

Шторм

Тема: Возрождение.

Ключевые слова: война, море, утро.

Система: «Ктулху».

Источники вдохновения: *«Тень над Ин-смутом» Лавкрфта; Фильм «Солнцестояние»;* песня «Дагон» группы Король и Шут.

В этом сценарии сыщики оказываются в Краелэнсе, на вид непримечательном городке, расположившимся на севере штата Массачусетс, недалеко от Ньюберипорта. Обычный портовый город, в котором зарабатывают на жизнь рыболовством и китобойным промыслом, скрывает много страшных тайн. В городе официально действует религия Жрецов моря, прихожане которой поклоняются Великому Дагону, что дарует им хороший улов и спокойное море. В честь этого Древнего проводятся кровавые и массовые убийства, а взамен дети Дагона – глубоководные даруют отличный китовый и рыбный улов, достают со дна золото и жемчуг. До определённого момента культисты держали втайне свои действия, но в последнее время всё чаще стали находить трупы горожан, а кит выбрасываются на берег. Именно в такое место попадают сыщики. Удастся им остановить злодеяния, творящиеся в городе, или они бесследно исчезнут в пучине надвигающегося шторма?

Приключение рассчитано на 3-4 встречи. Проводить его можно в классическом или смешанном стиле. Действие начинается 12 августа 1953 года.

Структура

Прибытие в город: все сыщики попадают в город из-за сломанного автобуса. В городе нет связи, а поломка автобуса серьёзная, поэтому им приходится остаться в городе. Там они встречают Джейкоба Хайкена – репортёра из Аркхэм, который приехал расследовать таинственное выбрасывание китов на берег, именно с его

просьбы вернуть свой забытый дневник начинается история.

Поиск улики: сыщики пытаются найти информацию о культе Жрецов моря, осматривают место преступления, пляж, роются в библиотеке, пытаются пробраться на склады и доки. Все их действия привлекают внимание жрецов моря. И в одну из ночей на героев нападают глубоководные с целью похитить их для страшных ритуалов.

Надвигается шторм: с каждым днём пребывания сыщиков в городе погода всё портится и портится, а в конце начинается настоящая буря. Это очень важный элемент сюжета. Не стоит пренебрегать им.

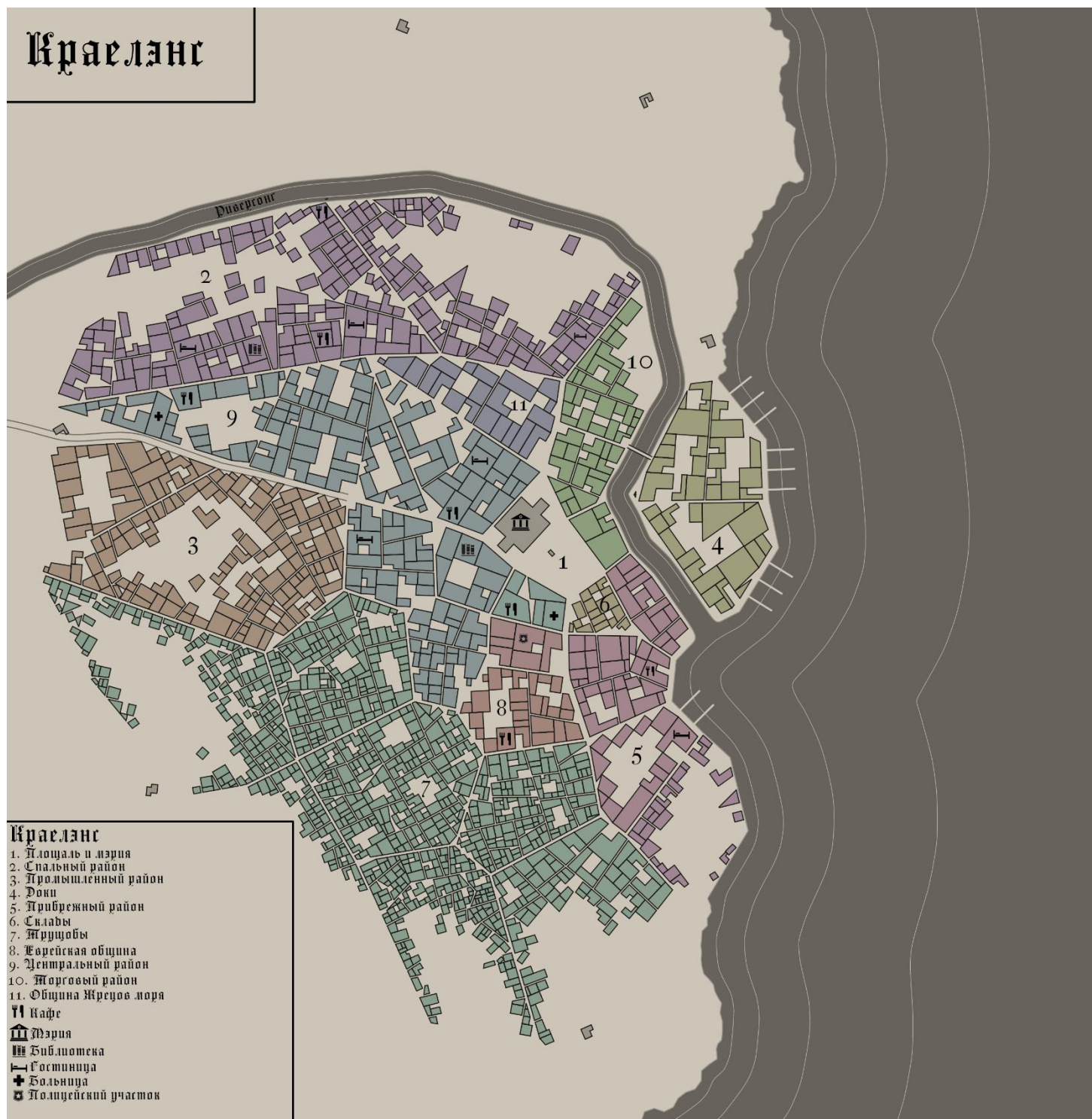
Страшная правда: связав воедино все улики, перед сыщиками предстаёт открытие о городе и жрецах.

