



КАССЕТЫ ОДИССЕИ

скоро на экранах рядом с вами

«Весёлый Джек 06 Сигнал принуждения? Чистый белый повод?»
 «Астрал 09 Пирамидальный проход чистый белый контакт»
 «Чистое белое царство животных»
 «Аффирмации 04»
 «Посетите Королевство звёздного света!»
 «Пробуждение – реклама»
 «БЛАМ! 03 Всем БЛАМ!»
 «Жизнь по соседству 03 Готовка для сообщества чистый белый экстрим»
 «Удачные находки 13 Складские приключения Теда»
 «Пепп016 :-(финал – чистый белый повод»

«Енот–бедокур 06 Большой Страшный – абсолютно чистый белый – наивысший уровень опасности»
 «Я хочу свой ВидеоБит»
 «Моя коллекция»
 «Зарядись! 07 Поплескайся»
 «Скульптуры, Бокс, Сократ, предупреждение от звонящего»
 «Дип Лейк: по неизведанным тропам»
 «Интервью с электростатической женщиной в прямом эфире»
 «Скользи–и–катись от Бобби Г. Хевена»
 «У камина 01»
 «Обращённые в мех»

«Весёлый Джек 06 Сигнал принуждения? Чистый белый повод?»

На этой кассете записан выпуск детской передачи «Весёлый Джек-дровосек и друзья», транслировавшейся на ТВ-Одиссее. Эта серия начинается со сцены, в которой Весёлый Джек — грубая деревянная кукла во фланелевой рубашке, вязанной шапке и с примотанным скотчем к руке пластиковым топором — утешает свою подружку Люси, которую играет 12-летняя девочка.

1. **Обрисуйте сцену:** этот выпуск по задумке снимается в лесу, где работает Весёлый Джек, однако декорации выглядят, словно чей-то плохо украшенный подвал. Какой неуместный в реальном лесу элемент заднего плана вы подмечаете?
2. Весёлый Джек рассказывает, что Люси расстроена, потому что родители оставили её в лесу. Что Люси сделала, чтобы родители перестали её любить?
3. Весёлый Джек предлагает Люси отомстить родителям, когда она всё же доберётся до дома. Он демонстрирует способ мести на другой кукле, Белке Сильвестре. Что Весёлый Джек делает с Сильвестром?
4. Серия заканчивается, экран потух, но звук по-прежнему идёт. Люси шепчет что-то всем, кто до сих пор смотрит. Что она говорит?

«Астрал 09 Пирамидальный проход чистый белый контакт»

На этой кассете записан выпуск «Вояжей сквозь Астрал с Лунарией Гомес». Неоново-розовые титры скользят сверху по экрану под синтезаторно-космическое музыкальное сопровождение. Лунария Гомес появляется в кадре идущей по пустыне. На ней белый кафтан и сандалии; в её длинные, чёрные волосы вплетены перья и бусы.

1. **Обрисуйте сцену:** несмотря на возраст кассеты, картинка на экране удивительно чёткая. Из-за чего пустыня на записи кажется вам более реальной, чем в жизни?
2. Лунария подходит к возвышающемуся песчаному своду, она называет его «Первыми вратами». Когда ведущая проходит сквозь сооружение, почему вам буквально на одно мгновение показалось, что она больше не в нашем мире?
3. Запись перескакивает на сцену, в которой Лунария сидит в позе лотоса на вершине высокой и плоской скалы. Как её внешний вид изменился с прошлого фрагмента?
4. Запись перескакивает на финальную сцену: Лунария направляется к огромной мезе. На экране появляются чёрные и белые концентрические треугольники — похоже, что это проход к мезе. Что происходит, когда Лунария идёт сквозь них?

«Чистое белое царство животных»

На этой кассете записан выпуск передачи «Поэтический СЛЭМ», в которой профессиональные рестлеры энергично читают стихи, будто разыгрывая промо к бою. Поэзия часто прерывается вспышками гипертрофированного насилия.

1. Передача начинается с того, что рестлер в образе Эбенезера Скруджа из повести Диккенса издевается над бедными, читая «Змею» Д. Г. Лоуренса. Опишите сцену и затем продекламируйте несколько строк голосом Скруджа. После этого расскажите, каким образом Кроха Том, враг Эбенезера, с жестокостью прерывает чтеца.
2. Запись продолжается последней известной записью чемпиона-тяжеловеса по имени Джонни «Гаубица» Хоули, читающего «Свинью» (Sow) Сильвии Плат. Опишите сцену и затем продекламируйте несколько строк голосом Джона. После этого расскажите, каким образом «Безумный Пёс» Мюррей, враг «Гаубицы», с жестокостью прерывает чтеца. Как мы понимаем, что «Безумный Пёс» нарушает кейфб и хочет по-настоящему причинить боль Джонни?
3. В следующей сцене рестлер в образе Могильщика, страшного некроманта/начальника похоронного бюро, читает «Тихого паука» Уолта Уитмена. Опишите погребальное логово Могильщика и затем продекламируйте стих его голосом. При помощи каких спецэффектов во время чтения нагнетается жуткая атмосфера?
4. Запись перескакивает на трясущиеся кадры последствий атаки «Безумного Пса» на «Гаубицу». Что в этой сцене указывает на то, что Джонни не пережил нападение?

«Аффирмации 04»

На этой кассете записан выпуск «Ежедневных аффирмаций с Дэвидом Тилбертом». Серия начинается с сидящего на диване в гостиной Дэвида. Комната с песчаного цвета коврами и обоями оформлена со вкусом. Дэвид смотрит прямо в камеру и улыбается чуть шире, чем надо. На фоне звучит мелодия с успокаивающим пианино.

1. **Обрисуйте сцену:** Дэвид пытается передать зрителям чувство финансового успеха и лёгкого позитивного настроения. Как его внешний вид это подчёркивает?
2. Тема сегодняшней аффирмации — бодипозитив. Каков посыл Дэвида к зрителям?
3. Иногда что-то сочтётся или выползает из лицевых отверстий Дэвида (рта, ноздрей, слёзных каналов и ушей), и у него каждый раз уходит несколько мгновений, чтобы это заметить. Что лезет из Дэвида и как он реагирует, когда замечает это?
4. Дэвид думает, что камера выключена, но запись всё ещё идёт. Его больше нет в кадре, однако вы слышите, как он отчитывает кого-то (или что-то) за кадром. Что он говорит?

«Посетите Королевство звёздного света!»

Это продолжительный рекламный ролик с закулисными видами Королевства звёздного света, местного парка развлечений, который так и не открылся. Для перехода между фрагментами используется дезориентирующая фрактальная анимация из ярких и сверкающих цветов.

1. **Обрисуйте сцену:** открывающие кадры показывают смеющихся друг с другом посетителей парка, радостно смотрящих вверх камеры. Мерцающие лампы парка развлечений простираются позади них в мягком фокусе. Какие невозможные или очень маловероятные особенности парка подчёркиваются в анимированных титрах?
2. Вы видите съёмки с ранних стадий строительства парка развлечений. Радостный рассказчик сообщает, что в этом вышедшем из эксплуатации руднике было обнаружено больше всего метеоритов в регионе. Когда камера показывает котлован ближе, запись сильно искажается из-за помех, однако вы улавливаете движение. Рабочие заняты чем-то совершенно не похожим на строительство. Чем именно?
3. В кадре появляется Пол Греко, горе-основатель Королевства звёздного света. С натянутой улыбкой и маниакальным, немигающим взглядом он объясняет, что все отчёты о встречах с инопланетянами на самом деле описывали визиты ангелов. Как его язык тела указывает на то, что он пытается игнорировать или вслушивается в чьё-то незримое присутствие в студии?
4. Интервью с восхищёнными посетителями после закрытого посещения парка, каждый рассказ ещё более восторженный, чем прошлые. Что в выражениях лиц людей наводит на мысли о гипнозе или галлюцинациях?

«Пробуждение — реклама»

Что-то проникло в запись этой известной рекламы, навсегда превратив тёплый 60-секундный ролик в нечто очень холодное. После нажатия кнопки проигрывания раздаются мягкие звуки пианино и тихий звон санных бубенцов. В кадре появляется покрытый снегом «Фольксваген Жук», из-под его помятого капота поднимается дым. Мужчина двадцати с чем-то лет в кожаной куртке заходит в переднюю дверь образцового кирпичного домика.

1. **Обрисуйте сцену:** словно вернувшись домой из долгой поездки, парень кладёт несколько коробок и дорожную сумку под рождественскую ёлку. Как мы можем понять, что на самом деле он не «дома»?
2. Маленькая девочка спускается по лестнице, протирая глаза. «Питер?» — спрашивает она и начинает бежать. Когда девочка оказывается внизу, её глаза округляются от ужаса. Какая мелкая деталь дала ей понять, что этот Питер даже не человек? Как она реагирует?
3. В следующем кадре «Питер» оказывается на кухне. Он достаёт с полки банку с растворимым кофе и начинает заваривать. Он с нетерпением жаждет выпить чашечку сам и поделиться горяченьким со всей семьёй. Какие необычные ингредиенты «Питер» замешивает в закипающем кофейнике?
4. В последней сцене рекламы вся семья привязана к стоящим в ряд кухонным стульям. «Питер» опирается на кухонный остров, потягивая кофе из чашки с ухмылкой на лице. Что поменялось в доме? Как «Питер» обустроил это место под себя?

«БЛАМ! 03 Всем БЛАМ!»

На этой кассете записан выпуск «БЛАМ!», образовательной передачи для детей. В ней снимали периодически меняющийся состав «бламмеров», принимавших участие в коротких обсуждениях книг, готовке, выступлениях, интервью и многом другом.

1. **Обрисуйте сцену:** выпуск начинается в похожей на пещеру чёрной комнате с огромными яркими буквами Б, Л, А, М на заднем фоне. Бламмеры представляются через весёлую песенку. Каждый ребёнок называет своё имя и принимает позу. С одним из детей что-то не так... но что именно?
2. Настало время для БЛАМтовни, когда бламмеры обсуждают вопрос из зала. Сегодняшний вопрос: «Вы готовы к БЛАМамаре?». Как реакция актёров выдаёт, что они боятся БЛАМамары?
3. Сегодняшняя БЛАМ-игра — горячая картошка. Бламмеры встают в круг и кидают друг другу мяч. Вдруг за кадром раздаётся пронзительный ритмичный писк. Он ускоряется, пока дети кидают мяч как можно быстрее, становясь всё более напуганными. Писк достигает кульминации и замолкает. Что происходит с бламмером, который держит мяч?
4. Последний фрагмент выпуска происходит в лаБЛАМра-тории. Два ребёнка в лабораторных халатах держат мензурки с тёмной, мутной жидкостью. Они одновременно подносят пробирки к губам и выпивают, оставляя лишь склизкий осадок. Третий ребёнок входит в кадр, он держит контейнер с мензурками, заполненными этой же жидкостью. Камера смещается в сторону и запись резко обрывается. Какой источник жидкости попал в кадр?

«Жизнь по соседству 03 Готовка для сообщества чистый белый экстрим»

На этой кассете записан выпуск «Жизни по соседству», шоу про стиль жизни и благоустройство дома, которое транслировалось на ТВ-Одиссее. Серия начинается со сцены, в которой Пола Палмер, домохозяйка средних лет в ярко-розовой блузке и синей юбке-карандаше, оформляет букет цветов в стеклянной вазе, после чего приветствует зрителей её телепередачи.

1. **Обрисуйте сцену:** декорации на площадке тщательно повторяют идеальный пригородный дом из 1980-х. Несмотря на это, очевидно, что её дом не находится на настоящей улице. Какие дешёвые приёмы были использованы для сокрытия явных шероховатостей?
2. Первый фрагмент записан на кухне Пола и демонстрирует этап готовки. Пола подчёркивает, как важно делиться вкусной едой со своими соседями. Пока она готовит кассероль по знаменитому семейному рецепту, как мы понимаем, что она плохо скрывает обиду на соседей из-за каких-то мелочей?
3. Пола пригласила на ужин её новых соседей — Галдерсонов. Их семья — это мать Трейси, отец Ричард и два очаровательных ребёнка, Билли и Вероника. Как дети незаметно нарушают этикет и каким образом в излишне драматичной или враждебной манере Пола реагирует на это, прежде чем снова натянуть маску гостеприимства?
4. Время ужинать. Усевшись во главе стола, Пола широко ухмыляется и рассказывает в камеру о радостях совместных ужинов. Ричард и Трейси едва заметны в кадре, их головы лежат лицом в тарелках перед ними. Они не двигаются. За кадром слышен детский плач. Какое заключительное слово произносит Пола, прежде чем взять кухонный нож и медленно выйти из сцены?

**«Удачные находки 13
Складские приключения Теда»**

На этой кассете записан небольшой отрывок транслировавшейся на ТВ-Одиссее передачи «Удачные находки в Дегойе», посвящённой зарисовкам об антиквариате. Формат шоу — информационные слайды о находке, за которыми следуют кадры ручной съёмки от новых владельцев предмета. Этот отрывок посвящён мужчине, подписанному как Тэд Несмит. Он выиграл в «Лотерее удачных находок» и в качестве приза получил складской контейнер с вещами недавно скончавшейся женщины по имени Эстер Уитли.

1. **Обрисуйте сцену:** Тэд снимает первичный осмотр контейнера: коробки с книгами, старые наряды, недоделанные вязаные вещи и старинная мебель. Какую особенно старую реликвию мужчина обнаруживает среди шерстяных безделушек и причудливых вещиц, и почему на неё неприятно смотреть?
2. Тэд с камерой в руках тратит несколько минут на то, чтобы выйти из контейнера в коридор и зайти обратно. При каждой остановке он делает длинные пролёты, тщательно запечатлевая пространство вокруг себя с разных углов. Какая деталь указывает на то, что внутри контейнер несколько больше, чем позволяют его размеры снаружи?
3. Камера располагается в углу опустошённого контейнера. С прошлой сцены внутреннее пространство стало втрое больше. Тэд стоит возле дальней стены, разрезая её угловой шлифовальной машиной. Из-за какого события мужчина внезапно останавливается, хватается за камеру и начинает убежать?
4. На экране зернистая кромешная темнота. Тэд тяжело дышит и включает фонарик. Луч освещает только ржаво-красный пол того, что должно быть контейнером, превратившимся в необъятной обширности пространство. Тэд несколько минут идёт по бесконечной пустоте, пока в его поле зрения не оказываются стоящие в кругу силуэты. Несмотря на плохое качество записи, видно, что фигуры облачены в чёрные робы и белые маски. Они что-то неразборчиво напевают. Перед тем, как кассета кончится, что появляется из темноты за поворачивающимися в сторону Теда силуэтами?

«Пепп016 :- (финал — чистый белый повод»

На этой кассете записан последний выпуск передачи «Беседы с Пепп», куда дети из округа Дегойя могли позвонить в пятницу вечером, чтобы выговориться или получить совет в прямом эфире. Ведущая шоу, старшеклассница Пеппер Дэниелс, зачастую сталкивалась с телефонными розыгрышами и травлей.

1. Один из первых дозвонившихся — анонимный ученик старшей школы Ла-Фреска. Какой проблемой делится подросток и как ответ Пеппер указывает на её неопытность из-за юного возраста?
2. Со временем эфир переполняется провокаторами, которые безжалостно издеваются над ведущей в жестокой и вульгарной манере. Как мы понимаем, что Пеппер с трудом держит себя в руках?
3. Раздаётся очередной звонок. Судя по голосу, зритель довольно взрослый, даже слишком для того, кому нужен совет девочки-подростка. После каких слов звонящего Пепп начинает сильно нервничать, а затем окончательно теряет самообладание?
4. Взрослый зритель звонит снова, но кадры с последним за этот вечер разговором искажены и повреждены помехами. Когда запись приходит в норму, как Пеппер заканчивает выпуск и почему мы понимаем, что она непоправимо изменилась?

**«Енот-бедокур 06
Большой Страшный — абсолютно чистый
белый — наивысший уровень опасности»**

На этой кассете записан выпуск мультсериала «Музыкальные приключения Енота-бедокура» про сказочную «пицце-ферму», который транслировался на ТВ-Одиссее по утрам в субботу. В заставке под запоминающуюся мелодию Енот-бедокур представляется вместе со своей группой «Скотный двор», в которую входят Фермер Рой, Корова Клариса, Папа Свин и пицца-шеф Винченцо из Италии.

1. **Обрисуйте сцену:** улыбающееся солнце восходит над технокорными полями и пастбищами пицце-фермы. Какими абсурдными и беспечными забавами Скотный двор собирается заняться сегодня?
2. Тем временем трое племянников Папы Свина — Фигги, Вигги и По — бездельничают в своём уютном домике, пока чёрные тучи плывут с запада. Длинная тень крадёт по дорожке к крыльцу и падает на порог. Большая меховая лапа трижды стучится в дверь. Как именно волк по имени мистер Большой Страшный красочно убивает трёх поросят?
3. Мистер Большой Страшный продолжает наводить ужас на округу, и Енот-бедокур решается сразиться с волком, чтобы вернуть на пицце-ферму покой. К сожалению, остальные члены Скотного двора заняты беготнёй и паническими воплями. Какую песню поёт Енот, чтобы пробудить отвагу в своих друзьях?
4. Скотный двор лицом к лицу сталкивается с Мистером Большим Страшным, который объелся и лёг подремать после нового убийства. Как они обеспечивают его кончину? Выпуск заканчивается постепенно уменьшающимся кругом на экране. Какую деталь выхватил сужающийся объектив, намекая, что Мистер Большой Страшный ещё вернется?

«Я хочу свой ВидеоБит»

На этой кассете записан выпуск передачи «ВидеоБит», в которой показывают музыкальные клипы. Не забывшие об этом шоу люди никак не могут точно вспомнить название ни одной из музыкальных групп или песен оттуда, только то, что они были «обскурными». На самом деле, этих групп не существует и никогда не существовало — Ключники не смогут ничего найти о них в интернете. В начале выпуска ведущий и видежой по имени Рей Ган Гонзалес танцует брейк в комнате с обоями и стульями в стиле «мемфис». Фишка Рей Гана — объявить название следующего клипа и выстрелить в камеру из сложенных в «рейганы» пальцев под дешёвый звук лазерного бластера, после чего экран становится белым и проигрывается видео.

1. **Обрисуйте сцену:** первый клип от «Мяу Мяу Мяу», вымышленной фанк/ар-н-би группы из Миннеаполиса с харизматичным фронтменом Марвином «Бродячим котом» Стратерсом. Играет несуществующая песня «Кот в сапогах». О чём она и как видеоряд это передаёт?
2. Второй ролик от ненастоящей софт-рок-группы «Копенгаген» из Берлина. Песня представляет собой романтическую балладу под названием «Шёпот в подушку». Клип снят в городе, которого нет на Земле, хотя в нём улавливается что-то европейское. Что именно?
3. Третье видео от нью-вейв группы «Скрытые», представляющей свою новую песню «Субботние ты и я». С «Скрытыми» что-то не так. Что именно?
4. Четвёртый ролик от группы «Пирамида», песня называется «Прими пустоту». В этом «музыкальном видеоклипе» нет ни музыки, ни клипа. Что же вы видите?

«Моя коллекция»

На этой кассете записан единственный выпуск передачи «Моя коллекция», представляющий собой нарезку домашних видео с необычным антиквариатом и интересными находками из комиссионных магазинов. Рассказчицей выступает старушка с хриплым голосом, которая коротко рассказывает про каждый предмет и чего стоило его заполучить. Её лицо всегда остаётся за кадром.

1. **Обрисуйте сцену:** камера направлена на заставленный кофейный столик со стеклянной пиалой в ретро-стиле с леденцами внутри и стопкой журналов рядом. На запытанной кружевной салфетке стоит ряд «праздничных фигурок», рассказчица описывает каждую из них. Из-за какой тревожащей особенности фигурок вы задаётесь вопросом, к какому именно празднику они относятся?
2. На экране винтажная настольная игра «Не буди бабулю». Рассказчица говорит, что стала плохо спать с тех пор, как принесла эту игру домой, однако у всего своя цена. Она достаёт из потрепанной коробки детали: пластиковую кровать, будильник с кнопкой, красочное игровое поле, картонные фигурки напуганных детей и закутанную фигуру без отличительных черт, лежащую в кровати. Какие жуткие последствия ожидают детей, если бабушка проснётся?
3. В кадре оказывается ворсистый ковёр в тёмной гостиной. Уставшим и отстранённым голосом рассказчица пытается описать необычную статую, которая, на удивление, просто стояла возле мусорного бака вместе с табличкой «БЕСПЛАТНО». Старушка говорит, что странно себя чувствовала, когда пыталась сдвинуть находку, поэтому пока что она останется на прежнем месте. Трясущаяся камера поднимается, демонстрируя плохо освещённый дверной проём на кухню. В углу пиксели и статические помехи собираются в приземистую тёмную фигуру. Какую форму принимает силуэт после череды резких и судорожных движений?
4. Мягкие тапочки семян сначала по потрескавшемуся линолеуму, а затем вниз по забрызганной краской лестнице. Рассказчица бормочет о находке в её подвале. Одинокая лампочка на потолке освещает кучу мешков с мусором и упавшие коробки, отодвинутые для открытия прохода к потайной двери. Старушка начинает тяжело дышать, когда оказывается в коридоре, уставленном полками со статуэтками. На другом конце помещения стоит большой стул, напоминающий трон. Что восседает на нём, пробуждаясь ото сна, пока камера падает на пол?

