

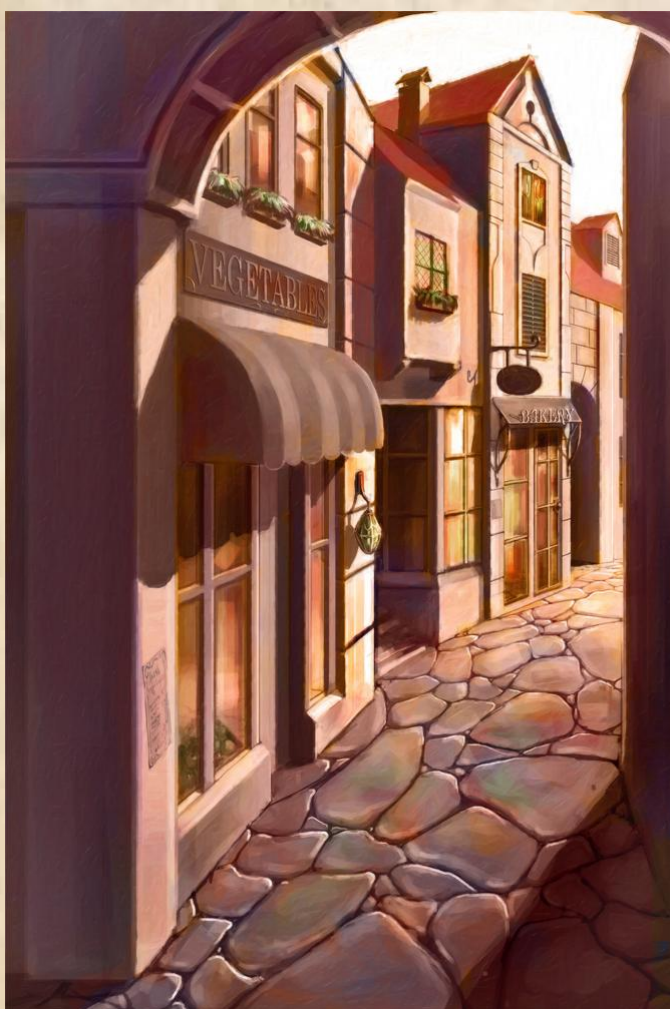
СОН РАЗУМА

Автор: Семькин Александр (Беспечный бродяга)

Иллюстрация: Sabrus
(<http://sabrus.deviantart.com/>) специально для
Янтарного города

Тема приключения: Тайна

Ключевые слова: амбиции, искренность,
твердость характера



Сны видят все, но не все в это время спят.

“Сон разума” - это короткое детективное приключение под систему СЫЩИК, рассчитанное на компанию из 2-4 игроков и 3-4 часа игры. Действие происходит в мире Янтарного города, однако детальное знакомство с ним для игры вовсе необязательно, достаточно сведений, представленных ниже.

Уровень развития примерно соответствует двадцатым годам прошлого века: уже распространены автомобили, электричество, телефон и прочие блага цивилизации. Однако мораль и нравы куда ближе к нашему времени: такие вещи как жесткое классовое различие, половая и расовая дискриминация здесь выражены далеко не так ярко. В этом мире нет магии и колдовства в общепринятом понимании, но мистические и необъяснимые явления порой происходят. Расследованием одного из таких событий и предстоит заняться героям игры.

Янтарный город. Совсем небольшой – около 20 000 жителей, он живет за счет добычи янтаря в пещерах Лисьего хребта и ювелирного искусства местных мастеров. От Столицы до него путь неблизкий, а единственной линии связи между ними - телеграф и железная дорога.

Сны. Ночные путешествия человеческого сознания имеют для местных жителей огромное значение. Любой приезжий вскоре замечает, что его сны стали гораздо ярче, живее, осязаемее, их почти невозможно забыть, а потому - гораздо сложнее не обращать внимание. К сожалению, это касается как приятных сновидений, так и ночных кошмаров, которые могут стать очень серьезной проблемой. Как следствие этого явления появились люди, которых называют Ловцами снов. Они обладают властью над сновидениями и способностью бороться с кошмарами. За это им приходится платить отсутствием собственных снов, бессонницей, а иногда и безумием.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Персонажам предстоит вести официальное полицейское расследование, поэтому перед ними не стоит вопросов о том, как они оказались втянуты в это дело. Каждый из них так или иначе связан с полицейским участком: помощник шерифа, полицейский фотограф, медик, консультант особого рода - к примеру, специалист мистического толка.