Схватка с культом: герои должны сразиться с культом жрецов моря и положить конец страшному ритуалу возрождения Дагона!

Добро пожаловать в Краелэнс

История начинается 12 августа, когда междугородний автобус ломается посреди дороги. Одними из пассажиров являются главные герои. Хотя бы один из них должен быть как-то связан с полицией. Это может быть **полицейский детектив** или **агент ФБР**, которого послали расследовать убийства. Этот персонаж получает 2 целевых пункта исследовательских способностей, связанных с Краелэнсом. Это показывает некоторую осведомлённость сыщика об этом городе. Все остальные совершенно случайно оказываются в автобусе или же, по усмотрению ведущего, специально едут в этот злополучный город.

Краелэнс



По каким-то причинам в городе не работает связь, а на вопрос: "Когда починят автобус?" механик неуверенно качает головой. Сыщикам приходится остаться в городе. В нём они могут жить в различных гостиницах, но идеальным вариантом будет если персонажи снимут комнаты в одной, поэтому до того, как герои приедут в город, стоит уделить внимание их знакомству.

Началом истории является встреча сыщиков с репортёром Джейкобом Хайкеном или посещение **детективом** полицейского участка. До этого момента герои могут исследовать Краелэнс. Сам город, расположенный на карте сверху, разделён на несколько районов, вот некоторые из них с кратким описанием:

- **Община жрецов моря.** Оплот религии в Краелэнсе. Именно здесь

живут высокопоставленные жрецы и их приближённые. Сам район окружён высокой стеной и хорошо охраняется. Оттуда круглосуточно доносятся песнопения и молитвы, именно здесь жрицы творят свои страшные ритуалы. Также там расположена самая большая колокольня в городе. Каждый день, утром и вечером колокола отбивают жуткий звон, который сообщает о скорой молитве Дагону.

- **Центральный район.** Сердце любого города. Помимо различных офисов, немногочисленных жилых домов и забегаловок здесь находятся все важные здания: **центральная библиотека, полицейский участок, мэрия**, и наконец **ресторан китобойной компании "Андерсон и Ко"**.
- **Трущобы.** Самый многочисленный район. Представляет из себя нагромождённые друг на друга домики и хибары. Грязно, сыро и воняет. В нём лучше не задерживаться без причины, ибо есть риск остаться без денег, но, если нужно узнать какую-либо информацию или спрятаться, это место незаметно.
- **Прибрежный район.** Район, в котором обычно живут рыбаки и рабочие, не столь богатые, но и не нищие. У них свои порядки и обычаи. Практически все поклоняются Дагону.

В городе находятся ещё множество различных районов, которые могут сыграть немаловажную роль в сюжете, все они отмечены на карте.