«Зарядись! 07 Поплескайся»

На этой кассете записан выпуск фитнес-передачи «Зарядись!», транслировавшейся на ТВ-Одиссее. Различные упражнения и аэробика всегда были хорошо поставлены и доступны всем возрастам, несмотря на небольшие странности тренеров. В начале выпуска Тамра Оуэнс, девушка в облегающем неоновом купальнике, стоит возле мелкого края бассейна. Сегодняшнее занятие посвящено водной аэробике.

1. **Обрисуйте сцену:** почему бассейн и зона вокруг него кажутся по-больничному чистыми и слишком стерильными?
2. Тамра с энтузиазмом призывает зрителей приступить к разминке. Что выдаёт её чувство дискомфорта от такого открытого наряда?
3. Вода начинает подниматься, Тамра приступает к бегу на месте с высоко поднятыми коленями, словно она не может покинуть бассейн. Когда она начинает паниковать?
4. Теперь Тамра плавает в глубокой части бассейна, её лицо лишь немногим выше водной глади. Света нет, камера фокусируется на её стеклянных глазах и раздутом лице. Что Тамра шепчет зрителям перед погружением в темноту?

«Скульптуры, Бокс, Сократ, предупреждение от звонящего»

На этой кассете записан выпуск передачи «Давайте лепить скульптуры, заниматься боксом и читать Сократа!» с ведущей Марси Трублад, маниакальной женщины лет тридцати. Она призывает зрителей брать от жизни всё и постоянно скакать между активностями. Одышка от усталости после боя с тенью замедляет темп её речи, но никак не убавляет энтузиазм. Ассистент Ларри заведует телефоном и выводит звонящих в эфир.

1. **Обрисуйте сцену:** каким образом декорации выдают, что бюджет Трублад для передачи равен нулю?
2. Марси подносит молоток и долото к большой каменной «скульптуре» и озвучивает высвечивающийся на экране номер телефона. Какой глупый розыгрыш устраивает первый дозвонившийся, прежде чем смеющийся Ларри отключает его?
3. «Микеланджело однажды сказал, что в камне заточён ангел, и вам лишь остаётся отрезать всё неангельское», — произносит Марси. Какая деталь незаконченной работы вызывает у вас тревогу, когда на статую смотрит камера?
4. Раздаётся голос дозвонившегося, хотя Ларри выглядит озадаченным, поскольку он не успел взять трубку. Какой природный катаклизм по словам звонящего сотрёт округ Дегоя с лица земли?

«Дип Лейк: по неизведанным тропам»

На этой кассете записана нарезка любительской видеосъёмки природных троп вокруг Дип Лейка. В начале каждого отрывка одинокий путешественник по имени Джош Ортега появляется в кадре ручного камкордера с рассказом об особенностях каждого места, далее следуют ролики со встреченными на пути животными и примечательными ориентирами.

1. **Обрисуйте сцену:** в предисловии весёлый и позитивный Джош в общих чертах рассказывает про местность вокруг Дип Лейка. В его выражении лица читается некоторая одержимость. Какие детали записи дают понять, что Джош очень упорно что-то искал?
2. Снятый с горной тропы закат над водной гладью захватывает дух. Джош с энтузиазмом объясняет, что тени кратеров Дип Лейка порождают необычный эффект при заходе солнца, словно озеро стремительно заполняется тенями. Какую никак не объяснимую природными явлениями фигуру вы замечаете маячащей на горизонте?
3. На экране кадры с сильно повреждёнными деревьями и отметинами странных узоров на земле. Джош нервно и беспорядочно пытается объяснить этот феномен — вероятно, виноват удар молнии. Возможно, деревья подрал медведь. Как задний фон указывает на то, что тут пытались провести некий ритуал?
4. Джош отчаянно бежит вниз по тропе, спотыкаясь то тут, то там. На заднем фоне собирается гряда грозных облаков. Путешественник сильно испуган и бормочет что-то про ангелов и предзнаменования. В один момент он оглядывается через плечо, внезапно оступается и летит в грязь. Шквал искажённых криков превращается в помехи, а земля уходит из-под ног. Вопящего Джоша уносит в небо. Прежде, чем запись обрывается вспышкой молнии, какое последнее предупреждение вы услышали?

«Интервью с электростатической женщиной в прямом эфире»

На этой кассете записано уличное интервью. Ведущий Лем Уотерс находится в левой части экрана, на плашке в нижней трети кадра под ним написано «Ведущий, сегодня в г. Де-Калб». В центре города светло, иногда случайные люди проходят мимо по тротуару. Картинка чёткая только на левой стороне экрана: Лем протягивает микрофон в правую часть, которая целиком состоит из красочных помех. Среди визуальных искажений удаётся разглядеть женскую фигуру.

1. **Обрисуйте сцену:** если судить по половине здания, которое можно разглядеть за Лемом, где было записано интервью?
2. Лем просит людей поделиться мнением о привычках, связанных с просмотром телепередач. Почти все ответы электростатической женщины неразборчивы, за исключением одного очень знакомого имени. Чьё имя вы отчётливо услышали?
3. Словно откликнувшись на призыв, упомянутый человек появляется за Лемом, после чего входит в кадр и начинает пристально смотреть прямо в камеру. Он говорит с вами и только с вами. Какие слова доносятся с экрана?
4. Смутный силуэт головы электростатической женщины поворачивается к камере. Сквозь помехи можно разобрать «смотрите... телевизор... чаще...». Что женщина делает своими руками, пока статические помехи распространяются на весь экран?

«Скользи-и-катись от Бобби Г. Хевена»

Бобби Г. Хевен примелькался на ТВ-Одиссее, в основном из-за большого числа ужасных рекламных роликов с товарами, которые он пытался продать: минутные ужины, эротическое оборудование для тренировок, «Как помочь самому себе от Хевена для усталых и жаждущих» и так далее. Бобби в шортах-плавках стоит перед Скользи-и-катись, домашнего набора для создания водной горки с непрозрачной пластиковой трубой в комплекте.

1. **Обрисуйте сцену:** играет музыка, вокруг Бобби толпятся кричащие дети. Почему становится очевидно, что большинство из них не хочет находиться здесь?
2. Бобби демонстрирует, как просто собрать Скользи-и-катись, подсоединяя странное пластиковое приспособление к садовому шлангу. Бобби пытается скрыть, что во время установки что-то пошло не так. Что именно?
3. Первый ребёнок поднимается по лестнице. Остальные дети начинают что-то скандировать, их безразличие сменяется благоговейной одержимостью. Какую фразу они повторяют из раза в раз?
4. Ребёнок скатывается по горке. Он не вылезает из неё. Камера плавно погружается внутрь горки, там темно, мокро и слышны брызги. Что попадает на запись до того, как картинка превратится в статический шум, а музыка медленно стихнет?

«У камина 01»

Судя по всему, на этой кассете записан первый выпуск «Разговоров у камина с Финеасом Уитли». Финеас, пожилой мужчина в смокинге из красного бархата с очень морщинистым лицом и седыми прядями, устался в пол в тяжёлых раздумьях.

1. **Обрисуйте сцену:** эта передача стала первой на ТВ-Одиссее, выйдя в эфир в 1977-м году, когда телестанция была построена. По каким деталям сцены можно сделать вывод, что выпуск, вероятно, был записан за много десятилетий до этого?
2. В начале выпуска Финеас медленно извиняется перед зрителем. Он утверждает, что хотел бы, чтобы ничего из этого не случилось с вами, и если бы в его силах было что-то изменить, он бы так и сделал. Старик не уточняет, о чём именно он говорит. Почему вам кажется, что Финеас очень плохо себя чувствует?
3. Смотря кассету дальше, вы приходите к мысли, что Финеас выглядит точь-в-точь как один ваш знакомый из взрослой жизни, с которым вы каждый день обмениваетесь любезностями. Но кто именно?
4. Большую часть записи Финеас молча сидит, иногда поглядывая на камеру со скорбным видом. Но не для вас. С вами Финеас делится мудростью о чём-то из вашей будничной жизни. Что он говорит?

«Обращённые в мех»

На заднем фоне заставки крутится звёздное поле, после чего в кадре появляется студийная сцена. Чёрная занавеска с кучей дырочек, через которые струится яркий свет, дублирует прошлую сцену. Лысеющий мужчина профессорского вида сидит в мягком кресле напротив четырёх гостей с питомцами. Ведущий по имени Эдмунд Вайлс заработал славу реинкарнатора, специализирующегося на животных. Люди приходят на «Обращённых в мех», чтобы узнать, кем их питомцы были в прошлой жизни, и тем самым решить определённые проблемы.

1. Первое животное — корги по имени Элизагав Фырли. Её владелица утверждает, что собака перестала есть. Эдмунд заглядывает в глаза Элизыгав и с отвращением прикрывает свой рот. Корги — реинкарнация исторически значимого генерала, которого преследуют последствия роковой битвы. Что Эдмунд рассказывает о генерале и том сражении?
2. На очереди полосатый кот по имени Скот. По всей видимости, он постоянно убегает из дома. Эдмунд улыбается: «Скот говорит, что это случится снова». Ведущий с ухмылкой бросает взгляд на хозяина, после чего начинает хмуриться. Скот был феодальным крепостным. За каким занятием он застал лорда, после чего решился на побег из поместья?
3. Следующий питомец — черепашка по имени Коробок. «О, наконец-то кто-то, кого мы все знаем», произносит Эдмунд. Его настроение заметно улучшается в присутствии действительно известной личности. Хозяйка Коробка прерывает ведущего и объясняет, что ей всего лишь надо узнать, что случилось с недавно пропавшим прахом её матери. Какая известная личность переродилась в черепаху? Что Коробок видел по поводу праха?
4. Последний питомец — Кулджо, щенок лабрадора. Поначалу всё идёт хорошо. Эдмунд удивляется, что прошлая личность пса умерла совсем недавно. Судя по всему, они с ведущим знали друг друга. А затем что-то идёт не так. Эдмунд начинает кричать на щенка. В каких деяниях из прошлой жизни Эдмунд обвиняет Кулджо? Какую ужасную месть ведущий обещает щенку, даже когда хозяин удерживает мужчину?

..... ДОМ НА УЛИЦЕ ЭСКОНДИДО

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Однажды юноша по имени Кейси Уилкоккс появился у дома на улице Роденбекер. Он слышал о вашем расследовании случившегося с ТВ-Одиссеей, однако мало что об этом знает, но думает, что вас может заинтересовать ещё одна тайна Дип Лейка: дом на улице Эскондидо. Парень объясняет, дом номер 18 на улице Эскондидо заброшен с 1994-го года, когда живущая там семья Раппапортов бесследно исчезла. Кейси тогда было 10 лет, он дружил с Эллиотом, младшим из двух детей Раппапортов (другие члены семейства – отец Хью, мама Шери и сестра Эбигейл). Он не припомнит, чтобы в то время с семьёй происходили какие-либо странности, поэтому их внезапное исчезновение казалось ещё более загадочным.

За прошедшие с тех пор десять лет это место превратилось в городскую легенду – настоящий «дом с привидениями» прямо посреди Дип Лейка! Люди избегают его, говоря про «плохую энергетику». За исключением незначительных актов вандализма, за прошедшие годы с момента исчезновения Раппапортов дом почти не изменился.

Объявите следующее одному из Ключников: история Кейси содержит детали, из-за которой вам кажется, что в доме 18 на Улице Эскондидо таится зло. Но какие именно?

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: что случилось с Раппапортами? (Сложность: 6)

Возможность: разобраться с тайной, раскрыв Кейси Уилкокксу правду. Затем, по желанию Ключников, разрушить дом на ул. Эскондидо, 18 ИЛИ провести ритуал изгнания обитающего там зла.

КЛЮЧ ОБИТАТЕЛЯ ПЕЩЕРЫ

Каждый Ключник вспоминает о весёлом занятии, за которым он проводил время дома со своей семьёй, и делится им с остальными.

МОМЕНТЫ

- > Детский смех вперемешку со скрипом крутящихся велосипедных колёс.
- > Запах барбекю с заднего двора: зажаривающееся до углей мясо, хмельная пивная пена, маринующиеся в хлорке дети.
- > Три девочки на тротуаре прыгают через две длинные скакалки.
- > Неожиданная тишина, когда герои входят в дом, как будто мир за пределами его стен куда-то ускользнул.
- > Полка, забитая плюшевыми животными: забытыми, с мёртвыми глазами, нависающими.
- > Скрип брёвен, что-то дрожит глубоко внутри стен, дом потягивается и стряхивает с себя дремоту.

ДОМ

Дом 18 на улице Эскондидо выполнен в стиле ранчо. Его построили в 1960-х и с тех пор несколько раз реставрировали. Он расположен на участке площадью в пол-акра с небольшой сосновой рощей, на окружённом забором заднем дворе находится бассейн. Кроме того, в доме скрывается нечто очень злое.

Ключникам предстоит самим раскрыть природу и источник этого зла, однако кое-что определено заранее: дом знает о находящихся внутри людях и может читать их мысли; дом может воздействовать на обстановку внутри с помощью подобных телекинезу сил; дом может сделать так, чтобы люди видели то, чего на самом деле нет.

Если Ключники игнорируют дом...

Дом спал последние десять лет, но проснулся, когда Ключники зашли внутрь. Теперь он очень голоден и опасен. Дом будет использовать свои силы, чтобы заманивать людей внутрь, включая Второстепенных персонажей, которых Ключники хотели бы защитить, а затем сделает всё для их уничтожения. Если Ключники раскроют тайну, но оставят дом нетронутым, он превратится в постоянную помеху для героев, а Хранителю станет доступна новая реакция: **Заманить Второстепенного персонажа в дом на улице Эскондидо.**

ОПАСНОСТИ

Телекинетические атаки

Дом может физически атаковать героев разными способами, в особенности швыряясь вещами или поджигая различные предметы. Ко второму методу дом будет прибегать только в самых отчаянных попытках остановить Ключников, поскольку есть риск устроить пожар и сгореть дотла.

Фантомы

Дом способен создавать очень реалистичные иллюзии для завлечения и мучений. Эти фантомы очень привязаны к месту и редко могут появляться за границами комнаты, в которой появились. Поскольку дом умеет читать мысли, его иллюзии могут быть невероятно пугающими или заманчивыми.

Особое правило: если фантом подыгрывает одному из Состояний Ключника, то любые броски, связанные с видением, совершаются с помехой. Вдобавок, герой может получить новое Состояние: Одержим.

Пейшенс Хэд

Строгая стрижка каре. Полиэстеровая блузка в полоску. Крупные украшения. Пейшенс — президент местной ассоциации домовладельцев. Она считает своим долгом следить за всем происходящим на улице Эскондидо и неподалёку. Она с особым подозрением относится к любой деятельности, связанной с домом номер 18, и уже несколько лет добивается того, чтобы этот участок перешёл в государственную собственность. Хотя Пейшенс и не представляет физической угрозы, женщина может оказаться довольно серьёзной помехой, и если она увидит в Ключниках проблему, то позвонит в полицию.

Цитата: «Конечно, это точно не моё дело, чем люди занимаются за дверями своих домов, однако, как президент местной ассоциации домовладельцев, я обязана следить за тем, что происходит за пределами этих домов. Понимаете, каким бы я была соседом, а тем более лидером сообщества, если бы я не следила за всем, что творится вокруг?»

МЕСТА

Рощица

Заросли высоких жёлтых сосен. Желтеющая трава. Липкие соевые иголки прилипают к вашим ботинкам.

Обрисуйте сцену: что-то в деревьях наводит вас на мысль, что здесь таится зло. Но что именно?

Задний двор

Бассейн, неглубоко залитый мутно-зелёной водой. Выцветшая и потрескавшаяся мебель Sunbrella. Большие перевернутые цветочные кадки. **Обрисуйте сцену:** в последний день перед исчезновением Раппапорты наслаждались солнцем. На что вы обращаете внимание, чтобы сделать такой вывод?

Кухня и столовая

Небольшая кухня, окно из которой выходит на барную стойку в столовой. Накрытый к ужину бело-голубой посудой от Веджвуд стол на козлах. Дубовые шкафы и пятнистая столешница из формики. **Обрисуйте сцену:** исходя из того, что тут осталось, назовите одно блюдо, которое было в меню у Раппапортов в день исчезновения.

× Телевизионная комната

Бордовый модульный диван. Развлекательный центр на всю стену. Работающий видеоманитофон подключён к огромному телевизору с ЭЛТ; мигая, часы на магнитофоне показывают «12:00», хотя в доме нет электричества. **Обрисуйте сцену:** оглянувшись вокруг, как вы поняли, что в этой комнате бывали чаще всего?

Особое правило: видеоманитофон и телевизор в этой комнате работают, хотя в доме нет электричества. Если Ключники посмотрят кассету Одиссеи в этой комнате, они могут вместе описать Зацепку, основываясь на увиденном. Зацепка может быть использована в любой тайне, но она не должна напрямую отвечать на Вопрос. Ключники могут сделать это столько раз, сколько захотят (и даже когда раскроют тайну), пока у них есть доступ к дому.

Хозяйская спальня

Бирюзовый и лиловый декор с морскими мотивами. Кровать размера квин-сайз с латунной рамой. Слабый запах духов Estée Lauder. **Обрисуйте сцену:** почему вам кажется, что Хью и Шери больше думали о детях, чем о себе?

Комната Эллиота

Односпальная кровать с простынями в стиле черепашек-ниндзя. Большой постер телепрограммы «Bill Nye the Science Guy». Машинки Matchbox, разбросанные по полу, словно триболы.

Обрисуйте сцену (только если Ключники открывают шкаф): когда вы открываете шкаф, что-то меняется в энергетике комнаты. Что вы увидели или ощутили иным образом, чтобы понять, что Эллиот до сих пор где-то в доме?

Особое правило: добавьте Эллиота Раппапорта в игру, когда игроки ответили на вопрос об этой сцене.

Комната Эбигейл

Обои My Little Pony. Односпальная кровать с простынями в стиле розового могучего рейнджера. Слабый запах пластика с ароматом клубники.

Обрисуйте сцену: оглядевшись вокруг, как вы поняли, что друзья Эбигейл были для неё важнее всего (после семьи, конечно)?

Подвал

Запах опилок и крысиного помёта проникает вам в нос. Стопки коробок от U-Haul. В углу лежит разобранная ёлка.

Обрисуйте сцену: что-то в подвале наводит вас на мысль, что дети боялись сюда заходить. Но что именно?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Кейси Уилкоккс, друг

Блондин, носит квиф. Джинсы JNCO с огненной нашивкой. Шрам от лечения волчьей пасти. Кейси — хороший парень. Среди знающих людей обладает репутацией лучшего любовника во всём Дип Лейке. На него сильно повлияло исчезновение друга, он так и не смирился с этим.

Цитата: «Я не виню вас за то, что вы свалили отсюда. Этот город дерьмово влияет на людей. Если дать ему вцепиться, то всё, он уже не отпустит. Это и случилось со мной после пропажи Эллиота и его семьи. Я годами не находил себе место, и тогда Дип Лейк обратил на меня внимание...».

Билл Хэнском, шериф

Красивый мужчина с квадратной челюстью. Хорошо пахнет, как смесь Old Spice и жвачки Big Red. Его рубашка особенно плотно обтягивает грудь. Билл Хэнском — шериф округа Дегоя. Он вырос в Ла-Фреске неподалёку и знает, что иногда в этих краях происходят странности. Шериф не будет мешать героям, пока уверен, что никто не пострадает.

Цитата: «Кажись, я учился в старшей школе, когда вы жили тут. Да уж, хорошие это были времена, скажу я вам: футбольные матчи вечером в пятницу, вечеринки у кого-то дома по субботам, а затем отсыпаться в воскресенье, после церкви, конечно. Послушайте, я закрою глаза на то, чем вы тут занимаетесь, но если вы или кто-то другой попадёт в беду, позвоните мне».

Чак Террио, ландшафтный дизайнер

Однодневная щетина. Пластиковые очки. Плотные рабочие перчатки и ботинки. Чак заботится почти о каждом саде на улице Эскондидо и был знаком с Раппапортами. Если на него надавить, то можно услышать много... интересных мыслей о Дип Лейке.

Цитата: «Люди считают, что я занимаюсь чем-то простым и не особо важным. Ко мне относятся, как к наезднику газонокосилки, понимаете? Но на самом деле моя работа, наверное, одна из самых серьёзных, ведь я часто общаюсь с землёй. Видите ли, земля — по-настоящему важная часть Дип Лейка. И я не говорю про недвижимость, стоимость участков или прочие мирские понятия. Я имею в виду... саму землю. И то, что живёт в ней».

Дебби Рапппорт, родственница

Рыжие волосы с появляющимися седыми корнями. Оборонительная поза. Хриплый голос, словно она с детства выкуривает по пачке в день. Дебби, сестра Хью Рапппорта, живёт немного ниже по улице от 18-го дома. Женщина больше всех хочет узнать, что случилось с братом и его семьёй, но она отказывается заходить в их дом. Тем не менее, Дебби

бережно заботится об участке и годами спорит с Пейшенс Хэд о нём.

Цитата: «С этим домом что-то... не так. Он проклят. В нём сокрыто зло. Не знаю, что именно, но точно что-то нечистое, понимаете? И так было всегда, даже до исчезновения брата и его семьи. Это место мне никогда не нравилось. Тем не менее... это всё ещё их дом. Я думаю... ну... Мне кажется, что рано или поздно они могут вернуться, если мы просто оставим всё как есть».