О последнем стоит рассказать отдельно. В этом городе нередко происходят странные вещи.

Часть из них связана со снами, часть - с янтарём, часть - с историей этого места. Очень немногие жители знают и верят в такие вещи. Оно и к лучшему. Но факт в том, что когда они происходят, разбираться с ними приходится именно полиции.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

В “Янтарном городе” появляется новая группа исследовательских способностей - *Знание города*. Каждая из них определяет знакомство с той или иной сферой жизни города. За трату очков можно обеспечить себе знание конкретного места в этой части, знакомство с определенным человеком и предшествующий опыт, связанный с текущими событиями.

Знание города делится на шесть категорий:

Комбинат - добыча янтаря, его переработка и часть ювелирных мастерских.

Медная улица - центр города, все самые яркие и интересные заведения.

Сонная жизнь - Ловцы снов, тематические заведения и люди.

Жестяной квартал - всё, что по ту сторону закона.

Театральный квартал - всё что связано с культурной и богемной жизнью города.

Чернильная улица - официальная часть: редакция местной газеты “Ворон”, городской архив, здание городского совета.

ПРЕДЫСТОРИЯ

НАЧАЛО РАССЛЕДОВАНИЯ

Эта история начинается с убийства **Хедвины Бартос** - врача из больницы Белого волка. Её тело обнаружено в собственном доме, а обстоятельства убийства напоминают некий ритуал. Хедвина пользовалась уважением всего города, на её счету - многие спасенные жизни. Кто и зачем мог желать ей столь ужасной смерти?

ЗА СЦЕНОЙ

Ловец снов по имени **Томас Горнак** всегда был весьма амбициозным человеком. Мало кто из Ловцов занимается своим ремеслом открыто, он же никогда этого не скрывал. Более того - он считал это своим истинным призванием и не желал довольствоваться лишь тем, что будет навевать людям сны по их капризу за несколько звонких монет. Его интересовала тема созданий, обитающих в царстве снов, и его выводило из себя то, насколько же мало о них известно. Он поставил своей целью изучить хотя бы одно из них.

Как и любой Ловец, Томас знал, что есть кошмары обычные - это лишь образы, порожденные переживаниями и страхами человека, а есть истинные Кошмары - сущности, обитающие в царстве снов, которых привлекают яркие негативные эмоции людей. Он хотел досконально изучить одну из них, но подходящей возможности не представлялось очень долго. Удача улыбнулась Томасу, когда к нему за помощью обратился **Йири Франк**.

Франк - хирург-практикант из больницы Белого волка. Он родился и вырос в Янтарном городе, но проходил обучение в Столице, после чего вернулся домой. С недавних пор он начал собственную практику под патронажем **Хедвины Бартос** и подавал большие надежды.

Проблемы начались месяц назад, когда он похоронил свою сестру Марию Франк. Она долго и мучительно умирала у него на руках от менингита. После её смерти Йири начали мучить кошмары, и он обратился за помощью к Ловцу

снов. Им, разумеется, оказался Томас, который не горел желанием помогать. Он понял, что это - шанс, которого он так ждал. Эмоции, страх и горе Йири были достаточно сильными для того, чтобы привлечь сущность с той стороны сна. Нужно было его лишь немного подтолкнуть, и Томас рад был это сделать.

Сны Йири Франка становились все более мучительными и пугающими. Кошмар, который терзал его сознание, получал над ним все большую власть, а Томас делал все возможное, чтобы усилить их связь. Результатом стало то, что по ночам Йири превращался в своего рода сомнамбулу и уже был не способен контролировать свои действия. Его кошмары становились реальностью.

В одном из них он убил Хедвину Бартос. Она сама впустила его в дом, когда он пришел к ней. Разумеется, это был не сам Йири, а Кошмар, который исследовал столь новые и непривычные для него ощущения человеческой боли, страха, вины - именно поэтому жертва выбиралась из тех, кто был Йири по-настоящему дорог. Так отклик был наиболее сильным.