Джейкоб Хайкен

Через какое-то время после прибытия к сыщикам стучится Джейкоб Хайкен. Выглядит он болезненно, одет в мятную рубашку на выпуск, классический пиджак и брюки. Волосы взъерошены. С помощью

медицины персонаж может понять, что Джейкоб не спал уже несколько ночей.

Джейкоб рассказывает, что он репортёр газеты «Arkham Advertiser» и прибыл сюда написать статью о выбравшихся на берег китах. Он уже собрал весь необходимый материал и собирается уехать, но оставил свой дневник на пляже, когда в последний раз там был. Джейкоб говорит, что и сам бы туда ходил, да вот только местные его не возлюбили. Сам дневник находится под фасадом одного из домов. За это поручение репортёр заплатит 30 долларов.

Проницательность подскажет сыщикам, что Джейкоб что-то скрывает, а за трату одного пункта, он поймёт, что журналист до смерти напуган! Тогда сыщик с помощью траты 1 пункта **успокаивания** может попытаться расспросить, что напугало бедного репортёра, а может надавить на Джейкоба с помощью **запугивания** или **допроса**. Если герой использует **успокаивание**, прочтите следующий текст:

«Не спрашивайте! Не спрашивайте! Вам нужно срочно уезжать отсюда, если хотите сохранить рассудок. Этот город... Этот город не такой, каким кажется на первый взгляд. Здесь творятся страшные вещи, только прошу верните мой дневник.»

Если же сыщик воспользуется **запугиванием** или **допросом**, то Джейкоб упадёт на колени и начнёт умолять, чтобы его не заставляли переживать весь этот ужас снова, прочтите следующее:

«Нет, прошу! Не надо! Не надо, я не хочу снова это переживать. Снова видеть это. Умоляю, верните те записи, они очень важны для всех»

Больше он ничего не скажет.

Сыщики могут согласиться на его предложение или отказаться. Если они согласятся, то Джейкоб поблагодарив их, удалиться к себе, если же откажется, то Джейкоб впадёт в отчаяние и скажет, что сам вернёт себе записи.

Дневник

На следующий день сыщики могут отправиться в **Прибрежный район**, чтобы поискать записи Джейкоба. Лучше всего это делать ранним утром или поздним вечером, потому что только в это время большинство жителей спят.

Когда персонажи придут на место, то обнаружат ряд домиков на берегу моря. Если это будет утро или вечер, то берег будет безлюдным, и лишь различный мусор, ящики и лодки будут напоминать, что здесь живут люди. Отсюда открывается отличный вид на море. Оно кажется спокойным, и лишь на горизонте расположилась маленькое пятнышко – это буря идущая на город. Если это будет день, то на берегу будет оживлённо, и, по не одобрительным взглядам уродливых обитателей этого места, будет ясно, что сыщикам здесь не рады. Утром или вечером найти записную книжку будет несложно. Днём же одному из сыщиков придётся пройти проверку **скрытности** со сложностью 4, чтобы незаметно прошмыгнуть под фасад домика. При провале, сыщикам всё же удаётся взять дневник, но их заметят местные. Они будут обвинять их в посягательстве на частную собственность. С помощью **успокаивания** сыщики могут попытаться остановить гневную толпу. В этот самый момент поднявшийся ветер сорвёт капюшон со жреца, находящегося среди толпы, и сыщикам откроется его безобразное лицо, напоминающее рыбье, нежели человеческое. Глаза выпучены словно стеклянные, щёки, неестественно раздутые, покрыты странными наростами, похожими на щупальца, а кожа вместо естественного цвета – серо-зелёная. Всем сыщикам нужно пройти проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов. Жрец тут же наденет капюшон и уйдёт. Если толпу удалось убедить, то они начнут расходиться, если же ни у кого не оказалось нужных **исследовательских способностей**, их прогонят с пляжа. По возвращению в гостиницу сыщики обнаружат, что дверь в номер открыта, а Джейкоба нет. На кровати записка,