Ребятишки

Группа детей, играющих на улице. Ребятне будет интересно любое занятие Ключников, и дети даже могут поделиться тем, что видели сами. Они не зайдут в дом без веской причины. Несколько имён, если надо: София, Келси, Тайлер, Чейз, Кайл, Мария.

Эллиот Рапппорт, фантом (появляется в игре только если герои обрисовали сцену в его спальне)

Стрижка под горшок. Неоново-зелёная футболка. Заглядывает за углы. Эллиот — это фантом; возможно, созданная домом иллюзия, которой удалось обрести разум и свободу воли, а может, он буквально призрак. Он очень робкий и убежит при первой встрече. Ключники могут подружиться с ним, если Ответят на Вопрос ниже. Эллиот не может говорить и общается только жестами.

Вопрос: как нам приманить Эллиота? (Сложность: 2)

Возможность: добавьте Эллиота в список Наград.

НАГРАДЫ

- Эллиот Рапппорт становится возвращающимся Второстепенным персонажем. Его можно найти только в доме 18 на улице Эскондидо, если дом не был разрушен. В противном случае он переместится в дом Ключников на улице Роденбекер. Эту Награду можно выбрать, только если Ключники подружались с Эллиотом, Ответив на связанный с ним Вопрос.
- Кейси Уилкоккс становится возвращающимся Второстепенным персонажем. Кроме того, если вы используете Ход вмешательства, рассказывая его про молодёжь Дип Лейка, вы получите на одну зацепку больше.
- Личный номер телефона Билла Хэнскома. Добавьте его в ваш Укрытый уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.

ЗАЦЕПКИ

- Следы от огня необычной формы (выберите одно: спираль/пентаграмма/оленьи рога/что-то другое).
- Сообщения с угрозами Хью Рапппорту на автоответчике. В них говорится про (выберите одно: долги/конфликт на работе/супружескую измену/что-то другое).
- Последовательность цифр, нацарапанная в необычном месте.
- Садовые инструменты, испачканные грязью и кровью.
- Реалистичный рисунок двери на стене.
- Разбросанные по всему дому фантики от определённых конфет (выберите одно: Сникерс/Смартис/чашечки с арахисовым маслом от Reese's).
- Ростовые отметки одного из детей на дверной раме, один год пропущен.
- Семейная фотография с тремя детьми.
- Фотоальбом «Летний лагерь 93» абсолютно пустой, кроме последней страницы, где находятся фотографии (выберите одно: мёртвых животных/ночного неба/пустых больничных коек/чего-то другого).
- Поле для игры в Candyland с персонажами, которых вы не помните: Граф Тоффи, Ненасытная Сахарная Свинка, Лакричный Зверёк, Арахисово-масловый Сфинкс и другие.
- На удивление хорошо сохранившееся поле для игры в классики, вместо десятого квадрата изображение (выберите одно: дьявола/плачущего глаза/указывающей на восток руки/чего-то другого).
- Разбитое зеркало в необычном месте.
- Аккуратно организованная аптечка, все баночки пустые.
- Странный осадок, который (выберите одно: светится/меняет цвет/вызывает головокружение при касании/что-то другое).
- Тщательно скрытые признаки взлома.
- Книга «Лев, колдунья и платяной шкаф» в необычном месте.
- На последней странице дневника сновидений Шери нацарапано: «Наконец-то у меня есть ответ. Я знаю, как спасти свою семью. Мы должны спать, чтобы проснуться!»
- Впопыхах нацарапанный номер телефона (выберите одно: службы такси/юриста/священника/кого-то ещё).
- Доска с незаконченной партией в шахматы.
- Коробка с комиксами в необычном месте, на полях милая переписка между двумя людьми.

Заметки

..... ЗАТАИВШИЙСЯ В ДИП ЛЕЙКЕ

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Для рабочих семей Дип Лейка лето означает деньги от туристов и отправку детей в летний лагерь «Гряды Пайн Рок» на другой стороне озера. Поколениями ребята делились слухами в деревянных хижинах и жарили зефир над костром, вы в том числе. Однако в 1993-м двенадцатилетняя Джессика Ставски пропала, пока купалась. Она стала четвёртым ребёнком в лагере, пропавшим без вести за последние четыре года, предыдущими тремя были Джонни Грин-младший, Карлос Санчес и Элизабет «Лиззи» Льюис. Как и трижды до этого, тело найти не удалось. После этого несчастного случая отец Джессики, Харви Ставски, через суд отправил лагерь в финансовую пропасть, и Гряды была вынуждена прекратить существование.

Нераскрытое дело о пропавших в Гряде Пайн Рок сейчас больше миф, чем трагедия, особенно среди учеников начальной школы. Каждый год дети пересказывают младшим историю о Джессике Ставски, утопленной Затаившимся в Дип Лейке. Некоторые даже утверждают, что это своего рода местное Лох-Несское чудовище. Другие говорят, что Затаившимся стала прошлая жертва, которая сможет покинуть озеро, лишь затаив на дно кого-то другого. Эта детская сказка обрела популярность среди любителей теорий заговора, когда Гряды Пайн Рок недавно открылась вновь под другим руководством. Внимание Ключников к ней привлекла вожатая Эмили Бумон, остановившаяся у дома на улице Роденбекер с просьбой помочь с исследованием пропажи её лучшей подруги.

Объявите следующее одному из Ключников: вы знаете, что чудовище существует, потому что оно почти утопило вас, хотя вы и не смогли хорошо его разглядеть. Почему вы до сих пор живы?

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: является ли Затаившийся в Дип Лейке жутким монстром или это преобразившаяся Джессика Ставски? (Сложность: 4)

Возможность: открыть новый соответствующий ответу Вопрос.

Вопрос: если это жуткий монстр, то где же его логово? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, обнаружив тела пропавших детей. После чего, если пожелаете, найти способ остановить Затаившегося ИЛИ уничтожить его.

Вопрос: если это Джессика Ставски, то как озеро выбирает своих жертв? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, дав отпор Джессике Ставски, а затем проведя ритуал для снятия проклятия с озера.

МОМЕНТЫ

- > Второстепенный персонаж отпивает из бутылки с водой, захлёбывается и выкашливает гораздо больше воды, чем проглотил.
- > Ключник замечает своё отражение в озере. Рябь так сильно искажает его, словно у героя нет лица.
- > Кто-то кричит, пока ребёнок катится вниз с горы. Вожатые отвлечены, кажется, что они не сразу обращают внимание.
- > Группа отдыхающих играет в блинчики на берегу озера. Рука высывается из воды и ловит один из камней.
- > Камни сложены в тур, на каждом неровном почерком написаны имена пропавших детей.
- > Трое детей пошли купаться, пока спасатели не на дежурстве. От нарукавников и резиновых ласт отражаются солнечные блики.

КЛЮЧ ДРОЖИ

□ Каждый Ключник вспоминает о весёлом моменте из летней поездки в Гряды Пайн Рок и делится им с остальными. Почему теперь эти воспоминания вгоняют вас в дрожь?

ЗАТАИВШИЙСЯ В ДИП ЛЕЙКЕ

Затаившийся в Дип Лейке — это обитающее в воде существо неопределённых форм и размеров; Ключники должны обнаружить и установить его точные приметы. По-видимому, его зона влияния распространяется только на воды возле Гряды Пайн Рок — по крайней мере, люди пропадали только вокруг лагеря. Хотя Затаившийся и не может покинуть озеро, его силы хватают для затаскивания людей под воду даже с берега. Кроме того, он обладает сверхъестественным влиянием над теми, кого отметил, так или иначе заманивая несчастных обратно к Дип Лейку через Состояние: Следующая жертва (см. «Опасности»).

Если Затаившийся является монстром, то он расчётливый хищник с животными повадками, древний, опасный и ненасытный. С ним невозможно договориться. Если же это преобразённая Джессика Ставски, тогда Затаившийся — хитрая охотница с интеллектом человека, но всё ещё молодая, травмированная и напуганная. С ней можно договориться в той или иной мере, но она в любом случае сделает всё, чтобы обрести покой, даже ценой жизни Ключника или Второстепенного персонажа, которые займут её место.

Если Ключники игнорируют Затаившегося в Дип Лейке...

После стольких лет, что лагерь был заброшен, существо стало диким и безрасчётным. Затаившийся в Дип Лейке начинает похищать отдыхающих, и на этот раз гораздо чаще, чем раньше. Исчезают Второстепенные персонажи, их тела не получается обнаружить. Дип Лейк становится более опасным, и многие популярные туристические места вокруг озера пустеют, пока существо наращивает своё влияние.

ОПАСНОСТИ

Хищник в засаде

Затаившийся в Дип Лейке может в любой момент утащить людей под воду откуда угодно: с берега, из нависающего балкона, прямо из водоёма или перевернув плывущие каяк/каное. Даже если Ключник впоследствии смог вырваться из лап существа, он всё равно получает Состояние: Следующая жертва.

Следующая жертва

Затаившийся в Дип Лейке всегда находится в поисках новой цели, чтобы затащить её на глубину и либо поглотить, либо заставить утопленника занять его место. В первый раз, когда Ключник окажется в озере Дип Лейк, он получит Состояние: Следующая жертва. Если после этого другой Ключник окажется в водах Дип Лейка, Состояние удаляется у первого героя и появляется у второго. Следующей жертвой всегда может быть лишь один из Ключников. В случае, когда несколько героев погружаются в Дип Лейк примерно в одно и то же время, Состояние получает пометивший больше всего ячеек Ключа опустошения. Пока Ключники являются Следующей жертвой, описание **Чистого белого сигнала** становится таким: «Вы приходите в себя шагающим к берегам Дип Лейка. Ноги не останавливаются, даже когда ваша голова целиком оказывается под водой и вы больше не можете дышать. Скажите Хранителю включить белую кассету Одиссеи, после чего выведете вашего Ключника из игры». Следующую жертву можно удалить только после того, как Затаившего в Дип Лейке удастся остановить или уничтожить. Обратите внимание — вполне возможно, что Ключники разберутся с тайной, не сделав ни того, ни другого, из-за чего это Состояние превратится в постоянное.

Билли Джеймс, владелец лагеря

Усы прямиком из 70-х. Рубашка с отрезанными рукавами. Оранжевые кроксы. Билли купил лагерную территорию на аукционе во много раз дешевле реальной цены участка. Хотя он и отремонтровал или заменил всё изношенное, во многом в Гряде Дип Лейка сейчас всё по-старому. Билли верит, что нераскрытое дело — это не более чем прискорбная часть прошлого этого места, и не сотрудничает с «так называемыми частными детективами», так как считает, что те несчастные случаи не накладывают на него никаких юридических обязательств. Он пригрозит сообщить властям о любых попытках проникнуть на территорию лагеря.

Цитата: «Я вам так скажу. Вы услышите ровно то же самое, что и парень, который пришёл сюда в прошлый раз. Мы ничего не обнаружили ни при раскопке фундамента, ни во время ремонта лодочного сарая, ни когда мы перedelывали кафетерии. Так что можете либо купить дневной пропуск в часть лагеря для посетителей, либо вернуться в свою машину, или же я возьму этот телефон и наберу кое-кому. Мы договорились?».

МЕСТА

× Домик №7 — Гагара

Деревянные двухъярусные кровати, вырезанные в стенах домика. Неуклюжие смотанные спальные мешки розовых, фиолетовых и красных цветов. Разбросанные повсюду наборы для ухода за волосами и флаконы с лаком для ногтей. Стойка на колёсиках со старым телевизором и видеоманитофоном.

Обрисуйте сцену: предположительно, Джессика жила в домике гагары. Как по живущим тут девочкам видно, что они предпочли бы спать в другом месте?

Особое правило: в первый раз, когда Ключники смотрят кассету Одиссеи в домике гагары, они получают Состояние: Сны о Дип Лейке. После этого каждый герой начинает регулярно видеть сны, в которых он забредает в озеро и совершает подношения глубоким водам. Спросите каждого Ключника, что он приносит в жертву во снах. Это Состояние может быть удалено, только если Ключник войдёт в озеро и совершит подношение (или что-то очень похожее) по-настоящему. После удаления Снов о Дип Лейке герой также может убрать отметку с **Хроматической пустыни** и **Странствующего монолита**, если они были отмечены.

Сосновый зал, столовая

Длинные столы со складными стульями. По стенам развешены молитвы, в которых христианство перемешалось с искажёнными верованиями индейцев юго-запада. Переизбыток настенных украшений в виде рыб. Из крытой столовой можно выйти на террасу на свежем воздухе, нависающую прямо над озером Дип Лейк.

Обрисуйте сцену: у вас возникают сомнения по поводу пищевой ценности местных блюд. Что в меню?

Лодочный сарай

Байдарки и каное лежат аккуратными рядами. Свежий слой краски поверх ржавчины. Пол усеян вёслами и спасательными жилетами.

Обрисуйте сцену: что указывает вам на отсутствие особых изменений в нестрогих правилах лодочного сарая, сохранившихся со времён вашего прошлого визита?

Пляж чёрной скалы

Пляж из белого привозного песка. Скользкие чёрные камни, достаточно большие, чтобы на них можно было забраться. Огороженное место для плавания, обозначенное буйками и бело-синей верёвкой.

Обрисуйте сцену: какое ваше наилучшее или наихудшее воспоминание о том, как вы тут плавали?

Кольцо синей поймы, пешеходная тропа

Изрядно истоптанная тропа с деревянными столбиками. Время от времени на деревьях встречаются вырезанные имена и любовные клятвы. Вода по-прежнему размывает камни и почву.

Обрисуйте сцену: дети приходят сюда, скрываясь от надзора не особо бдительных вожатых. Что они пытались спрятать?

МЕСТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Озеро Дип Лейк

Тёмные воды такой глубины, что не видно дна. Спокойная, тихая гладь. Удивительное отсутствие комаров, стрекоз и прочих насекомых.

Особое правило: в первый раз, когда Ключник входит в воды Дип Лейка, он получает Состояние: Следующая жертва (см. «Опасности»).

Обрисуйте сцену: как лишь коснувшись воды вы ощутили жадность озера?

Пирс для купания

Плавающий плот из дерева и пластика, прикрепленный цепью ко дну озера. Проржавевшая стальная лестница. Игрушки и очки для плавания свалены в одном из углов.

Обрисуйте сцену: на этом пирсе Джессики Ставски видели в живых в последний раз. Почему вам кажется, будто за вами кто-то наблюдает, когда вы подходите к временной могиле девочки?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Харви Ставски, отчаявшийся отец

Ранняя седина от стресса. Густая щетина. Изношенная зелёно-коричневая бейсболка с вышитым осётром. Харви Ставски был владельцем успешного автомобильного завода. Потеря дочери, Джессики, практически за ночь превратила мужчину в беспомощного и подавленного человека. Последние одиннадцать лет он положил на поиск ответов, потратив все сбережения на частных детективов и судебные дела против как прошлых, так и нынешних владельцев Гряды Пайн Рок. Его часто можно увидеть спорящим с работниками лагеря. Харви развёлся со своей бывшей женой Мэри семь лет назад, поскольку смерть дочери разрушила их брак.

Цитата: «Я просто хочу получить ответы. Кто позволил моей маленькой дочурке купаться в одиночестве? Кто не присмотрел за ней? Куда она пошла? Расскажите мне хоть что-нибудь, чёрт подери!».

Мэри Ставски-Белл, уставшая медсестра

Тёмные круги под тусклыми серыми глазами. Синяя униформа медсестры. Громоздкая ортопедическая обувь. Мэри безуспешно пыталась оставить смерть дочери в прошлом и жить дальше. Её брак не пережил травму, и теперь она много выпивает в нерабочие часы. Харви всё же не совсем безразличен Мэри, и она будет пытаться вразумить его, если тот окажется неподалёку. Женщина приезжает в лагерь раз в год, чтобы почтить память дочери.

Цитата: «Знаете, лет шестьдесят или семьдесят назад это было нормой. Потерять ребёнка. Конечно, любой в такой ситуации разозлится и озлобится. Разумеется, и я в том числе. На Бога, на весь мир и этот чёртов лагерь».

Эмили Бумон, вожатая лагеря

Собранные в хвостик сине-фиолетовые волосы. Жилет с кучей украшений и логотипом Гряды Пайн Рок на всю спину. Большие солнцезащитные очки. Эмили и Джессика с детства были лучшими подругами, и Эмили стала одной из последних, кто видел утонувшую в живых. Теперь ей около 25 и она вернулась в лагерь опытным вожатым. Работа хорошо оплачивается, но Эмили явно не даёт покоя пережитое в детстве, поэтому она отказывается приближаться к воде. При этом вожатая готова помочь Ключникам всем, чем может.

Цитата: «Дети, помните, что для похода стоит запастись побольше еды и воды, а в пути держитесь своих товарищей! Как говорит Сосновая шишка: «Два и два — и без клея вместе всегда!»... Боже, как я ненавижу этот дурацкий стишок».

Джозеф «Джоуи» Кин, главный спасатель

Красивый загар. Грязные светлые волосы, расходящиеся от козырька. Ярко-красные (и очень короткие) плавки. Джоуи на несколько лет старше Эмили, в день пролажи Джессики он работал младшим спасателем. Джоуи — известная фигура в бассейнах

и на пляжах города. За прошедшее с того случая время он успел поработать спасателем в разных местах вокруг озера Дип Лейк, каждый раз демонстрируя непринуждённость и спокойствие. Джоуи знает, что с водой что-то не так, но его это не настолько волнует, чтобы разбираться.

Цитата: «Никогда не плавайте в одиночку. Это первое, чему мы учим. Никогда далеко не заплывайте без сопровождения, даже если вы подготовленный пловец и знаете, что делаете. Мы уже увидели, что это озеро не любит отдавать утопленников. Не стоит пополнять их список».

Джозефина Гонзалес, тихоня-подросток

Косички с заколками в виде бабочек. Полосатая блузка и ярко-розовая юбка. Походные ботинки детского размера. Джозефине десять лет, и разлука с семьёй сказывается на ней. В лучшем случае она стала немного более капризной. Джозефина застенчива, но видит многое. Она не сомневается в легендах о Затаившимся в Дип Лейке и будет опасаться любого Ключника с Состоянием: Следующая жертва.

Цитата: «Я видела его прошлой ночью. Фонарь возле причала моргал, я выглянула наружу, а там торчала рыба голова! Только я об этом никому не говорила. Люди подумают, что я сошла с ума».

Дэниель Кван, любознательный ребёнок

Остатки пальчиковых красок под ногтями. Ведёрко, полное камней и листьев. На шнурке висит одноразовый фотоаппарат. Дэниелю восемь лет — это самый ранний возраст для посещения Гряды Дип Лейка с ночёвкой. Ему нравится исследовать и появляться во всевозможных неподходящих местах. Больше всего Дэниелю хочется сфотографировать Затаившегося в Дип Лейке для урока «покажи и расскажи» этой осенью.

Цитата: «Ради этого я специально приберёг плёнку. Нужно просто выбраться ночью и быстро сделать фотку. Вот и весь план! Главное — никого не разбудить. И не заснуть раньше всех. Снова».

Прочие дети и вожатые

В Гряде Пайн Рок отдыхает много детей в возрасте от восьми до тринадцати лет. Им интересно, чем занимаются Ключники, и они могут что-нибудь рассказать про Затаившегося в Дип Лейке, если расспросить. Самый младшим вожатым 16 лет, а самым старшим — около 25. В основном они заняты тем, что ищут поводы уйти на перерыв. Несколько имён, если потребуются: Лорен, Коллин, Саманта, Хосе, Коннор, Мэдди, Патрик, Кейлин.

НАГРАДЫ

Разговор с Харви или Мэри Ставски на берегу озера Дип Лейк, в котором вы делитесь воспоминаниями о своём пребывании в Гряде Пайн Рок. Уберите метку с одного из помеченных Ключей ребёнка. Эта Награда доступна, только если у Ключника есть Состояние: Следующая жертва и требования для его снятия не были выполнены.

Эмили Бумон становится периодически появляющимся Второстепенным персонажем. Кроме того, если вы используете Ход вмешательства, расспрашивая её про природные условия Дип Лейка, вы получите на одну Зацепку больше.

Добавьте в ваш Укрытый уголок мультитул с логотипом Гряды Пайн Рок.

Добавьте в ваш Укрытый уголок свисток спасателя.

Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.

Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.

ЗАЦЕПКИ

Фотографии четырёх пропавших детей. На каждой из них присутствует один и тот же предмет (выберите одно: странный идол/плетёный браслет/ожерелье с кулоном/что-то другое).

Следы от укусов в два ряда на проплывающей ветке.

Где-то в глубинах озера виднеется свечение.

Мокрая бугорчатая плоть бьётся о камни.

Наполовину скрытый мутной водой ритуальный круг.

Глубокой ночью со стороны озера раздаются стенания, голос отдалённо похож на женский.

Из воды торчат три большие сваи, на каждой из них вырезан отличный от других символ.

Дневник Джессики, исписанный одной и той же фразой: «Я следующая, я следующая, я следующая».

Слух, что Второстепенного персонажа затащило под воду, но затем выбросило обратно.

Царапины, напоминающие следы от длинных когтей, обнаруженные (выберите одно: на стене здания/на чьей-то спине/внутри каноз/где-то ещё).

Перекушенная наполовину водоплавающая птица.

У Ключника с Состоянием: Следующая жертва заметно отсутствие пряди волос.