На следующее утро Йири даже не помнил, что случилось. Было ощущение, что он сделал что-то непоправимое, но всё, что было в его распоряжении - это смутные образы из сна. Он отправился в "свое" место, чтобы попытаться понять, что случилось.

Наша история начинается именно здесь.

СЛЕД УЛИК

На месте преступления детективы находят пенсне, которое явно не принадлежит жертве. Пенсне выводит их на Йири Франка.

Следующий шаг - это обыск его квартиры. Записи Йири приводят их к его любовнице - Нине Крениной.

Нина знала о проблемах Йири и посоветовала обратиться к Ловцу снов. Она указывает его имя, и (возможно) рассказывает о месте, в котором Франк искал уединения.

К вечеру они, наконец, встречаются с Йири. Он расскажет все о своих кошмарах. Все, что знает

сам. Персонажам предстоит решить, что делать с этим человеком.

Ночью, когда он засыпает, Кошмар обретает над ним власть, и он совершает побег из участка, а Томас помогает ему. Он желает наконец-то изучить это создание, которое он так старательно создавал. Но Кошмар, который вновь способен ощущать человеческие эмоции, жаждет повторить недавний опыт. Он направляется к единственному человеку, к которому привязан Йири - Нине.

СЦЕНЫ

ЧЕТВЕРТЫЙ ДОМ НА СОВИНОЙ УЛИЦЕ

Приключение начинается с вызова на место преступления. Около полудня детективы прибывают в квартиру Хедвины, расположенную на втором этаже дома по адресу Совиная улица, 4. Квартира занимает весь второй этаж, на первом живёт соседка **Моника Борешова**. Она-то и обнаружила открытую дверь и тело Хедвины. Сразу после этого она вызвала полицию.

Моника очень напугана, и все, что от нее можно получить - это сбивчивый и путанный рассказ о том, кем была Хедвина: глава ординатуры в больнице Белого волка, очень уважаемая и добрая женщина. Вряд ли в городе найдется хоть кто-то, кто желал бы ей смерти.

То же самое сможет вспомнить один из персонажей игроков за трату 1 пункта **медицины**

Хедвине было около сорока лет, у неё была стройная фигура и короткие каштановые волосы. Раньше её можно было бы называть привлекательной, но персонажи видят лишь её тело на ковре в гостиной. Кто-то нанес ей множество ножевых ударов, а затем - будто рисовал лезвием на ее теле.

Улики, доступные детективам:

Медицина: детальный осмотр (либо отчет из больницы, если детективы не станут делать этого сами) позволяет восстановить картину произошедшего: первым же сильным ударом

Хедвине перебили горло, лишив возможности кричать. Затем в дело пошел нож - несколько колющих ранений лишили ее сил сопротивляться. При этом она долго оставалась жива, ощущая то, что происходит. Чтобы сделать подобное, нужно обладать очень детальными познаниями в анатомии человека - нужно знать, куда и как ударить. Лезвие было очень острым и узким, возможно, скальпель.

Поиск улик (ключевая): обыск комнаты не выявляет следов борьбы или проникновения. На столике в гостиной сыщики находят *пенсне*. Среди вещей самой Хедвины можно найти её очки, но фокусное расстояние в них и в найденных пенсне не совпадает. Они явно принадлежали кому-то другому, причем система крепления в них весьма характерная, что должно облегчить поиск владельца.

Успокаивание (1 пункт): Моника в шоке от того, что случилось с Хедвиной. Она напугана тем, как погибла её подруга и ещё больше - тем, что это произошло буквально в соседней комнате, и убийца был совсем рядом с ней. Но при правильном подходе, персонажи все-таки смогут от нее узнать, что ночью она слышала, как Хедвина открывала кому-то дверь, а потом Моника слышала шаги по лестнице и чьи-то приглушенные голоса из её комнаты. Голос был определенно мужской, и Хедвина быстро впустила неожиданного гостя.

Медицина (1 пункт): это позволит немного ускорить дело и пропустить поиск владельца пенсне. Если персонаж связан с больницей Белого волка, он мог запомнить, что видел там одного хирурга-щеголя, который не так давно вернулся из столицы. Его имя - Йири Франк.

