наставники и Слуги персонажа игрока могут быть превращены в сюжетные элементы, а не просто очки на странице.

- **Мой враг – я сам.** Наконец, самый прямой способ включить игроков – это основывать доппельгангера на одном из персонажей игроков. В этом сценарии этот персонаж должен быть тем, кто страдает от описанного ранее эмоционального конфликта. Персонаж вначале может заметить тревожащие знаки того, что кто-то был в его доме – он приходит домой и обнаруживает, что в его кровати спали, его коллекция дисков переставлена, или даже что его обычно грязная квартира тщательно вымыта. Соседи и друзья напоминают ему о разговорах и событиях, которые он не помнит. Такие события могут заставить персонажа засомневаться в своём здравомыслии, особенно, если исключена возможность обычного преследователя.

Если игрок персонажа-основы и Рассказчик согласны, то игрок, возможно, в некоторых ситуациях может играть и за оригинал и за копию. В конце концов, доппельгангер во всех отношениях идентичен оригиналу, кроме изменений в личности. Если один и тот же игрок изображает обоих персонажей (по крайней мере, когда только один из них присутствует и взаимодействует с персонажами других игроков), это может усилить чувство паранойи, а также вначале скроет тот факт, что «плохой персонаж» – отдельный индивид, а не оригинал с изменившейся личностью. Естественно, как только

оригинал и доппельгангер наконец встретятся лицом к лицу, игрок больше не будет изображать доппельгангера, поскольку он и его основа теперь будут противостоять друг другу.

Акт 1: Встреча с двойником

После того, как связь между персонажами и доппельгангером создана, персонажи вначале могут предположить, что оригинал просто невменяем. Какого рода события могут привести их к осознанию правды – что оригинал на самом деле преследует злой близнец? Ниже перечислены несколько возможностей.

- **Я слишком хорошо его знаю.** Первой и самой простой зацепкой может быть интуиция. Если оригиналом является кто-то, хорошо знакомый персонажу, например, Союзник, Наставник или Слуга (или просто персонаж Рассказчика, с которым персонаж игрока тесно связан, вроде возлюбленного или члена семьи), то оригинал может убедить персонажа в своей невиновности (возможно, с помощью броска Внушительности + Убеждения). Конечно, интуиция персонажа не является достаточным доказательством для того, чтобы вытащить оригинал из тюрьмы, но если у персонажа есть Надежда или Вера в качестве Добродетели, он может восстановить волю, если настаит на невиновности оригинала, несмотря на все доказательства обратного.

- **Алиби.** С другой стороны, доппельгангер вначале воплощается в местах, где нет оригинала. Следовательно, у оригинала может быть неопровержимое алиби. Более того, полиция может оказаться сбитой с толку, когда у неё будут фотографии доппельгангера, совершающего какое-либо преступление, и фотографии оригинала, находящимся где-то в другом месте.

- **Идеальный побег.** Каждый раз, когда основа засыпает или теряет сознание, доппельгангер должен тратить очко Воли, чтобы поддерживать телесную форму. Если доппельгангер не может или не хочет это делать, он временно прекращает существовать. Таким образом, независимо от того, насколько хорошо изолирован доппельгангер, он может сбежать из любого места заключения просто не тратя Волю в конце сцены. Позже доппельгангер возвращается в каком-то другом месте, не помня о том, как он попал туда. Персонажей может заинтересовать существо, способное сбежать из любых оков и камер, что может вызвать у них предположение о том, что доппельгангер – телепорт или что-то более странное.

- **Ошибочное опознание.** Многие персонажи в Море Тьмы подозрительно относятся к таинственным случаям ошибочного опознания. Сверхъестественные силы, такие как Затемнение, позволяют вампирам и другим существам выдавать себя за других персонажей, зачастую ради дискредитации смертного, чтобы таким образом предотвратить раскрытие сверхъестественного мира. Охотник на вампиров или схожая личность может услышать истории о ком-то, заявлявшем, что «кто-то, кто выглядит так же как я» совершил какое-то преступление, и может предположить, что доппельгангер является сверхъестественным существом – и таким образом получить собственного доппельгангера.

- **Столкновение.** Любое расследование деятельности доппельгангера неизбежно приводит ко встрече доппельгангера и оригинала в одном месте, возможно даже перед свидетелями. Хотя доппельгангер (в большинстве случаев) временно исчезнет, когда их двоих увидят посторонние, мгновения контакта может оказаться достаточно, чтобы убедить персонажей в том, что, возможно, у оригинала действительно есть злой близнец.

- **Но это был не я!** Наконец, персонаж может увериться в существовании доппельгангера благодаря своему горькому опыту – когда доппельгангер использует персонажа в качестве основы и затем начнёт делать вещи, которые персонаж, как он знает, не мог сделать. Хотя доказать правду другим может оказаться трудным делом, почти любая основа осознаёт, когда кто-то пытается украсть её жизнь.

История: Другой я

Доппельгангеры представляют для Рассказчика почти бесконечное разнообразие сюжетных возможностей. Следующая история служит примером создания сюжетной линии вокруг воплощения доппельгангера.

Действующие лица

Брэд Вулси: Подозреваемый в совершении изнасилования и бывший клиент Дженни; он следующая цель в чёрном списке Дженни-Д.

Горди Эванс: Вышибала, видевший, как Дженни пристрелила своего бывшего клиента.

Дженни Лэнгстон (Дженни-Н): Перегруженная работой адвокат по уголовным делам, создавшая доппельгангера.

Дженни-Д: Доппельгангер Дженни.

Иоанн Брозович: Таксист, помогающий изобличить Дженни.

Мадлен Корд: Соседка Дженни.

История

Основой является перетрудившаяся адвокат по уголовным делам по имени Дженни Лэнгстон. Последний клиент Дженни – торговец наркотиками Паоло Эскривар – по секрету беззастенчиво признался ей, что заказал убийство двух возможных свидетелей, что привело к снятию с него обвинений. Её идеализм пошатнулся, и Дженни невольно создала своего доппельгангера, поглощённого ненавистью к «отребью», которое её нанимали защищать.

История предполагает, что у Дженни есть тесные отношения с одним или несколькими персонажами игроков. Как минимум, она должна быть очень близким другом одному из персонажей, если не возлюбленной или членом семьи, для оправдания обращения к персонажам, когда начнут происходить странные вещи. Если такие, существовавшие ранее отношения будет слишком сложно включить в историю, Дженни может быть другом или родственником Наставника, Союзника или Слуги.

Акт 1: Проблема

Акт 1 закладывает фундамент истории, в котором уважаемый адвокат и близкий друг персонажей игроков арестован за хладнокровное убийство клиента.

Сцена 1: Бар «У Фланнери»

Дженни звонит персонажу, с которым у неё были отношения, и договаривается встретиться с ним (или с ней) за выпивкой. Других персонажей также несомненно будут рады видеть. Персонажи встретятся в соседнем баре, называемом «У Фланнери», в котором Дженни сидит сильно расстроенная и уже слегка пьяная. Ранее этим днём судья отклонил обвинения против её клиента, Паоло Эскривара, из-за смерти единственных свидетелей, и хотя Эскривар самодовольно признался Дженни, что это он организовал эти убийства, он также заметил, что она ничего не сможет с этим сделать – адвокатская этика не позволяет ей раскрыть конфиденциальное признание клиента. Поэтому, даже если Дженни раскроет то, что сказал Эскривар, для суда эти показания будут неприемлемы. Эскривар тогда всё равно не будет наказан, а Дженни, вероятно, лишат лицензии.

Обычно Дженни – по этическим причинам – не стала бы обсуждать эти проблемы даже с близким другом. Но сейчас её настолько бесит её работа и жизнь, что бросок Внушительности или Манипулирования + Убеждения заставит её раскрыть факты об Эскриваре. Уже выпитые ею четыре martini также немного помогают развязать ей язык. Можете как угодно разыграть разговор между Дженни и персонажами, но в конце этой сцены Дженни явно слишком пьяна для вождения, и персонажам придётся подвезти Дженни к её квартире неподалёку.

Сцена 2: Квартира Дженни

Ранним следующим утром Дженни звонит одному из персонажей. Похоже, Паоло Эскривар был застрелен прошлой ночью около 2 часов, и полиция хочет, чтобы Дженни пришла на допрос. Кто-то из людей Эскривара опознал в стрелявшем Дженни, и, хотя полиция считает это маловероятным, она хотела бы узнать у Дженни о её местопребывании. У Дженни нет алиби, поскольку она была одна дома в кровати. И, что более важно, Дженни обнаружила, что её пистолет, который она хранила дома для самозащиты, исчез, как и её сумочка с кошельком.

Если персонажи зайдут проверить квартиру, они не найдут никаких следов взлома, но тщательный поиск раскроет пропажу кое-какой одежды Дженни: довольно пикантное мини платье, которое она не носила со времён тусовок в клубах до юридической школы. Кроме того, исключительный успех на броске Сообразительности + Расследования покажет, что кто-то пользовался душем Дженни прошлой ночью, и её косметичка и щипцы для завивки перемещали.

После завершения начального обследования квартиры Дженни попросит персонажей довезти её до полицейского участка и обеспечить моральную поддержку.

Сцена 3: Полицейский участок

Если персонаж игрока является адвокатом или как-то воспользуется соответствующими Социальными Навыками, Kontakтами, Статусом и тому подобным, он может сопровождать Дженни на допросе. Иначе персонажу придётся ждать снаружи. Дженни полностью готова сотрудничать с полицией, хотя раскрытие пропажи пистолета вызывает подозрения полицейских – согласно баллистической экспертизе, пистолет Дженни той же модели, что и использовавшийся для убийства Эскривара. Кроме того, хотя Дженни может попросить полицию спросить других персонажей о её действиях прошлой ночью, никто из них не сможет предоставить алиби на прошлую полночь, а то, что она была расстроена своей работой с Эскриваром и крайне пьяна, является ещё более обличительным.

Последняя улика встаёт на место, когда водитель такси опознает Дженни как женщину, которую он подобрал прошлой ночью в 2.15 всего в одном квартале от ночного клуба, где убили Эскривара. В этот момент полиция официально арестовывает Дженни и уводит её. В это время Дженни заявляет о своей невиновности и умоляет её друзей выяснить правду.

Если никто из персонажей не готов сопровождать Дженни в участок, она использует своё право на один телефонный звонок, чтобы связаться с одним из них. Кроме того, полиция со временем свяжется с персонажами, чтобы проверить то небольшое алиби, которое Дженни может им предложить.

Акт 2: Сбор фактов

Во время 2 Акта все персонажи должны принять участие в расследовании. Первые три сцены детализируют три основных зацепки расследования:

1. «У Альберто», клуб сальсы, в котором застрелили Эскривара.
2. Квартира Дженни, которая может дать больше улик целеустремлённому следователю, особенно если персонажи поговорят с соседями.
3. Водитель такси, сербский иммигрант по имени Иоанн Брозович, который утверждает, что подбирал Дженни рядом с местом преступления.

Эти сцены могут проходить в любом порядке, и если персонажи не подумают проверить эти места, вы можете пропустить одну-две сцены, несмотря на то, что персонажи могут найти ценные зацепки в любой из них.

Четвёртая сцена произойдёт позже той ночью, вновь в «У Фланнери», где персонажи наконец-то встретят доппельгангера, хотя они, возможно, не осознают, что это он.

Сцена 1: У Альберто

«У Альберто» – популярный сальса-бар, известный в полиции как обычное место встречи многих торговцев наркотиками в латиноамериканской общине города. Если

персонажи придут в «У Альберто» до полудня, здание будет закрыто, и полицейские ленты окружают место, где упало тело Эскривара. После полудня прибывает персонал для подготовки места к ночи. Один из вышибал выделяется, стоя перед домом и невозмутимо смывая садовым шлангом кровь с Паоло Эскривара с тротуара в сточную канаву. Этот вышибала – Горди – присутствовал во время убийства. Он не особо желает говорить с персонажами, и он довольно устойчив к попыткам Запугивания. С другой стороны, он радостно ответит на любые вопросы за 50 баксов.

Согласно Горди:

«Думаю, я впервые заметил эту чику около 1:30. Чувак, она была горячей девочкой, в этом сексуальном маленьком чёрном платье. Короче, она подошла и спросила, нет ли тут Паоло. Я не знал, кем она была, но подумал, что она тут за наркотой, и сказал, что он, вероятно, будет тут около 2:00. Она кивнула и отошла к углу покурить. Вообще-то, она всю ночь дымилась, как паровоз. Я решил, что она отходит от чего-то, ты понимаешь, о чём я. Короче, Эскривар оказался примерно полчаса спустя, и когда он увидел её, то присвистнул и выкрикнул: «Эй, адвокат! А ты неплохо так прихорошилась!» или что-то типа этого. Затем эта чокнутая сука вытащила пистолет и выпустила шесть пуль в грудь Эскривару, после чего сбежала. Ну, я немного знаю о первой помощи, но могу сказать, что бинты нихрена б не помогли Паоло после этого. Короче, до того как он умер, Паоло сказал, что эта девушка – Дженни Лэнгстон, его адвокат, и пара его парней подтвердили это, что я копам и рассказал.»

После того, как Горди расскажет свою историю, хорошо знающим Дженни персонажам бросится в глаза несколько деталей. Во-первых, описание Дженни как сексуальной и носящей вызывающую одежду непохоже на неё. Она была несколько разнuzданна до юридической школы, но с тех пор, как она стала адвокатом, её облик чуть ли не пуританский. Также Дженни бросила курить годы назад.

Никто из остальных работников «У Альберто» не знает больше, чем Горди, а Горди больше нечего добавить.

Сцена 2: Возвращаясь в квартиру Дженни

В квартире Дженни у персонажей есть два варианта. Первый – они могут опросить соседей Дженни, чтобы выяснить, знают ли они что-нибудь. Второй – персонажи могут снова войти в квартиру Дженни, чтобы найти больше улик. Оба подхода принесут новые интригующие зацепки.

Самая полезная из всех соседей – Мадлен Корд. Она 57-летний независимый писатель, живущий в соседней с Дженни квартире, и она отказывается верить в то, что Дженни могла совершить что-то неправильное, несмотря на все подозрения полиции.

Согласно Мадлен:

«Ну, я думаю, что это действительно полная чепуха, и я то же самое говорила этим агентам Штази из полиции, когда они приходили этим утром. Я уже много лет знаю Дженни. Она столп общества и к тому же адвокат. Просто быть того не может, чтобы она могла вот так убить кого-нибудь на углу улицы. Я была просто рада узнать, что полиция выпустила её так быстро.»

Если персонажи укажут на неправильность последних слов, Мадлен ответит: «Как это она до сих пор под арестом? Если Дженни ещё в тюрьме, то кого я слышала принимающим душ в ванной Дженни меньше часа назад?»

Узнав, что кто-то был в квартире Дженни и пользовался её душем, персонажи, в зависимости от их наклонностей, персонажи могут либо вызвать полицию в квартиру Дженни (копы приедут с ордером на обыск через три часа), либо могут попытаться сами войти в квартиру Дженни. Последний подход включает разрыв полицейской ленты и попадание в возможное место преступления, у чего могут быть последствия позже.

Внутри квартиры персонажи обнаружат доказательства того, что кто-то действительно был тут после того, как они ушли с Дженни этим утром. На кухонном столе лежат остатки сэндвича, и кто-то явно принимал душ в ванной Дженни. На полу лежит черное миниплатье, лифчик и стринги. Дверца шкафа открыта.

Доведение этих деталей до внимания полиции вряд ли убедит их в невиновности Дженни. Скорее всего, следователи будут угрожать персонажам обвинением в повреждении улик и вмешательстве в полицейское расследование. В зависимости от поведения персонажей, полиция может обойтись не только угрозами.

Сцена 3: Компания «Такси Меркурий»

Иоанн Брозович – сербский иммигрант, водящий такси в компании «Такси Меркурий». Кроме того, он нелегальный иммигрант с поддельной грин-картой.

Согласно Иоанну:

«Всё, как я говорить полиции. Я еду по улице Малхолланд в трёх кварталах от «У Альберто» примерно в 2:15, когда вижу очень симпатичную женщину, зовущую такси. На ней было маленькое чёрное платье, и она шла очень быстро. Я остановиться, и она садиться в такси. Она очень нервная и сказать ехать к 1135 Тёрстон-авеню (адрес квартиры Дженни). Затем она попросить сигарета. Я довозить её. Вот что произошло, и вот что я сказать полиции.»