Карта заповедника Дип Лейка, исписанная символами в виде (выберите одно: пентаграмм/глаз/рыбьей чешуи/чего-то другого).

Напоминающий тропинку промежуток среди зарослей, покрывающих дно озера.

Идеально очищенные кости человеческого пальца.

Некоторые дети говорят, что готовятся к ежегодной «церемонии утопления».

Если у одного из Ключников отмечен **Блуждающий монолит**, то над озером надолго повисает жёлтая дымка.

На берег выбросило гниющие органические отходы: рыбу, растения и человеческую плоть.

Коллекция промокших детских игрушек, за которыми с любовью ухаживают (выберите одно: куклы Cabbage Patch Kids/фигурки G.I. Джо/плюшевые игрушки/что-то другое).

Дующий над озером ветер доносит шёпот: «Помогите мне».

Заметки

«Сатане нравится, когда вы притворяетесь эльфами. Ох, как он смеётся, когда вы бросаете свои маленькие кости!»
— Батюшка Лопез, округ Дегойя, 1985

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Леона Калвилло вместе с заместителем шерифа посетили дом на улице Роденбекер; они рассказали, что разыскивают дочь миссис Калвилло, Амелию. В доме, где остановились на лето Ключники, раньше жила семья Калвилло, пока они не были вынуждены переехать из-за поднявшихся цен, и посетители предположили, что девушка может быть здесь.

Амелия сбежала прошлой ночью и с тех пор не появлялась. Единственное, что может указывать на её местонахождение — обнаруженная под кроватью фотокопия листовки с рисунком эльфа на грибе, местным телефонным номером и текстом: «Добро пожаловать, путники». На другой стороне есть рукописная записка — сегодняшняя дата и надпись «ОБРАТИТЬСЯ В НЕЖИТЬ» Полицейские не считают эту листовку чем-то важным, однако она вам о чём-то напоминает...

В 80-х, на пике сатанинской паники, некоторые подростки были одержимы ролевой игрой под названием «Змеи и зиккураты». Они проводили подпольные игры в ЗиЗ, распространяя листовки, похожие на найденную у Амелии под кроватью — позвони по указанному номеру и узнаешь дату и время. Сборы проводились на захудалых складах, в пустующих магазинах или недостроенных домах, молодёжь играла ночами напролёт. «Змеи и зиккураты» казались чем-то тайным, манящим и бунтарским. Эти подростки называли себя «Кругом Чёрного Лепестка». Ходили слухи, будто они могут творить магию по-настоящему.

Все тайные собрания для игры в ЗиЗ прекратились после пропажи Бастиана Дэйра. Полиция размахивала листовками «Добро пожаловать, путники» в ночных новостях в просьбами о помощи, в городе ввели комендантский час, и субкультура исчезла. Бастиан так и не был обнаружен.

Объявите следующее одному из Ключников: Бастиан учился в одном классе с вашим братом или сестрой. Как исчезновение парня повлияло на него/неё и его/её друзей?

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: куда эти новые листовки заманивают детей? (Сложность: 6)
Возможность: разобраться с тайной, обнаружив актуальное место подпольных игр в «Змеи и зиккурать» и убедив горе-игроков отказаться от этой затеи. Круг Чёрного Лепестка станет постоянной угрозой в кампании.

Вопрос: где находится «логово» Круга Чёрного Лепестка? (Сложность: 8)
Возможность: разобраться с тайной, столкнувшись лицом к лицу с Кругом Чёрного Лепестка и убедив (или заставив) их покинуть округ Дегойя. После этого они перестанут быть угрозой в кампании.

КЛЮЧ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Каждый Ключник вспоминает об опасном занятии из своего детства, о котором, как он надеялся, родители никогда не узнают, и делится им с остальными.

МОМЕНТЫ

- > Глядя на отражающую поверхность, вы мельком замечаете позади себя. Он облачён в тёмную мантию, словно собрался в приключение, наблюдая за вами на расстоянии. Когда вы оборачиваетесь, там уже никого нет.
- > Подросток на перекуре лениво рисует пальцами круги в воздухе. Поднимается небольшой пылевой вихрь, от которого разлетаются мусор и грязь.
- > Из автомобиля доносится очень громкая музыка. Когда машина подъезжает к вам, динамики внезапно замолкают и она в тишине проезжает мимо. Музыка снова включается, когда авто оказывается на некотором отдалении от вас.
- > Среди прочего мусора на земле валяется помятая бетамакс-кассета с фильмом «Лабиринты и монстры», в котором снимался молодой Том Хэнкс. Если вытащить её из упаковки, то пластик развалится на части, а лента размотается и укатится.
- > Кто-то накинул на себя коровью шкуру и идёт в таком виде по улице. Из-под облачения виднеются только ноги.
- > Совсем рядом раздаётся стук многогранных костей, которые едва не попали в вас. И снова. А затем ещё раз. А потом в вас летит целый град костей!

КРУГ ЧЁРНОГО ЛЕПЕСТКА

Группа оккультистов назвалась в честь тайного ордена волшебников из мира «Змей и зиккуратов». Они научились колдовать в реальной жизни и верят, что для достижения значимых результатов требуются серьёзные жертвоприношения. В 80-х Круг организовывал подпольные собрания для игры в ЗиЗ, чтобы выявить молодых людей с тягой к оккультному... доверчивых и умеющих хранить секреты. Они заманили Бастиана Дэйра в пустыню и связали его в заброшенной ракетной шахте, превратив парня в живую магическую батарею. Спустя десятилетия эта энергия почти закончилась. Пришло время Кругу сотворить вместе ещё одно Великое дело. Им лишь нужна идеальная жертва.

Круг Чёрного Лепестка умеет творить следующие заклинания: Огненный шар, Паутина, Переносящая дверь, Невидимость, Удержание и Жуткий голод Шаши.

Имена некоторых членов Круга, если потребуется: Рошана Годпантер, Сафронина Рейвендоттир, Рингак Стоунджермер, Бранди Маусмазер, Коргот Серпентфист.

Если Ключники игнорируют Круг Чёрного Лепестка...

Если Ключники игнорируют Круг Чёрного Лепестка, сектанты выберут одну молодую жертву среди новых игроков для «обращения в нежить» (т. е. при помощи магии превратят несчастного в «неживой» источник энергии).

ОПАСНОСТИ

Обеспокоенные родители и патриоты

Порядочные христианские родители, обеспокоенные тем, как молодёжь будет держаться во время Войны против терроризма. Они встречаются еженедельно, чтобы поделиться откровениями (и страшными историями из интернета). Организацию сильно беспокоит проникающее в сообщество «внешнее влияние», поэтому её представители без промедления сунут нос в дела любого, кто задаёт подозрительные вопросы об их детях. И они точно вызовут полицию. Несколько имён, если потребуется: Матео, Кендра, Эллисон, Барб, Лупе, Большой Пит.

Призрак Бастиана Дэйра

Единственное, чего хочет призрак Бастиана после десятилетий высасывания энергии — чтобы ему нашли замену и он мог упокоиться. Любой, кто будет мешать Кругу Чёрного Лепестка с поисками новой жертвы, подвергнется нападкам — его ожидают неожиданные громкие звуки, дёргающийся руль автомобиля, толчки вниз с лестницы и так далее.

Особое правило: если Ключники обнаружат иссушённое и связанное тело Бастиана, они незамедлительно столкнутся с духом и откроют новый Вопрос.

Вопрос: как мы можем освободить призрака, дабы он мог попасть на тот свет? (Сложность: 2)

Возможность: совершите ритуал упокоения призрака Бастиана Дэйра. Он перестанет быть Опасностью.

МЕСТА

Уголок курильщиков

Находится прямо возле Старшей школы Ла-Фреска, за гандбольными полями. Длинноволосые подростки тут курят и глумятся над проезжающими мимо одноклассниками. Один из них плохо прячет флягу. Тошнотворно-сладкий запах ароматизированного табака. Некоторые тревожно обсуждают, будут ли призывать на службу в Ирак.

Обрисуйте сцену: выберите одного из Ключников. Какую остроумную кличку он получил, пока шёл к школьникам?

Торговая лавка Дип Лейка

Сочетание ломбарда и магазина «местных сувениров». Настоящие украшения коренных народов собирают пыль рядом с китайскими брелками в виде медвежьей лапы. За прилавком висят ножи и неухоженные пистолеты.

Обрисуйте сцену: какое детское сокровище вы заложили тут и на что просядали деньги?

Магазин ТабакПЛЮС

Всё, что нужно любителям табака для курения трубки или самокруток. Новомодные кальяны могут стать отличным подарком. Документы проверяются у всех, так что ничего личного. Подростки обычно околачиваются позади магазина, иногда играя в сокс.

Обрисуйте сцену: что в оформлении магазина указывает на давнюю любовь владельца к книгам и фильмам в жанре фэнтези?

КОПИИ КОПИИ КОПИИ

Два копировальных автомата самообслуживания (один вышел из строя). Испачканный чернилами прилавок с образцами бумаги, скреплёнными тремя кольцами. Позади слышно монотонное жужжание работающей машины. Одиноким работник направляет бумагу, устраняет заторы и т. д.

Обрисуйте сцену: почему вам очевидно, что листовки «Добро пожаловать, путники» печатались здесь?

× Комната со связанным

В недрах заброшенной ракетной шахты есть маленькая комната. В ней покоится безжизненное тело юноши, высохшее и сморщенное. Оно привязано к стулу с помощью цепей и навесных замков и явно находится здесь уже давно. Стул окружают замысловатые узоры из соли, насыпанной в виде странных и завораживающих фигур. Комната наблюдения уставлена простой мебелью и устаревшим оборудованием, включая видеомонитор и монитор.

Обрисуйте сцену: по каким признакам вы понимаете, что недавно тут кто-то был?
Особое правило: если Ключники смотрят здесь кассету Одиссеи, её содержание меняется: теперь все сцены происходят посреди постапокалиптического адского пейзажа. Игроки должны учитывать это, зачитывая свои фрагменты.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Джесси «Зверь» Эррера, иконоборец

Носит пошитую на заказ одежду с кожаными заплатками, пуская вещи из секунд-хенда на материалы. Глаза искусно подведены. Уродливая наколка в виде перевёрнутого креста. Бывший мормон с потрёпанной коллекцией ширпотребных книг про оккультизм в мягкой обложке.

Цитата: «Там, где вывешиваются Десять заповедей, всегда должна стоять статуя Бафомета. А вы знаете, что Церковь Сатаны ни разу не проиграла в суде?».

Дэн Скин, репортёр из газеты «Трибуна Ла-Фрески»

Лысеющий мужчина с очень короткой стрижкой. Носит подтяжки поверх рубашки без верхней одежды. Всегда готов дать номер своего пейджера. Раньше играл в «Змей и зиккураты» со своим двоюродным братом, Бастианом Дэйром. Его персонаж — дварф по имени Йорун Шейлбрейкер.

Цитата: «Вам может показаться, что вне сезона выборов новостей становится меньше, но они никогда не прекращаются! Круглый год происходят несчастные случаи и ремесленные ярмарки... меняется погода, в конце концов. Совершаются преступления. И не будем забывать про всю ту странную хрень, которая творится в округе Дегойя. Она меня уже достала!».

Карлос Рей, продавец еды и напитков с тележкой

Носит различные бейсболки с ироничными надписями, на многих изображены рыбацкие домики. Усы в форме подковы. Пятка правого кроссовка обвисла. После школьных занятий тележка Карлоса с надписью «Перекусишь?» окружена оголодавшими подростками, опустошающими запасы воды, гаторейда, жареных кедровых орешков и больших пачек чипсов чичарронес с острым соусом. Он знает детей и в курсе, кто уезжает сам, кого забирают и т. д.

Цитата: «Эй, тебя там что, не кормят? Такое чувство, что мне сейчас пальцы откусят! Что я могу сделать для тебя, босс? Проголодался?».

Мисси «Пончик» ван Дурн (она же «Мисси фон Пончик»), владелица магазина для растаманов

Носит пышную причёску из 80-х и джинсовую куртку с нашивкой «Ясно-видящий нарвал-мессия» спереди. Большинство пальцев украшены серебряными кольцами. Вертит в руках металлическую зажигалку зиппо, но не курит. В 80-х играла в ЗиЗ лекарем по имени Ведыма Элм.

Цитата: «Честно говоря, я разрешаю повесить на окно листовку или маленький постер с группой любому, кто попросит. Это никому не навредит, но помогает с потоком покупателей, понимаете?».

Лем «Лягушка» Катлер, оператор копировального аппарата

Сутулые плечи, тёмные мешки под глазами. Длинные, тонкие светлые волосы. Бейджик заклеен малярным скотчем с надписью «Лягушка», закрывающей изначальное имя. Работает в третью смену и берёт деньги за фотокопирование «мимо кассы». Он был одноклассником Бастиана Дэйра и если спросить про него, то Лем закроет уши руками, словно услышал что-то громкое и отвлекающее. Возможно, его преследует призрак Бастиана.

Цитата: «Эм. Окей, что-то типа... ага. Извините, можете повторить вопрос? Я был... да. Погодите. Ага».

Народный Чемпион, легенда

Худощавый юноша в красно-фиолетовой маске для луча либре с ушами койота. Носит широкий золотой пояс и полиэтиленовый пакет, полный энергетиков. Живая легенда без явных обязательств, кроме тех, что он сам взвалил на себя: обеспечивать безопасность молодёжи Дип Лейка.

Цитата: «Силы зла сгущаются, друзья мои. Внемлите ли вы зову и не дадите ли пару долларов вашему Народному Чемпиону? Меня ждёт долгая ночь, я должен быть на пределе возможностей!».

Амелия Калвилло, уже не пропавшая

Амелия может снова появиться на улицах города. Она будет блуждать в оцепенении, сжимая в руках лист персонажа для «Змей и зиккуратов». Она знает два языка, но на английском слегка шепелявит. На оба запястья натянуты резинки для волос. У её альтер-эго для ЗиЗ, Шёпота, такое же имя, как и у домашнего питона. Амелия точно не помнит, что с ней произошло, но её можно расспросить о Зацепках, как и любого другого Второстепенного персонажа.

Цитата: «Нет простого способа узнать, нравишься ли ты змее».

Горе-игроки

Дети из Старшей школы Ла-Фрески, которую посещает большинство подростков из округа Дегойя. Все они хоть раз бывали на секретных сессиях «Змей и зиккуратов», которые каждый раз проходят в новом месте. Несколько имён, если потребуется: Бриттани Сазерленд, Джошуа Инчарион, Элизабет Коста, Тиффани Хонг, Джадд Бейкер.

НАГРАДЫ

- Волшебная палочка с хрустальной ручкой, артефакт Круга Чёрного Лепестка; добавьте её в ваш Укромный уголок.
- Ключ от заброшенной подземной ракетной шахты; добавьте его в ваш Укромный уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укромный уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укромный уголок.
- Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укромный уголок.

В дополнение к этому каждый Ключник получает следующее:

- > Лист персонажа с героем 3-го уровня; придумайте ему имя и класс, а затем добавьте в ваш Укромный уголок.

Заметки	

ЗАЦЕПКИ

- Металлический двадцатигранник с красными числами, проштампованными на чёрном фоне. На грани «20» изображён ядерный гриб.
- Небольшой отрывок из комикса Джека Чика Crazy Wolf.
- Одноразовый телефон, висящий на линии с номером из листовки «Добро пожаловать, путники».
- Карта, нарисованная от руки на голубой клетчатой бумаге.
- Фургон с аэрографическим рисунком на двери. Художник изобразил воина с голой грудью верхом на бронированной кукушке-подорожнике. Машина находится в необычном или подозрительном месте.
- Оригинальная открытка «Добро пожаловать, путники», приклеенная к чему-то.
- Обширная коллекция (выберите одно: приключений для НРИ/романов из серии «Сага о Копье»/браслетов дружбы/чего-то другого).
- Фраза «Бастиан ЖИВ», написанная в необычном месте.
- Цветные контактные линзы, длинный парик и латексные остроконечные уши в запертом помещении.
- Потерянный подросток (возможно, Амелия), держащий в руках лист персонажа.
- Бастиан говорил, что он не просто играл магом... он был магом.
- Код от замка.
- Христианский комикс про опасности магии, обнаруженный в необычном месте.
- Подслушанный разговор о «магических батареях».
- Метамфетаминный торчок хвастается, что покупает подросткам пиво.
- Записка «Ты слишком стар для подобных игр».
- Некто швыряет в кого-то сигарету и рычит: «Волшебная стрела, сучка!».
- Запах ароматизированного табака в неожиданном месте.
- Сообщение в AIM, указывающее на чьё-то местоположение.
- Написанная от руки история выдуманного места под названием «Недра ракетной шахты».

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Королевство звёздного света было построено на месте шахтёрского поселения рядом с городом. Оно должно было стать достопримечательностью, из-за которой о Дип Лейке бы все заговорили. По крайней мере, на это надеялся Пол Греко — экс-центричный филантроп, на чьи средства строился причудливый парк развлечений. Будучи глубоко верующим и при этом увлекаясь паранормальными явлениями, он считал, что все отчёты о контактах с инопланетянами на самом деле описывают встречи с небесными силами. Созданием этого ослепительного парка развлечений он надеялся «воодушевить посетителей величием Рая на земле». Проект был по-настоящему масштабным — предположительно, на этапе раннего строительства были привлечены миллионы от анонимных спонсоров, однако парк так никогда и не открылся. После сообщений о «внутренних разногласиях» Королевство звёздного света внезапно закрыли и обнесли забором, всего за несколько месяцев до планируемой даты открытия. Слухи о продолжающемся строительстве оказались беспочвенны, и никто больше не видел мистера Греко. С годами обещанное Королевство звёздного света постепенно пришло в упадок.

В последние недели ночью на территории парка стали появляться странные огни. Проезжая по шоссе, можно увидеть мерцание и мельтешение странных цветов и форм. Все жители Дип Лейка, увидевшие огни, утверждают, будто помнят, как посещали Королевство звёздного света в прошлом, хотя парк так и не был открыт. «Возможно, его наконец отремонтировали», — говорят они. Но вы знаете, что это попросту не так. Будучи детьми, растущими в небольшом городке, вы были вне себя от счастья при мысли, что у вас будет свой парк развлечений прямо рядом с домом, поэтому новости о том, что он никогда не откроется, сильно вас расстроили.

Объявите это одному из Ключников: вы видели эти странные огни, ещё когда были ребёнком и жили в Дип Лейке. Почему после той встречи вы остались уверены, что эти огни не из нашего мира, и Пол Греко мог находиться под влиянием какой-то непознаваемой силы?

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: что повлияло на основателя парка — инопланетный разум или психическая аномалия? (Сложность: 4)

Возможность: открыть новый соответствующий ответу Вопрос.

Вопрос: если это инопланетный разум, то чего он хочет? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, установив контакт с инопланетянами и убедив их покинуть регион.

Вопрос: если это аномалия, то как её можно сдерживать? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, предотвратив дальнейшее распространение воплощений аномалии за пределами парка.

МОМЕНТЫ

- > На дальнем конце шоссе появляется мираж в виде множества танцующих огоньков, поднимающихся ввысь.
- > Лампочки и неоновые трубки в разрушенных зданиях внезапно загораются и начинают моргать в замысловатой последовательности.
- > По песку проходит пульсация, напоминающие мощное аритмичное сердцебиение.
- > Плавным, синхронным движением звездопад меняет направление, подобно стае птиц.
- > Пылевой вихрь замер на месте, из-за чего три пластиковых пакета плывут по воздуху, будто пустынные медузы.
- > Из ниоткуда появляются пыльные листовки с рекламой Королевства звёздного света. Они содержат следующие фразы: «Великолепие Рая ждёт вас», «Узрите настоящие чудеса» и «Неземные ощущения».

КЛЮЧ НЕОНОВЫХ ОГНЕЙ

Каждый Ключник вспоминает захватывающее место, куда он мечтал попасть в детстве, но так и не смог.

ПРИСУТВИЕ

Концентрация самоуправляемой любознательной разумной энергии, стремящейся изменить мир вокруг себя. В Присутствии нет ничего человеческого, однако в попытках укорениться в этой реальности оно использует любое сырьё, которое удаётся обнаружить, повторяя образы и закономерности в меру своих возможностей. Опираясь на воспоминания о месте и его обитателях, поглощая их надежды и страхи, оно отражает проецируемые желания. Подобно удильщику, Присутствие научилось показывать манящий свет, привлекающий добычу. Оно поглощает сущность оказавшихся слишком близко жертв и проецирует её обратно в том виде, который находит наиболее притягательным. Создаваемые образы выглядят не совсем правильно, но людское восприятие — вещь переменчивая. Вы увидите то, что хотите увидеть.

Если Ключники игнорируют Присутствие...

Появление огоньков вокруг парка заметно участится. Всё больше жителей Дип Лейка решат посетить заброшенную стройку и будут поглощены обитающими там силами. Воспоминания и мечты несчастных будут высосаны и заменены искажёнными образами. В итоге все горожане попадут под влияние Присутствия и отправятся бесцельно блуждать по пустыне, где и встретят свой конец.

ОПАСНОСТИ

Дорожная полиция округа Дегой

Машина с выключенными фарами припаркована возле шоссе в поисках любой подозрительной деятельности. То есть вообще любой, если вы уехали заниматься этим аж сюда. Чем больше вы пытаетесь объяснить, тем хуже развивается ситуация. Они живут ради таких моментов — поимки чудаков в процессе... ну, кто знает, что бы вы сделали, если бы доблестные служители закона не остановили вас!