БОЛЬНИЦА БЕЛОГО ВОЛКА

Если принадлежность пенсне не стала очевидной сразу, детективам еще предстоят поиски через мастера, который их изготовил. Применение **эрудиции** позволит найти на пенсне его метку, что приведет их в мастерскую Чёрного Яна. Использование **лести**, **полицейского жаргона** или даже **флирта** позволят вывести беседу в нужное русло, в результате чего детективы получают карточку с

заказом на имя Йири Франка и информацию о том, что "он вроде как медик".

Через регистратуру больницы и использование **бюрократии** или **права**, детективы узнают, что Йири Франк был молодым хирургом, работавшим под началом Марка Карминского. Здесь же они могут получить его адрес (ключевая улика).

Если они хотят поговорить с его наставником, то им придётся осторожно выбирать слова для этого. Марк Карминский ценил Йири, и если детективы начнут беседу с обвинения в убийстве, дальнейшая беседа будет весьма непростой. Разговорить его поможет правильное использование **успокаивания** или **полицейского жаргона** (1 пункт). Так или иначе, он может рассказать персонажам следующее:

- Йири Франк талантливый хирург, он прошел обучение в столице и сейчас начинал свою практику, при должном обучении он сделает прекрасную карьеру.
- Хедвина Бартос была главой ординатуры, и какое-то время он работал под её началом. Насколько он знает, у них сложились дружеские отношения.
- В последний месяц Йири был сам не свой - не собран, делал ошибки. К нему относились со снисхождением, поскольку знали, что он не так давно потерял сестру.
- В конце концов, его отправили в принудительный отпуск, чтобы он мог немного отдохнуть и прийти в себя. По этой причине он уже несколько дней не появляется на работе.

КВАРТИРА ЙИРИ ФРАНКА

Жилище молодого хирурга находится на первом этаже дома по адресу Гончарная, 17. Это в четырех кварталах от дома Хедвины. Немного **бюрократии** помогут получить ордер на обыск в течении ближайшего часа - достаточно лишь телефонного звонка.

Квартира Франка небольшая, но уютная - вернее была таковой какое-то время назад. Здесь явно давно не прибирались. Беглый осмотр показывает, что в квартире две небольшие

спальни. Одна захлавлена не меньше чем все остальное жилище, а вот вторая - аккуратно прибрана, но судя по слою пыли, которая покрывает мебель, это было сделано с месяц назад. Это спальня Марии Франк - недавно умершей сестры Йири. Здесь же можно найти несколько ее фотографий.

Поиск улик (ключевая): на письменном столе детективы находят фотокарточку, на которой изображены Франк и молодая женщина. Похоже, что фото сделано во время Фестиваля огня (местный праздник, был около полугода назад), подпись на обратной стороне говорит о том, что женщину зовут Нина. Здесь же они находят квитанцию на доставку цветов на имя Нины Крениной (дата - три дня назад), адрес доставки находится на Горной улице (другой конец города).

Среди прочих записей находится толстая тетрадь в кожаном переплете. Судя по всему, Йири очень часто использовал её в последние дни. Она наполовину исписана и, похоже, представляет собой дневник снов. Последняя запись, с сегодняшней датой, оборвана на полуслове: "Мне снилась Хедвина. Этот кошмар был не такой, как остальные. Все было как в тумане, я пытался не делать этого, но не мог контролировать собственные действия..."

Исследовательская работа: если изучить дневник сновидений более подробно, то можно понять, что это скорее дневник кошмаров. В первых из них Йири вновь переживал смерть своей сестры в различных вариациях. Сны излагаются путано, в них нет никакой логической связи. Но после определённого момента (чуть больше недели назад) сны изменились, они стали более связными и последовательными, в них появился сюжет, исчезла обычная безумная логика сновидений. В качестве примера можно в общих чертах описать сон с чудовищными пиром (см. сцену "*Сон разума рождает чудовищ*").

Сонная жизнь: персонаж, знакомый с тем, как работают Ловцы снов, знает, что ведение дневника сновидений - одна из первых рекомендаций, которые дают Ловцы.

ОН КРИЧАЛ ПО НОЧАМ

Нине Крениной около тридцати, она работает в ювелирной лавке на Глубинной улице. В зависимости от времени суток, её можно найти либо дома, либо на месте работы - персонажей сможет направить туда её сосед. Нина предчувствовала, что у Йири могли появиться проблемы, поэтому диалог с ней может быть очень непростым. Она любит его, и не станет его выдавать.