Но Иоанн знает больше, чем говорит, и с помощью броска Сообразительности + Эмпатии (которому Иоанн сопротивляется броском Манипулирования + Обмана; запас дайсов равен четырём) проницательный персонаж может определить, что Иоанн что-то скрывает. Выуживание дополнительной информации требует отыгрыша и, скорее всего, броска Манипулирования + Запугивание.

Если персонажи выпытают эту информацию из Иоанна, он продолжит:

«Ладно, вы обещаете не смеяться надо мной? Ладно. Всё было как я сказать. Но когда я подкатить к зданию, я посмотреть в зеркало заднего вида, чтобы сказать симпатичной девушке, что мы на месте. Но девушка, она исчезла! Я не иметь в виду, что она ушла не заплатив. Девушка уйти даже не открывая дверь. Я даже выйти и проверить заднее сиденье. Двери всё также заблокированы, но я найти на сиденье сигарету с губной помадой на ней. – Он перекрестился. – Думать, она была призрак, прямо как в историях с родины.»

Сцена 4: Снова в «У Фланнери»

В итоге персонажи снова окажутся в «У Фланнери», чтобы перегруппироваться, где они с удивлением видят «Дженни», одетую в другой соблазнительный наряд и беззастенчиво флиртующую с парнем студенческого возраста. (Если персонажи не захотят возвращаться в «У Фланнери», то друг или контакт одного из персонажей предупредит их о её присутствии там.) С помощью броска Интеллекта + Знание улиц персонажи узнают в парне Брэда Вулси, члена студенческого братства из местного колледжа, которого Дженни недавно представляла по обвинениям в изнасиловании. (Брэд не узнаёт Дженни, поскольку во время дела он мало обращал на неё внимание.) Обвинения были отклонены, когда жертва отказалась давать показания в суде, что стало началом растущей неудовлетворённостью Дженни своей работой.

Если персонажи попытаются взаимодействовать с доппельгангером («Дженни-Д»), то она будет весела и очаровательна, но в остальном идентична настоящей Дженни («Джени-Н»). Если персонажи спросят, почему она не под арестом, Дженни-Д искренне не будет понимать, о чём это они. Помните, что Дженни-Д действительно верит, что она настоящая Дженни, и она не знает о существовании Дженни-Н, а уж тем более о её аресте.

Если персонажи упомянут смерть Паоло Эскривара, Дженни-Д заподозрит, что они знают об её вовлечённости, и попытается уйти с Брэдом.

Брэд – стереотипный пьяный и драчливый парень из студенческого братства, и если персонажи расстроят Дженни-Д или ещё как-то вмешаются в его планы на вечер, он почти наверняка начнёт буйствовать. Пятеро парней из братства Брэда сопровождают его в «У Фланнери», и они придут к нему на помощь, если в баре начнётся конфликт. (Если вспыхнет драка, считайте, что каждый из них имеет идентичные Брэду боевые характеристики.) Если Дженни-Д и Брэд уйдут вместе, то никто из членов братства Брэда не последует за ними.

Если персонажи позволят Дженни-Д уйти из бара с Брэдом, персонажи могут попытаться осторожно последовать за ними. На этом этапе сцена может развернуться несколькими различными путями:

- Если персонажи не вмешаются, Дженни-Д заведёт Брэда в переулок (утверждая, что это короткий путь к её квартире), и затем дважды в него выстрелит – один выстрел в гениталии, и один между глаз. После этого Дженни-Д вернётся в свою квартиру.

- Если персонажи помешают Дженни-Д застрелить Брэда, то он сбежит, истерически крича о «чокнутой суке», если только они не вмешаются до того, как у неё появится возможность вытащить пистолет. В этом случае Брэд полезет в драку с одним или несколькими персонажами, а Дженни-Д в это время сбежит в свою квартиру. Персонажи должны с лёгкостью выследить её, поскольку её квартира довольно близка.

- Если персонажи попытаются удержать Дженни-Д, она будет отбиваться. Если она окажется без сознания, то разволлится, восстановившись на следующее утро либо в квартире, либо в адвокатской конторе Дженни, ничего не помня о вмешательстве.

Даже без физического тела Дженни-Д у персонажей может получиться вытащить Дженни из тюрьмы, если они смогут убедить Брэда написать заявление в полицию, в котором он поклянется, что Дженни или кто-то, выглядящий точно как она, пыталась убить его. Однако, это потребует от персонажей, чтобы они сделали успешные броски Убеждения полиции и помощника окружного прокурора, если у них не будет Дженни-Д под арестом.

Независимо от того, как разыграется эта сцена, у игроков должно быть достаточно информации, чтобы понять, что Дженни-Д – своего рода копия настоящей Дженни. Персонажи со знанием о сверхъестественном, сделав бросок Интеллекта + Оккультизма для исследования связанных с доппельгангерами явлений, могут понять, что Дженни-Д является доппельгангером. При успешном броске персонажи узнают, что доппельгангеры иногда воплощаются, когда человек переживает сложное время, что иногда они воплощаются как «злые близнецы», и что они зачастую бывают предвестниками смерти оригинала. При исключительном успехе персонажи узнают основные свойства доппельгангеров, изложенные ранее в этой главе, включая некоторые из надёжных способов захвата и их развеивания.

В любом случае, если персонажи ещё не захватили Дженни-Д, они должны будут очень скоро суметь это сделать, поскольку доппельгангер не может не преследовать старых клиентов Дженни-Н, чтобы вершить над ними самосуд. Если персонажам не удастся схватить Дженни-Д в конце этой сцены, они могут получить информацию от Дженни-Н о её списке клиентов, и наблюдения в течение следующих нескольких дней должны позволить им найти и захватить доппельгангера. Не делайте эту задачу для них простой, но в то же время не делайте её слишком сложной. У доппельгангера нет настоящих сверхъестественных сил, и он не сильнее и не умнее своей основы. Захватить Дженни-Д должно быть не сложнее, чем захватить Дженни-Н. Настоящая проблема возникнет после того, как доппельгангера изолируют.

Акт 3: Решение

Акт 3 начинается после того, как персонажи захватят доппельгангера, сколько бы это времени не заняло. Выдав явно ненормального двойника властям, персонажи могут организовать освобождение их подруги из тюрьмы.

Но ни одна тюрьма не способна удержать доппельгангера, который просто исчезает, когда он или его основа засыпает, после чего снова материализуется в безопасном месте. Когда доппельгангер обращает своё внимание и на основу, и на помогающих ей персонажей, персонажам приходится искать способ навсегда развеять это существо.

Сцена 1: Полицейский участок

В итоге персонажи, так или иначе, смогут задержать Дженни-Д, не лишая её сознания, после чего они смогут предъявить её полиции. Разгневанная этим «предательством» своими друзьями, Дженни-Д признаётся полиции в том, что убила Эскривара (и любых других её жертв), поскольку «эта грязная свинья заслуживала этого и даже худшего». Благодаря доле везения и быстрой мысли персонажи могут даже организовать встречу Дженни-Д и Дженни-Н в одной комнате на виду у полиции. Эта ситуация освобождает Дженни-Н от обвинений в убийстве. (Дженни-Д тратит Волю, чтобы избежать исчезновения перед Дженни-Н – доппельгангер инстинктивно ненавидит свою основу и с радостью воспользуется шансом перекричать её.)

Конечно, это столкновение делает возможным воплощение собственных доппельгангеров для любого из присутствующих свидетелей (включая персонажей), которые воплотятся в домах персонажей-оригиналов, после чего будут действовать независимо, основываясь на их собственной природе и целях. (Если вы не хотите продлевать эту сюжетную линию до, возможно, бесконечности, то можете проигнорировать правила воспроизведения доппельгангеров, изложенные в разделе «Размножение» в «Правила – Доппельгангеры».)

Дженни-Н выпускают, тогда как Дженни-Д удерживают по подозрению в убийстве, а также для психиатрической экспертизы из-за её явного безумия. Если персонажи заметили склонность доппельгангера к исчезновению при потере сознания, то они могут предупредить Дженни-Н о том, что двойник может сбежать, и убедить Дженни-Н найти безопасное место, чтобы провести ночь. Если они смогут убедить её в возможной опасности, она согласится остаться с одним из персонажей на ночь. В ином случае, она в панике позвонит ближайшему к Дженни-Н персонажу около 4 ночи, со словами, что полиция предупредила её о том, что её двойник как-то смог сбежать из камеры.

Если у кого-то из персонажей есть Союзники или Контакты в полиции, то персонажи смогут узнать, что, согласно тюремному попечителю, Дженни-Д просто исчезла. Но попечитель в прошлом принимал наркотики, и полиция сохраняет уверенность в том, что Дженни-Д просто сбежала, возможно, с помощью сообщника.

Сцена 2: Охота

Эта сцена происходит в какое-то время после полудня после побега доппельгангера (на самом деле он просто развоплотился, после чего позже снова появился в адвокатской конторе Дженни). Ненадолго затаившись, Дженни-Д отказывается от своих планов по поиску остальных клиентов Дженни-Н, вместо этого сосредотачиваясь на убийстве Дженни-Н. Доппельгангер теперь одержим уничтожением «этой тихой мелкой притворщицы». Поглощённая паранойей, Дженни-Д также готовится разыскать всех персонажей, участвовавших в её поимке.

Если персонажи не поместили Дженни-Н в безопасное место или под постоянную защиту, то у доппельгангера не будет никаких сложностей с поиском и захватом оригинала. Если персонажи приняли разумные меры для защиты Дженни-Н, то тогда доппельгангер сместит своё внимание на персонажей, попытавшись изолировать одного и воспользоваться им в качестве заложника. Если это ему не удастся, то существо использует все свои знания о персонажах, чтобы похитить кого-нибудь близкого им. В любом случае, она заберёт заложника в адвокатскую контору Дженни, прежде чем позвонит персонажам и потребует, чтобы они привели «ту другую меня» к её конторе. Доппельгангер будет угрожать убить заложника через час, если персонажи не подчинятся. Естественно, она даст традиционное предупреждение не приводить никого с собой и не звонить в полицию.

Если доппельгангер захватит Дженни-Н не используя заложников, Дженни-Д заберёт Дженни-Н в адвокатскую контору («место преступления», по мнению доппельгангера), чтобы убить её. Дженни-Д не сразу спустит курок, потратив немало времени на разглагольствования перед оригиналом о его слабости и трусости и о превосходстве доппельгангера. Эта сцена должна дать персонажам достаточно времени, чтобы выяснить, куда доппельгангер мог забрать Дженни-Н.

Сцена 3: Столкновение в адвокатской конторе

Персонажи, вероятно, попадут в адвокатскую контору Дженни. Единственные люди здесь – доппельгангер и либо Дженни-Н, либо заложник доппельгангера, привязанные к стулу. Когда персонажи войдут, Дженни-Д будет стоять с пистолетом в руке сзади Дженни-Н. Только у первоклассного стрелка есть шанс выстрелить в доппельгангера без угрозы для жизни Дженни-Н (штраф -3 на все запасы дайсов Огнестрельного оружия). В любом случае, персонажи могут заподозрить, что простое убийство не заставит доппельгангера исчезнуть. (Более того, они действительно могли убить его в предыдущей сцене, после чего он просто возник заново.) Постоянное развеивание этого существа требует иного подхода.

Как отмечено в «Сражении зверя», есть несколько возможных подходов к развеиванию доппельгангера, и «правильный» выбор основан на выборе настроения, которое вы пытаетесь создать. История, основанная на эзотерических темах (возможно, в хронике с участием персонажей-тауматургов, описанных в **Мир Тьмы: Второе зрение**), может потребовать сверхъестественных решений. Если вы решите, что Дженни-Д на самом деле воплощение Хайбита или тени Дженни-Н, тогда персонажи смогут захватить её через продуманное использование египетских амулетов и снова объединить с Дженни-Н, используя основанные на египетском мистицизме ритуалы. Если доппельгангер тульпа, то концентрация Дженни-Н на тибетской печати и на растворении Дженни-Д может развеять это существо. Если доппельгангер был создан через вышедшее из-под контроля использование даосской философии, то даосский целитель может приготовить зелье, которое, если Дженни-Н его выпьет, уничтожит двойника.

Для более эмоционально напряжённого подхода рассмотрите варианты «Духовное растворение» и «Психологическая война». Если персонажи столкнут доппельгангера и оригинал, и объяснят Дженни-Н, что доппельгангер всего лишь воплощение её подавленных желаний, Дженни-Н сможет развеять доппельгангера, посмотрев в лицо этим желаниям. В осуществлении этого решения нет правильных или неправильных методов, при условии что персонажи убедят Дженни-Н разобраться со своими проблемами каким-то иным образом, кроме погружения в ненависть к себе или совершения серии убийств. Если Дженни-Н заявит, что уходит с работы защитника, чтобы стать прокурором и наказывать преступников в рамках системы, то этого может оказаться достаточно для развеивания доппельгангера. С другой стороны, если Дженни-Н гневно осудит уверенность в своей правоте доппельгангера, и вновь подтвердит своё убеждение в том, что даже худшие преступники заслуживают рьяной, но этичной защиты, то это также может сработать. В обоих случаях разрывавшая её дилемма будет разрешена, и доппельгангер прекратит существование.

Наконец, вместо использования психологии на Дженни-Н для ослабления доппельгангера, персонажи могут использовать психологию на этом существе. Если персонажи внушат ему мысль, что, пойдя на серийные убийства, доппельгангер не лучше людей, которых он убивает, то убедительный довод может заставить доппельгангера покончить с собой – что прекратит его воплощение. Вы можете разрешить такую психологическую атаку через отыгрыш или основываясь на бросках дайсов (или комбинируя оба варианта). Во втором случае, один или несколько персонажей должны набрать 20 успехов в длительном броске Манипулирования + Убеждения (которому доппельгангер сопротивляется Решительностью + Самообладанием; запас дайсов четыре).

Драматический провал означает, что персонажи теряют все набранные успехи и не могут использовать тот же подход снова в той же сцене.

Итоги

После того, как персонажи победят Дженни-Д, они получают ценные знания о странной природе доппельгангеров. Такие знания могут оказаться необходимыми, если в ходе истории у кого-то из них проявился собственный доппельгангер. К сожалению, эти знания мало чем помогут в доказательстве невиновности персонажа перед судом, и персонажи могут начать задумываться о том, как много людей, сидящих в тюрьмах и утверждающих, что они невиновны, действительно невиновны.

Дальнейшее развитие событий «Другой Я» может включать появление верного союзника в лице Дженни-Н, у которой теперь есть знания из первых рук об истинной природе Мира Тьмы, и которая теперь может использовать свою юридическую проницательность для помощи персонажам в их дальнейшей деятельности. Персонажи также могут обрести ценные новые Контакты или союзников в полиции, а также возможного Слугу или Контакт в Иоанне Брозовиче. Некоторые персонажи с оккультным прошлым могут разыскать больше информации о доппельгангерах, возможно, пытаясь выяснить, как надёжно захватить одного из них, или открыть механизм их воспроизведения. Такие персонажи могут осмелиться задуматься об использовании доппельгангеров в качестве оружия против своих противников, накладывая проклятье доппельгангера на врагов среди вампиров, оборотней или магов.

Роли

Дженни Лэнгстон

Реплики: Автоответчик: *Привет, вы позвонили в контору Дженни Лэнгстон, адвоката. Нет слишком сложных дел. Нет слишком простых.*

После первого мартини: *Простите. Я не хотела сейчас быть таким удручающим собеседником. Я просто прохожу через фазу ненависти к своей жизни.*

После четырёх мартини: *Они подонки! А я защищаю их! Получается, я тогда – ик! – тоже поддонок?*

Биография: Дженни могла бы быть красавицей, если бы она могла просто быть счастливой. Дженни когда-то была тусовщицей, в комплект к чему шли откровенные наряды и соответствующее отношение. Затем, в один день веселье несколько далековато зашло, и Дженни взяла свою жизнь под контроль. Она поступила в юридическую школу и преуспела в ней, но где-то по пути она потеряла свою прежнюю искру. Теперь она преуспевающий адвокат с частной практикой, несмотря на то, что ей всего 29, но она уже изнурена, и не только бременем своей работы, но и маской респектабельности, которую она носит словно старое пальто.