Неустойчивые здания

Парк полон кое-как приколоченных друг к другу строительных материалов, недоделанных фундаментов и строительных лесов, зачастую соединённых, казалось бы, невозможными способами. Мало того, что эти строения физически неустойчивы, их расположение и компоновка имеют свойство незаметно меняться.

Проявления аномалии

Мозг ищет закономерности среди отдалённо знакомых образов, что порождает визуальные иллюзии. В некоторых местах электроника может вести себя странно. Внезапно появляются непонятные звуки, вибрации и прочие раздражители на неприятных для человека частотах. Чрезмерное воздействие аномалии может привести к таким состояниям, как: Измотан, Звон в ушах, Головокружение, Учащённое сердцебиение, Туннельное зрение и Транс.

МЕСТА

Пятимерные холистические напитки и провиант

Перепрофилированная придорожная закусовая в глуши. На расписанных всеми цветами радуги стенах виднеются светящиеся изображения космических кораблей, кристаллов и держащихся за руки в кругу людей. Внутри на меловой доске плохо разборчивым почерком перечислены десятки соковых смесей вместе с прочими услугами в стиле «Нью-Эйдж»: оракулы звёздных карт, уроки защиты от вампиров-телепатов, зрительные прогулки по пустынным лунам и т. д. Всё доступное пространство занято до агрессивного жизнерадостными аффирмациями, украшениями из кристаллов и декорациями в инопланетной стилистике.

Обрисуйте сцену: на каком напитке с вычурным названием и сомнительными утверждениями о пользе для здоровья останавливается ваш взгляд?

Ковчег

Это строение с изогнутыми арками возвышается над парком, подобно обнажённым рёбрам великана. Незаконченный купол мерцает фрагментами витражного стекла, под облезавшим хромом виднеются пятна ржавчины. Шаткий трап ведёт к открытой двери на третьем этаже. Рядом сложены потрёпанные временем скульптуры животных из стеклопластика. На исписанных граффити стенах можно рассмотреть непристойные мультяшные зарисовки с инопланетянами, а так же надписи «Верните землю», «Здесь был Е.Т.» «Слияние грядёт», «Хуан + Леа навсегда: люблю тебя до Луны» и «Покойся с миром, бабуля З.».

Обрисуйте сцену: какая неординарная деталь этого здания заставляет вас сомневаться в его назначении?

Лабиринт из «кругов на полях»

Пологий кратер, усыянный засохшими кактусами, стеблями кукурузы, образующими круги следами ботинок и мусором. Табличка у входа гласит: «Идите по следам Пророка и достигнете настоящего внутреннего покоя». В центре недоделанной площадки зияет широкая дыра, окружённая рваным брезентом и брошенными стройматериалами.

Обрисуйте сцену: какой неожиданный узор мерещится вам в лабиринте, когда вы смотрите на него сверху вниз? Что вы чувствуете в этот момент?

Трейлер Пола Греко

Наполовину скрытый растительностью и мусором старый фургон модели Airstream усеян антеннами, солнечными панелями и спутниковыми тарелками. Окна заколочены, шины давно спущены.

Обрисуйте сцену: по каким деталям вы понимаете, что некогда живший здесь человек полностью утратил связь с реальностью?

× Райский спуск

Единственный законченный аттракцион в Королевстве звёздного света. Поезд с вагонетками в форме летающих тарелок проезжает мимо серии панорамных картин. На изображениях складывается история о том, как Сын звёзд спустился на Землю. Рельсы заржавели и кое-где обвалились, но весь путь можно пройти пешком. Финальная часть поездки происходит в тёмном туннеле сквозь гору и заканчивается выездом из круглой двери, которая похожа одновременно на дверь гробницы и летающую тарелку. Множество телеэкранов подвешены сверху в помещениях, где стояла очередь к вагонеткам. Мониторы подключены к видеоматрице, расположенному на рабочем месте оператора аттракциона.

Обрисуйте сцену: какая притча показывается вам самой неправдоподобной или какой сцену вы посчитали самой нелепой на этом аттракционе?

Особое правило: когда Ключники смотрят кассету Одиссеи на телеэкранах, установленных по всей линии очереди к аттракциону, в конце их ждёт дополнительная сцена. Один из персонажей с записи укажет на Зацепку, связанную с другой, ещё не раскрытой тайной, и объяснит, почему она имеет инопланетное происхождение. Зацепка должна быть переписана с учётом этой информации.

МЕСТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Знакомое место

Заброшенное здание, в котором расположена аномалия. Она может принять мириады форм, её внешний вид зависит от смотрящего. Каждый Ключник видит место из своего детства в Дип Лейке. Детали окружения воссоздаются по памяти героев. Попросите каждого из игроков Обрисовать сцену, после чего задайте последний вопрос всей группе.

Наружная часть: в какое увлекательное место вы постоянно просили отвезти вас в детстве?

Интерьер: какие предметы роскоши ваша семья не могла себе позволить?

Человек внутри: кто из соседей был для вас примером для подражания?

Закрытая дверь: в какую комнату вам воспрещалось заходить в детстве?

Появление: из-за какого фильма у вас в детстве бывали ночные кошмары?

Последний вопрос: из-за какой незначительной мелочи вы начинаете сомневаться в собственных воспоминаниях?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Кристал Старсид, владелец закуской

Длинные волосы всех цветов радуги, кислотный комбинезон со спиральным узором, медные украшения с драгоценными камнями. Излучает ауру маниакальной жизнерадостности, слишком долго смотрит в глаза, отвечает, утвердительно повторяя сказанное.

Цитата: «Твоя аура немного блёклая. Не переживай! Тебе просто нужен хороший импульс. Я бы рекомендовал Свечение дюны или Космический восход. Наши коктейли полностью органические, пробиотические, полны адаптогенов, сделаны из местных ингредиентов, и мы очищаем каждую партию нашим уникальным методом фильтрации через энергетические кристаллы!».

Рэй Накай, дорожный рабочий

Светоотражающий жилет и мешковатая униформа, татуировки пустынных животных. Кажется, жара его совершенно не беспокоит. Приостанавливает работу для записи глупых танцев на свой телефон, когда по радио играют подходящие мелодии.

Цитата: «Да, я видел эти знаки. Их сложно не заметить — они стояли каждую милю. Нам, правда, пришлось убрать почти все. Они малость заводили народ в центр пустыни. Там вроде был парк развлечений или что-то типа того, но я там не был».

«Ясновидящий нарвал-мессия» — группа, исполняющая пост-индустриальный глитчпанк-нойз. Музыканты носят облачения с психоделическими узорами, шипованные кожаные ремешки, змееподобные наращённые волосы, старомодные хакерские перчатки и другие самодельные «киберпанковые» аксессуары. Они приехали снять видеоклип и в данный момент подключают переносной генератор к куче телеэкранов, драматично перетаскивают манекены пришельцев из парка и по очереди надевают заполненный дымом шлем-ингалятор.

Имена: Эш, Орион, Y2K, Сплайс, Лорд Креветка, Посол, Свержающий Раптор.

Цитата: «Воу. Слышишь этот дисторшн? Я тебе отвечаю, сигнал тут особенный... Не останавливай петлю, отдача просто нереальная...».

Хавьер Перез, блуждающий любитель острых ощущений

Майка от именитого модельера, носит золотую цепочку и хромированные часы. Прилизанная причёска, на которую он часто поглядывает через зеркала своего арендованного Хаммера. Полностью полагается на GPS-навигацию, которая окончательно перестала работать, поэтому Хавьер скоро поймёт, что он оказался не в том городе.

Цитата: «Так, а какие клубы здесь, типа, лучшие? Я знаю, что эти вечеринки в пустынях просто огонь! Вы бывали на Горящем человеке?».

Энджел Льюис, очень накуранный скульптор

Одурманенная ухмылка и искрящиеся глаза, сваленные в кучу электрические инструменты и художественные принадлежности, перевозимые на санях, покрытый засохшей краской и пылью комбинезон. По всей видимости, он пришёл в парк, чтобы завершить одну из скульптур, но кто-то уже побывал здесь до него и создал копии этой скульптуры, так же недоделанные. Это всё очень странно.

Цитата: «Йооо... Я как раз думал, что нам нужна группа по типу вас, и чтобы она стояла как раз в этом месте, а вы уже там. Вы типа... на одной волне со мной. Искривляем пространство и время, шарите? Так, стоп... нет, неправильно. Поменяйте угол, БЫСТРО! Ваша манера стоять звучит так колоче».

Сэм Холлингсворт, натуралист.

Разгрозочный жилет, широкополая шляпа, собранные в хвост светлые волосы, жизнерадостно машет рукой. Сэм занимается полевыми исследованиями для Колледжа округа Дегоя. Кажется, он абсолютно равнодушен к необычной местности, которую сейчас изучает.

Цитата: «Вы же знаете, что скорпионы светятся под ультрафиолетом? Так вот, оказывается, есть и другие животные с такой же особенностью! По крайней мере, в этих местах...».

НАГРАДЫ

Фигурка Звёздного дитя, отлитая из светящегося в темноте пластика; добавьте её в ваш Укрытый уголок.

Кусок переливающейся руды, чей цвет меняется в зависимости от эмоционального фона близости; добавьте его в ваш Укрытый уголок.

Виртуальный питомец по имени Звёздный посланник. В случайный момент он появляется на пиксельном экране внутри сверкающего синего яйца, показывает таинственные жесты и затем исчезает. Заряд в батарейках никогда не заканчивается. Добавьте игрушку в ваш Укрытый уголок.

Пара 3D-очков, которые показывают спектральные послеобразы, если надеть их ночью; добавьте их в ваш Укрытый уголок.

Магический шар 7 из Королевства звёздного света; добавьте его в ваш Укрытый уголок. Вы можете задать шару вопрос, активируя тем самым Ход вмешательства. Бросьте кубики с преимуществом, характеристика — Чувствительность. Примените следующие правила:

Если ни на одном из кубиков не выпало «6», то шар покажет какую-то вариацию фраз «ждите знака», «ищите знамение» или «спросите у звёзд». В случае успеха вы также найдёте Зацепку.

Если хотя бы на одном из кубиков выпало «6», шар покажет надпись «не спрашивайте снова», после чего экран становится тёмным. В случае успеха вы найдёте Зацепку, но шар больше не будет отвечать вам.

Заметки

ЗАЦЕПКИ

Необъяснимое течение времени. Прошло несколько минут или несколько часов?

Струящиеся геометрические узоры на песке; поблизости явно нет никаких следов.

«Евангелие от Звёздного Короля», религиозная брошюра за авторством Пола Деле. Автор утверждает, что все столкновения с инопланетянами на самом деле представляли собой явление Иисуса и его ангелов.

Постоянный гул из ниоткуда, одна и та же последовательность нот повторяется снова и снова.

Частично засыпанный песком круг из зеркал, лежащих отражающей стороной кверху.

Останки древнего Форда F150, пересобранного в причудливую комплектацию с дополнительными панелями управления и фарами.

Биоломинисцентная флора и фауна, собранная в странном месте.

Неустойчивые груды случайных стройматериалов, скрупулёзно разложенные в виде геометрических узоров без какой-либо явной цели.

Детская карта солнечной системы. Каждая планета перечислена с альтернативными названиями и объяснением, вестником чего она является.

Набитый Библиями чемодан. Переводы и издания каждой книги отличаются. Кроме того, внутри полно вырезок газет о предполагаемых местах встречи с НЛО.

Потрёпанная папка с чертежами Деревни звёздного света, закрытого жилого комплекса, распланированного в виде концентрических кругов.

Скопление тарантулов, безмятежно ютящихся вокруг мягко мерцающего телеэкрана.

Скелет, застывший в задумчивой позе над множеством материнских плат и различными электронными компонентами.

Незаконченная сцена из Рождественского вертепа в натуральную величину, в которой трое инопланетных «волхвов» несут большой свёрток.

Маленький подземный бункер, внутри которого стоит один стул. Он обращён к гладкой стене, покрытой чёрной краской и отшлифованной до тусклого блеска.

Скульптура инопланетянина высотой двенадцать футов, напоминающая кого-то из святых. Зелёная краска отслаивается, одна рука поднята в благословении, вместо глаз — пустые патроны для лампочек.

Раскидистый кактус растёт во всех направлениях, словно растение не обременено гравитацией.

Замысловатое устройство из неизвестного металла, покрытое странными символами. Его масса непредсказуемо изменяется, поэтому предмет кажется то очень плотным, то полым.

Водоворот мусора вокруг старого костра: пустые бутылки из-под алкоголя, баллончики с закончившейся краской, научно-фантастические книжки в мягкой обложке, следы употребления наркотиков, а также брошенные одежда и ботинки.

Сумка, заполненная книгами и журналами с большим количеством пометок от Общества Этериуса, Церкви недомудреца, Международного Разлианского Движения, Церкви саентологии и коммуны «Семья единого мира». Все тексты описывают различные верования о духовном взаимодействии инопланетных разумов и человечества.

Вдалеке виднеется фигура, до жути напоминающая одного из Второстепенных персонажей. Практически все детали образа идеально совпадают, но какая-то одна кошмарно неправильная.

ШЁПОТ

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Совсем недавно это событие попало во все новости: соседская вечеринка закончилась трагедией, когда 71-летняя Маргарита Леннис на глазах у всех гостей заколола своего мужа садовыми ножницами. Отвечая соседям и прибывшей на место полиции на вопрос, зачем она это сделала, женщина сказала: «Дом поведал мне, что он натворил. Никто из нас здесь не без греха». Маргарита была позже найдена повешенной в изоляторе полицейского участка.

Вечеринка проходила в Махагони-плейс, единственном отстроенном районе заброшенного жилого комплекса Плайя Морадо за чертой Дип Лейка. Окружённый пустыней район состоит из одной улицы с шестнадцатью домами и незанятой парковкой.

Объясните следующее одному из Ключников: вы слышали много конспирологических теорий вокруг Плайя Морадо и почему комплекс так и не достроили. Какая из них была наиболее абсурдной, а какая вызывает у вас тревогу, поскольку вполне может оказаться правдивой?

Но не только это привлекло ваше внимание. Эд Регельски, двинутый на теориях заговора житель Махагони-плейс, много писал на местных форумах о всевозможных странностях и нарастающей паранойе у жителей района. Убийство мистера Ленниса и бредни Эда до ужаса точно соотносятся с известной городской легендой округа Дегойя — Шёпотом. Кого ни спроси, вы получите иную версию происхождения Шёпота, будь то демон, пришельцы, иллюминаты или что-то другое настолько же нереалистичное, однако детали всегда совпадают. Голос в стене делится самыми сокровенными и мрачными тайнами ваших друзей и родственников, а также рассказывает, что они на самом деле думают о вас.

Объясните следующее другому Ключнику: вы знаете не понаслышке, что так называемый Шёпот — реальное явление, ведь ваша семья была на грани распада из-за него, когда вы жили в Дип Лейке. Как это происходило?

Быть может, Шёпот — это сверхъестественная сущность. Или же какое-то тайное сообщество хочет, чтобы вы так думали. В любом случае до Плайя Морадо всего 20 минут на машине от улицы Роденбекер. Что плохого может случиться, если просто съездить и осмотреться?

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: Шёпот — это сверхъестественная зараза или чей-то рукотворный эксперимент? (Сложность: 4)

Возможность: открыть новый соответствующий ответу Вопрос.

Вопрос: если это сверхъестественная зараза, то как можно очистить улицу от неё? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, определив первый заражённый дом и проведя обряд по изгнанию Шёпота из района.

Вопрос: если это эксперимент, то откуда его контролируют и зачем? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, столкнувшись лицом к лицу с ответственными за эксперимент и пригрозив публичной оглаской или испортив собираемые данные, вынуждая завершить работу.

КЛЮЧ НЕВЫСКАЗАННОГО

Вас раздражает привычка одного из Ключников. Кто из напарников бесит вас и чем именно?

МОМЕНТЫ

- > Ребёнок спотыкается во время игры и царапает коленку. Он обвиняет друга в том, что тот толкнул его.
- > Погнутые жалюзи встают на место, когда рука исчезает в темноте. Божьим зрением вы замечаете движение, но оно слишком быстрое, чтобы разглядеть детали. Кто-то за вами наблюдает.
- > Второстепенный персонаж стоит на коленях на лужайке перед своим домом и ковыряется в лезвиях газонокосилки, пытаясь устранить засор. Его сосед жадно уставился на шнур для запуска.
- > В воздухе витает стойкий запах сигаретного дыма. Он никуда не уходит и пропитывает всё вокруг, служа постоянным напоминанием о ментоле и раке.
- > Бессонная ночь, проведённая в бесконечном ворочании с боку на бок и тщетных попытках освободить разум от навязчивых мыслей.
- > Шум в ушах и головокружение, вызванное едва заметным нарушением обработки мозгом звуков.

ШЁПОТ

Дети из округа Дегойя говорят, что если поздно ночью поднести к стене ухо и какое-то время подержать, то можно услышать тихий голос, который нашепчет тебе чужие секреты и мысли. В других местах это всего лишь миф, а вот в Махагони-плейс — реальность. В какой-то момент посреди ночи Шёпот появится и поделится мрачными тайнами района. Невозможно определить, является голос мужским или женским. Если выбрана версия с психосоциальным экспериментом какой-то подпольной организации, то Шёпот создаётся при помощи технологий и едва уловимых галлюциногенов, а секреты добываются при помощи видеонаблюдения. Однако если Шёпот является сверхъестественной заразой, то он распространяется от дома к дому; тайны становятся ему известны, когда кто-то сам их открывает.

Если Ключники игнорируют Шёпот...

Паранойя на Махагони-плейс усиливается. Жители начинают баррикадироваться ночью в своих домах, некоторые хватаются за оружие даже при малейшем намёке на чужое присутствие. Семьи ополчатся друг против друга, распалые Шёпотом, который уже не получается игнорировать. Хаос и насилие в итоге перетекут на улицу, и весь район погрузится в охоту на ведьм среди своих соседей. К моменту приезда полиции все жители Махагони-плейс уже будут мертвы. Со временем Шёпот окажется и на другой улице...

ОПАСНОСТИ

Паранойя

Обстановка в Махагони-плейс и так была напряжённой до прибытия Ключников, так что они запросто могут стать участниками жестокой ссоры между соседями. Шёпот расскажет жителям района, что отметившие Песчаный свод герои уже знают их самые мрачные тайны и приехали сюда с недобрыми намерениями. Это может привести к тому, что люди из Махагони-плейс станут досаждать Ключникам, будут следить за ними или просто нападут на группу.

Особое правило: пока Ключники расследуют эту тайну, Хранитель получает доступ к ещё одной реакции: Открыть секрет. Эти секреты считаются Зацепками, однако узнавшие их герои получают Состояние: Помеченный Шёпотом. Оно может быть снято только после окончания расследования.

МЕСТА

Улица Махагони-плейс

Извилистая дорога оканчивается тупиком. Одноэтажные современные дома с усыпанными гравием двориками окружены пустующими парковочными местами и пустыней.

Обрисуйте сцену: прекрасный денёк в спальном районе, но зловец тихий. Как вы понимаете, что это отнюдь не дружелюбное сообщество полно затаённой вражды?

Тупик

Огромный круг потрескавшегося асфальта, плавящегося под палящим солнцем. Брошенные велосипеды. В центре виднеются отметины от костра.

Обрисуйте сцену: именно здесь Маргарита Леннис убила своего мужа. Какие свидетельства того ужасного события лежат здесь до сих пор?

Другие дома на Махагони-плейс

Солнечные лучи просачиваются через полузакрытые жалюзи. Всё вокруг создаёт атмосферу поверхностного материализма и конформизма. Запах нового дома.

Обрисуйте сцену (задавайте для каждого дома): хотя все здания в Махагони-плейс практически одинаковые, какие особенности привнесли в этот дом нынешние хозяева?

Улица Махагони-плейс, 9 — домохозяйство Леннисов

Доступ перекрыт полицейской лентой. Старые картонные коробки, которые так и не были распакованы. Сладкий, затхлый запах пожилых людей.

Обрисуйте сцену: мистер и миссис Леннис были образцом любящей друг друга пожилой пары, чей брак прошёл испытание временем. Какие детали вокруг их дома указывают на то, что этот союз был очень далёк от совершенства?

Улица Махагони-плейс, 1 — типовой дом

Безупречно чистый и хорошо обставленный дом. Повсюду стоят искусственные растения, пластиковые фрукты лежат на блюдах. Вся поверхность покрыта тонким слоем пыли. Видеомагнитофон, проектор и экран установлены для проигрывания рекламных роликов про Плайя Морадо.

Обрисуйте сцену: это место должно служить примером «идеального дома» в Плайя Морадо, однако впечатление портят дешёвая мебель и бездушный декор. Какие из представленных предметов должны передавать ощущение нормального дома, и почему от них веет банальностью и беспелезельностью?

Особое правило: в первый раз, когда Ключники смотрят кассету Одиссея, используя установленные здесь видеомагнитофон и проектор, Хранитель описывает дополнительную сцену в конце. В ней представитель Плайя Морадо проводит экскурсию по дому номер 1 на улице Махагони-плейс. Интерьер на записи очень похож на тот, что герои видят вокруг, но затем человек на плёнке показывает подвал, проход в который спрятан за кладовым шкафом, служащим потайной дверью. Если Ключники попробуют обнаружить подвал, то внутри они найдут Зацепку (для любой ещё не раскрытой тайны на выбор Хранителя), набор инструментов для взлома (можно добавить в Укромный уголок) и карту «старого Дип Лейка» (можно добавить в Укромный уголок).