гласящая, что его забрал друг и он уехал в Аркхем, но осмотрев комнату с помощью **сбора улики**, сыщики могут обнаружить пятна соли на ковре, а под кроватью – чемодан с со свёртком, в котором лежит медальон, с вырезанными на нём осьминогом и странными символами. Применяв **окультизм**, **археологию** или **антропологию**, персонажи могут понять, что медальон принадлежал какому-то культу. А потратив **1-2 пункта** этих способностей кто-то вспомнит, что культ этот был распространён в Океании среди аборигенов, поклоняющемуся огромному морскому богу. Также кто-то из сыщиков может прочесть дневник. Он является **книгой-уликой** и разделен на 2 части. Первая часть написана на английском языке. В ней описывается город, выбросившиеся киты и заготовки будущей статьи. Вторая часть представляет собой шифр, для прочтения которого нужна **криптография**. Расшифровка и прочтение всей книги займёт день, с тратой одного пункта **криптографии** и **книжных изысканий** – пол дня, а если ни у кого нет этой способности, то 2 с половиной дня кропотливой работы. Прочитавший книгу сыщик узнает, что жрецы моря очень скрытная религия, они замкнуты, никого не пускают к себе в общину, но вступить в церковь может каждый, для этого нужно пройти какой-то ритуал преклонения Дагону. Самое страшное это то, что ночью из моря выходят чудовищные монстры, похожие на рыб. Они достают что-то и передают жрецам моря. Ещё в дневнике сообщается об отшельнике Джозефе, живущем на окраине города на берегу. Эта основная информация, содержащаяся в дневнике. Его прочтение прибавляет к запасу любой исследовательской способности 1 целевой пункт, связанный со жрецами моря.

Если сыщики отказались выполнять просьбу, то на следующий день они узнают из газет, что Джейкоб Хайкен повесился.

Убийства

До, параллельно или после посещения пляжа, сыщик, связанный с полицией, может посетить местный полицейский участок для выяснения обстоятельств убийств жителей.

По прибытию в участок, его будет жать нерадушный приём практически всех полицейских. Здесь сыщик сможет ознакомиться с делами, а после посетить морг при больнице. Все полицейский будут максимально препятствовать расследованию.

Всего произошло 6 задокументированных пропаж, найдено 3 трупа. Трупы были найдены в разных местах. Все утверждают, что это несчастные случаи.

Посетив морг, сыщик может осмотреть все 3 трупа. 2 из них нашли на окраинах города, ещё одного на берегу моря. Сами трупы особо ничем не примечательны: сломанные кости, ссадины, ушибы. У одного признаки утопления. Но с помощью **судмедэкспертизы**, сыщик обнаружит, что у трупов по всему телу находятся по четыре параллельные раны, напоминающие порезы от бритвы. На все расспросы медики будут отвечать, что всё это несчастные случаи и совпадение.

Дальнейшие эпизоды до «Ритуала» могут происходить в разном порядке или даже параллельно друг другу.

Новая жертва

Спустя несколько дней после нахождения дневника поступят сведения о том, что в лесу нашли ещё один труп – молодую женщину Маргарет Вудс.

На месте уже находятся несколько полицейских и двое детективов. Осмотрев труп, сыщик, владеющий **судмедэкспертизой**, может обнаружить на теле жертвы такие же порезы, а потратив 1 пункт этого навыка также установит, что жертва была утоплена, хотя поблизости нигде воды нет. Рядом с трупом сыщики могут найти следы ботинок (**сбор улики**). Если пойти по следам, то они будут уводить идущего всё дальше в лес, и через какое-то время

следы оборвутся, а идущий по следам сыщик должен пройти проверку **бдительности**, иначе упадёт в яму. Если проверка успешна, то он вовремя её заметит и позже может попробовать спрыгнуть туда, если же нет, то ему нужно пройти проверку **атлетики со сложность 5**, чтобы удачно сгруппироваться, иначе он потеряет 4 пункта здоровья.

Приземляясь сыщики на что-то хрустящее. Осмотревшись, они обнаружат, что приземлились на гору костей и полуразложившихся трупов и должны пройти проверку **самообладания** с риском потери 4 пунктов. Из этой пещеры ведут несколько ходов, но в какой бы не пошли сыщики, они должны выйти наружу и оказаться на берегу.

Сыщики могут попытаться рассказать всё полицейским, на что те лишь ответят, что разберутся с этим делом.

Отшельник

Из дневника Джейкоба сыщики узнают о безумном отшельнике Джозефе, который живёт на берегу моря. В дневнике будет сказано, что дома он бывает только утром.

Когда сыщики придут на место и войдут в дом, на них нападёт Джозеф с острой, и сыщикам нужно пройти проверку **бдительности**.

Джозеф

Способности: атлетика 5, здоровье 5, драка 6, фехтование 3, стрельба 4.

Оружие: +1 (острога).

Джозеф – мужчина шестидесяти лет с длинными и седыми волосами и недельной небритостью. Одет он в рванную рубашку со штанами, поверх которых накинута окровавленный фартук.