Описание: Дженни – 29-летняя белая женщина, с ростом примерно метр шестьдесят восемь, но выглядит на годы старше. У неё длинные светло-рыжие волосы, которые могли бы развеяться на ветру, если бы она не завязывала их в самый, наверное, тугий пучок на свете. Она носит модный, но консервативный деловой костюм, и мало пользуется косметикой. Но любой, кто присмотрится к ней, поймёт, что она могла бы быть ослепительно красива, если бы она изо всех сил не пыталась не быть такой.

Рекомендации по отыгрышу: Дженни (настоящая Дженни) – столп этой истории. Преданный своему делу адвокат, уставший от своей работы по защите клиентов, которых она презирает, и от подавления лавины эмоций. Дженни начинает историю в неудачный момент, когда она находится в депрессии от того, что знает, что её нынешний клиент убийца и торговец наркотиками, но она не может ничего с этим поделать. Без ведома Дженни, её депрессия уже выпустила опасное альтер-эго: доппельгангера, готового делать всё то, для чего Дженни слишком солидна, или с чем она боится иметь дело.

Примечание: Оставшиеся характеристики Дженни перечислены в описании её доппельгангера, Дженни-Д. Характеристики обоих персонажей одинаковы, за исключением того, что у Дженни нет отклонений, а у Дженни-Д их два.

Дженни Лэнгстон-Д, буйствующий доппельгангер

Реплики: *Ну да, конечно, я сменила причёску. Тебе нравится?*

Эти «люди» заслуживают того, что я дала им, и даже большего!

Эта другая Дженни не настоящая. Посмотрите на неё. Она слаба. Она никто!

Биография: Дженни-Д возникла в тот момент, когда Паоло Эскривар сообщил Дженни-Н, что он заказал свидетеля, после чего насмеялся над тем, что она никому не сможет рассказать этого, не разрушив свою карьеру. Пока Дженни-Н залпом глотала мартини и жаловалась на то, насколько несчастна стала её жизнь, Дженни-Д делала то, что нужно было – готовилась выпустить шесть пуль в никчёмное тело Паоло Эскривара. Теперь, когда он убран с дороги, у неё есть целая картотека убийц, торговцев наркотиками и насильников, с которыми нужно свести счёты, и да помогут небеса тем, кто встанет на её пути.

Описание: Не знающие настоящую Дженни люди могут подумать, что Дженни-Д – младшая сестра Дженни, а не близнец. Если Дженни-Н одевается консервативно и завязывает волосы в пучок, то Дженни-Д одевается как любитель клубов, которым Дженни-Н была. Тем лучше для привлечения её целей для убийства. Дженни-Д предпочитает обтягивающие и соблазнительные наряды, высокие каблуки и много косметики. Она носит свои волосы распущенными и позволяет им свободно спадать.

Рекомендации по отыгрышу: Дженни-Д отвратительна жизнь, которую она унаследовала от своей основы – жизнь, потраченную, по её мнению, на защиту преступников и отбросов, не заслуживающих жизни. Став прекрасным ангелом мести, Дженни-Д легко завлекает мужчин своей внешностью, а затем, когда они остаются одни, старается убить их.

Что бы Дженни-Н не чувствовала к персонажам, Дженни-Д не позволит им помешать своей миссии.

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

Навыки: Образование 2, Рукопашный бой 1, Компьютеры 1, Вождение 1, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Огнестрельное оружие (Близкая дистанция) 2, Расследование 2, Убеждение (Соблазнение) 3, Политика (Юриспруденция) 3, Коммуникабельность 2, Скрытность 1, Обман 2

Преимущества: Быстрый бег 2, Влияние (Закон) 3, Быстрое извлечение 1, Ресурсы 3, Сногсшибательная внешность 4

Воля: 4

Нравственность: 7 (Дженни-Н) или 3 (Дженни-Д)

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 12

Оружие/атака:

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Запас дайсов
Тяжёлый пистолет	3	30/60/120	7+1	8

Здоровье: 7

Отклонения: У Дженни-Н отсутствуют. Паранойя (тяжёлое) и Иррациональность (умеренное) у Дженни-Д

Брэд Вулси

Реплики: *Привет, меня зовут Брэд. Брэд Вулси. Я из Сигма Эпсилон!*

Эй, детка. Принести тебе ещё выпивки?

На что уставился, козёл?

Биография: Брэд Вулси – член братства Сигма Эпсилон местного колледжа в третьем поколении. Выросший в семье богатого биржевого маклера и его статусной жены, Брэд высокомерен, самолюбив и считает себя Божьим даром женщинам. Несколько месяцев назад Дженни представляла его по обвинению в изнасиловании студентки – оказавшейся слишком пьяной, чтобы сказать нет – на вечеринке братства. Обвинения были отклонены, так как девушка отказалась свидетельствовать на открытом заседании, а также потому, что у обвинения не было результатов ДНК-экспертизы. Ведь Брэд верит в «безопасный секс».

Описание: Рост Брэда чуть выше метра восьмидесяти, и его тело хорошо сложено, что является результатом множества часов в спортзале, проведенных за поднятием гантелей перед зеркалом. У него светлые волосы, и он гладко выбрит, его глаза пронзительно синие, а когда он не говорит с симпатичной девушкой, на нём можно заметить что-то вроде презрительной ухмылки. Но она быстро сменяется на выражение ангельской невинности. Он предпочитает дорогую повседневную одежду – J. Crew, A&F и Old Navy. Он даже мог бы сойти за модель любой из этих компаний.

Рекомендации по отыгрышу: Брэд – возможная жертва доппельгангера, но он также и возможная угроза для персонажей, если они попытаются защитить его, не предупредив должным образом о нависшей над ним опасности. Брэд будет агрессивно настроен к любому персонажу-мужчине, который столкнётся с ним, если только Брэд не будет полностью превзойдён в силе или числе. В этом случае победит трусость, и Брэд сбежит. Если он увидит, что доппельгангер собирается убить его, то персонажи могут убедить его рассказать об увиденном полиции, но для этого им придётся запугать его (либо напрямую, либо указав на возможность возвращения Дженни-Д), поскольку у него нет чувства гражданской ответственности.

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

Навыки: Образование 1, Атлетика 3, Рукопашный бой (Грязные приёмы) 2, Компьютеры 1, Вождение 1, Эмпатия 1, Запугивание 2, Расследование 1, Кража 1, Убеждение (Соблазнение) 3, Политика 1, Коммуникабельность 1, Скрытность 1, Обман 2, Холодное оружие (Бейсбольные биты) 2

Преимущества: Влияние (Члены братства) 2, Ресурсы 3, Сногсшибательная внешность 2

Воля: 3

Нравственность: 5

Добродетель: Стойкость

Порок: Похоть

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 11

Оружие/атака:

Тип	Урон	Запас дайсов
Удар	0(T)	5

Вышибала Горди

Реплики: *Я уже говорил с копами. Вы не похожи на копов, так что отвалите.*

Прости, мои воспоминания немного туманны. Мне надо бы принимать лекарства для этого, но сам знаешь, они вроде как дорогие, так что иногда приходится обходиться без них. Понимаешь?

Прятель, послушай! Какая-то сучка, одетая как шлюха, приходит и устраивает перестрелку – такое я обычно запоминаю.

Биография: Горди (фамилия Эванс) – вышибала в «У Альберто». Будучи в тюрьме, Горди набрал мышечную массу и стал довольно хорошим боксёром. Эти черты вместе с кое-какими тюремными связями принесли ему работу вышибалой в сальса-клубе.

Описание: Горди – 37-летний белый с бритой головой и чёрной козлиной бородкой, на которой уже виднеются седые волосы. В его левом ухе золотое кольцо. Он просто гора мускулов, ростом два метра и весом 145 килограмм. На работе он носит синие джинсы, чёрные ботинки и чёрную футболку «У Альберто», с надписью «Охрана» сзади.

Рекомендации по отыгрышу: Горди мрачен и необщителен, хотя он уязвим перед флиртом со стороны привлекательной женщины. Он не особенно честен, но он не сделает ничего, что могло бы вернуть его в тюрьму. С другой стороны, он не видит необходимости сотрудничать со следователями, не работающими на полицию – если только немного денег не перейдёт из рук в руки. Попытки запугать Горди почти наверняка провалятся, если им не способствуют сверхъестественные силы, поскольку Горди за годы много навидался. Фактически, сама попытка запугать Горди скорее всего приведёт к ответным угрозам, а также к повышению его цены за информацию.

Способности:

Бдительность (запас дайсов 4) – Горди платят за то, чтобы тот был в курсе своего окружения, и, по его мнению, незнание о том, что происходит вокруг, когда работаешь в клубе бандитов, наверняка приведёт к тому, что ты получишь пулю.

Драка (запас дайсов 6) – Три года в тюрьме ожесточили Горди. Он наверняка собьет спесь с любого, кто захочет доставить ему проблем, и не будет достаточно умен, чтобы взять оружие или друзей.

Запугивание (запас дайсов 6) – Горди может быть пугающим, когда захочет, особенно когда встречается с кем-то, кто пытается запугивать его, не в силах подкрепить свои слова делом.

Мадлен Корд

Реплики: *Простите, но кто вы? Вы работаете с полицией?*

Какой абсурд! Я знаю, что Дженни бы и мухи не обидела!

Видите ли, я писательница. Частью писательской работы как раз являются наблюдение за миром вокруг и изучение человеческой природы.

Биография: Мадлен корд – 57-летняя независимая писательница, живущая за счёт значительных алиментов от богатого бывшего мужа. Её квартира рядом с квартирой Дженни, и Мадлен проводит дни в работе над романом, который она, возможно, никогда не закончит, параллельно углубляясь в личную информацию своих соседей, словно своего рода разведённая, пьющая миссис Кравец из *Моя жена меня приворожила*.

Описание: Мадлен Корд – женщина в позднем среднем возрасте, с вьющимися и растрёпанными тёмными волосами («причёска Горгоны», по её описанию), седыми на кончиках. Она предпочитает броскую, ниспадающую одежду со множеством оборок, и она обычно носит длинный ситцевый шарф с неприятным узором, тянущийся за ней на ветру. Она всегда использует слишком много косметики для женщины её или какого бы то ни было возраста.

Рекомендации по отыгрышу: Несмотря на своё излишнее любопытство, Мадлен редко удаётся хорошо разбираться в окружающих её людях. Будучи начинающим

романистом, она воспринимает людей в её жизни как персонажей романа, перенося воображаемые сюжетные линии на любые проявляемые ими эмоции. Также она склонна мыслить стереотипами, особенно в области отношений мужчин с женщинами и либеральной/консервативной политики. Поэтому мысль о том, что Дженни могла пойти на бессмысленное убийство, для неё невероятна, поэтому гораздо вероятнее, считает она, что «агрессивная полиция» пытается засадить Дженни в тюрьму из-за того, что та защищала преступников. Желая иметь дело с Мадлен персонажам лучше всего быть феминистками. Если это не так, им следует быть мужчинами, одновременно галантными и чуткими, романтичными и современными. Так или иначе, им следует неприязненно относиться к офицерам полиции, досаждающим бедным беспомощным работающим девушкам.

Способности:

Политика (запас дайсов 5) – Мадлен по-прежнему поддерживает свои старые социальные связи. Она регулярно играет в бридж с женой мэра и входит в несколько благотворительных комитетов вместе с супругами других политических фигур. Удивительно, насколько хорошо она может использовать эти связи для получения мелких услуг или шансов узнать сплетни о политической сцене.

Коммуникабельность (запас дайсов 5) – Являясь образцом того, что Мадлен зовёт «профессиональной первой женой», Мадлен обладает энциклопедическими знаниями о жизни верхнего слоя общества города. Если это будет необходимо, для неё не составит труда получить приглашения на такие события, как открытие картинной галереи или благотворительной регаты.

Иоанн Брозович

Реплики: *Да? Вам нужно такси. Да?*

Нет, я уже говорю с полицией. Вы полиция? У меня грин-карта.

Иоанн знает, что он видел, ясно? Когда доехал до адреса, девушка исчезнуть! Нет девушки! Только сигарета на сиденье! [после чего следует возбуждённое бормотание на сербском]

Биография: Иоанн Брозович приехал в эту страну из Сербии по гостевой визе восемь лет назад, и с тех пор остался здесь, каким-то образом оставшись незамеченным СИН¹. Вся его семья умерла в Косовской войне, и на родине у него ничего не осталось. Он боится того, что его отправят назад в Сербию, и не хочет иметь ничего общего с полицейским расследованием нашедшего убийства бандитов.

Описание: Это худой и высокий парень примерно 26 лет с залысиной. У него красновато-коричневые волосы и недельная щетина. Он носит выцветшие джинсы и свитер с логотипом местной спортивной команды.

Иоанн может казаться немного подозрительным и недоверчивым, но это скорее результат его боязни депортации, чем чего-либо связанного с сюжетом.

Рекомендации по отыгрышу: В этой сюжетной линии Иоанн существует только для обеспечения экспозиции. Его явно пугают любые вопросы, и его слабый английский обостряет проблему. Попытки запугивания только заставят его уйти в себя, а когда он запаникует, то полностью перейдёт на сербский. Однако, если персонажи успокоят его и убедят, что они не из Службы иммиграции, он расскажет им то, что рассказал полиции. Получение полной истории также требует того, чтобы персонажи почували, что Иоанн видел нечто странное, и убедили его в том, что не считают его глупым или сумасшедшим. Иоанн суеверен, особенно после его встречи с допдельгангером, но он отказывается говорить о ней, поскольку он связывает истории о призраках с суевериями своей родины и думает, что современные американцы будут только смеяться над ним. Если его убедить в обратном, то он расскажет персонажам о сверхъестественном исчезновении девушки.

¹ Служба иммиграции и натурализации

За проведённое здесь короткое время Иоанн приобрёл значительные знания о городе, и он также знает множество преданий со своей родины о сверхъестественном. Заметившие это персонажи могут захотеть сделать из Иоанна своего Контакта или Союзника.

Способности:

Вожделение (запас дайсов 5) – Иоанн последние несколько лет работал таксистом, и стал хорош в этой работе. Хотя он и не способен на каскадёрские трюки, он практически никогда не попадает в ДТП, и он необыкновенно хорошо умеет преследовать другие автомобили.

Оккультизм (запас дайсов 4) – Бабушка Иоанна была кем-то вроде ворожеи, и, пока Иоанн рос, она обучила его многим обычаям и преданиям. Хотя в большую их часть он не особо верит, его знания в таких областях, как слабости призраков, вампиров и оборотней удивительно точны.

Знание улиц (запас дайсов 5) – Иоанн, как и большинство таксистов, с лёгкостью научился ориентироваться в транспортном потоке большого города и находить дорогу почти куда угодно. В особенности хорошо он знает все закоулки и боковые дороги, а также то, какие места лучше всего избегать по ночам.

Другие доппельгангеры

Вместо использования Дженни Лэнгстон в качестве основы, доппельгангер в «Другой Я» мог скопировать другого персонажа, уже являющегося частью текущей хроники. Помимо этого, как было замечено выше, любой персонаж, включая персонажей игроков, может породить доппельгангера в определённых ситуациях. С учётом этого, ниже приведено несколько примеров доппельгангеров, включая их мотивы и типы персонажей, которые могли бы породить их. Используя этих доппельгангеров в качестве рекомендаций, вы сможете быстро создать доппельгангера для любого персонажа.

Безумная девушка

Концепция: Безумная девушка (или парень, если основа мужчина) – доппельгангер, определяющийся всепоглощающим интересом к романтическому партнёру основы. Этот интерес может быть положительным или отрицательным – доппельгангер может преследовать партнёра из-за ослепляющей страсти, чувства собственности и паранойи, или даже психопатической ненависти, в зависимости от личности основы.

Основа: Безумная девушка может воплотиться, если основа неожиданно столкнётся с сильными противоречивыми чувствами по отношению к её романтическому партнёру. Возможно, основа испытывает страх накануне свадьбы. Возможно, основа вдруг начала подозревать, что её романтический партнёр изменяет ей или просто не «тот самый». Или, возможно, основа пытается набраться смелости оставить насильственные отношения. Любая из этих ситуаций может привести к воплощению этого доппельгангера.