Она может рассказать следующее:

- Йири никогда не враждовал с Хедвиной, наоборот - их можно было назвать хорошими друзьями. Несмотря на то, что Хедвина была старше почти на 10 лет, Нина даже немного ревновала к ней, но вскоре поняла, что их связывает лишь работа.
- Последний месяц - с тех пор, как умерла Мария - Йири был сам не свой. Он стал рассеян, замкнут и молчалив. Она пыталась как-то помочь, но ничего не могла сделать.
- **Успокаивание:** Если персонажи сумели завоевать её доверие, то она расскажет, что в последнее время нечасто оставался у неё. Она думает, что это из-за кошмаров: у него были проблемы с ними, он нередко просыпался с криками посреди ночи. "Это были настоящие кошмары, понимаете?" Она признается, что посоветовала обратиться к Ловцу снов, объясняя это тем, что в свое время один из них очень помог её сестре, когда у нее были проблемы со снами дочери. Насколько она помнит, он как-то назвал имя этого Ловца - Томас.
- **1 пункт знания Сонной жизни или Исследовательской работы:** не так много Ловцов занимаются практикой открытой. Поиск через газеты или просто хорошее знание этой сферы жизни города подскажет, что с именем Томас есть только один Ловец - Томас Горнак, его дом и приемная находятся на Степной улице.
- Если детективы попытаются выяснить, где сейчас может находиться Франк, она скажет, что если не дома и не на работе, то последним вариантом остаётся могила его сестры, которую он часто навещал. Это не совсем правда, и персонаж со способностью

проницательность поймёт, что она что-то не договаривает. Однако попытка надавить на неё ни к чему не приведёт

- **Успокаивание (2 пункта):** если же персонажам удастся убедить Нину в том, что они хотят лишь поговорить с Йири о Хедвине, она расскажет, что у Йири было одно место, в котором он любил бывать - еще с детства. Однажды он показывал ей полуразрушенный дом на Пепельной улице. Памятный пожар странно обошелся с ним: этажи выгорели, но сохранилась крыша, с которой открывался прекрасный вид. Йири может быть сейчас там.

ЭТО БЫЛ ТОЛЬКО СОН...

Детективы могут выйти на Йири Франка несколькими способами. Если они сумели получить нужную информацию от Нины Крениной, они найдут его в указанном месте. Если после обыска его квартиры, они догадаются оставить пару полицейских следить за ней, те возьмут Йири ближе к вечеру, когда он будет возвращаться домой. Наконец, если они не сделали даже этого, вечером того же дня хирург сам придёт в участок - как только прочтёт в вечерней газете сообщение о гибели Хедвины.

Так или иначе, когда он узнаёт об этом (или когда детективы рассказывают ему причину, по которой он был арестован), Йири приходит в ужас. Его снедает чувство вины, но он до конца не понимает, что произошло, и как он причастен к этому. В своих беседах с детективами он полностью откровенен и не собирается что-то скрывать:

- В последнее время его мучила бессонница, он почти не спал по ночам и посвящал все свое время работе. Она позволяла ему успокоиться и занять разум. В больнице ему дали принудительный отпуск, но это не значит, что он забыл о работе. Прошлым вечером он заснул за своим письменным столом. Ему снился какой-то жуткий кошмар, который он помнит очень смутно - он шел к Хедвине, он говорил с ней что-то, а потом он достал скальпель и... нет, он не помнит, не хочет помнить. Это был необычный сон, он уже почти привык к ярким кошмарам,

привык, что еще долго не мог прийти в себя после них. Но здесь - он будто был лишь наблюдателем со стороны.

- Да, кошмары мучили его больше месяца, он перепробовал медицинские препараты, специальные практики, но ничего не помогало. По совету Нины он обратился к Ловцу снов по имени Томас Горнак.
- Не помогло даже это. Томас говорил, что это очень сложный случай, нужна долгая терапия. И на протяжении последних двух недель он регулярно ходил к Ловцу, надеясь, что это поможет. Кошмары изменились, но от этого легче не стало.