Во время сражения он кричит о том, что ждал их и живым не сдастся. После победы над ним, Джозефа можно попытаться убедить с помощью **успокаивания**, что сыщики не желают ему зла. После этого они могут расспросить его о городе

Сыщики могут узнать следующую информацию:

- Жрицы моря появились в 1934, никто не знает откуда они пришли.
- После их появления Краелэнс стал процветать, море всегда оставалось спокойным, рыбы было навалом, даже откуда-то появились киты.
- После появления жрецов стали пропадать жители. Полиция сначала расследовала дела, но после перестала.
- Во время Второй мировой войны пропало больше 100 человек. Полиция тогда списала это на желание жителей отправиться на фронт.
- В 1948 жрецов и китобойную компанию «Андерсон и Ко» попытались арестовать, но пропаж начальника полиции затормозило дело, а после прихода нового, его прекратили.
- Жрецы моря запретили ловить рыбу всем тем, кто не принял жречество, а когда недовольные этим запретом отправились в море, их лодки стали тонуть. Выжившие быстро присоединились к пастве.
- Ходят слухи, что Дагон спит на дне океана и ждёт, когда его разбудят, а когда это случится, весь мир уйдёт в морскую пучину.
- В последнее время пропаж людей вновь усилилась.
- Если сыщики покажут найденный медальон, то Джозеф скажет. Что такие носят главные жрицы.
- «Андерсон и Ко» занимаются контрабандой, которую доставляют люди в чёрных балахонах на склад № 6, что в доках. Обычно это происходит ночью.

Эту информацию сыщики могут узнать и из других источников,

например, пойдя по районам, посетив библиотеки и поспрашивав, доброжелательно настроенных местных.

Склад № 6

Склад компании «Андерсон и Ко», который нужен сыщикам находится в доках и хорошо охраняется. Проникнуть туда можно разными способами. Например, попытаться убедить охрану пропустить сыщиков, вырубить их или проникнуть туда с помощью навыков, например, **архитектуры и скрытности**.

Проникнув на склад, герои увидят, как какие-то существа в балахонах тащат ящики, их лиц и рук не видно. Также на складе присутствуют жрецы моря, представители компании «Андерсон и Ко» и несколько охранников, все будут разговаривать на непонятном языке. Когда существа притащат ящики и все разойдутся, сыщики смогут их осмотреть. Все ящики окажутся забиты по завязку кусками золота. В этот самый момент появятся 2-3 охранника, и сыщикам нужно пройти проверку **скрытности** со сложностью 5. При успехе они смогут вернуться тем же путём, что и пришли. При провале им придётся бежать. Это состязание **бегства** сыщика против **атлетики** охранника. Если бегство не удалось, то придётся обороняться.

Охранник

Способности: атлетика 5, здоровье 4, драка 4, стрельба 6.

Оружие: +0 (автоматический пистолет Webley & Scott).

Ритуал

Про ритуал принятия жречества сыщики могут узнать из дневника Джейкоба Хайкена, старика Джозефа или от горожан. Ритуал начинается вечером в храме жрецов моря в прибрежном районе. На него сыщики могут попасть вместе с горожанами или попытаться проникнуть в здание с помощью **скрытности**, но, если персонажей обнаружат, их может арестовать полиция.

Ритуал начинается вечером. В самом начале все прихожане становятся на колени и склоняют голову к каменному полу, а жирный и уродливый настоятель с выпученными глазами и мерзкой улыбкой читает молитву Дагону на неизвестном языке. Во время молитвы всем находящимся внутри сыщикам становится не по себе. Звуки, отражаясь от стен звучат всё ужаснее, кажется, что персонажи погружаются в бездну, наполненную отвратительными тварями.

Когда молитва заканчивается настоятель вместе с 3 жрецами отводят прихожан на пляж. Для завершения ритуала всем прихожанам предлагается окунуться в воду, в том числе и сыщикам. Если они согласятся, то должны будут зайти вместе со всеми в воду. Когда сыщики зайдут на глубину, то почувствуют, как что-то касается их ног. В этот самый момент настоятель вновь начнёт читать молитву, и когда закончит, все должны погрузиться в воду. Когда все вынырнут, сыщики обнаружат, что из 15 человек, принимавших участие в ритуале, вынырнуло только 11. Персонажи должны пройти проверку **самообладания** с риском потери 2-х пунктов. Жрецы попытаются успокоить людей, сообщив, что всё нормально. Прихожане разделятся на два лагеря: одни будут требовать объяснений, другие же повторять слова жрецов. Персонажи могут позвонить в полицию, а сыщик-полицейский попытаться арестовать жрецов, в этом случае начнётся драка.