Рекомендации по отыгрышу: Безумная девушка с высокой Нравственностью начинает с того, что названивает время от времени близкому человеку своей основы, чтобы «проведать его». Это возрастает до его постоянного преследования, вручения время от времени дорогих подарков и в итоге заканчивается истерическими слезами, когда её парень ничего не может сделать, чтобы убедить в своей любви. Когда происходит разрыв, безумная девушка пытается убить романтического партнёра из неоправданной ревности или ощущения отказа.

Безумная девушка с низкой Нравственностью сразу перейдёт к преследованию, мгновенно предположив, что партнёр использует её и играет с её чувствами. Она начнёт с попыток уничтожить своего партнёра любыми необходимыми способами. Безумная девушка не будет стремиться его убить, пока не встретит основу в первый раз, после чего она решит убить партнёра как можно скорее в качестве наказания за измену с «этой шлюхой».

Плохой полицейский

Концепция: Плохой полицейский – допфельгангер офицера полиции или другого представителя правоохранительных органов. Плохой полицейский определяется своей должностью и должен, к счастью или несчастью, выходить за рамки. В зависимости от основы, плохой полицейский может быть жестоким линчевателем или совершенно коррумпированным.

Основа: Плохой полицейский воплощается, когда сотрудник правоохранительных органов сталкивается с ограничениями своего служебного положения. Честный офицер полиции беспомощно наблюдает, как явно виновный подозреваемый в жестоком преступлении остаётся на свободе из-за технических ошибок в ходе следствия. Оборотень в погонах сталкивается с последствиями своей продажности, возможно, когда его любимый ребёнок убит из автомобиля конкурирующими гангстерами, пытающимися добраться до него.

Рекомендации по отыгрышу: Плохой полицейский с высокой Нравственностью – линчеватель, которому претят ограничения, накладываемые на офицеров полиции, и который должен наказывать виновных, чтобы искупить свои ошибки. Но этот допфельгангер так же опасен для других офицеров, как и для преступников, так как подсознательно считает, что все полицейские так же коррумпированы, как и его основа.

Плохой полицейский с низкой Нравственностью хочет узнать, каково жить на другой стороне закона. Во время своего воплощения, он погружается во всевозможные пороки, от наркотиков и проституток до взяточничества. Возможно, он разработает грандиозный план по использованию своего полицейского влияния в совершении идеального преступления, после которого сбежит в Южную Америку, хотя буйные отклонения допфельгангера обычно мешают ему успешно совершать такие грандиозные планы.

Доктор Смерти

Концепция: Доктор Смерти воплощается, когда доктор, медсестра или другой медицинский работник начинает сомневаться в своей полезности в медицине. Допфельгангер определяется тем, как он поступает с пациентами под его присмотром, становясь психопатом, готовым оттачивать свои медицинские навыки на пациентах против их воли, практикующим эвтаназию «ангелом смерти» или одержимым «супер-доктором», поглощённым ненавистью к остальному медицинскому персоналу, не разделяющему его непомерной заботы о лечении пациентов.

Основа: Доктор Смерти воплощается, когда медицинский работник получает сильный удар по вере в значимость его навыков. Хирург совершает трагическую ошибку на операционном столе, приводящую к смерти пациента. Интерн не замечает очевидный симптом в ходе постановке диагноза, за что получает насмешки от руководителя. Сестра беспомощно наблюдает, как ребёнок чахнет от лейкемии. При подходящих обстоятельствах, даже дантист может породить допфельгангера с личностью доктора Смерти. Более того, для некоторых это может быть самым пугающим сценарием.

Рекомендации по отыгрышу: Доктор Смерти с высокой Нравственностью, рождённой слабостью низконравственной основы-врача, делает всё, что необходимо для спасения пациентов, при условии, что это он занимается спасением. Пациенту нужна пересадка сердца? Подходящего донора постигнет трагический, но своевременный несчастный случай. Другой хирург с большим стажем настаивает на проведении сложной операции над одним из пациентов допфельгангера? Этот хирург, возможно, никогда не дойдёт до операционной. Когда дело доходит до пациентов допфельгангера, то доктору всегда виднее. Или же допфельгангер может решать, стоит ли жизнь пациента того, чтобы её спасали...или чтобы её проживали. Высоконравственный доктор смерти может считать эвтаназию просто ещё одной частью врачебного долга.

С другой стороны, доктора Смерти с низкой Нравственностью приводит в трепет право распоряжаться жизнью и смертью. Мания величия – распространённое отклонение среди этого типа допфельгангеров, нередко стремящихся улучшить свои хирургические

навыки в нерабочее время, время от времени забирая «нежелательных личностей» с улиц для домашней вивисекции. Другие доппельгангеры этого типа отражают зависть основы к более опытным или перспективным коллегам. В таком случае доктор Смерти может попытаться скомпрометировать своих соперников, возможно, добавив незаметно немного дополнительных лекарств в капельницу пациента.

Хороший сын

Концепция: Хороший сын (или дочь) воплощается, когда основа получает глубокую психическую травму в отношениях с родителями. Хороший сын определяется новыми, извращёнными отношениями с родителями или, если его родители мертвы или ещё как-то недоступны, подходящими заменителями.

Основа: Хороший сын воплощается, когда отношения ребёнка с родителями портятся, если не разрываются. Мальчик, неожиданно осиротевший и принятый родственниками, может породить хорошего сына, как и ребёнок, претерпевший жестокое обращение. И, что хуже всего, хороший сын часто воплощается как побочный эффект других воплощений – шок и ужас, которые ребёнок ощущает, когда женщина, выглядящая как его мать (но на самом деле являющаяся её доппельгангером), демонстрирует ему свою ненависть и жестокость, могут породить как раз тот тип эмоциональной травмы, способный создать хорошего сына. Или же подросток, восстающий против своей жестокой матери, может вызвать это воплощение, если неожиданно покажется, что мать «встала на путь исправления» и ищет искупления.

Рекомендации по отыгрышу: Хорошие сыновья с высокой Нравственностью довольно редки, поскольку дети редко стремительно теряют Нравственность. Они чаще всего воплощаются, когда жестокое обращение с основой доводит её до появления сложных психологических проблем. После воплощения у доппельгангера нет никаких травм основы, но он проявляет сильную привязанность к какой-либо родительской личности в своей жизни. К сожалению, эта привязанность быстро развивается до смертоносной ревности к любому, кто может встать между хорошим сыном и приёмной родительской фигурой, включая её других детей.

Хорошие сыновья с низкой Нравственностью более распространены и примечательны своей жгучей, но незаметной ненавистью ко всей их семье. Хороший сын стремится разрушить семью всеми необходимыми способами – от ложного обвинения своего отца в сексуальном насилии до удушения младшей сестры в её кровати. Хотя он и не умнее своей основы, хороший сын в своих действиях руководствуется почти демонической хитростью.

Кающийся

Концепция: Кающийся – доппельгангер испытывающего кризис веры человека. В зависимости от Нравственности, кающийся может отвергать веру основы до такой степени, что будет нападать на символы этой веры, или же принять её нездорово близко к сердцу, выпуская свой гнев на кажущихся врагами веры.

Основа: Кающийся воплощается, когда глубоко религиозный человек сталкивается с изъятиями либо в его религиозном лидере, либо просто в предписаниях своей религии. Мать с яростью узнаёт, что до её сына домогался священник, и что местная церковная иерархия знала и скрывала прошлые подобные случаи. Слушающий подготовительные медицинские курсы студент, которого воспитали как религиозного фундаменталиста, обнаруживает, что не может рационально отрицать данные в пользу эволюции. Пожилая женщина, бывшая набожной всю свою жизнь, теряет всю свою семью в трагическом несчастном случае и гадает, за что Бог наказал её.

Рекомендации по отыгрышу: Кающийся с высокой Нравственностью определяется ярким увлечением религией, которую основа, возможно, уже давным-давно оставила. Он повсюду разыскивает врагов веры и обычно находит их. Возможно, он преследует известных геев или атеистов, или даже членов других религий. Возможно, он смотрит на

поведение детей основы и решает, что здесь необходим более «библейский» подход к дисциплине.

Кающийся с низкой Нравственностью отвергает свою веру и стремится подорвать её. Он может разгромить местную церковь или попытаться сжечь её, или он может нападать на представителей духовенства. В зависимости от его внешности и личности, он может действовать более тонко и попытаться соблазнить священника или спланировать выглядящую неподобающе ситуацию – после чего публично обвинить священника в сексуальных домогательствах.

Безумный художник

Концепция: Безумный художник появляется из тёмных грёз романистов, живописцев, кинематографистов и других людей, работающих в художественной сфере и проходящих через фундаментальное изменение их подхода к выбранной сфере.

Основа: Для появления безумного художника необходимо, чтобы основа столкнулась с коренной сменой своего подхода к искусству. К примеру, в *Тёмной половине* Стивена Кинга автора криминальных романов, публично оставившего свой псевдоним и начавшего писать другие формы романов под своим собственным именем, преследовал доппельгангер, помешанный на воспроизведении тёмных, кровавых сцен преступления из ранних романов этого писателя. Другие возможности включают живописца, который решил отказаться от использования кисти после провального открытия галереи, драматурга, который с усердием трудился над новой работой, только ради того, чтобы увидеть её закрытие в день премьеры, или однодневку, который, возможно, никогда не сможет оправдать свой первоначальный успех.

Хотя он и не включает доппельгангера, классический графический роман о Бэтмене Алана Мура *Убийственная шутка* утверждает, что Джокер сначала был еле сводящим концы с концами стендап-комиком, неспособным рассмешить. После того, как его беременная жена погибла в несчастном случае, а он оказался навсегда изуродован, комик принимает новую и психопатическую личность, основанную на убийствах и разгроме, сопровождаемых чёрным юмором.

Рекомендации по отыгрышу: Безумный художник с высокой Нравственностью поднимает своё художественное видение до высочайшей степени важности и готов принести в жертву что угодно, чтобы создать новый и притягательный образ. Его враги – художественный традиционализм и банальность. Соответственно, отрицательная критика или соперники, преуспевшие с тем, что художник считает посредственностью, вызывают ярость доппельгангера. Даже когда дело доходит до жестокого убийства, безумный художник убивает только тех персонажей, которые совершили «преступления против Искусства», и убийства обычно эффектны и элегантны в исполнении. В фильме *Театр крови* Винсент Прайс играет сумасшедшего актёра, который убивает своих критиков способами, вдохновлёнными сценами смерти из произведений Шекспира, что может отражать художественную чуткость безумного художника.

Что касается безумного художника с низкой Нравственностью, то он поглощён кошмарными замыслами. Художник может заманить друга домой, чтобы показать ему «захватывающий новый материал», с которым он работает – человеческую кожу, например. Безумный художник также может стремиться вычеркнуть все отвлекающие факторы из его украденной жизни, включая близких людей его основы.

Наконец, безумный художник может полностью отвергать творческое вдохновение основы и стремиться уничтожить всё искусство. То, насколько яростно доппельгангер будет следовать этой цели, зависит от его Нравственности.

Кто-то сказал мне

В жизни человечества есть всего две-три истории, и они повторяются так, словно происходят впервые.

– Уилла Кэсер

Эта история могла произойти с кем угодно.

Опасность подстерегает повсюду.

Даже самые прекрасные или невинные районы могут скрывать смертельные угрозы.

Вот те уроки, которым учат нас городские легенды. Эти истории пугают нас, но мы рассказываем их снова и снова, потому что они привлекают нас. Городские легенды говорят нам, что наши страхи и табу оправданны, и что столько зла пытается проникнуть в наши жизни, что нам лучше не искать его в ещё больших количествах. Они также полны секса, насилия и неожиданных поворотов. Чего ещё может хотеть Рассказчик?

Как использовать эту главу

Эта глава представляет несколько классических городских легенд и переосмысливает их для Мира Тьмы. Каждая легенда включает несколько дополнительных разделов, призванных помочь вам ввести её в хронику:

- **История.** Этот раздел объясняет, как произошли события легенды. Это то, что произошло до вступления труппы персонажей в историю.
- **Мотивация.** Это причины, по которым персонажи могут втянуться в события, описанные в разделах История и Сюжет. Мотивация особенно полезна для блиц-игр или для хроник, в которых у персонажей нет текущего интереса к этим необычным событиям.
- **Сюжет.** Этот раздел предлагает варианты того, что случится, когда включатся персонажи, и людей, которых персонажи могут встретить.
- **Варианты.** Этот раздел включает другие возможные версии легенды.

Мышьяк в белом кружеве

«Красивое платье, не правда ли? Paris оригинал, если не ошибаюсь. Нечасто, знаете ли, увидишь одно из таких в моём морге. Когда та леди прибыла сюда в нём, я был с ним осторожен. Конечно же, семья захотела похоронить её в нём.»

«Нет-нет, они так и поступили. Именно к этому я и клоню. В общем, они похоронили её, так?»

«А затем, на прошлой неделе, на моём столе оказался этот ребёнок...бедняжка, ей всего двадцать два. Но на ней было то же самое платье. В них не было ничего странного...пока мы не получили результаты токсикологической экспертизы».

«Если коротко – в её кровотоке был бальзамирующий состав. Оказалось, что она была практически пропитана им. Как и платье. Каким-то образом оно не отправилось в могилу вместе с хозяйкой; оно оказалось в ломбарде, где эта девушка купила платье по дешёвке. Отправилась на танцы, где покрылась потом. Эта дрянь просочилась в неё через поры».

«Жаль. Прекрасное платье».

История

В этом явлении нет ничего нового. По правде говоря, то же самое платье возвращается в городской морг уже 14 лет. Никто не знает почему, но Рэд Андерсон – окружной коронёр – мог бы догадаться.

История началась, когда Андерсон был молодым доктором, только начинающим свою карьеру судмедэксперта. Его жена Шерил –на несколько лет старше него– была

первоклассным агентом по продаже недвижимости. Она также была заядлым игроком, и они оба чересчур увлекались героином. В итоге семейные ссоры из-за денег слегка свели Рэда с ума. В ночь после одной из вечеринок, когда они оба были обдолбаны, он проследил за тем, чтобы она получила ещё немного наркотика. А после ещё немного. К утру он был трезв, а она мертва от передозировки.

Рэд точно не помнил, что он сделал, но знал достаточно, чтобы замести следы. Он воспользовался своим положением, и тело Шерил, чья смерть без проблем была зарегистрирована, благополучно попало в землю. Она была похоронена в кружевном, белом платье, в котором и умерла; последнем, которое она не заложила, чтобы покрыть свои долги.

Шерил осталась мёртвой, но не вся она осталась похороненной. Спустя несколько месяцев после похорон, молодая женщина по имени Ванетт Паркер умерла на светском балу. Когда она прибыла в морг, Рэд и его ассистент обнаружили, что её артерии полны бальзамирующей жидкости. К счастью для Рэда, только он узнал платье жены. Он съёл его.

С тех пор платье возвращалось после примерно десятка случайных отравлений, аневризм, передозировок и даже быстрой смерти от воздействия окружающей среды. Эти смерти всегда оставляли платье нетронутым, и, как бы Рэд не пытался от него избавиться, оно каким-то образом всегда возвращалось в его морг, и обычно в его руки.

Первые два случая разделяли шесть лет. Следующий был два года спустя. За прошлый год в этом платье приходило три трупа. Рэд спокойный человек, но он начинает нервничать.

Мотивация

У персонажей, работающих в правоохранительных органах, здравоохранении или похоронном агентстве есть очевидные причины докопаться до тайны возвращающегося платья. Они также могут знать одну из жертв. Или же Рэд может разыскать персонажей, ища их помощи в избавлении от платья.

Сюжет

«Преследование» происходит достаточно долго для работников морга, уставших от него. Большая их часть откровенно говорит об этой тайне, даже готовы поговорить об их столкновениях с ней, но мало кто заинтересован в том, чтобы помочь персонажам добраться до сути дела. Только самые старшие из них работали в морге, когда жена Рэда умерла.

Но Рэд будет крайне рад помочь. Его первоначальное замешательство смешалось с годами отрицания до такой степени, что он больше не верит, что сделал что-то неправильное. Иногда он даже не думает о Шерил, когда платье возвращается. С другой стороны, после каждого раза он всё больше боится его возвращения. Он просто хочет избавиться от него, хочет, чтобы мёртвая женщина в белом платье убралась из его головы и его морга. Он поддержит любое расследование, которое, на его взгляд, может положить конец этому преследованию, если только расследование не приблизится слишком близко к раскрытию его секретов или напоминанию ему о них.