Детективы сами решают, как поступить с Йири Франком. Если надавить на него посредством **запугивания** или **ведения допроса**, они смогут выбить из него полноценное, хотя и путаное признание в убийстве Хедвины.

Но даже в этом случае им придется либо оставить его в камере участка до суда, либо же вызывать из "Белого ясеня" (психиатрическая лечебница) специалиста для освидетельствования безумия. Врач прибудет только на следующий день, поэтому так или иначе эту ночь Йири придется провести в камере предварительного заключения. Он не собирается там задерживаться.

ДЕЛО ВСЕЙ МОЕЙ ЖИЗНИ

Дом Томаса Горнака находится на Озёрной улице. Жилье тут одно из самых недорогих, но видно, что Ловец почти полностью перестроил первый этаж изначально небольшого и серого строения, превратив его фасад в яркую витрину, привлекающую внимание. Сам Томас - мужчина около 40 лет, с ранними морщинами и сединой на висках, у него жесткие черты лица и вид немного больного человека. Можно было бы предположить, что он не спал довольно долгое время (чистая правда, счет уже превысил четверо суток). Он готов пообщаться с детективами, хотя и делает это не слишком охотно. В разговоре с ним наиболее уместны **лесть** и **флирт**.

Томас очень серьезно относится к своей работе. Он без тени иронии говорит, что считает это

делом своей жизни. И с охотой говорит обо всем, что связано со снами.

Да, он занимался с Йири Франком. Это очень тяжелый случай, обычно справиться с кошмарами удастся быстрее, но парень будто сам цепляется за них. (Это ложь, и персонаж со способностью **проницательность** поймет это).

Разумеется, он отвергает всяческие намёки на какое-то умышленное негативное воздействие на сны господина Франка.

Фотография (1 пункт, пригодится в будущем):

На комод в его приёмной стоит множество фотографий в разных рамках. Между людьми на фото нет ничего общего, но персонаж понимает, что все они сделаны одной камерой. Если спросить Томаса об этом, он объяснит, что это - его зал славы. Это люди, которым ему удалось помочь, у которых были настоящие проблемы. Он делает фото каждого из них. Томас называет несколько имен: Анна Будова, Андрей Кашир...

Если спросить Томаса про то, появится ли там фото Йири Франка, он помрачнеет и постарается поскорее закончить беседу. Трата 1 пункта **проницательности** или **судебной психологии** подскажет, что его реакция похожа на острое чувство вины.

Как бы ни проходил их разговор, когда персонажи собираются уходить, Томас лично попрощается с каждым из них и непременно пожмет им руку - или как-то ещё добьется тактильного контакта. Он будет куда дольше, чем того требуют нормы приличия. На самом деле через это действие оно зарождает семена кошмаров в разум детективов. Он понимает, что его величайший эксперимент под угрозой и не намерен сдаваться просто так.

Соппротивление потребует от героев проверки *самообладания* со сложностью 6. В случае провала их ждёт следующая сцена.

СОН РАЗУМА РОЖДАЕТ ЧУДОВИЩ

Когда детективы отправятся спать, в дело вступят кошмары, инициированные Томасом. Разумеется, это не те сущности, которых он пытался изучать. Это сконструированные им

образы, цель которых - вывести из строя детективов. Если человек слаб характером, эти кошмары вполне могут свести его с ума.

У Томаса не было ни времени, ни возможности творить персональный кошмар для каждого из них, поэтому их сон будет общим. Томас использовал ту же "заготовку", что и для Йири: персонажи игроков сидят в полутемном зале за огромным массивным столом, заставленным явствами. Еда выглядит аппетитно, но от нее исходит удушающий тяжелый запах гниющей плоти. Вскоре в зале появляется радушный хозяин этого места - гротескная приземистая фигура, телосложением напоминающая ребенка с непомерно раздутой головой, усеянной десятками глаз. Его окружает свита из нескольких мелких коротконогих созданий с длинными руками и выпирающими вперед крупными зубами. "Хозяин" взмахивает рукой, и персонажи понимают, что им предлагают насладиться ужином. Если же они отказываются (попытка что-то попробовать вызовет приступ тошноты), Хозяин приказывает своей свите накормить их насильно.