Плайя Морадо

Пустые квадратные участки из грязи и песка, помеченные выжженными солнцем флажками. Облезавшие таблички с надписью «Скоро!», сообщают о завершении строительных работ. Заржавевшая бетономешалка стоит рядом с незалитым фундаментом.

Обрисуйте сцену: за рядами разлагающегося пригорода начинается пустыня, тянущаяся до переливающегося горизонта. Какой мираж вы наблюдаете среди этих необъятных просторов и какие чувства он у вас вызывает?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Мейнард Кин, неформальный лидер в Махагони-плейс

Бывший морпех со стрижкой ёжиком. Носит шорты цвета хаки и коралловую рубашку-поло, а также серебряные «Ролексы». Мейнард возглавляет соседский дозор в районе — он добился этой позиции во многом благодаря запугиванию других жителей. Он старается показаться уверенным человеком, у которого всё под контролем, однако в действительности Мейнард довольно слабovolный. Его маска уже трещит по швам из-за давления — он боится, что кто-нибудь узнает про позорное увольнение.

Цитата: *«Нет ничего, с чем бы старый морпех не мог справиться. Возможно, вам, ребята, стоит больше беспокоиться о своих личных делах, а не совать нос в чужие, которые вас никак не касаются, ага? Если, конечно, вы не забыли мне о чём-то рассказать».*

Пегги Кин, трофейная жена

Крашенная блондинка. Леопардовый топ и серьги-кольца, недавно сделанный маникюр. Пегги — это трофейная жена Мейнарда, она младше его на двадцать лет и уже измотана скучной обыденностью жизни в пригороде. Несмотря на это, она постоянно пытается командовать остальными и менять уклад района под свои потребности. Это не нравится практически никому, и теперь Шёпот озаконил Пегги с издёвками над ней.

Цитата: *«Если вы спросите меня, то я удивлена, что старую барахольщицу с кучей кошек, которая живёт через дорогу, всё ещё не выселили. Знаете ли, я аллергик. Как же это отвратительно».*

Бонифация «Банни» Суarez, затворница

Свободное цветочно-синее платье муу-муу. меховые тапки в виде кошек. гнездо из запутанных кудрей на голове. Рак забрал партнёра Банни, после чего она переехала в Махагони-плейс, приютив при этом несколько кошек в попытке заполнить образовавшуюся в сердце дыру. Женщина редко покидала свой дом даже до появления Шёпота, правда, по её мнению, голос — это лишь симптом ухудшающегося психического здоровья.

Несколько кошачьих кличек, если понадобятся: Карамелла, Биготс, Амада, Казадор, Рико, Сомбра, Бомбон, Фиеста

Цитата: *«А мне всё как с гуса вода! (по-испански) Ой, простите за беспорядок. Вещей становится всё больше и больше... Я недовольна... (по-испански) Эм, у меня есть печенье на кухне, только дайте мне минутку его найти. Пожалуйста, присаживайтесь. Не обращайтесь внимания на Карамеллу, она не любит незнакомцев. А вот Биготсу и Амаде нравится, когда им глядят пузико! Так чего вы там хотели спросить?».*

Гаррет Даунс, заядлый садовник

Коричневая панاما и тёмные очки в зелёной оправе. Гавайская рубашка и коричневые карго-шорты. На ремне закреплены различные садовые инструменты. Гаррет заплатил большую сумму и поднял немало шума, чтобы заменить гравий во дворе на почву и зелень. Он тщательно следит за садом, выливая при этом непростительно много воды. Гаррет хочет стать успешным флористом, но пока что лишь прожигает деньги на «совершенствование» двора в попытке впечатлить соседей, которые скорее возмущены его занятием.

Цитата: *«Эй! Смотрите под ноги, я только посадил здесь семена азалии на прошлой неделе. И аккуратнее с газоном, ваши ботинки могут нарушить распределение влаги по всему саду, и что я получу? Жёлтые пятна. Уродливые, сухие, жалкие, мелкие, жёлтые пятна».*

Мужчина в сером костюме, наблюдатель

Безупречный винтажный костюм с сиреневым галстуком. Прилизанные чёрные волосы с аккуратным пробором. Всегда с дымящейся сигаретой в зубах. Мужчина наблюдает за героями в местах за пределами немедленной досягаемости Ключников, будь то окно квартиры или вершина ближайшего холма. Если подойти к нему, то человек просто зайдёт за угол и исчезнет. Другие жители Махагони-плейс ничего не знают о его существовании.

Особое правило: Мужчина воспринимает даже героев, отметивших Хроматическую Пустыню.

Цитата: *[Апатичный, немного уставший взгляд. Медленная затяжка сигареты. Выдох.] «...».*

Дэвид Труонг, директор по маркетингу

Голубые пуговицы и чёрные брюки. Носки в клетку аргайл. Галстук с пятном от горчицы. Дэвид работает в терпящей крах маркетинговой фирме, которую в данный момент поглощает компания из Санта-Фе. Обычно рассудительный мужчина сейчас постоянно на взводе. Это началось, когда Шёпот рассказал Дэвиду, как почившая супруга по-настоящему к нему относилась, а также о том, что некоторые соседи пытаются навредить его дочери.

Цитата: *«Тут вроде как Кины всем заправляют. Не то чтобы я голосовал за них на выборах главы соседского сообщества, но что уж тут поделаешь? Меня мало волнуют их дела, так что я был бы рад, если они перестанут лезть в мои. Вы в курсе, что Пегги однажды вызвала полицию на мою дочь? Просто потому, что ей нравится исследовать окрестности и играть с местной дворяной».*

Сид Труонг, осмотрительный подросток

Длинные чёрные лохматые волосы. Бейсбольная кепка команды «Изотопы Альбукерке». Косит под пацана. Сид гоняет по округе на своём титановом велосипеде 2000 Litespeed Ultimate, который папа подарил ей на десятый день рождения. Она знает, что на их улице творится что-то странное, и всеми силами пытается игнорировать Шёпот, когда начинает его слышать.

Цитата: *«Все здесь говорят, что не верят мне, даже папа! Они все знают, что что-то тут не так, но не хотят рассказывать мне! Ну, кроме парня, который живёт в конце улицы. Но он в целом странный».*

Бентли, бродячая собака

Слегка облезлая бордер-колли. Бентли — собака с хорошей чуйкой, она подружилась с Сид и постоянно сопровождает её во время расследований.

Эд Регельски, конспиролог

Длинные каштановые волосы, собранные в хвост. Высокий и очень худой. Носит джинсовый жилет со значком «Я хочу верить». Днём Эд работает электриком в местной энергетической компании, а ночью он шерстит конспирологические онлайн-форумы и документирует любимые находки. Чем бы Шёпот ни был, Эд однозначно верит в его существование, так что поможет Ключникам любыми возможными способами.

Цитата: *«А почему по-вашему у людей в этом городе столько секретов? Нас отучили доверять друг другу, ребята! Правительство отравляет наши головы ещё со времён Горбачёва. Они не хотят, чтобы мы знали о реальной картине мира, поэтому натравливают нас друг на друга».*

НАГРАДЫ

Эд Регельски становится возвращающимся Второстепенным персонажем. Кроме того, если вы используете Ход вмешательства, советуясь с ним по поводу конспирологии Дип Лейка, вы получите на одну Зацепку больше.

Сид Труонг становится возвращающимся Второстепенным персонажем. Кроме того, если вы используете Ход вмешательства, прося её изучить места, в которые легче проникнуть ребёнку, вы получите на одну Зацепку больше.

Пачка ментоловых сигарет «Эшфорд». Добавьте её в ваш Укрытый уголок.

Взятый у Бонифации котёнок. Дайте ему кличку и добавьте в ваш Укрытый уголок.

Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.

Вещица, напоминающая о расследовании. Спросите другого Ключника, что это за предмет, и запишите его в ваш Укрытый уголок.

ЗАЦЕПКИ

Макет общего плана Плайя Морадо, в котором здания образуют необычную фигуру (выберите одно: спираль Фибоначчи/множество Мандельброта/Всевидающее око/что-то другое).

Камера, спрятанная в необычном месте.

Странные огни в необычном месте.

Диковинный прибор с мигающей красной лампочкой, наполовину зарытый.

Бычки от сигарет в непривычном месте.

Доказательства, что строительство Плайя Морадо было загадочным образом прекращено по требованию какой-то федеральной организации.

Песня Twilight Time от группы The Platters, раз за разом проигрывающаяся в искажённом виде.

Пульсирующие вибрации изнутри стен.

Слухи об интрижке между двумя Второстепенными персонажами.

Манильская папка с интересным содержимым (выберите одно: стенограммы перехваченных аудиосигналов/подвергшиеся заметной цензуре документы/доклад о странных спектрограммах/что-то другое).

Неожиданное и неприятное ощущение (выберите вариант: сухость во рту/вкус металла/головокружение/что-то другое).

Если у кого-то из Ключников отмечен Бездонный колодец, то все телевизоры в районе будут показывать статичное изображение неморгающих глаз.

Сведения о жителе, покинувшем город незадолго до начала странных событий.

Частично сгоревшие останки дневника, который пытались поспешно уничтожить. Некоторые слова всё ещё можно разобрать: «Они никогда не узнают правду обо мне и что я на самом деле сделал».

Прибор для прослушки, обнаруженный среди выброшенных вещей Второстепенного персонажа.

Газетная статья о начавшемся строительстве Плайя Морадо на месте расформированного отдела радиоэлектронной разведки.

Зарисовки геометрических фигур, в особенности прямых углов.

У воды из-под крана бледно-жёлтый оттенок.

Радио улавливает обрывки статических помех, сквозь которые можно услышать (выберите одно: неразборчивую беседу/подсчёт /перечисление имён/ что-то другое).

Слухи, что какой-то Второстепенный персонаж посреди ночи покидает дом и идёт в тёмную пустыню подальше от города.

Заметки

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Объясните следующее одному из Ключников: одна из ваших друзей детства, Саманта Харрингтон, до сих пор живёт в Дип Лейке. Раньше она была реальной оторвой. Опишите случай, когда Саманта втянула вас обоих в серьёзные неприятности.

Саманта пригласила Ключников к себе домой на «пижамную вечеринку для взрослых». Вы все пришли на неё, пусть некоторые и без особого энтузиазма.

Обрисуйте сцену: как Саманта обставила свой дом, чтобы создать атмосферу девчачьей пижамной вечеринки из 1980-х?

На ночёвку также пришло несколько местных друзей Саманты. Хотя вечеринка по большому счёту и задумывалась, как повод собраться вместе, выпить и повеселиться, Саманта всё же подготовила несколько классических пижамных развлечений и подарков: телефонные розыгрыши, игра в «Girl Talk» и даже подарочные наборы с наклейками от Лизы Франк и браслетами дружбы. Ближе к концу ночи Саманта вытащила из шкафа нечто невероятное: экземпляр «Круга слёз», малоизвестной настольной игры из 1980-х, которую рекламировали, как конкурента доске Уиджа от Hasbro.

На самом деле «Круг слёз» — это набор для проведения ритуала призыва. В него входят раскладывающаяся в алтарь игровая доска, пластиковый атам, аудиокассета с диссонирющими музыкой и песнопениями, работающие от батареек свечи и «Том печали» — буклет с грустными историями и вопросами, на которые участникам предстоит ответить во время «игры». Идея следующая: вы создаёте свой маленький круг призыва при помощи предметов из коробки, после чего по очереди читаете истории и отвечаете на вопросы из «Тома печали», пытаясь расплакаться. Если каждый участник игры проронит хоть одну слезу, то Ла Йорона, сущность из мексиканского фольклора, появится и исполнит одно желание группы.

Саманта раскладывает всё необходимое и зачитывает вслух вступительный призыв: «Ла Йорона, Ла Йорона, заberi наши слёзы! Мы проливаем их для тебя, о Мать Печали! Покажи нам, что ты рядом!». Вслед за этим собравшиеся приступают к чтению «Тома печали».

Объявите это каждому Ключнику: после какого вопроса или истории из «Тома печали» вы наконец всплакнули, пусть даже совсем чуть-чуть, и почему?

Обрисуйте сцену: как вы понимаете, что ритуал действительно сработал и игрой в «Круг слёз» вы что-то призвали в наш мир?

Линнея Роденбекер, одна из гостей вечеринки, впала в ступор. У неё пустой взгляд, она не может говорить и, кажется, не понимает, где находится. Вечеринка окончена. Саманта согласилась присмотреть за Линнеей остаток ночи, а остальные разошлись по домам.

На следующее утро Саманта приходит к вам за помощью. Линнее так и не полегчало. Возможно, она одержима духом, которого вы призвали в этот мир. В первую очередь необходимо понять, кто вселился в девушку — скорбящий призрак или скорее сущность демонической природы.

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: Линнея одержима скорбящим призраком или каким-то демоном? (Сложность: 4)

Возможность: открыть новый соответствующий ответу Вопрос.

Вопрос: если Линнея одержима скорбящим призраком, то чего он хочет? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, вернув духу покой и тем самым позволив ему вернуться в загробный мир.

Вопрос: если Линнея одержима демоном, то каково его истинное имя? (Сложность: 4)

Возможность: разобраться с тайной, воззвав к истинному имени демона и изгнав его. Истинные имена демона состоят не из букв, а чего-то более символического или образного. Это может быть порядок чисел или предметов, обряд, сочетание определённых звуков или запахов, ужасный поступок и т.д.

МОМЕНТЫ

- > В подарочном наборе от Саманты собраны: наклейки от Лизы Франк, браслеты дружбы, конфеты-шипучки, маска для сна, тапочки, дневник снов, кассеты с песнями от «девчачьих» групп из 80-х (BananaRama, The Go-Gos, Exposé), крохотные пакетики с кокаином.
- > Старушка кладёт цветы на могилу, на её глазах наворачиваются слёзы.
- > Долорес Роденбекер надевает матросскую фуражку с платком и исполняет «Anything Goes», медленно и с некоторой осторожностью отплясывая чечётку.
- > Откуда ни возьмись появляется Второстепенный персонаж с зашитыми нитью глазами.
- > Уличный проповедник громогласно вещает о грехах прохожих, воспевая о том, что город кишит демонами.
- > Кто-то в костюме поросёнка Хэмтона из «Приключений мультяшек» следит за вами из тени.

КЛЮЧ ПЕЧАЛИ

- Каждый Ключник вспоминает о моменте, когда он испытал сильную печаль, и делится этим с остальными. Как этот опыт помог вам стать сильнее?

ЛИННЕЯ РОДЕНБЕКЕР

Светлые волосы собраны в хвост, носит розовый кардиган и чиносы. Состояние Линнеи остаётся загадкой. У вселившегося в неё духа есть свои мотивы и желания, и хотя он мог выбрать девушку из-за какой-то детали в её прошлом, главным образом он использует тело для перемещения по миру. Пока расследование тайны не завершится, Линнея будет переходить в новое Место каждую фазу Дня и Ночи. В первый День она окажется на ранчо Роденбекеров (в спальне Долорес), Ночью уже будет в церкви, на мосту следующим Днём и так далее. Эти места важны для духа, поэтому Ключникам стоит исследовать их.

Если Ключники проигнорируют Линнею Роденбекер...

Если Линнея доберётся до водонапорной башни, то она заберётся на самый верх и прыгнет.

ОПАСНОСТИ

Дэррил Роденбекер

Ковбойские шляпа и рубашка коричневого цвета с перламутровыми пуговицами. Передний зуб сколот. Дэррил — отец Линнеи и глава Роденбекеров, одного из известнейших семейств округа Дегойя. Если он узнает о состоянии его дочери, то попробует вмешаться и будет крайне недоволен участием Ключников. Он может попытаться отправить Линнею на лечение, что весьма усложнит расследование героев и лишь создаст больше проблем для бедной Линнеи.

Цитата: «Роденбекеры поколениями жили в округе Дегойя ещё с 19-го века. За всё это время мы перенесли столько трудностей, сколько вам и не снилось, и у нас всегда получалось нормально справиться с ними. Происходящее с моей бедной Линнеей ничем от этого не отличается. Она из Роденбекеров, поэтому только Роденбекерам и решать, как ей помочь. Просто не суйте свой нос в чужие дела, договорились?»

Нападения призрака (если был обнаружен ответ на первый Вопрос и Линнея оказалась одержима скорбящим призраком)

Вселившийся в Линнею призрак издаёт траурный вопль. Слышащие его Ключники получают Состояние: Невыносимая грусть. Помимо этого, призрак может резко менять температуру в помещении.

Нападения демона (если был обнаружен ответ на первый Вопрос и Линнея оказалась одержима демоном)

Вселившийся в Линнею демон может сделать так, что у человека воспламенится кровь, из слёзных протоков ползут плотоядные личинки или изо рта посылаются прожорливые насекомые. Кроме того, загнанный в угол демон может заставить Линнею нанести себе серьёзные увечья.

МЕСТА

Дом Саманты Харрингтон

Повсюду разбросаны коробки из-под пиццы и пустые пивные банки, оставшиеся после вечеринки. На видном месте висит плакат с Бритни Спирс. По дому ходит Мистер Макс, очень растерянный (и немного раздражённый) полосатый кот.

Обрисуйте сцену: Саманта Харрингтон так и не смогла вырваться из Дип Лейка. Что из увиденного наводит вас на мысли, что она очень хотела бы жить в другом месте?

Ранчо Роденбекеров

Подъездная дорожка из гравия заканчивается воротами с символом Ранчо Роденбекеров — обвитыми змеей стилизованными буквами «RBR». Одноэтажный дом с «деревенским» фасадом, но большой и роскошно обставленный.

Обрисуйте сцену: какие детали указывают на то, что Роденбекеры являются одним из старейших семейств в округе Дегойя?

МЕСТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

х Комната Долорес Роденбекер

Потрёпанное раскладное кресло синего цвета от «La-Z-Boy» стоит напротив телевизора со встроенным видеомagneфоном. На экране раз за разом появляются видеозаписи тех лет, когда Долорес была известной певицей и танцовщицей. В первый раз Ключники окажутся в комнате под аккомпанемент молодой и заплаканной Долорес, поющей «Crying» Роя Орбисона.

Обрисуйте сцену: что в этой комнате помимо кассет напоминает нам о славном эстрадном прошлом Долорес?

Обрисуйте сцену (для Ключников, пометивших Бездонный колодец): просто находясь в этой комнате, вы чувствуете, что Долорес непонятным образом высасывает вашу юность и жизненную энергию. Что вы ощущаете?

Особое правило: если Ключники посмотрят здесь кассету Одиссеи, то добавьте юную Долорес Роденбекер четвёртым Великим Алчущим во время Ночи Костяных Волков, повысив Сложность соответствующего Вопроса до 10.

Католическая церковь Богоматери Чистых Вод

Испанская церковь колониального периода, построенная из самана, древесины и камня. Входная дверь украшена бронзовым орнаментом в мавританском стиле. Рядом с алтарём расположена колоссальная мозаика, изображающая Иисуса Христа.

Обрисуйте сцену: в 16-м веке в этой церкви не раз проводили обряд экзорцизма и иным образом противостояли нечестивым силам из Ада. Какие едва заметные детали той эпохи можно увидеть или почувствовать даже в наши дни?

Мост Ла Тристеца

Этот старый мост шириной в две машины протянулся над иссушённым ущельем. У местных он носит простое (и немного зловещее) название — «Ла Тристеца». Деревянные доски и проржавевшая сталь.

Обрисуйте сцену: «Ла Тристеца» означает «печаль». Мост получил своё название из-за огромного числа самоубийств, случившихся здесь за минувшие десятилетия. Какие свидетельства этой мрачной истории можно заметить?

Старое кладбище

Заросшее кладбище сразу за чертой Дип Лейка, где перестали хоронить людей ещё в начале 20-го века. Кривые ряды неухоженных надгробий. Несколько больших склепов принадлежат давно исчезнувшим знатным семьям.

Обрисуйте сцену (для Ключников, пометивших Бездонный колодец): как только вы переступаете через погнутые ржавые ворота, каким неочевидным образом мертвецы показывают, что они рады визиту гостей?

Заброшенный мясокомбинат

Высокая трава и ржавая техника. Разбитые матовые окна и стеклянная крыша. Выцветшая стенная роспись с поросёнком Хэмтоном,

мультишным талисманом компании Janey Meatpackers Ltd. с подписью «Ну так что насчёт сосисок?»

Обрисуйте сцену: чем это место напоминает декорации для слэшера?

Водонапорная башня

На водонапорной башне Дип Лейка нарисовано очень реалистичное глазное яблоко с подписью «Око Дип Лейка следит за тобой!» под ним.

Обрисуйте сцену: по городу ходит бессчётное количество слухов о том, что доводилось вылавливать из водонапорной башни. Какую историю слышали вы?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Саманта Харрингтон

Свитер оверсайз и резинки для волос. Эффектный макияж глаз. Кривые зубы. Саманте приходилось присматривать за её пожилыми, большими родителями, поэтому долгое время у неё не было возможности покинуть Дип Лейк. Теперь, когда их не стало, на девушке лежит обязанность присматривать за доставшимся в наследство домом. На самом деле Саманта просто немного боится перемен, но она никогда в этом не признается. Линнея и Кори — её самые близкие друзья в городе. Саманта ненавидит отца Линнеи, Дэррила, и сделает всё, чтобы скрыть от него состояние дочери.