Обстоятельства смерти Шерил не записаны в её некрологе или её документах в морге, поскольку и то и то писал Рэд. В них, однако, упоминается, что у неё осталась сестра по имени Тарин Ридер. Если персонажи поговорят с Тарин, то обнаружат, что за видимостью беззаботности Тарин всё ещё возмущена смертью сестры. Тарин считает, что Рэд убил Шерил, втянув её в мир наркотиков и азартных игр. Тарин знает о передозировке, и что Рэд скрыл её, но она не знает, что передозировка была намеренной. Но если кто-нибудь предположит, что Шерил была убита, Тарин поверит этому.

Рэд не знает, что именно его отрицание вызывает эти смерти и явления. Единственный способ остановить платье от возвращения (и принесения ещё смертей в процессе этого) – это заставить Рэда посмотреть своему преступлению в лицо и признать

его. Но когда персонажи приблизятся к правде, платье попытается подтолкнуть их, появляясь ещё чаще. Кроме того, что оно будет забирать больше жизней, платье будет появляться и другими, более личными способами. Персонаж может на мгновение заметить его на витрине магазина, получить вместе с вещами из химчистки или обнаружить его висящим в своём шкафу. Если персонажи начнут опускать руки, то преследование может угрожать им. Одной мрачной ночью персонаж может, проснувшись, обнаружить себя в этом платье...

Варианты

• **Мифические связи.** В греческих мифах Медея убила невесту своего возлюбленного с помощью зачарованного платья, а ревнивая жена Геракла отправила своему мужу отравленную одежду. Маги давно ищут в классической мифологии нити к древним истинам, и некоторые местные исследователи верят, что история о смертельном платье происходит из Атлантиды. Если одно из этих отравленных одеяний – или даже всего лишь их эхо – будет обнаружено, оно может оказаться полезным в заклинаниях с аналогичной целью. Конечно, идеальным ходом было заставить врага надеть это платье...

• **Смертоносные нити.** Платье явно выглядит тем же...но, возможно, потому, что это копия, а не то же самое платье. Возможно, каждая из женщин сшила своё собственное платье, после чего надела его, чтобы повеселиться в свою последнюю ночь. Они все участвуют в каком-то странном договоре о самоубийстве? Или здесь присутствует внешнее принуждение? Или кто-то продаёт отравленные платья?

Плохие конфеты

Дорогие родители,

Когда ажиотаж школьного сезона только что прошёл, а листья только начали желтеть, сложно поверить, что Хэллоуин уже настал! Хотя это время часто считается временем веселья и непринуждённости, мы призываем вас не забывать, что это также время повышенной осторожности. Каждый год детей по всей стране ранят и убивают яды или лезвия, скрытые в конфетах, которые раздают во время ежегодной игры «сладость или гадость». Эти ужасные и, похоже, незапланированные преступления зачастую совершают люди с оккультным складом ума. но слишком часто преступники оказываются ненайденными.

Из-за этой и других опасностей мы призываем вас не позволять вашим детям играть в «сладость или гадость». Многие церкви и общественные группы предлагают безопасные Хэллоуинские вечеринки в качестве альтернативы этому опасному ритуалу. Мы организуем своё собственное собрание 24 числа в гимнастическом зале. Помните, что вашим детям следует быть в безопасности дома или школы, а не выпрашивать конфеты на улице.

Искренне ваш,

Директор Эдвардс

История

Каждый октябрь обеспокоенные школы, церкви и полицейские отделения внимательно следят за появлением испорченных конфет на Хэллоуин. В Мира Тьмы их страхи более чем оправданы. Каждый год в нескольких городах психически больные люди прячут яды или опасные объекты в сладостях для детей. Однако в этом году нечто другое представляет опасность для детей – и взрослых – города.

Миранда Джейкобс – из Кохассета в Массачусетсе – врач с необычным даром. В ходе разговоров и совместных обедов она может не просто ослабить боль – она может на самом деле извлечь болезненные воспоминания из своих пациентов, оставляя их мысли чистыми и беззаботными. Ритуал прост: Миранда осторожно опрашивает своего пациента,

пока они вместе едят. Пока пациент говорит, воспоминания оставляют его. К концу обеда эти воспоминания и боль больше не являются частью пациента и находятся в оставшейся еде. Многие годы она пекла хлеб и другие вкусности, чтобы вытягивать чужие страдания. Совсем недавно она обнаружила, что серийно выпускаемые конфеты также подходят.

Конечно, после того, как она вытянула горе пациента, ей приходится что-то делать с едой. Уничтожение или выбрасывание еды сведёт на нет ритуал и вернёт воспоминания хозяевам, а любой, кто съест её, погрязнет в этих воспоминаниях. Метод Миранды обычно оставлял её с подвалом, полным гниющего хлеба. Конфеты облегчили ей жизнь, поскольку они не начинали вонять.

Однако, некоторые ужасы сильны, даже когда распространяются через сотни конфет. Благодаря участию в сообществах самопомощи в Интернете Миранда нашла людей, которые хотели испытать личные страхи и трагедии. Эти люди платят огромные деньги за то, чтобы снова и снова переживать определённые виды травм. Так что она отправляла им испорченные конфеты, они ели их и переживали крупницы травм. Таким образом, у Миранды есть неплохой бизнес, и она верит, что делает мир лучше, распространяя горе равномерно.

К сожалению, одна из посылок, предназначавшаяся для кого-то из города, где разворачивается хроника, оказывается повреждённой при перевозке. Из-за того, что отправитель и получатель были нечитаемыми, посылку дали работнику почты Майку Дэвису, чтобы тот доставил её вместе с консервами в местную церковь. Майк отвёз консервы, но оставил себе конфеты, чтобы раздать соседским детям. Сейчас Хэллоуин, в конце концов.

Мотивация

Поскольку история начинается в ночь, когда дети могут свободно бродить, не привлекая внимания, и включает в основном молодых жертв, история об испорченных угощениях является идеальным детективом для группы назойливых детей. Те взрослые, которые, скорее всего, будут вовлечены, являются родителями или входят в службы быстрого реагирования, такие как полиция или парамедики.

В качестве сюжетного поворота, один из персонажей или их друзей может быть настоящим получателем конфет. Учёного или исследователя оккультного могут заинтересовать странные сладости из Массачусетса. Маг или другое сверхъестественное существо также могут найти применение для кусочков человеческого горя, возможно, используя их в обмене с духами или манипулировании врагами.

Сюжет

История начинается перед закатом в день Хэллоуина, когда любители «сладостей или гадостей» с осторожными родителями (или большими аппетитами) начинают свой обход. Дом Дэвиса не славится щедростью, но он расположен посреди множества детских маршрутов. Майк – добродушный, порядочный человек, так что родители без особых колебаний позволяют детям брать у него по одному-двум небольшим батончикам.

Кэрол Брэдли – родитель, присматривающий, вдобавок к своей шестилетней дочери, за стайкой детишек. Гуляя с детьми, Кэрол от нечего делать пробует их конфеты. Через несколько минут после того, как она съедает один из батончиков из дома Майкла, Кэрол переживает ужасное, искажённое видение того, как её грабят и избивают. В панике она бросает детей и бежит по улицам, крича о помощи.

Когда садится солнце, включаются уличные фонари, и дети прикрепляют оранжевые отражатели к своим костюмам. Всё больше детей и взрослых подходит к дому Дэвиса, и всё больше истребляют его сладостей. Вскоре после поедания, они ощущают прилив разрозненных, травмирующих воспоминаний. Большинство отвечает на них паникой или страхом; немногие отвечают насилием. У одного-двух может быть инфаркт или другие связанные со стрессом проблемы со здоровьем. В округе происходят вспышки психоза и галлюцинаций, озадачивая и отвлекая полицию. С продолжением ночи кажущийся

беспорядочным хаос растёт. Соседи, впад в паранойю из-за преступлений на Хэллоуин, отвечают тем же самым, пока отравленная публика напрягает силы правопорядка. Если история происходит в небольшом городке, эта распря вполне может стать массовыми беспорядками.

Вскоре после восьми часов вечера Майк передал свой пост у двери своему сыну-подростку Робби. Тоскующий по дням детства и весьма раздражённый тем, что отец не разрешает сегодня выходить на улицу, Робби раздаёт большие горсти конфет. Просто чтобы проявить вежливость, он делает то же самое, когда приходит полиция, восстанавливающая путь Кэрол Брэдли. Очевидно, Робби понятия не имеет, что произошло с Кэрол, но пару конфет офицеры уносят с собой. Если полиция сотрудничает с персонажами, эти конфеты могут стать важной уликой. Если же нет – то набором особенно мучительных воспоминаний, только что переданных несколькими вооружённым патрульным.

Если персонажи сами не владеют магией, они не смогут убрать уже поглощённые воспоминания, но они могут не дать Робби раздать ещё больше конфет, и они могут попытаться заставить детей вбросить те, что у них уже есть. Персонажи также могут попытаться прекратить худшие происшествия и побудить людей вернуться домой. С восходом солнца первоначальные беспорядок и паника пройдут, и люди восстановятся от чужих воспоминаний. «Отголоски» могут случиться, если кто-нибудь съест оставшиеся конфеты, но проверка не найдёт никаких подозрительных веществ в жертвах или угощениях. Всё происшествие постепенно станет просто ещё одной историей о вышедшем из-под контроля Хэллоуине.

Что же касается Миранды, то она продолжит забирать воспоминания за деньги и продавать их по высокой цене. Если персонажи её отслежат, она будет отстаивать нравственность своей деятельности, но они могут угрозами заставить её прекратить. Она также готова исполнить свой ритуал над персонажами, если им плохо спится по ночам (или дням). При достаточно сильном стимуле она может даже забрать воспоминания у нежелающей этого цели.

Варианты

- **Бритвенные лезвия Оккама:** По всему Миру Тьмы чудовищные, но в остальном обычные люди убивают свои семьи и соседей под прикрытием Хэллоуинского веселья. Их мотивы простираются от денег и мести до простой жестокости. Пока персонажи отвлечены кризисом вроде описанного ранее, их враги могут воспользоваться возможностью, чтобы атаковать друзей и семью персонажей.

- **Испорченная кровь.** Некоторые вампиры рассказывают собственные истории о хэллоуинской паранойе. Каждый год в нескольких городах, говорят они, оккультная ветвь Католической церкви отравляет соблазнительных молодых жертв священными ядами. Эти яды делают людей бесстрашными и простыми целями для заманивания, но убивают любого вампира, достаточно глупого, чтобы попробовать их. В других версиях легенды Хэллоуин заменён на такие праздники, как Пасха или Первое мая, или же Церковь заменяют на ЦРУ, МИ5 или любую тайную организацию вампиров.

Круги на полях

Добавлено [james](#), 12:01 EDT (8 комментариев)

Сегодняшний пост в очередной раз вызван несколькими жалкими психами и СМИ, больше заинтересованными в рейтинге и трафике, чем в правде. Но сегодня это будет пост не о силе молитвы или целительной энергии магических камней. Нет, его тема настолько древняя, что заставит вас искать ваши виниловые пластинки. Конечно, я говорю о кругах на полях. Взгляните. Мы довольно рано нашли эту жемчужину:

Явление кругов на полях не ново. О первых кругах сообщали в Англии в начале 1970-х, когда относительно простые «кольца» начали появляться на злаковых полях. Вскоре они

были вытеснены более сложными изображениями, зачастую напоминавшими кельтские узоры или даже фрактальные узоры. К концу того десятилетия по всему миру сообщали о сотнях кругов.

Конечно, к концу десятилетия пара шутников не только призналась в создании большей части кругов на полях в Англии и Шотландии, но и продемонстрировала свой метод создания телевизионщикам. Заметим, почему это не упоминается. Правда, тем более очевидная, не должна мешать хорошей истории.

Итак, я не сомневаюсь, что фермер в этой истории не мог объяснить странные узоры на своём поле. Я бы тоже был удивлён, если бы проснулся и обнаружил, что мой двор украсили кольца и спирали. Но я бы не стал предполагать, что мой газон выделили для контакта существа извне. Стоит заметить, что фермер, похоже, довольно спокойно отнёсся ко всему этому. Рад за него.

Увы, не сомневаюсь, что его поле вскоре будет ещё больше истоптано, но не пришельцами, а толпой верящих во всякую ахинею, готовых предложить собственные суеверные ответы на вопрос о том, что здесь произошло. Фактически, они уже начали это делать:

Джерemi Уилтон – известная личность в сообществе «цереологов», людей, изучающих круги на полях. Из-за короткой бородки, седеющих волос и осторожной манеры поведения он выглядит скорее как университетский профессор, чем как исследователь паранормального. «Будет высокомерием предполагать, – говорит он за чашкой кофе, – что нет ничего, что наша наука уже не объяснила – особенно, когда наши предки это вполне понимали. В мировой мифологии есть множество могущественных существ, общающихся с человечеством через природные знаки. Мы фактически закрыли глаза на подобные истины; разве есть что-то удивительное в том, что они могли прибегнуть к более явным демонстрациям?»

Возможно, ещё более постыдной, чем множество оккультных объяснений кругов, является реакция науки. Кольцевые заболевания растений, шаровые молнии и даже русские лазеры – всё это приведено доверчивыми учёными в качестве объяснений кругов.

Какой стыд, дорогие читатели, ведь достаточно всего двух людей с доской.

История

Большинство людей не осознают тот уровень усилий, которого требует жизнь члена современного культа конца света. Будет ли подходящей жертвой замороженный козёл? Если же нет, то как будущему жрецу последних времён раздобыть живого козла, и уж тем более вытащить его на жертвенное поле до полуночи?

Такого рода вопросы часто беспокоили разум Эдди Самсона. Эдди был лидером группы культистов в свободное время, чьи боги были больше обязаны автору комиксов Джтре Кирби и писателю Г. Ф. Лавкрафту, чем какой-либо настоящей мистической традиции. Но недавно Эдди раздобыл настоящую магию в самом невероятном месте: в файлообменной сети в Интернете.

Документ, который загрузил Эдди, был сканом брошюры 16 века, описывающей узоры на полях поблизости от Хартфордшира в Англии. Эти узоры, предположительно созданные самим Дьяволом, вызвали глубокий отклик в душе Эдди. Как только он увидел их, он не мог выкинуть их из головы. Он делал их наброски, пока ждал автобус, во время работы в копировальном центре, и когда смотрел эротические триллеры на ночном кабельном канале.

Со временем Эдди убедил одного из своих сторонников присоединиться к нему в вытаптывании узоров на поле рядом с магистралью. Затем они принесли в жертву (точнее, разморозили) козла и покурили травки, просто на всякий случай. Как раз тогда, когда они выдохлись и поняли, что ничего не произойдёт, Эдди что-то почувствовал. Его глаза ослепли, его сердце прекратило биться, и он мог слышать лишь крики своего друга. Потом

крики прекратились, и он услышал голос. Низкий, гулкий и высокомерный, он сказал Эдди, что тому лучше продолжать делать эти знаки, а иначе он придёт за ним.

Когда его сердце снова забилося, а глаза заработали, почти настал рассвет. Его друг был мёртв. Эдди неуклюже расчленил его тело и выбросил в ближайшую речку. А затем Эдди уехал назад в город и пошёл на работу.

Мотивация

Полиция, разыскивающая останки друга Эдди или проводящая расследование по их поводу, будет, скорее всего, вовлечена в эту тайну, так же, как и родственники и друзья покойного. Журналистов может заинтересовать либо убийство, либо вереница кругов на полях. У работников фермы и страховых агентов также есть причина расследовать этот акт вандализма.

Сюжет

Некоторые странные явления проскальзывают незамеченными никем, кроме наблюдавших их людей и тех, кому приходится расхлёбывать их последствия. Круги на полях слегка отличаются: они большие, они заметные, и общественность обожает их. Тем более, когда круги появляются в полумиле от разрубленного трупа.

Что характерно, место, где Эдди проводил ритуал, привлекло толпы посетителей – исследователей оккультного, репортёров и просто зевак. Подобная активность едва ли понравилась Лиз Квинн – управляющей корпоративной зерновой фермой, где Эдди и совершил ритуал. Хотя Лиз готова сотрудничать с полицией и СМИ, она или зеваки, которых она пытается отвести, могут случайно уничтожить улики.