Жрец

Способности: атлетика 4, здоровье 4, драка 2, фехтование 3.

Оружие: -1 (нож).

Настоятель

Способности: атлетика 5, здоровье 5, драка 4, фехтование 4.

Оружие: -1 (ритуальный нож), +0 (трость).

Если сыщики победят они могут дождаться полиции и после долгих

объяснений отправиться в участок. Если же битва складывается не в их пользу, сыщикам придётся бежать, так как монахи наторены решительно и попытаются убить персонажей.

В участке полицейские будут клясться, что разберутся с этим делом. Сыщик-полицейский может воспользоваться **допросом** или **запугиванием**, чтобы вытянуть из настоятеля информацию, на что тот скажет, что всё это ради Дагона, а приезжие прервали ритуал, за это Он их покарает. Больше настоятель ничего не скажет.

Нападение глубоководных

В один из дней после ритуала, сыщики могут заметить, что жители Краелэнса чем-то очень взволнованы. Они закрывают ставни и проверяют, хорошо ли держаться двери. На все вопросы местные отвечают угрюмым молчанием. Когда же наступает ночь, ливень усиливается, а буря приближается к городу. В этот самый момент один из персонажей, находясь в номере, может услышать чьи-то шаги. Выйдя в коридор, сыщик, обладающий **сбором улик**, увидит несколько луж, а когда вернётся в номер, то такие же лужи буду и здесь. В этот самый момент на персонажа нападают 1-3 глубоководных и, он должен пройти проверку **бдительности** и **самообладания** с риском потери 5-х пунктов.

Глубоководный

Способности (на земле/в воде): атлетика 8/12, здоровье 9, драка 8/12, фехтование 6/4.

Защита: 4/5.

Модификатор бдительности: +0/+1.

Модификатор скрытности: +0/+1.

Оружие: +1 (когти), +1 (трезубец).

Броня: -1 от всего (чешуйчатая кожа).

Потеря самообладания: +0.

На шум могут прибежать другие сыщики, они также должны пройти проверку **самообладания**. Если персонажи

начнут проигрывать, им придётся спастись бегством.

Если кто-то из сыщиков в это время окажется вне гостиницы, то на него тоже нападут глубоководные.

Откровение

На следующий день выжившие сыщики собираются в безопасном месте, чтобы сопоставить все факты их расследования. Собирая все разрозненные кусочки мозаики, они приходят к выводу, что жрецы моря заключили союз с глубоководными, что жители Краелэнса превращаются в этих тварей, а Дагон на самом деле Великий, что спит и ждёт, когда культисты своими ритуалами и человеческими жертвами пробудят его, и если их не остановить, то он возродится из морских пучин и в войне против этих безумных созданий у человечества нет ни шанса, сыщики теряют 1 пункт **рассудка** (сейчас самым лучшим шагом, с точки зрения истории будет применение **мифологии Ктулху**, при этом сыщикам придётся потерять ещё 3 пункта **самообладания** и 1 пункт **рассудка**).

Дальше их ждёт сражение со жрецами моря, поэтому сыщикам стоит подготовиться.

Схватка с культистами

Сыщики могут отправиться к пещере. Из-за ливня её затопило, но, воспользовавшись лодкой, они смогут в неё проникнуть. Пещера представляет из себя длинный и извилистый природой коридор, по которому передвигаются сыщики. На пути на сыщиков нападают глубоководные и персонажи должны пройти проверку **бдительности**. Количество глубоководных зависит от состояния сыщиков, так, если у них мало здоровья, стоит уменьшить их количество. Глубоководные будут пытаться спихнуть сыщиков в воду, чтобы сражаться на своей территории. Когда персонажи доберутся до бережка, глубоководные отстанут.

Пройдя по пещерам, герои выйдут в большой зал, наполненный костями. В

центре стоит алтарь, на котором лежит труп Джозефа. В помещении находится верховный жрец, двое младших жрецов и двое глубоководных. Начинается сражение.

Жрец

Способности: атлетика 5, здоровье 5, драка 2, фехтование 3, стрельба 5.

Оружие: -1 (нож), +0 (Walther PPK).

Верховный жрец

Способности: атлетика 5, здоровье 7, драка 4, фехтование 4, стрельба 4.

Оружие: +0 (большой ритуальный нож), +0 (Walther PPK).

После победы сыщики смогут найти несколько древних книг. Когда они покинут пещеру, буря наконец закончится...