Цитата: «Дэррил Роденбекер — самый большой кусок дерьма во всём округе Дегоя. Этот сукин сын думает, что раз ему достались деньги Роденбекеров, то он тут всем заправляет. А как он обращается с Линнеей... словно это его маленькая милая куколка. Вы знали, что ребёнком он таскал её на балы непорочности со всеми их идиотскими традициями? Придурок».

Кори Хэммонд

Носит футболку с группой Slipknot и кошелёк на цепочке. Вечно виноватое лицо. Слабый запах травы. Кори — довольно клёвый парень, беспечно тратящий молодость на тупиковых должностях в ожидании момента, когда вселенная предложит ему что-то получше. Сейчас работает доставщиком пиццы.

Цитата: «Я просто разъезжаю по волнам, чувак, пытаюсь понять, чё к чему — жизнь, любовь, счастье, всё такое. Это как в том фильме: «Жизнь — как коробка шоколадных конфет, никогда не знаешь, какая начинка тебе попадётся!» Но это же не значит, что ты перестаёшь есть конфеты, понимаешь? Нельзя из-за страхов неизвестности или потери контроля переставать жить жизнью и отказываться от шоколада, шарить? Конечно, время от времени тебе будет попадаться малиновая или апельсиновая начинка. Но кто знает, вдруг ты вытянешь кокосовую?».

Долорес Роденбекер

Сияющий красно-бело-синий танцевальный купальник. Непричёсанный рыжий парик. Много веснушек и помутневшие глаза. Долорес Роденбекер стара, причём настолько, что остальные Роденбекеры не до конца уверены, кем она им приходится. В свои лучшие дни, как давно бы это ни было, Долорес была певицей и танцов-

щицей, ездившей в туры с разными труппами и продюсерскими компаниями. У девушки было большое будущее, однако её карьера восходящей звезды резко оборвалась, когда она чуть не утонула в озере Дип Лейк во время семейной поездки. Врачи констатировали смерть Долорес, а всего через несколько минут она чудом пришла в себя, но уже не смогла стать прежней.

Цитата: «Когда я только начала ходить и говорить, то уже знала, что обязательно стану звездой. Понимаете, я была рождена для сцены. Когда я была маленькой, то ходила смотреть выступления гастролёров, иногда заезжавших к нам в город. Прекрасные танцовщицы весело смеялись и задирали ноги так высоко, что сам Дьявол бы застмушался. Они говорили мне: «Долорес, детка, твоё место — здесь, на сцене. Под светом софитов, с музыкой и аплодисментами». Папочка не думал, что я хоть чего-то добьюсь, но я ему показала, не правда ли? И я бы добралась и до Голливуда, если бы не тот случай на озере... Мне казалось, я уже не выберусь... Меня просто тянуло вниз... Я даже в какой-то момент подумала, не бывает ли подводных шоу? Я могла бы потанцевать для сомов».

Лулу «Чолула» Родригес

Самус Аран на футболке. Зауженные джинсы. Сильный запах травы. Чолула — лучшая подруга Кори, она пришла на пижамную вечеринку по его просьбе. Лулу плохо знает Линнею и Саманту, поэтому не захочет рисковать жизнью ради них, но будет защищать Кори до последнего вздоха.

Цитата: «Мы с Кори таакииие давние кореша, чуваки. Ещё в школе мы вдвоём бегали курить сигареты за полями для гандбола, вместе поигрывали в ЗИЗ и ходили на LAN-вечеринки. Вы когда-нибудь бывали на LAN-вечеринках? Представьте, это как вместе играть во что-то типа GoldenEye, но на разных экранах. Полнейший улёт».

Силас Роденбекер

Толстовка, армейские сапоги и подводка для глаз чёрного цвета. Девятнадцатилетнего Силаса бесит быть Роденбекером, но он слишком бесхребетный, чтобы что-то предпринять. Он ещё не подозревает, что не покинет семейного ранчо, даже когда ему будет далеко за 40. Линнея и Тринити приходятся ему сёстрами, Дэррил — отцом.

Цитата: «Вы вообще представляете, каково это, быть чёртовым Роденбекером в этом городе? А что ещё хуже, носить имя в честь Силаса — двинутого охотника на змей и религиозного фанатика, который основал Дип Лейк? Если ты Роденбекер, то все вокруг думают, что ты богатынький чудила, и честно говоря... Так и есть. Только гляньте на Кузину Долорес: ей бы в палату с мягкими стенами, а не сидеть наверху и смотреть видео сутками напролёт».

Тринити Роденбекер

Короткие, выкрашенные в тёмный цвет волосы. Чёрный дождевой плащ и латексный комбинезон. Тринити — близняшка Линнеи. На самом деле её зовут Винни, но она называет себя Тринити в честь персонажа из «Матрицы». Попадает в передраги гораздо чаще своей сестры, которая в сравнении ну просто лапочка.

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Летом 1985-го в Дип Лейке пропало пятеро подростков: Хатч Ленгли, Дитер Хоскинс, Финн Карлсон, Рэйчел Уриета и Моник Джеффрис. До своего исчезновения тинейджеры часто бывали в зале игровых автоматов «Аркады Галаксии», засиживаясь там от открытия до закрытия. В какой-то момент они резко прекратили ходить туда, а с началом учебного года стало заметно, что ребята помрачнели и теперь часто рассуждают о смерти. В ежегодный школьный альбом попала их последняя фотография. На ней пятеро подростков сидят возле шоссе в футболках с кривыми, нанесёнными шелкографией надписями «Общество Стикс». До сих пор никто не знает, что с ними случилось, а их семьи давно уже покинули пустыню, чтобы начать жизнь с чистого листа.

Три года назад на игровом форуме «Векторная пустота» резко поднялась активность из-за темы под названием «Кто-нибудь помнит «Ззаагрей»?». Создатель темы спрашивал про аркадный автомат из 80-х, о котором у него сохранились смутные воспоминания, но не получилось ничего разузнать. Среди ответов появилось несколько людей, утверждавших, что кое-что знают об этой загадочной игре, однако никаких точных данных по-прежнему не было. Первая конкретика появилась, когда пользователь под ником Sinkerly308 написал, что «Ззаагрей» был создан закрывшейся в 1999-м компанией «Вертекс Электроника». Форумчанин утверждал, что проходил в ней стажировку, когда игра была в разработке, хотя лично он ей не занимался. К этому пользователь добавил, что в игре есть «секретные уровни», куда можно попасть только «необычными методами», но ничего про них не сказал. Когда другие посетители форума сопоставили расположение бывшего офиса «Вертекс Электроника» — Дип Лейк в Нью-Мексико — с историями об «Обществе Стикс» и пропаже его членов, родилась новая городская легенда о проклятом аркадном автомате: ты играешь в него, а потом бесследно исчезаешь.

Объявите следующее одному из Ключников: вы до сих пор часто сидите на «Векторной пустоте». В последнее время пользователь под ником Ataphoi85 начал загадочно и агрессивно отвечать в каждой теме, посвящённой «Ззаагрею». Какое ужасное сообщение вы получили от него, и почему вам кажется, что это может оказаться не обычным троллингом, а реальной угрозой вашей безопасности?

Неделю назад в Дип Лейке обнаружили автомат с «Ззаагреем». Эфраим Голдман, владелец «Аркад Галаксии», нашёл его в выкупленной с аукциона складской ячейке «Я+Моё», расположенной на задворках города. Хорошо осознавая популярность связанной с игрой легенды, мужчина установил машину в своём зале и разрекламировал находку на «Векторной пустоте». Энтузиасты начали прилетать со всех концов страны, чтобы опробовать автомат в действии! Да и чем чёрт не шутит, может, вам, тоже стоит взглянуть, о чём весь этот шум?

Примечание Хранителю: в любой момент по вашему выбору к Ключникам подойдёт Анджела Хоскинс и попросит их помочь расследовать возможную связь между «Ззаагреем» и пропажей её брата, Дитера.

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: кто такой Ataphoi85 и почему он рассылает угрозы людям с форума? (Сложность: 4)

Возможность: убрать Ataphoi85 из списка Опасностей этой тайны, раскрыв его личность и либо убедив не вмешиваться, либо обезвредив угрозу в его лице.

Вопрос: как можно попасть на секретные уровни «Ззаагрея»? (Сложность: 2)

Возможность: открыть Ход начала игры.

Вопрос: какой ужасный секрет связывает «Ззаагрея» с исчезновениями? (Сложность: 6, нельзя ответить, пока Ключники не пройдут секретные уровни, используя Ход начала игры).

Возможность: разобраться с тайной, опубликовав ваши находки в интернете.

ХОД НАЧАЛА ИГРЫ

Когда вы играете в «Ззаагрея», пытаетесь пройти секретный уровень, бросьте кубики, добавив модификатор Хладнокровия или Интеллекта (на ваш выбор) и отняв количество отмеченных ячеек из списка ниже. В случае успеха отметьте первую пустую ячейку и получите приз за прохождение уровня. На 10+ вы также находите Зацепку. В случае провала ячейки не отмечаются — вы истратили все свои жизни и получаете Состояние: Одержим смертью. Если вы уже Одержимы смертью, поверните Ключ.

Если вы прошли секретный уровень, другие Ключники тоже отмечают его (иными словами, ячейки ниже являются общими для вашей группы).

Спуск: Пастбища. Тёмная пещера. Дружелюбные NPC. На этом уровне нужно решить несколько простых, классических для приключенческих игр загадок, чтобы войти в подземное царство.

Обрисуйте экран: почему вам кажется, что пиксельные герои о чём-то переживают?

Награда: на экране выбора уровней появляется следующая локация.

Река: чёрная река с волнами белых пикселей. Проклятые тонущие души, кричащие восьмидесятиголосами. Просто загабанная копия с Frogger. На этом уровне нужно правильно проложить маршрут, чтобы пересечь реку.

Обрисуйте экран: какой пиксельный предмет в реке навеивает вам воспоминания о покойном любимом человеке?

Награда: когда вы в следующий раз будете спать, во сне вас посетит умерший персонаж. Опишите его. Вы можете задать ему три вопроса. Хранитель ответит правдиво, но не обязательно расскажет всё.

Сад: зелёные живые изгороди и плотоядные растения. Недоделанные, ковыляющие монстры. Собираемые ярко-красные гранаты. На этом уровне нужно найти несколько спрятанных предметов и собрать из них ключ от дворца.

Обрисуйте экран: что на этом уровне напоминает вам о Дип Лейке?

Награда: вещь, которую вы потеряли в детстве, чудесным образом обнаруживается на следующий день. Опишите, почему теперь она выглядит более тревожно, чем вы запомнили, и запишите её в свой Укронный уголок.

Дворец: украшенные колоннами залы. Придворные в масках. Силуэт короля на кроваво-красном троне. На этом уровне вам нужно попадать в такт сложного музыкального ритма, стараясь избегать ножей придворных.

Обрисуйте экран: почему вам кажется, что игра знает о вашем присутствии?

Награда: автомат показывает пророчество о кончине другого Ключника. Когда один из героев будет готовиться совершить действие, требующее броска кубиков, вы можете предупредить товарища, что «Ззаагрей» предсказал его смерть, если он осуществит задуманное. Если Ключник всё равно решится на действие, вы оба записываете по одному пункту Опыта. Результат провала предстоящего броска меняется на: «Вы погибаете. Хранитель опишет, что произошло».

Когда все предыдущие ячейки отмечены, Ключники открывают последний уровень. При следующем использовании Хода начала игры сообщите героям, что бросать кубики не потребуется. Вместо этого прочтите следующий текст:

dev/null: как только вы выбираете последний уровень игры, автомат внезапно выключается. После секундной тишины машина вновь оживает со звенящим пульсированием своей зловещей электроники. Экран резко наполняется многоцветными мерцающими вспышками под пронзительный восьмидесятибитный аккомпанемент. Автомат визжит и отключается. Навсегда.

Награда: игра окончена. На последний Вопрос теперь можно ответить.

КЛЮЧ ДВОРЦА

Каждый Ключник вспоминает и делится с остальными некогда увиденным им сном о Загороженном Короле в терновом венце, правящем миром мёртвых на кроваво-красном троне.

МОМЕНТЫ

- > На мгновение мир кажется восьмидесятибитным.
- > Фоновые звуки работающей электроники: гудение ЭЛТ-мониторов, жужжание мигающих флуоресцентных ламп, шум ржавого настольного вентилятора.
- > Виртуальный персонаж смотрит в никуда уставшим, задумчивым взглядом.
- > Земля несколько минут непрерывно вибрирует, словно в её толще что-то перемещается или работает какая-то техника.
- > Вы просыпаетесь в своей кровати от вспышки света из окна. Кто-то только что вас сфотографировал.
- > Телефон неподалёку начинает звонить, номер неизвестен. Если взять трубку, то детский голос робко скажет: «Не играйте в него», после чего линия обрывается.

ЗЗААГРЕЙ

ГЛУПЫЙ СМЕРТНЫЙ, ПОСМЕЕШЬ ЛИ ТЫ ВСТРЕТИТЬСЯ ЛИЦОМ К ЛИЦУ СО СТИГМИСКИМИ УЖАСАМИ... ЗЗААГРЕЙ!

«Ззаагрей» — это игра о мелком божестве, которое пытается сбежать из подземного царства. Но это только фасад. За основным кодом спрятана совершенно другая игра. На секретных уровнях игрок управляет безликим протагонистом, который спускается в стигийский кошмар с неизвестной целью. Легенда гласит, что игравшие в эти секретные уровни сначала становятся одержимы смертью, а затем исчезают. Именно этого автомат и желает. Он являет собой абсолютное зло, но в чужеродном и потустороннем смысле. На самом деле это автомат играет вами, и у вас на старте не так уж много жизней...

Если Ключники игнорируют игру...

По прошествии двух фаз Ночи Ataphoi85 убивает Эфраима и крадёт «Заагрея» из зала игровых автоматов. В конце Ночи, после которой это случится, прочитайте вслух следующий текст:

Эфраим Голдман закрывает зал, убирается и выключает автоматы. Когда он уходит в свой офис, чтобы подчитать сегодняшнюю выручку, «Заагрей» необъяснимым образом включается и начинает ритмично гудеть. Проверив шум, Эфраим возвращается в зал, где видит, что автомат выключается сам по себе. Он решает подойти к нему, чтобы разобраться, в чём дело. Мужчина стучит по экрану костлявой рукой. Ничего. В этот момент фигура в тёмных одеждах и маске оказывается позади Эфраима. Когда мужчина оборачивается, незваный гость вонзает откидной нож ему в сердце. Хозяин зала падает на пол, в ужасе пытаясь наполнить грудь воздухом, пока тёмная кровь растекается вокруг его тела. Нарушитель спокойствия переступает через Эфраима, подходит к автомату и смотрит глубоко в отражающую пустоту выключенного экрана.

Скажите Ключникам, что Ход начала игры теперь недоступен для использования, однако герои открывают новый вопрос:

Вопрос: где Ataphoi85 прячет автомат с «Заагреем»? (Сложность: 2)

Возможность: вернуть доступ к автомату и Ходу начала игры.

ОПАСНОСТИ

Ataphoi85

Чёрная толстовка с капюшоном и широкие джинсы. Жуткая маска мультяшного быка. Изменённый голос. Ataphoi85 — это не просто тролль с форума, а реальная угроза для любого, кто пытается докопаться до истины вокруг «Заагрея». Хотя он предпочитает преследовать Ключников издалека и посылать угрозы, аноним воспользуется любым подходящим оружием, если насилие неизбежно. Личность и мотивация Ataphoi85 могут быть раскрыты во время игры (см. Вопросы).

Цитата: «Не стоило вам лезть в это».

Служебные тоннели под Дип Лейком

Вопреки любой логике и здравому смыслу, под Дип Лейком находится сеть служебных тоннелей. Их существование указывает на то, что они были созданы с какой-то целью — в конце концов, зачем кому-то прокладывать тепловую сеть, которой никто не будет пользоваться? Но если присмотреться, то можно заметить, что провода, трубы и дренаж никак не связаны ни с какой общественной инфраструктурой Дип Лейка. Они просто есть. В подземном лабиринте, который странным образом соединяет весь город.

Обрисуйте сцену: Тоннели покрыты граффити. Какое изображение больше всего привлечет ваше внимание? Что в нём пугает или забавляет вас?

Особое правило: Когда Ключники в первый раз обнаруживают Зацепку в Месте из этой тайны, они также находят вход в тоннели.

МЕСТА

«Аркады Галаксии»

Ко входу тянется очередь. Стойкий запах пыли, пота и дешёвой пиццы. Прерывистое жужжание не справляющихся с жарой кондиционеров.

Обрисуйте сцену: в конце 80-х это было любимым местом всей молодёжи Дип Лейка. Какое ваше любимое воспоминание из «Аркад Галаксии», и какая сохранившаяся до наших дней деталь напоминает вам о нём?

Склад индивидуального хранения «Я+Моё»

Тускло освещённый лабиринт, в котором частенько сбоит электричество. Отслаивающаяся грязно-белая краска и ржавые подъёмные двери. Время от времени от старых труб доносится постукивание.

Обрисуйте сцену: вы идёте по коридорам, уставленным закрытыми дверями. Какие предметы вы представляете хранящимися в этих запёртых ячееках и какие чувства это у вас вызывает?

Офисы «Вертекс Электроника»

Обескураживающе влажные серые ковры, покрытые асбестовой пылью. По углам растёт чёрная плесень. Беспорядок из брошенных вещей: столы со сломанными компьютерами, стопки миллиметровок и разбросанные записки.

Обрисуйте сцену: такое чувство, будто здесь так никто и не прибирался. Почему вам кажется, что это место было покинуто в спешке?

Комната отдыха «Вертекс Электроника»

Круглый стол со столешницей из формики и стульями из стальных труб. Торговые автоматы со снеками, о которых вы никогда не слышали: Раззаматазз, Крипс-о, ЧипсыПЛЮС, Сникер, Твинкс и Донетты в сахарной пудре. На стене закреплён телевизор, а к его нижней части скотчем примотан видеоманитофон.

Обрисуйте сцену: почему вам кажется, что это место было не просто комнатой отдыха, а скорее редко используемым убежищем для сотрудников «Вертекс Электроника»?

Особое правило: если Ключники посмотрят здесь кассету Одиссеи, то в конце их ждёт дополнительная сцена. На ней сотрудник «Вертекс Электроника» по очереди нажимает на кнопки на автомате с «Заагреем»: вниз, вверх, вниз, вверх, влево, вправо, влево, вправо, А, В, старт. Если герои повторяют эту последовательность на автомате с «Заагреем», то после Дворца им откроется суперсекретный уровень:

Лабиринт: жующий лабиринт из скрежещущих зубов. Бесконечные ловушки и тупики. Вас преследует бессмертный монстр. На этом уровне нужно успеть добраться до центра за сильно ограниченное время.

Обрисуйте экран: что на этом уровне напоминает вам об офисах «Вертекс Электроника»?

Награда: когда в следующий раз Ключники столкнутся со смертельной опасностью, герои могут её избежать, описав, как поблизости открывается ранее не существовавшая дверь.

<http://www.vectorvoid.com/forum>

Идеально сохранившаяся эстетика интернета поздних 90-х. Множество рекламы и всплывающих окон сомнительного содержания. Активные темы с частую очень жарким обсуждением.

Обрисуйте сцену: для просмотра и создания тем на форуме требуется аккаунт. Какие имя пользователя и аватар вы себе выбрали?

Особое правило: когда Ключник впервые находит Зацепку на этом форуме, он получает Состояние: Помечен Ataphoi85. От этого Состояния нельзя избавиться, пока герои не разберутся или с тайной, или с Ataphoi85.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Эфраим «Эфф-Джи» Голдман, владелец малого бизнеса

Пожилый и жилистый. Жёлтые белки глаз. Носит на ремне монетницу с четьюмя цилиндрическими отсеками. В 70-х Эфраим открыл зал игровых автоматов «Аркады Галаксии» и владеет им до сих пор. Он в курсе слухов, ходящих вокруг «Заагрея», но ничего не знает об опасности, которая скрывается в аппарате, и просто хочет вдохнуть новую жизнь в свой бизнес.

Цитата: «Я не мог поверить своей удаче! Этот автомат был у нас почти двадцать лет назад, а теперь он снова тут и у входа стоит очередь. Конечно, тогда ребятня не особо жаждала играть в него, даже до всех этих неприятностей в 85-м. Но теперь, когда он превратился в городскую легенду? Да он как мёдом намазан! Ой, одну секунду... Эй, ребята, хорошо проводите время? Если нужны четвертаки, то держите — пару сессий за счёт старого доброго Эфф-Джи!».

Анджела Хоскинс, целеустремлённая сестра

Волосы с секущимися кончиками до плеч. Красная кожаная куртка и чёрные джинсы. Тёмные круги под глазами. Работает бариста в Огайо. Анджеле было шесть лет, когда её брат Дитер пропал. После трагедии семья уехала из Дип Лейка, но недавно девушка вернулась в город в поиске ответов. Она готова помочь Ключникам чем угодно, даже если это поставит её жизнь под угрозу.

Цитата: «Тяжелее всего пришлось моим родителям, я тогда была ещё слишком маленькой, чтобы полностью всё осознать. Уверена, что я бы забыла и его лицо, но ночью накануне пропал Дитер разбудил меня и сказал: "Когда я исчезну, я буду ждать тебя". Он выглядел так печально. Я ничего не поняла и расплакалась, а он обнял меня и ушёл. Я, ох... Я никогда никому раньше этого не рассказывала. Извините, у кого-нибудь найдётся зажималка?».