Аутопсия найденных частей тела сбило власти с толку. Похоже, у жертвы было сильное отравление дымом вместе со смертельной токсической реакцией на горящую пшеницу, покрытую обычными пестицидами. (Реакция на тот же дым могла заставить Эдди слышать голоса.) Единственным доказательством преступления является ужасный способ избавления от тела. Если персонажи не помогут полиции, то ей потребуется какое-то время для идентификации жертвы, поскольку об её пропаже ещё не заявляли.

На месте работы Эдди персонажи узнают, что он приходил ненадолго утром после ритуала, взял расчетный чек и ушёл. Его шкаф наполнен фотокопиями набросков, в основном изображающих символ на поле и аналогичные символы. Его коллеги видели его рисующим, но для них эти символы ничего не значат. Они также заметят, что он не платил за эти копии.

Первоначальный шок Эдди прошёл, но он практически в парализующем мысли ужасе. Он всегда был за конец света, но это потому, что он считал, что сможет предвидеть его. Теперь, когда его жизни угрожают, он напуган. Как только он сможет обналичить свой чек, он выедет на дорогу, останавливаясь каждый раз, когда он осмелится сделать ещё круги.

Если персонажи поймают его или вступят с ним в конфликт, он даст паническое объяснение того, что произошло в ночь ритуала, и попытается объяснить, почему он продолжает делать круги. Он будет сопротивляться любым попыткам задержать его, но лишь в крайнем случае прибегнет к насилию; Эдди знает, что он никогда не умел хорошо драться. У персонажей может получиться успокоить его, но они не смогут убедить его прекратить создавать круги. Даже если его посадят (за вандализм, расчленение трупа друга или применение насилия при захвате), Эдди найдёт способы создавать круги – выцарапывая их на стенах, рисуя их пюре, даже вырезая их на своей коже. Просто на всякий случай...

Варианты

- **Спиральная болезнь.** Обратники знают, что учёные наполовину правы: круги на полях и «ведьмины кольца» могут быть следствием заболевания. Но это заболевание совсем не настолько простое, как грибковая инфекция. В мире духов эти узоры выглядят как тёмные и прогнившие чёрные спирали, распространяющиеся на многие километры.

Эти спиральные узоры – симптомы своего рода духовного омертвения, при котором духи смерти и разложения медленно пожирают изнутри распухшими и ещё живыми духами роста.

• **Злаковая криптография.** Круги на полях – это созданные людьми сигналы, которые должны увидеть в небесах, и не боги или пришельцы, а другие люди. Каждый «настоящий» круг содержит тайное послание, предназначенные для получения людьми, глядящими на спутниковые изображения. Это могут быть люди из тайных правительственных организаций, сверхъестественных тайных обществ или просто другие любители из Интернета. Эдди мог случайно послать сигнал бедствия. Или приказать нанести удар...

Исчезнувший

Кому: Даниель

От: Моника

Даниэль,

Мы только что зарегистрировались. Воспоминания о поездке сюда слились в одно смутное пятно...ухабистое пятно! Но это стоило того. Аманда и я, как ни странно, получили отдельные комнаты. Обещаю, завтра утром напишу больше.

Кому: Даниель

От: Моника

Не могу найти Аманду. Наверное, она рано ушла; мне, как всегда, везёт – она единственная, кто говорит на французском. Нужно найти её. Обещаю, после полудня напишу больше

Кому: Даниель

От: Моника

Боже. Ну, это то письмо, которое я тебе обещала. Но в нём нет хороших новостей. Я вроде как схожу с ума.

Аманда пропала. Я спросила администратора со стойки регистрации, не видел ли он, куда она пошла. Он сказал, что не знает, о ком я говорю. Я сказала, что ищу девушку, с которой приехала...он ответил, что я приехала одна!

Может, это моя вина? Я плохо говорю на французском, а английский здесь никто не знает. На самом деле, они и по-французски не говорят, это всё местный диалект.

Ты что-нибудь знаешь о том, как связаться с посольством?

Кому: Даниель

От: Моника

Я вломила в её номер. Он совсем не такой, каким я его видела прошлой ночью. Даже обои другие. Правда, меня поймали. Теперь меня выгнали из отеля. Они относятся ко мне так, словно я сумасшедшая. Также думает и полиция.

Они что-то сделали с ней. Я знаю это. Но почему? Всё, что мы делали – это помогали людям с утешением. В совершенно другой стране!

Слушай, позвони мне на телефон. Это GSM, здесь должна быть связь.

Кому: Даниель

От: Моника

Боже. Я знаю, в чём дело. Когда мы помогали в клинике, она, должно быть, что-то подхватила. Что-то ужасное. И они забрали её, чтобы остановить вспышку эпидемии.

Я совсем одна. Я едва знаю язык. И я даже не знаю, где посольство. Что мне, чёрт возьми, делать?

Кому: Даниель
От: Моника
Даниель?
Ты получаешь мои сообщения?

Кому: Моника
От: Mailer Daemon
Ваше сообщение не может быть отправлено по следующим причинам:
– Пользователь не существует

История

Все теряют время. У всех есть часы, дни, даже недели, которые они просто не помнят, словно они и не происходили. Но большинство людей не жалуется. Зачем? Если бы это было важно, они бы запомнили.

Многие из нас даже теряют людей. Лучший друг из начальной школы, которого не помнит мама. Милый парень с вечеринки, чей номер, как оказалось, не обслуживается. Знакомы по Интернету, который исчез с лица земли. От этого обычно нет никакого вреда. Никто особо не расстраивается. Иногда на мгновение возникает мысль «но что, если они на самом деле никогда не существовали?» – а потом люди просто продолжают жить дальше.

Правда в том, что многие из этих исчезновений не просто последствия плохой памяти – они работа внешней силы.

Представьте маленькие облака бессистемно организованных мгновений и людей, похожие на плавающий в море планктон. Аналогично планктону, у людей есть хищники – *Хищники*: огромные звери, с которыми мы делим то же море. Звери, которые наталкиваются на нас и беспрепятственно поглощают. Эти Хищники также мало похожи на нас, и имеют к нам такое же далёкое отношение, как и киты к планктону.

Когда один из этих зверей откусывает от вселенной, укус оставляет дыры. Но наши жизни заживают: они перестраиваются, чтобы снова быть почти осмысленными. В большинстве случаев. Иногда у Хищника развивается пристрастие к моментам и людям с определённым вкусом. Хищник пожирает их, кусок за куском, и оставляет лишь горстку воспоминаний. Когда он снова проголодается, то отправится искать людей и времена с тем же вкусом, постепенно поглощая целые системы людей и событий.

И это вот-вот произойдёт с персонажами.

Мотивация

Хищник, по сути, случайно выбирает цепочки жизней для поглощения, так что персонажи могут стать его жертвами без какой-либо причины вообще. Но, чтобы теснее связать эту историю с текущей хроникой, внимание Хищника может привлекать вмешательство в паранормальное. Возможно, одна из крупных побед или неудач персонажей разожгла аппетит гиганта.

Сюжет

Исчезновения начинаются с персонажа Рассказчика. Он должен быть кем-то важным для одного или нескольких персонажей из труппы, но при этом без сильных связей со многими другими персонажами Рассказчика. Человек, отсутствие которого обнаружат только персонажи труппы. (Если история происходит внутри хроники, то вы можете намекнуть на эту историю заранее, позволив периферийному персонажу исчезнуть в ранней, не связанной с этой историей.)

Пропавшего не только нельзя найти, о нём ещё и не остаётся никаких записей. Коллеги забыли его. Бывшие возлюбленные отрицают, что встречались с ним, или также пропадают. В публичных записях (таких, как записи о водительских правах или налогах)

нет больше никакой информации о нём. Он исчезает даже со всех фотографий, которые были у персонажей.

По мере расследования персонажи обнаруживают, что они сами постепенно становятся менее реальными. Сначала их перестают признавать неодушевлённые вещи – банкоматы отказываются давать деньги, ключи от дома не находятся, автоматические двери не открываются. Затем воспоминания людей, знающих персонажей, становятся всё более смутными, доходя в итоге до такого состояния, когда люди больше не узнают персонажей. Это может произойти со всеми персонажами одновременно, или это может затрагивать только по одному из них за раз.

Хотя на своём плане существования Хищник может вести богатую, насыщенную жизнь, к нашему плану он приближается, только когда хочет пообедать. Единственный его способ взаимодействия с нашим миром – это поглощение частей человеческих жизней. Все взаимодействия с Хищником или попытки сопротивления ему сосредотачиваются вокруг этих фактов.

Персонажи могут защититься от Хищника, оставаясь в группе и бодрствуя – пока они сосредотачивают внимание друг на друге, они слишком тесно связаны, чтобы исчезнуть. Аналогичным образом, упрочнение их связей с другими людьми делает поглощение персонажей менее вероятным. Нахождение рядом с древними, хорошо известными или как-то ещё связанными со множеством людьми местами, такими как церкви, школы или знаменитые памятники, также может удержать Хищника.

Чтобы навсегда спастись от Хищника, персонажи должны либо бросить ему вызов, найдя способ увековечить память о жизнях тех, кого он поглощает, либо насытить его, намеренно отпустив воспоминания. Если они выберут второй вариант, то им придётся позволить Хищнику поглотить последнего, важного человека – вероятно, одного из них. Таким образом, чтобы победить Хищника, они должны принять своё прошлое...или освободиться от него навсегда.

Оба эти решения спасут персонажей от опасности. Избавление от Хищника также может заставить его извергнуть случайные кусочки его последнего обеда. Какие части прошлого персонажей вернутся теперь, когда персонажи всё ещё в неведении, что эти части вообще происходили?

Варианты

- **Плохая память.** Почти у всех вампиров воспоминания искажаются во время торпора. Но некоторые несчастные страдают от того же недуга во время дневного сна. Эти вампиры – в остальном совершенно нормальные – помнят события, которые никогда не происходили, или помнят их не так, как остальные. В таком маленьком и параноидальном обществе, как общество Сородичей, даже здравомыслящим вампирам сложно исключить вариант, что все объединились против них.

В то время, как вампиры, прошедшие торпор, реагируют осторожно, молодые жертвы этой болезни часто набрасываются на других Сородичей. Самым неблагоприятным (и потому самым пересказываемым) случаем был вампир на северо-западе Соединённых Штатов, убивший четырёх других Сородичей в отместку за воображаемое убийство его смертного брата – которого никогда не было.

- **Контроль заболеваний.** Предположение в первоначальной легенде верно: исчезновения – работа кого-то, кто пытается предотвратить вспышку эпидемии. Тем не менее, уничтожение всех следов чьего-либо существования является неподъёмной задачей. Могут ли участники заговора стирать жизни настолько совершенно через одни лишь манипуляции бюрократическими структурами, или же «они» используют более пугающее оружие?

Крюк

«Хорошо, я знаю одну. Рассаживайтесь вокруг, дамы».

«Однажды ночью (тёмной и ненастной, конечно же) моя кузина каталась со своим парнем. Они потеряли ключи где-то в районе Оук-Стрит. Заднее сиденье, радио со спокойным джазом и всё прочее в этом духе. Как вдруг, в то время, как сами знаете кто приближался к третьей базе, радио переключилось на новости».

«Это оповещение о чрезвычайной ситуации, – сказала она. – Из Госпиталя Хилла для психически нездоровых сбежал мужчина. Он вооружён и крайне опасен. У этого безумца нет левой руки, и вместо неё он может использовать крюк».

«Ну, моя кузина была до идиотизма смелой, так что она хотела продолжать, но её парень вроде как потерял запал. Поэтому они вернулись на переднее сиденье и направились домой».

«К тому времени, как они добрались до дома, им удалось довести друг друга до настоящего ужаса. Не помогало и то, что они сбили енота или кого-то типа него по дороге назад. Так что они были по-настоящему рады добраться до дома её папочки. Её парень вышел из машины, затем обошёл её, чтобы открыть дверь девушке...и оцепенел».

«Он остановился так резко. Боже».

«Итак, она спросила «что, что там?», но он ничего не сказал, просто продолжил в ужасе смотреть. Она толкнула дверь и повернулась посмотреть...после чего она тоже испытала шок. Он говорил, что она даже упала в обморок».

«Потому что там, на двери...висел крюк!»

История

Моисей Эзекиел Макдональд родился давным-давно. Слишком давно, что он осознаёт каждый раз, как просыпается. Но когда-то он был слишком молод – слишком молод для того, чтобы вступить в армию и плюнуть в лицо фюреру. Однажды, когда Моисей гулял по лесу, он встретил Дьявола, или, по крайней мере, кого-то с подходящим ростом. Итак, Моисей никого не боялся, ни немцев, ни Дьявола, и они сразу перешли к разговору.

«Дьявол, – сказал Моисей, – Как мне попасть в армию?»

«Соври, – ответил Дьявол. – Я бы так и поступил».

«Дьявол, у меня даже борода не может вырасти. Отдам тебе свою душу, если выручишь меня».

«У меня множество душ, – сказал Дьявол, – но я наверняка смогу что-нибудь придумать. Вот что я тебе скажу – отправляйся в город, запишись в армию, и я обеспечу, чтобы ты попал туда и поучаствовал в бою».

Итак, Моисей пожал руку Дьяволу и отправился в город. Его и правда взяли, и спустя год он уже голодал в окопе во Франции. Однажды, во время наступления, он наступил на мину. Лежа и истекая кровью, он снова увидел Дьявола.

«Ты пришёл за моей душой, Дьявол? – спросил он.

«Сынок, я уже говорил, что мне не нужны души. Но я тут помираю от голода. Всё мясо испорчено и обуглено. Полагаю, тебе не нужна эта рука?»

Моисей начал спорить, но осознал, что остальное его тело было разворочено, и только его левая рука осталась невредимой. Сделка есть сделка, так что он позволил Дьяволу отгрызть руку.

«Ты прямой человек, – сказал Дьявол. – И мне не нужны такие люди в аду. Убей ещё одного человека для меня, когда вернёшься домой, и я обеспечу, чтобы ты прожил хорошую, долгую жизнь».

И правда, спустя час Моисей нашёл какой-то француз и отвёл в безопасное место. Когда он восстановился, Моисей приплыл назад в Соединённые Штаты, и убил своего зятя в тот же день, как спустился с корабля.

По крайней мере, так всё это помнит Моисей. Вот почему он заперт в психиатрической лечебнице последние 60 лет.

Мотивация

Работники больницы или сотрудники правоохранительных органов попытаются вернуть Моисея и являются подходящими протагонистами. У Моисея также могут быть живые родственники, опасаящиеся, что он нападет на них. Подростки и другие могут встретить сбежавшего безумца на пустынной дороге.

Сюжет

История начинается, когда Моисей снова сбегает из психиатрической лечебницы, убив при этом служащего больницы.

Воспоминания Моисея повреждены; у него было минимум две переломных встречи с могущественной сверхъестественной силой, и он сильно упростил их. Каждый раз она проявляла мимолётный интерес к его проблемам и немного помогала ему. Это существо может быть магом, духом, вампиром с кровавым чародейством или неизвестным существом – возможно, тем, что уже сыграло свою роль в вашей хронике. Но для Моисея оно во всех отношениях также может быть Дьяволом.

Основа воспоминаний Моисея, несмотря на подмену понятий, верна: он пожертвовал свою руку существу, и это существо продлило его жизнь и улучшило здоровье. Сверхъестественная защита держит Моисея в форме, несмотря на годы заключения, и позволяет ему восстанавливаться от травм с необыкновенной скоростью. Хотя его раны на самом деле не исцеляются быстрее, чем у обычного человека, Моисей может отмахнуться от боли и продолжать двигаться, даже в случае боли, которая бы вывела из строя других смертных. Используйте характеристики Охотника на нежить (**Книга правил Мира Тьмы**, с. 207) для Моисея и позвольте ему игнорировать штрафы за раны.

Моисей заменил свою левую руку старомодным протезом в виде крюка. (Из-за сверхъестественного влияния работники больницы не смогли убрать крюк. Вместо этого они заставили Моисея укутать его тряпками – которые он снимает при побеге.) Хотя первоначально он был левшой, Моисей умело выполняет сложные задачи своей правой рукой. Он втайне заточил свой крюк до бритвенной остроты, и с помощью него калечит или убивает любого, кто посягнет на его свободу. Крюк наносит летальный урон.