Свита (по одному на персонажа)

Атлетика 6, Здоровье 6, Драка 7

Стойкость: 3

Оружие: +1 (острые зубы)

Хозяин

Игровые параметры

Атлетика 10, Здоровье 10, Драка 10

Стойкость: 4

Оружие: +1 (зубы, огромная голова)

Особенность сражения во сне: телам персонажей ничего не грозит, они с комфортом спят в своих постелях. Опасаться стоит за их разум. Любой урон *Здоровью* отражается на их *Самообладании* - по общим правилам.

Когда (и если) противники будут побеждены, персонажи смогут проснуться. Если перед этим они внимательно читали дневник Йири, то

могут вспомнить, что в одном из своих снов он описывал нечто подобное.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

Почти сразу после того, как персонажи вынырнут из своего кошмара, в доме одного из них раздаётся телефонный звонок. Звонят из участка - Йири Франк сбежал.

На ночь в участке остается лишь двое дежурных: один около приёмной, второй - рядом с камерой. Первого зовут **Марек Берки**, второго - **Павел Хамерник**. Впрочем, опросить Павла не удастся, ему нужна срочная помощь врачей, кто-то очень сильно приложил его головой о стену.

Вас вызвал Марек - после того, как пришел в себя. Он на грани того, чтобы потерять сознание, у него прострелено левое запястье, но он хотя бы может говорить - в отличии от Павла. Марек рассказывает, что ночью услышал какой-то лязг и грохот из помещения для задержанных. Вытащив револьвер, он направился туда - как вдруг что-то метнулось ему на встречу и, раньше чем он успел выстрелить, сбило его с ног, навалилось сверху и несколько раз впечатало его головой в пол. Потом он услышал кроткий смешок, а затем - его запястье взорвалось болью. Сквозь туман он видел, как заключенный - это был именно он! - внимательно осматривает дымящийся пистолет и с усмешкой целится во вторую руку. В этот момент он услышал скрип двери - кто-то вошел в участок. Он говорил, в чем-то убеждал заключенного, у него был такой мягкий голос, почти радостный. Тот в ответ сказал лишь одно слово - "Нина". Потом они ушли. После этого он кое-как дополз до телефона, вызвал детективов, врачей и подкрепление.

Быстрый осмотр камеры показывает, что дверь просто выбили - хотя трудно поверить, что это был способен сделать обычный человек. Тем более - Йири, который не отличается могучим телосложением.

Когда детективы прибывают к дому Нины, ситуация напоминает классический захват заложников. Только сам Йири не выдвигает требований, его интересуют только страдания Нины. Его сдерживает лишь Томас, который

понимает, что она - их единственный шанс уйти. Если игроки собираются вести переговоры, это придётся делать именно через Томаса.

Эту сцену можно разрешить несколькими способами. Самый очевидный - метод силы - взять дом штурмом. Скорее всего, им удастся спасти Нину, спасти Йири - вряд ли. Кошмар в его теле будет сражаться даже тогда, когда любой человек давно бы потерял сознание. Другой способ - это обратиться к умениям Томаса. Он - Ловец, он призвал этот кошмар, в его руках созданная им же связь. Трата пунктов **переговоров** или **запугивания** и правильные аргументы заставят его поступить правильно.

Здесь персонажам может очень помочь та информация, которую им удалось получить в приёмной Томаса. Они могут сыграть на его самолюбии и напомнить о временах, когда он помогал людям, спасал их, а не обрекал на гибель. Упоминание имен с фотографий очень поможет в переговорах.

Томас Горнак

Атлетика 3, здоровье 7, проникновение 4, драка 4, стрельба 7

Стойкость: 3

Модификатор урона: +1 (револьвер)

Йири Франк (одержимый)

Атлетика 10, Здоровье 8, Драка 12

Стойкость: 5

Оружие: 0 (нечеловеческая сила)

ЭПИЛОГ

Если даже персонажам удастся взять Йири Франка живым и разорвать его связь с Кошмаром, им ещё предстоит решить его судьбу. Сам Йири - невиновен, но смерть Хедвины уже не скрыть, так же как и нападение на полицейских. Все улики против него. В то же время истинный виновник - Томас, и с юридической точки зрения ему можно предъявить разве что соучастие. Выбор того, как закончится эта история остаётся на совести игроков.