Тим Крали, управляющий складом

Коричневая холщовая куртка. Зубы и кончики пальцев пожелтели от сигарет. Жирные волосы и усталый взгляд. В округа Дегейой у Тима случилась интересная история — в детстве он попал в какой-то странный инцидент, о котором даже сам не помнит, однако слухи ходят до сих пор. Как нынешний управляющий складом «Я+Моё», Тим отвечает за продаваемые на аукционе ячейки, в одной из которых и обнаружили «Заагрея», хотя сам он почти ничего об автомате не знает.

Цитата: «Вы можете найти здесь много странной хренотени, если вам такое по душе. Никто не знает, что хранится в этих ячейках. Даже я».

Чарли, бездомный проводник

Пышная, густая борода с небольшими проседями. Возит тележку, полную всякой всячины. Носит футболку с группой «Карен и Психопомпы». Встретить Чарли в городе очень легко. Это бродяга, которого многие люди помнят на улицах столько лет, сколько они провели в Дип Лейке. Мужчина очень мудр и за годы изучения города познакомился со многими его секретами, в том числе он знает и про служебные тоннели.

Цитата: «Эй, друг, четвертака не найдётся? Я с радостью подскажу тебе, как добраться куда угодно. Может даже несколькими способами».

Сэм (Sinkerly308) Доусон, пользователь форума

«Галага» на аватарке. Указанная локация: Сан-Бернардино, Калифорния. Член форума с 1994-го года. Сэм работает в независимой игровой студии в Калифорнии и совершенно не осведомлён о последних событиях в Дип Лейке. Он предпочитает общаться через сообщения на «Векторной пустоте», но его можно уговорить и на телефонный разговор.

Цитата: «Я стажировался в "Вертекс Электроника" ещё летом 82-го. Жёсткое место. Мы работали по много часов без перерыва, ходили на бестолковые собрания со старшими разработчиками, да и в целом была жуткая атмосфера. Я был рад, когда они меня наконец отпустили, но ещё много месяцев мне снился один и тот же сон — будто я всё ещё работаю в этом офисе и пишу код для их игр».

Барт Кинкейд, энтузиаст

Очки с толстенными линзами. Носит футболку с фразой «Все ваша база принадлежит нам». Ремешок на шее стилизован под «Зельду». Барт приехал аж из Биллинга, штат Монтана, чтобы сыграть в «Заагрея». Он большой фанат легенды об этом автомате. По его мнению, в исчезновениях виноваты инопланетяне, а не какие-то высшие силы.

Цитата: «Первый контакт, детка! Это более чем логично, что продвинутая цивилизация выбрала самую современную форму искусства для связи с избранными».

Важно: эту тайну следует использовать только после того, как хотя бы один Ключник пережил Ночь Костяных Волков.

ВВЕДЕНИЕ В ТАЙНУ

Рейсовый автобус везёт вас в «Слияние», шикарный оздоровительный курорт, расположенный в отдалённой части округа Дегойя. Поездка проходит несладко — вы петляете среди холмов и ускоряетесь на равнинах, пока аудиосистема проигрывает рассказы об истории региона. Вы слышали всю эту поверхностную банальщину миллион раз ещё с детства.

Ключники получили приглашение с бесплатным проживанием в курорте от анонимного доброжелателя, который ценит проделанную вами работу по расследованию местных тайн. Это приглашение крайне ценно, поскольку именно в «Слиянии» отдыхают богачи всех возрастов. Здесь можно по-особенному перевести дух, испытать отточенное до совершенства гостеприимство с особым вниманием к целебной силе звуков и музыки. Вам тоже не помешала бы частичка этой лечебной магии, особенно после того, что вы пережили с Великими Алчущими.

Объявите следующее каждому Ключнику: почему вам кажется, что в «Слиянии» вы будете чувствовать себя неуютно?

Конечно же, не всё так просто. Аудиозапись резко меняется. Некто обращается изменённым голосом к каждому из вас по имени и произносит: «Я действительно хочу, чтобы вы совершенно заслуженно отдохнули, но боюсь, дело не только в этом».

В последовавшем практически бессвязном потоке мыслей удаётся уловить основное: слияние небесных тел, тайная секта богачей и политиков под названием Гармония, неизбежные человеческие жертвоприношения. Самое важное: рассказчик поручает вам положить конец всему этому.

Как только запись заканчивается, водитель автобуса Рори вынимает компакт-диск из проигрывателя, ломает его надвое и вышвыривает одну из половинок в окно. «Как насчёт никому не говорить о том, что мы только что слышали?».

Объявите это Ключнику, который на ваш взгляд будет чувствовать себя наименее уютно: во время поездки вы заметили фигуру в длинной робе с капюшоном, стоящую на обочине. К вашему удивлению, в этот момент вы на мгновение почувствовали себя как дома. Судя по всему, больше никто ничего не заметил. Совсем. Опишите другим Ключникам, что вы увидели и ощутили.

ВОПРОСЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Вопрос: кто в «Слиянии» был выбран жертвой? (Сложность: 6)

Возможность: разобраться с тайной, не позволив членам Гармонии добраться до жертвы. В этом случае Гармония будет представлять угрозу на протяжении всей кампании.

Вопрос: когда и где Гармония проведёт ритуал? (Сложность: 8)

Возможность: разобраться с тайной, столкнувшись с сектой лицом к лицу и положив конец их планам. Гармония прекратит представлять угрозу.

МОМЕНТЫ

- > Ночь: на другом берегу ручья сквозь тьму вам удаётся разглядеть несколько голых фигур в деревянных масках, стоящих в кругу. Плётками из проводов они полосуют человека в центре. Внезапно, поймав ваши взгляды, фигуры в масках останавливаются и начинают смотреть на вас.
- > Ванна/бассейн: вода начинает бешено пузыриться. Вы замечаете руки, которые безуспешно пытаются вырваться наружу, но ускользают обратно в толщу воды. Поверхность успокаивается, от места волнения расходится лишь слабая рябь.
- > Солнечная погода: от здания к зданию перебегают тени людей. Не похоже, чтобы кто-то их отбрасывал.
- > Музыка: такое чувство, что вашим телом управляет кто-то другой. Сами того не желая, вы танцуете на протяжении всей песни. Остальным кажется, что вы просто дурачитесь.
- > В одиночестве: фигура в плаще стоит в невозможном для этого месте. Она напевает песню, которую вы любили в детстве, и протягивает приглашающую руку.
- > Сад/санаторий: один из медитирующих на мгновение воспарил над землёй буквально на полметра.
- > Огонь: языки пламени расходятся в две стороны и образуют круг на земле вокруг вас, после чего возвращаются к источнику огня.
- > Тротуар: гремучая змея беспокойно уползает от вас. Пока она шумит своим хвостом, её голова отрывается от тела, словно после взмаха невидимого клинка. С каждым стуком хвоста новая часть отделяется от тела змеи.
- > Природа: большое, похожее на тыкву растение раскаляется надвое. Изнутри во все стороны разлетаются овечья шерсть и чёрный гной. Это происходит очень быстро и урывками, как в видеороликах с ускоренной съёмкой природы.
- > Тишина: из-под земли доносятся звуки музыки. Слабые стоны ритмичного баса, приглушённые верха. Это поющие голоса или чьи-то крики?
- > Деревья/стена: пять чёрных птиц уселись над вами. Одна из них щебечет очень красивую и сложную мелодию, пока остальные не нападают на неё в бешенстве.

ГАРМОНИЯ

Пока вселенная постепенно приближается к идеальной конфигурации — а это случится после ближайших выходных — Гармония готовится к кульминационному кровавому ритуалу — Объединению. После долгих лет заманивания идеальной жертвы, прямо сейчас самые преданные сектанты незаметно собираются в «Слиянии». Гармония прослеживает свою историю до аколитов, выступавших перед Великим Разрывателем Плоты. Хотя их ритуалы и похожи на практики беззаветных дней былого, течение времени извратило всё остальное до странной смеси нью-эйдж эзотерики, язычества Старого Света и извечного нарциссизма. Теперь внутри Гармонии в ходу лечазитки, таблетки для похудения, смерть и потеря конечностей. Примерно половина Второстепенных персонажей и работников «Слияния» тайно состоят в Гармонии, однако только вам решать, кто именно. Используйте реакции Хранителя, чтобы раскрывать членов секты в самые неподходящие для Ключников моменты.

Если Ключники игнорируют Гармонию...

После Объединения из земли вырастет грандиозное сооружение из вопящей плоти. Вздыхающийся кошмар громогласно воспоёт извращённые, какофонические песни из прошлого тысячелетия. Адская звуковая волна будет уничтожать всё на своём пути, словно луч диссонировавшей Звезды Смерти.

ОПАСНОСТИ

Руководство «Слияния»

Управляющие курортом пойдут на многое, дабы сохранить покой платёжеспособных гостей. Руководство работает тихо, быстро и сурово... но справедливо. («Слияние» сурово, но справедливо», — услышат Ключники от полицейских, если попробуют сообщить властям о происходящем на территории зоны отдыха). Если герои будут создавать проблемы, их могут ожидать следующие последствия: ограничение доступа к удобствам курорта, группу заманят в одну из комнат и запрут в ней, охрана заживо похоронит одного из Ключников и многое другое.

Шкура на кону

Члены Гармонии внимательно следят за выбранным на заклятие агнцем — как и за любой другой овечкой, заблудшей на их территорию. Каждая пролитая капля крови лишь делает их сильнее. Если герои будут слишком активно разнюхивать про ритуальную магию, тайные общества или древнюю историю, секта может: оставить зловещие отметины на вещах (или людях), установить жуткие тотемы, которые следят и направляют, добавить аяуаску в еду и напитки группы и многое другое. Помимо этого, любые изысканные инструменты для резки, сверления или разрывания в распоряжении Гармонии рано или поздно могут оказаться внутри Ключника.

МЕСТА

Важно: все события тайны протекают на территории курорта вида «всё включено», поэтому предполагается, что до конца расследования Ключники будут находиться на территории «Слияния». Рейсовый автобус до города можно заказать в любой момент на стойке ресепшна, если Ключникам понадобится решить другие дела.

Санаторий

Помимо стандартных спа-процедур вроде массажа, сауны и восковой депиляции, в санатории «Слияния» можно попасть в огромную звуковую ванну, а также камеру сенсорной депривации. Последняя представляет собой неглубокий бассейн с тёплой водой, обогащённой солью из натуральных источников, под крышей геодезического купола. Благодаря конструкции и звукоизоляции внутри вы едва услышите собственный голос. Посетители расслабленно лежат на воде, растворяясь в обширном пространстве и мягкой музыке.

Обрисуйте сцену: *благодаря чему самые обычные спа-процедуры ощущаются здесь по-особенному?*

Консерватория

Вниз по холму, в самом центре террасного сада, расположено двухэтажное здание в форме цилиндра. Это консерватория, в которой «Слияние» принимает музыкантов, развивающих свои умения до заоблачных высот. Граммофонные рупоры встроены в стены постройки, изливая звуки изнутри в окружающее пространство, где постояльцы перекрывают, дремлют и медитируют. В подземном архиве хранится запись каждой композиции, созданной в «Слиянии».

Обрисуйте сцену: *благодаря музыке из рупоров вы чувствуете вдохновение или тревогу? Почему?*

МЕСТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Гостевые комнаты

В «Слиянии» ценят общинную открытость, поэтому стенка с выходом из номера сделана из сплошного стекла (за исключением дверного проёма). С небольшой веранды открывается панорамный вид на крутые холмы и простирающиеся за курортом песчаные долины. Главный зал обставлен современной мебелью с мягким освещением под продуманными углами, а гигантский камин в центре выложен песчаником. Поднявшись по изогнутым лестницам на второй этаж и пройдя сквозь холщовые занавески, вы попадёте к спальням. Ключники могут обследовать сколько угодно комнат. Решите, кто остановился в выбранном номере, а затем...

Обрисуйте сцену: какие детали очевидно указывают на то, что в этой комнате остановился [имя гостя]?

Обеденная плаза

Постояльцы собираются во дворике на открытом воздухе за длинным столом, выполненным из цельного куска камня. Персонал следит за парой холщовых навесов, укрывающих два ряда сидящих за столом на протяжении дня. С одной стороны вода осторожно стекает по трёхметровой стенке, а с другой за невысокой оградой отдыхают и резвятся спасённые гепарды. В часы приёма пицци экзотические блюда с утончённой подачей наполняют плазу насыщенными ароматами под лёгкий гул беседы.

Обрисуйте сцену: какие блюда подают на этот раз и почему это вас пугает?

«Центр Вселенной»

«Это как побывать на Марсе». Короткая, мощёная тропа ведёт вас к огрому выступу, который сотрудники «Слияния» называют центром Вселенной. Камни здесь имеют странную форму, будто это упавшие с неба окаменелые внутренности, слепленные гигантским младенцем. Передача звука также поражает — можно услышать далёкий шёпот, будто его источник стоит рядом с вами. Полосы отшлифованного кварца на земле ведут к центру выступа, предположительно, указывая направление основных лей-линий планеты.

Обрисуйте сцену: установленные «Слиянием» тонкие колонны приглушённо транслируют звук из достопримечательностей и священных мест со всего света. Что вы слышите?

Особое правило: в этом месте стандартный исход для результата 12+ у Хода вмешательства меняется следующим образом: «На 12+ вы также находите телевизор и видеомагнитофон с серой тележкой — учитель выкатывал такую в класс в дни кино». Устройства отлично работают в этом Месте даже без подключения к сети. Если Ключники посмотрят здесь кассету Одиссея, то Гармония завершит Объединение и тайна больше не может быть раскрыта. В этом случае пятый слой кампании открывается немедленно.

Рейсовый автобус

Установленные за глубоко тонированными окнами сиденья курортного автобуса сравнимы с местами в первом классе самолёта. Подготовленные бокалы-тумблеры стоят возле мини-бара с коллекцией редких виски. В старомодный цилиндр можно положить чаевые. Автобус всегда приезжает не позднее чем через восемь минут после вызова.

Обрисуйте сцену: на какую незначительную достопримечательность водитель каждый раз обращает внимание пассажиров?

«Стерео от Твитера Ди»

В паре метров от границы «Слияния» раскинулась огромная и очень запутанная система проводов. Внутри неё находится четыре направленных друг на друга стены высотой с дом из стоящих одна на другой колонок. Под вол-

нообразной металлической крышей расположился магазин аудиотехники «Стерео от Твитера Ди». Он славится тем, что продающееся тут оборудование позволяет слушателям почувствовать себя в тех же местах, что и музыканты на записях! Неряшливость и богемность магазина бесят руководство «Слияния», но посетители курорта всё равно сюда заглядывают. Где ещё они могут оставить тысячу долларов за кабель для колонок с плетением ручной работы из волос Элвиса?

Обрисуйте сцену: какая новоприбывшая аудиотехника больше напоминает мистические реликты, а не электронное плацебо?

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Тетс Фалкони, поп-звезда

Мелированные кончики волос, солнечные очки без оправы, карго-шорты. В прошлом году песни его группы «Золотой взрыв» дважды попадали в топ-40 хитов, после чего коллектив распался из-за творческих разногласий. В последнее время харизматичный и склонный к саморазрушению Тетс несколько раз попадал в безумные скандалы с фанатами. По всей видимости, в «Слиянии» он решил привести свою жизнь в порядок.

Цитата: «Детка, ты можешь быть либо в толпе, либо на пьедестале. А что между ними? Охрана. А это место для лузеров».

Бесте Тирьяки, виолончелистка

Может, в заголовках Йо Йо Ма и называют лучшим виолончелистом, но действительно разбирающиеся люди таковой считают именно турецкое дарование Бесте Тирьяки. Она стоик, серьёзная и очень закрытая. Под слоями шерстяной, угольно-чёрной одежды нет ни единого украшения. Перед выступлениями удаляет мозоли маленьким филейным ножом. Сторонится поп-музыки как чумы.

Цитата: «Каждым своим действием мы создаём и разрушаем. Каждая нота, которую я играю, срывается со струны самой жизни».

Эбигейл Стратфорд, генеральный директор музыкального стримингового сервиса

Мягкая жилетка бренда «Патагония». Волосы завязаны в высокий и тугий хвост светской львицы. Любительница потроллить. Обещает запустить технологию хранения цифровых аудиофайлов в частицах воздуха, что обеспечит доступ ко всей записанной музыке из любой точки мира. Сейчас это больше похоже на нестабильное FM-радио, однако инвесторы и талантливые люди слетаются в Incus, Inc., пытаясь воплотить обещания в реальность.

Цитата: «Чтобы изменить мир, недостаточно просто быть лучшим. Ты должен быть лучшим для аудитории в шесть миллиардов человек».

Элио «Лунный Отец» Сатурн, лидер Колец Рая

Основатель религии, которая утверждает, что инопланетяне ходят среди людей и ищут лучших, чтобы подарить им вознесение. Свободная одежда и козлиная борода как у гуру. Хвастается, что у него в роду есть как греческие, так и инопланетные божества. Главный из его 83-х принципов? «Превосходи самого себя через танцы». Представьте Джина Келли, но без изящных движений ногами. Он сбежал от рейда ФБР, чтобы оказаться здесь!

Цитата: «Вам надо чаще танцевать. Высвободите бедра, проявите свой потенциал. Теперь уже вместе с Лунным Отцом».

Харпер О, шеф-повар ресторана со звездой «Мишлен»

Заколки для волос, топ-корсет, очень широкие джинсы, кроссовки «Аидас» с толстыми шнурками. Пробует вообще все блюда. Харпер владеет тремя ресторанами, в каждом столики разбронированы на 8 лет вперёд. Их посетители утверждают, что во время трапезы им открывались новые миры. О подсмеивается над этими заявлениями.

Цитата: «Хочешь знать секрет? Дело не в составе блюда, а его презентации».

Доктор Кэл Лагуна, экспериментирующий хирург

Носит шёлковые халаты, когда не на смене (здесь это значит «всегда»). Достающие до бёдер волосы собраны в плотный пучок. Обычно ходит босиком, но всегда держит сандалии неподолёку. От экспериментов доктора Лагуны напрямую пострадали сотни людей, но каждый её успех опосредованно помогает тысячам. Представьте себе странную операцию — скорее всего, она её уже проводила.

Цитата: «Каждый день я наблюдаю болезни этого общества. Это удручает. Но я дала клятву вдыхать в него жизнь».

Глэдис Гроув, наследница цитрусовой империи

Заставляет задуматься о термине «курортный паразит». Она приезжает сюда без пристрастия к двенадцати лет вместо летнего лагеря. Знает «Слияние», как свои пять пальцев; даёт советы, но не в приветливой манере. Недружелюбна, избалованна, юна. Другие дети инстинктивно топятся вокруг неё. Когда ни спроси, на 3/4 закончила очередную толстую книгу.

Цитата: «Жить так хорошо — это грех? Ну такое».

Твитер Ди, владелец магазина

Унылый бумер. Носит кислотную футболку с цветастым узором и повязку на голову. Не любитель поболтать... Конечно, пока речь не заходит о его товарах.

Цитата: «Ага, ага, Колтрейн крут, но ты реально играешь песни типа «Cannonball» от The Breeders на этом? Ты реально слушаешь музыку на этом сендвиче с алюминием в стиле Accuton? Небось, это дерьмо благословил аж сам Алистер Кроули? Ты уже никогда не будешь прежним. Вообще никогда».

ПЕРСОНАЛ «СЛИЯНИЯ»

Ниже приведены работники «Слияния», которые могут быть вплетены в повествование по вашему желанию. Используйте их по необходимости.

Холстон, управляющий курортом

Всё это он видел и раньше. Серьёзно. Носит хорошо выглаженный блейзер. Идеальная причёска, идеальная улыбка.

Цитата: «Приношу свои извинения. Разумеется, "Слияние" славится наивысшим уровнем обслуживания, и в данный момент мы действительно не дотягиваем до собственных стандартов».

Энди, уборщик

Учится в колледже. Старается не совать нос не в свои дела. Накуривается на перерывах. Вероятно, его ждёт увольнение.

Цитата: «Ага, так вот... Может, вам лучше обратиться с этим к Холстону?».

Саттон, работница спа

Практически ясновидящая. Всегда знает, как вы себя чувствуете. Забила рукав цветочными татуировками.

Цитата: «Вы сегодня немного на нервах? Сделайте глубокий вдох. Всё хорошо. Мы позаботимся о вас».

Рори, водитель автобуса

Крайне сфокусирован на поездке, но всегда спросит, как ваши дела. Однажды убил человека.

Цитата: «Они хорошо с вами обращаются на курорте? Особое местечко, не правда ли?».



НЕ ВАШ ЛИ ЭТО ДОМ?

ПОМОГИТЕ ОБЕЗОПАСИТЬ ДИП ЛЕЙК

Наш небольшой городок – один из самых безопасных в штате, но, к несчастью, уровень насильственной преступности растёт по всей стране. Встаньте плечом к плечу с вашим любимым псом-копом и внесите свой вклад в благополучие Дип Лейка:

- Всегда закрывайте двери
- Наблюдайте за соседями
- Сообщайте о необычных происшествиях в департамент шерифа округа Дегоя

И все вместе мы сможем...

Офицер
Гав-гав



**ПЕРЕГРЫЗТЬ ГЛОТКУ
ПРЕСТУПНОСТИ!**