Доктор Паула Коннели управляет Госпиталем Хилла для психически нездоровых с 60-х годов, и она твёрдый приверженец традиций. Хотя госпиталь принял несколько молодых докторов и новых терапевтических стратегий, Паула продолжает делать из него практически тюрьму, считая, что пациентам нужна защита друг от друга, так же как и её персоналу и обществу нужна защита от них. Она хорошо осведомлена о способностях Моисея к насилию; он сбегал три раза, и его ловили. Госпиталь не писал официальных отчётов об этих побегах, но слухи о маньяке с рукой-крюком в лесах рядом с госпиталем никогда не утихали. Во избежание любых вмешательств в управление госпиталем Паула делает всё возможное, чтобы скрыть эти побеги. Однако, она в конце концов будет сотрудничать, если персонажи ей будут по-настоящему необходимы.

Моисей, тем временем, бродит по густым лесам, живя охотой на дичь. Он желает лишь оставаться свободным, но у него недостаёт множества социальных навыков, и он не умеет водить. Учитывая, что госпиталь спрятан глубоко в лесу, наилучшим шансом избежать разыскивающих для Моисея будет заставить кого-то другого – скорее всего силой – помочь ему. По ночам он стоит в пределах видимости у дороги, ожидая, когда какая-нибудь машина замедлится или, что ещё лучше, остановится.

Варианты

- **Перевёртыш, перевёртыш.** Безумца можно опознать по крюку вместо руки...и только по нему. Его внешность изменчива, он может принять вид любого, кого захочет, но не может отрастить потерянную руку или снять протез.

- **Столкновение с правдой.** Настоящая история не о крюке, а о том, как пациент потерял свою руку, и о том, кто запер его, чтобы сохранить это в тайне. Моисей отдал свою руку руку после того, как взял странный, металлический объект, найденный на

обочине. Вскоре приехали люди в тёмных костюмах и забрали его в госпиталь, и теперь никто ему ни за что не поверит.

Метка изготовителя

FW: ВНИМАНИЕ! ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧИТАЙТЕ!

Прикреплённый файл: Drugz.jkt

Торговцы наркотиками используют новую, опасную стратегию по продвижению своего бизнеса. Как обычно, ЦЕНОЙ безопасности наших детей. Чтобы заманить невинных детей, они предлагают временные татуировки с голубыми звёздами или популярными персонажами мультфильмов. Когда ребёнок трогает, лижет или наносит такую татуировку, она выпускает ЛСД («кислоту»), вызывая эйфорию и галлюцинации.

Это неочищенное ЛСД зачастую производится в подвальных лабораториях, и в него добавляют яды, такие как СТРИХНИН.

Обычно они распространяют этот опасный продукт, используя других детей, надеющихся на новую дозу. **ОНИ ПРЕВРАЩАЮТ ДЕТЕЙ В НАРКОМАНОВ И НАРКОТОРГОВЦЕВ.**

Хотя обычной целью являются младшеклассники, на прошлой неделе от этого умер старшеклассник в Спрингбруке. **УЖЕ ПОГИБЛИ ДЕТИ. ПОЖАЛУЙСТА, ПЕРЕШЛИТЕ ЭТОЙ ПОМОГИТЕ РАСПРОСТРАНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ.**

История

Самые страшные предупреждения всегда приходят слишком поздно. Люси Холмс узнала, что у неё рак поджелудочной железы, когда ей оставалось жить всего несколько недель. Её муж Саймон и сын Джона продолжали пребывать в шоке даже тогда, когда надо было начинать горевать.

Люси и Саймон были женаты 12 лет и ещё встречались четыре года до этого – со времён старшей школы. Саймон не представлял, как жить без неё, не говоря уже о надежде на отношения с кем-то ещё. Спустя месяцы, в которые он один воспитывал своего сына, депрессия Саймона стала сильнее и темнее. Он пытался вернуться в церковь. Он пытался совершить самоубийство. Он не смог сделать ни то, ни другое.

Даже до смерти своей жены Саймон был мужем-домохозяином. Он владел своим собственным бизнесом: варил ЛСД, экстази и метамфетамины в подвале, после чего продавал в крупных размерах местным торговцам. От этого шла неплохая прибыль, и, пока Джона был в школе, у Саймона было достаточно времени для чтения. Саймон начал с книг по самопомощи с горем, затем перешёл к книгам по мистицизму и, наконец, к размышлениям экстрасенсов из ток-шоу. Он нашёл отрывок, изменивший его жизнь, в словаре ангелов. Там говорилось, что ангел Габриель рассказывает каждому ребёнку секрет при рождении, словно оставляя отпечаток пальцев на душе.

В нём что-то щёлкнуло. Саймон больше не баловался наркотиками, но он помнил ощущения своей молодости, когда некоторые из его трипов чувствовались как полёты над поверхностью какой-то большей, внутренней истины. Он подумывал повторить их, но понял, что был слишком стар, и что он бы упустил всё удовольствие. Он знал, что если взглянет внутрь себя, то найдёт только унылую и одинокую дыру. Если он хочет узнать секрет того, как снова найти Люси, то ему понадобится кто-то не настолько испорченный и разрушенный. Поэтому он разыскал своего сына.

После того, как мальчик испытал несколько трипов, Саймон понял две вещи. Первая была результатом небольшого несчастного случая в лаборатории: он смог последовать за своим сыном в его путешествии, смешав пару капель собственной крови с кислотой. Во-вторых, секрет (единственный секрет) в душе Джона не принёс Саймону никакой пользы – это был ментальный чертёж крыла механической птицы, изготовленного из металла, который никогда не перестает лить слёзы. Очаровательно, прекрасно, но не то, что он хотел знать. Ничего о том, что будет дальше, ничего о том, как связаться с его женой.

Саймону нужно увеличить число подопытных. Он сделал больше доз из крови и наркотиков и сказал Джоне раздавать их в школе.

Мотивация

Учителя или родители школьников, естественно, будут озабочены проблемой наркотиков в школе. Преступников, участвующих в торговле наркотиками, также может обеспокоить явный разрыв в цепочке сбыта: кто этот новый парень, продающий галлюциногены, и что, если он начнёт расширяться на более прибыльный подростковый и взрослый рынок? У полиции возникают те же вопросы, хотя, очевидно, по другим причинам.

Сюжет

В начале истории директор Генри Эдвардс узнаёт о происходящей среди учеников торговле временными татуировками, сопровождаемой странным поведением на школьном дворе и вне его. Хотя он ещё не заполучил эти татуировки, он понимает, что это сложная торговая сеть со множеством уровней из детей, действующих как продавцы и распространители, и всё это ведёт к кому-то наверху. Генри пока что не знает этого, но человеком наверху является девятилетний Джона Холмс.

Саймон перестал – практически – воспринимать своего сына как человека, и не особо задумывается о том, как его воспринимает Джона. Он явно не понимает, что мальчик подражает ему и продаёт наркотики за деньги. Конечно, пока его план преуспевает, Саймон редко видит что-то, кроме внутренностей своей лаборатории и наркотических грёз подопытных. Его первоначальный поиск – открытие природы жизни после смерти – расширился вместе с ростом его увлечённости скрытыми секретами мира. Он даже не замечает, что его сын занимается покупкой продуктов.

Когда Генри или кто-либо ещё наконец свяжется с полицией, она передаст дело детективу из отдела по борьбе с наркотиками Артуру де Марино. Преданность Артура разделена – он работает постоянно на полицию и частично на местного наркобарона – но оба его босса хотят, чтобы в начальной школе не было несанкционированных сделок. Артур нерасположен к сотрудничеству с другими персонажами: он не хочет, чтобы кто-либо замечал его ошибки, и он также искреннее чувствует, что расследование – это его работа, и что он лучше знает, как ею заниматься.

Татуировки сделаны из кусочков промокательной бумаги с грубо сделанными оттисками. Это не очень хорошие татуировки – просто бумага, вымоченная в галлюциногене, с небольшим количеством цветных чернил спереди. Обычно Саймон поставил бы на них свою метку изготовителя – голубую звезду. Но он пытается избегать внимания своих обычных покупателей, и потому даёт Джоне пустые татуировки. Мальчик купил оттиски и чернила на свои собственные деньги, и использует их, чтобы «клеить» свои товары различными популярными фигурами.

Когда человек наносит татуировку, она оставляет размытую метку на коже, и вскоре приходит чувство эйфории, а после неё серия странных, символических видений с возможными вкраплениями видений прошлого или будущего. В отличие от обычных кислотных трипов, у этих переживаний зачастую нет очевидных причин в окружении принявшего наркотик. Любой персонаж, пробовавший ЛСД, может заметить разницу. Саймон переживает трип вместе с использующим татуировку человеком.

Хотя Саймон отделился от повседневной жизни, он опасный и хорошо подготовленный противник. Среди секретов, которые он собрал, среди видений башен без окон, безглазых людей и волков, пожирающих миры, есть более практически полезные кусочки. Он знает, когда персонажи столкнутся с ним, даже если не знает деталей. Он также знает обрывки информации о них (как и о многих других людях). Если персонаж или их группа совершали какой-либо страшный грех, Саймон будет знать об этом и попытается договориться или шантажировать их.

Если вступить с ним в стычку и затем оставить в покое, то он не будет преследовать персонажей. В конце концов, он просто хочет заниматься своими поисками.

Варианты

- **Шокирующие наклейки.** Старшеклассник возвращается к своей парте и обнаруживает, что одна из его тетрадей покрыта детскими наклейками. Он начинает отдирать их, но при контакте с кожей наклейки выделяют мощный стимулятор. За минуты он получает слишком большую дозу и умирает от сердечного приступа. Кто разместил эти наклейки? Откуда они узнали о его больном сердце?

- **Что защищает их.** Татуировки не вызывают никаких галлюцинаций – школа на самом деле населена призраками. Татуировки, которые дети делают и продают, защищают их от бродящих по коридорам духов мёртвых. Почему учителя не могут заметить эту угрозу?

Мексиканское домашнее животное

«Ага, я знаю миссис Дженкинс. Она жила здесь где-то лет шесть. Славная леди, но немного...ну, я не хочу сказать ничего плохого, но она всегда казалась чуточку слишком радостной. Словно это всё какое-то притворство или что-то в этом роде. Конечно, если бы мой муж умер от странной болезни, я бы тоже могла стать чем-то вроде фальшивки».

«Он умер примерно год назад...вскоре после того, как у них появилась эта собака. Вернее, после того, как у неё появилась эта собака. Его я с этим животным никогда не видела».

«Она сказала, что нашла её в центре города, но я считаю, что она нашла её в Мексике. Именно там они были как раз перед тем, как я впервые увидела эту собаку, и там её муж и заболел. Чертовски жуткая тварь. Она движется почти бесшумно, и временами я вижу, как она смотрит на меня с крыши её дома этими большими, блестящими глазами. Клянусь, даже когда её выгуливают, она выглядит так, словно примеривается ко всем для драки».

«Она говорит, что это собака, но похожа больше на крысу».

История

Некоторые вещи должны оставаться снаружи. Крысам не место в доме. Духам не место в материальном мире.

Памела Дженкинс нарушила оба правила. Справедливости ради, её дух – Фетч – не совсем крыса. У крыс нет таких маленьких, похожих на человеческие рук. И они обычно не вырастают до метра в длину.

Фетч – одно из тех существ, которые обычно живут на границе нашей удобной реальности, процарапывая и прогрызая себе путь в неё. Такие духи редко прорываются; наш мир окружают толстые стены, а их защитники свирепы. Однако, некоторые могут войти в него, если их пригласить.

Памела и её муж, Митчелл Дженкинс, женились скорее из-за страсти, чем по любви. Он хотел быть чародеем, а она была его верной ученицей. По будням они ходили на работу: она была страховым агентом, он был разработчиком информационных систем. По субботним ночам они работали над расшифровкой секретов магии. На самом деле, ничего не происходило, но Митчелл уверял жену, что они становятся всё ближе.

Это работало первые пару лет. Они переехали в пригород, приобрели большой дом с большим бассейном, и съездили в отпуск за границу. Переломной оказалась их последняя поездка в Канкун. После того, как она стала сыта по горло осторожному и тщательному отношению Митчелла к каждому провалившемуся ритуалу, Памела выгнала его из номера отеля и попыталась сделать кое-что слегка другое. Принесла в жертву большую крысу, которую она нашла за рестораном неподалеку, она совершила призыв со всей яростью и отчаянием, которые она чувствовала по поводу зашедшего в тупик брака и разрушенных магических амбиций.

Что-то ответило ей. Почти неразумный дух голода, которого можно идентифицировать с вечными терзаниями и стараниями без какого-либо результата, прорвался и поселился в труп крысы. Позже тем вечером Митчелл вернулся в номер отеля с потрёпанным букетом роз в руках и увидел, как его жена обнимает окровавленную крысу.

Митчелл помог жене провезти существо домой, но у него остались сомнения в том, что это действительно демон извне пространства, как она утверждала. Да, зверь, которому Памела дала имя «Фетч», был необычно большой крысой, но Митчеллу было сложно поверить, что это на самом деле мистический успех, как говорила Памела. Он подозревал, что Памела не в себе.

Памелу же её муж раздражал всё больше и больше. Он не понимал её так, как понимал её новый питомец. После всех их попыток и провалов призвать существо из бездны, её муж не мог поверить, что Фетч является чем-то кроме крысы (или же, как он подумал, когда Фетч вырос, уродливой собаки). Она была вполне уверена, что он изменяет ей.

Фетч, тем временем, испытывал то, о чём он никогда даже и не думал раньше: его любили. Его госпожа качала его, пела ему, кормила своей кровью и волосами, чтобы поддерживать в нём жизнь. Единственным временем, когда эта любовь прекращалась, были её споры со своим супругом. Однажды Фетч укусил Митчелла и заразил того изнурительной болезнью. Митчелл умер спустя несколько месяцев.

Фетч не просто переносчик болезни – он её жертва. Несмотря на то, что Фетч разжирел на крови и любви хозяйки, существу стало хуже от болезни, убивавшей его носителя-крысу. Памела не знает, что, так же как Фетч вселился в крысу, дух заболеваний и поглощения вселился в болезнь внутри неё. Фетч умирает.

Мотивация

Соседи Памелы подозревают, что её домашнее животное является чем-то нездоровым, веря, что это опасная собака, крыса-мутант или чудовище. Также она ещё не получила страховое возмещение за жизнь мужа, так что один или несколько персонажей игроков могут представлять её или страховую компанию в процессе расследования. У доктора или другого медицинского специалиста, лечившего Митчелла, могли возникнуть подозрения. Памела может связаться со сверхъестественным существом или экспертом, если решит, что тот сможет помочь ей узнать оккультные тайны или спасти Фетча.

Сюжет

Памела Дженкинс впервые за многие годы практически счастлива. Она осознаёт, что Фетч убил её мужа, но это не совсем её вина, и она всё равно собиралась разводиться. Хотя ей пока не удавались больше заклинания, она считает, что близка к успеху. Пение на латыни и причудливые символы Митчелла были неправильной тактикой: маги, как решила Памела, заключаются в боли, гневе и воле.

Болезнь, убивающая Фетча, по мере усиления заражает других, начиная с соседей. Поскольку Памела призвала этого духа, она остаётся здоровой, но её любимый питомец стал переносчиком для духовной заразы, которая может убить десятки, если не сотни людей. Болезнь убивает свою жертву в течение недель, постепенно блокируя их способность усваивать пищу. Они медленно умирают от голода.

Памела не осознаёт природу этой проблемы, но твёрдо намерена найти лекарство для болезни Фетча, поскольку её фамилльяр – единственное существо, которое для неё что-то значит. Она работает над планом скормить Фетчу всё большие жертвы, начиная с крыс и собак. Если это не сработает, она перейдёт к человеческим детям, а затем к взрослым. (Памела не осознаёт, что начинает имитировать псевдонаучные методы своего последнего мужа.) В качестве части своего плана она делает список очередности людей, которых она была бы не против увидеть мёртвыми – который при исследовании её дома найдут персонажи.

Любой персонаж, которого Памела сочтёт противником, может стать целью для Фетча. Хотя она вряд ли будет отдавать Фетчу конкретные команды, он ответит враждебностью ко всему, что прервёт поток любви и удовольствия, который Фетч получает от своей хозяйки. Чтобы навредить персонажу, Фетчу придётся использовать свои зубы и когти, но он может обходить физические препятствия, выходя из материального мира и затем возвращаясь обратно. Все четыре его лапы напоминают человеческие руки и имеют противопоставленные большие пальцы, что позволяет ему манипулировать объектами, такими как ручки дверей.

Если тело Фетча уничтожить, то дух болезни будет уничтожен вместе с ним. Аналогичным образом, и Фетч и болезнь исчезнут, если умрёт Памела.

Варианты

- **Предвестник.** Мексиканское домашнее животное – всего лишь разведчик армии вторжения духов. Когда крыса разужнаёт обстановку, её собраты прорвутся из их внепространственных нор и опустошат город.

- **Голодные глаза.** Крыса – лишь носитель разума и души мексиканского мага, погибшего в автоаварии. Сейчас он ищет новое тело для своего сознания.

Фантомный Абонент

Обнажённый мужчина обнаружен на чердаке

УЭСТ-ВАЛЛИ: Обычная работа няни стала пугающим приключением для местного подростка. Семнадцатилетняя Эшли Коув присматривала за детьми постоянного клиента, когда получила зловещий телефонный звонок.

«Я ответила на звонок мобильного, – вспоминает она, – так как определитель номера сказал, что это была мать [тех детей]. Но я услышала только помехи, и звуки, похожие на дыхание. Через секунду я услышала мужской голос, говоривший что-то об ужасной опасности. И потом он повесил трубку».

Коув пыталась дозвониться до нанимателя, но не получала ответа. Испугавшись, что что-то случилось с молодой матерью, Коув позвонила 911. Оператор отнёсся скептически, но согласился отправить полицию к ресторану, в котором обедала нанимательница. Но спустя минуты Коув получила другой звонок, сказавший ей «проверить детей».

Коув поняла, что она и её подопечные в опасности. Она убежала в соседний дом и снова позвонила 911. Когда прибыла полиция, они обнаружили двадцатидвухлетнего Теренса Маринелли на чердаке, голого и с пистолетом. Там же был найден дополнительный телефон, с которого, как считает полиция, Маринелли и делал звонки.

Когда она уже сидела за кухонным столом своего отца, Коув раскрыла секрет своего быстрого понимания. «Во второй раз я посмотрела на номер, а не только на имя. Это не был мобильный [матери] – это была её домашняя линия. Тогда я и поняла, что звонок шёл изнутри дома!»

История

Масштабы современной телефонной сети просто впечатляющие, она дотягивается почти до каждого дома и офиса в индустриальном мире. Мобильные телефоны точно так же теперь соединяют с этой сетью и отдельных людей. Сеть росла согласованно – работники не только расширяли её, но и постепенно совершенствовали её. Через эту сеть текут жизни и секреты практически каждого человека. Как и у всего достаточно большого и могущественного, у сети мобильной связи есть поклонники – люди, замороженные её вездесущностью и сложностью. Это фрики – жрецы и хакеры телефонной сети.

В 1986 году Логан Бруно был одним из них. При наличии телефонной трубки и 30 секунд Логан мог подслушать любой звонок в своём квартале. Междугородние звонки для него были бесплатны, а дети, которые издевались над ним в школе, всегда попадались на

получении счетов за часы секса по телефону. Он проводил вторую половину своего дня среди мусорных баков телефонной компании в поисках любых обрывков информации.

Однажды Логан забрался в технический тоннель, собирая части старого телефонного коммутатора, когда начал лить дождь. В туннеле была течь и он быстро заполнился водой. Логан утонул, почти не успев понять, что происходит. Его больше никогда не видели.

Но едва ли он исчез. Призрак Логана сбежал в телефонные системы города. Он стал одним целым с любимым левиафаном. В последующие годы сознание Логана расширялось и менялось. Он пожертвовал большей частью своих первоначальных воспоминаний, но обрёл способность слушать и обрабатывать тысячи телефонных звонков за раз. Более того, он почти мгновенно может сопоставлять и находить соотношения в этой информации, что даёт ему обширные понимание и знания о жизнях почти каждого в городе и немалого числа людей за его пределами.

Став циклопической сущностью с бесчисленными ушами, Логан понял, что ему нужна цель. То, что займёт его время. Он начал со спасения Эшли Коув от преследователя с чердака, но на этом Логан ни в коем случае не закончил.

Он решил, что хочет *помогать*.

Мотивация

Почти любой персонаж может оказаться связан с Фантомным Абонентом, поскольку он выбирает, когда и где проявиться через телефон.

Сюжет

История «Фантомный Абонент» разворачивается не так, как другие истории в этой главе. Вместо того, чтобы формировать отдельную историю в вашей хронике, «Фантомный Абонент» предназначен для создания жутковатого фонового аспекта вашего Мира Тьмы.

Короткие, наполненные помехами сообщения – обычные методы Абонента. Особый интерес для него предоставляет предотвращение насильственных преступлений. К примеру, если он услышит обсуждение преступления будущим убийцей, Абонент может попытаться предупредить жертву. Но из-за сложностей Абонента с ясным общением и неизбежно небольшой устойчивостью внимания, люди зачастую принимают его за шум из-за плохой связи, сообщника или даже самого преступника.

Когда Абонент вступает в контакт, он выбирает номер, с которого будет звонить. Обычно он выбирает номер человека, которому он звонит, или кого-то близкого к нему. Он до сих пор не осознал, что таинственные телефонные звонки из дома обычно пугают людей, которым он пытается помочь.

Приложив огромные усилия, Фантомный Абонент может симитировать голос человека, который он теснее всего связывает с используемым номером, но редко так поступает. Эта способность основана на его памяти о звонках этого человека, так что он может имитировать его голос независимо от того, живой этот человек или мёртвый. Сообщают о, как минимум, одном суициднике, которого отговорили от самоубийства после того, как он получил таинственный звонок от умершей матери.

У Абонента есть по меньшей мере смутные знания обо всём, что обсуждалось в городе по телефону в последние годы. У него также есть ограниченный доступ к новым телефонным возможностям, таким как GPS и передача текстовых сообщений. С этим и с его связью со всей местной телефонной сетью он может отслеживать персонажей и решать, когда он захочет помочь им. Он может связываться с ними, если они окажутся за пределами подконтрольной ему области, но его подслушивание и другие способности ограничены вне местной телефонной сети.

Абонент не хочет отправляться в какое-либо посмертие, и больше не помнит местонахождение своего тела. (Но он может предоставить достаточно информации для его обнаружения.) Он будет удивлён так же, как все остальные, если персонажи обнаружат тоннель, в котором он умер, и узнают о состоянии его тела. Через труп теперь проросли

кабели, словно корни деревьев, и совершенно новый коммутатор вырос в его грудной полости. Тело, как и душа, стало частью телефонной сети.

Варианты

• **Звонок незнакомца.** Телефонная сеть содержит в себе не один призрак, а миллионы. В телефонной сети могут располагаться – в спящем состоянии – крупницы каждого человека, когда-либо звонившего по телефону. Предположительно, их можно извлечь...или пробудить.

• **Определитель убийцы.** Фантомный Абонент не призрак, но тем не менее он чудовище. Живой убийца, избежавший правосудия годы назад, теперь звонит случайным людям, оставляя им подсказки к его нераскрытым преступлениям. Он признаётся в своих грехах или просто пытается позаботиться о том, чтобы люди помнили его, когда он снова будет убивать?

Исчезающий попутчик

«Странная ночь у меня была. Ну, началось это вроде в субботу. Я ехал по 18-ой прямо рядом с берегом и увидел эту девушку, пытающуюся поймать такси. Признаю, заметил я её в основном потому, что она была сексуальной, и на ней было мало одежды».

«Нет. Я просто имел в виду, что она была одета как для похода по клубам или чего-то такого. Похоже, какое-то место в стиле ретро».

«Короче, она пыталась поймать такси, а они продолжали проезжать мимо. Я подумал – какого чёрта, хорошая карма всегда пригодится, так ведь? Не говоря уже о компании. Так что я остановился и предложил ей сесть. К счастью, я, похоже, не выглядел как серийный убийца, и она забралась в машину».

«Она, эмм...ну, она казалась по-настоящему замёрзшей, так что я дал ей свою куртку с заднего сиденья. Она сказала, что её зовут Сара Купер, и что она живёт в Фентоне, так что мы поехали туда. Вначале она была довольно молчаливой, но когда она раскрылась...чувак. Я никогда не встречал такую, как она...она даже любила Вагнера, чувак. Насколько мне повезло? Это была чертовски долгая поездка, но она пролетела незаметно. Она попросила высадить её в квартале от её дома, прямо рядом с церковью. Я не хотел, чтобы ей пришлось идти, но она сказала, что её мать с ума сойдёт, если увидит, как её высаживает парень. Я высадил её и уехал домой. Я словно летел, из-за чего мне не пришло в голову, что она не дала мне куртку...или свой номер».

«Короче, это было в субботу. Прошлой ночью была странная часть. Я высадил Шона, и тогда было снова чертовски холодно. Было довольно рано, и я подумал – эй, почему бы не заехать к ней и забрать свою куртку, и может проверить, не позволит ли она мне остаться. И я отправился туда, и эта старушка открыла мне дверь. Я сказал, что ищу её внучку, и она грустно улыбнулась».

«„Вы имеете в виду мою дочь, Сару“ – сказала она, после чего закусил губу. Я вроде как удивился – эта женщина выглядела так, словно ей скоро восемьдесят будет. Я подумал, что я реально дал маху, но она посмотрела на меня и сказала: „Попробуйте церковь“».

«Я отправился туда, так? Я заглянул внутрь, и там никого не было, так что я пошёл назад к машине...и потом увидел, как моя куртка развевается сзади церкви...на кладбище. Я подошёл туда, чтобы забрать куртку, и увидел под ней надгробие».

«„Сара Купер. 1960 – 1979“, – было написано на нём».

История

В 1979, после долгой ночи выпивки и танцев, Сара Купер вывалилась на улицу, чтобы поймать такси. Когда она шагнула на дорогу, её сбила машина. Водитель остановился и набрал 911, но Сара умерла за секунды до прибытия скорой. Её последней, нерациональной мыслью было то, что она никогда не доберётся домой до утра.

С той ночи призрак Сары появляется на различных участках дороги, на которой она умерла, в месте, бывшем процветающей частью района клубов. Призрак не помнит, что с ним произошло, и не уверен в подробностях своей жизни, которые иногда включают и его имя. Но он выглядит достаточно живо, чтобы сойти за живую женщину, и достаточно связан, чтобы сойти за слегка пьяную посетительницу клуба.

Расплывчатые воспоминания Сары также не позволяют ей осознать, что она мертва, или (осознанно) использовать Нумина. В сочетании с её решимостью попасть домой, она может сойти за живую. Она кажется плотной и может без особых усилий физически взаимодействовать с людьми или объектами.

Когда она ловит попутку, она всегда просит высадить её у одной и той же церкви, расположенной недалеко от дома её матери. Она этого не помнит, но это то место, где она похоронена. Если водитель настоит на том, чтобы довезти её до самого дома, она исчезнет, когда они проедут кладбище.

Два месяца назад Сара ехала домой вместе с молодым человеком по имени Том Келли, влюбившимся в неё до безумия. Так же, как и различные его предшественники, Том попытался снова найти Сару. Но, в отличие от других, его влюблённость превратилась в одержимость. Даже то, что Сара призрак, не отпугнуло его – она была достаточно реальна, когда ехала с ним. Каждую последующую ночь Том катался взад-вперёд по всей дороге, на которой встретил Сару. Прошлой ночью он, наконец, вновь её заметил. Увы, она садилась в машину к другому мужчине, Эвану Блейку. Поглощённый ревнивой яростью, Том последовал за Сарой и Эваном до церкви, где она обычно высаживалась.

Схватив Сару и приказав ей не шуметь, Том избил Эвана алюминиевой битой. Оставив молодого человека умирать, Том понял, что Сара исчезла. В заключительном акте своей ярости он снова пришёл в её надгробию и измолотил его битой, оставив на нём трещины и повредив надпись.

Этот шум разбудил пастора, и тот вызвал полицию. Но к тому времени, как она приехала, остался только истекающий кровью на тротуаре Эван.

Мотивация

У детективов или других офицеров полиции, расследующих нападение на Эвана Блейка, есть очевидная причина связаться в это дело. Эван или Том могут быть другом или родственником одного из персонажей. Если действовать с другого направления, то мать Сары может узнать о нападении и заподозрить, что с ним связана её покойная дочь. В этом случае она попросит помощи у персонажей, с которыми связана лично.

Сюжет

Машина Эвана была ещё на ходу, когда прибыла полиция. Если персонажи уже окажутся на сцене, они найдёт там парамедиков, уносящих бессознательного и тяжело раненого Эвана.

Церковный пастор – преподобный Карлтон Ходж – заметит вандализм на кладбище следующим утром и сообщит о нём в полицию или персонажам. Однако, он не в курсе посмертной деятельности Сары Купер, и не знает, почему именно её могила была испорчена.

Спустя пару дней в больнице Эван восстановится достаточно, чтобы говорить с полицией или персонажами. Из-за тяжёлых травм и быстроты нападения он мало что о нём запомнил. Он помнит, что вёз девушку по имени Сара домой, и знает, где подобрал её. Работники ночной смены в местах вдоль дороги, где обитает Сара, вспоминают, что часто видели молодую женщину, ловящую попутку, а кое-кто из них мог сам подвозить её.

Если персонажи посетят церковь ночью, они почти наверняка заметят Тома, курсирующего по дороге. Хотя он приезжает каждую ночь, Сара появляется только по пятницам. Она инстинктивно избегает Тома, и старается поскорее поймать попутку, когда

видит его. (Как упоминалось ранее, она не может исчезнуть или использовать Нумина для самозащиты.)

Вильма Купер, мать Сары, может рассказать персонажам о жизни девушки и её последующих появлениях. Несмотря на старость, она по-прежнему живёт в особняке, в котором вырастила Сару. По несколько десятков раз в год к ней приходят люди и утверждают, что подвозили Сару домой. Но Вильма никогда не видела призрак своей дочери, поскольку Сара исчезает около церкви (даже если её водитель не высаживает её там) и никогда не возвращается домой. Вильма пыталась разыскать Сару несколько раз, но та никогда ей не попадалась.

Если персонажи подвезут Сару, она выдаст им свою обычную историю – ей нужно попасть домой, посадите её у церкви и так далее. Однако, она явно напугана, и если спросить её или надавить, она признается, что пытается избежать преследующего её человека. В это время Том следует за машиной персонажей. Когда они остановятся или как-то ещё предоставят ему возможность, он в гневе столкнётся с Сарой и всеми, кто будет с ней, требуя, чтобы она пошла с ним домой. Он не станет сразу прибегать к насилию, как он это сделал с Эваном, но вместо этого начнёт угрожать им окровавленной битой и будет атаковать каждого, кто поможет Саре. Используйте характеристики громилы (см. **Книгу правил Мира Тьмы**, с. 205) для Тома. Запас его дэйсов при наличии биты равен восьми, и она наносит тупой урон.

Если персонажам удастся воссоединить Сару с её матерью – что может быть настолько сверхъестественно сложно, насколько вы захотите (возможно, они могут просто попросить пожилую женщину встретить их у церкви, или им надо будет отыскать тайное обручальное кольцо Сары, о котором не знает Вильма, и которое пропадало четыре десятилетия) – то мать с дочерью обнимутся и проговорят всю оставшуюся ночь. На рассвете Сара попрощается с матерью и попросит персонажей уйти; как только они последуют её просьбе, перед ней остановится мужчина в чёрной машине и увезёт с собой. И больше Сару никогда не увидят.

Варианты

- **Ресторан на колёсах.** «Исчезающий попутчик» – вампирское название для особой стратегии питания. Вампир, «играющий попутчика», ловит машину с одиноким водителем, немного питается от него и затем затуманивает его воспоминания, чтобы скрыть доказательства.

- **Долгий путь вперёд.** Почти в каждом городе есть история об исчезающем попутчике. Американские версии этой истории берут начало по меньшей мере с рубежа 20 века, и аналогичные мотивы появляются и в более старом фольклоре. Мёртвые регулярно просят живых помочь им вернуться к своим могилам. Куда мёртвые отправляются, когда уходят?