

ТВОРЦІ

Втрачені борги

Майк Мейсон

Блеквотер-Крік

Скотт Дорвард

Довідка на ширмі Вартового

Майк Мейсон і Пол Фрікер

За редакцією

Скотта Дорварда, Пола Фрікера та Майка Мейсона

Верстка ширми Вартового

Меган Маклін на основі дизайну Чарлі Кранка

Ілюстрація на ширмі Вартового

Ardila

Обкладинка

Кріс Гут

Внутрішні ілюстрації

Кріс Гут, Кріс Леки та Пет Лобойко

Картографія

Стефані Макалеа

Верстка

Ніколас Накаріо

Дизайн книги

Майкл І. Кросс

Ліцензування

Дарія Піларчик

Лінійний редактор серії «Поклик Ктулху»

Майк Мейсон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проекту: Володимир Жмуренков

Перекладачка: Ольга Покотило

Редакторка: Ксенія Бишова

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Консультант з ігрової системи: Сергій Уразматов

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Українське видання © 2024 Geekach • geekach.com.ua
Віддруковано у ТОВ «АБРИС ПРИНТ» • abris-print.com

Це доповнення до настільної рольової гри «Поклик Ктулху» (7-ме видання),
що також сумісне зі збірником Pulp Cthulhu.

Поклик Ктулху: Набір Вартового © 2015, 2020 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Поклик Ктулху © 1981–2020 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Pulp Cthulhu © 2016, 2020 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Servitors of the Outer Gods © 2020 the Estate of August Derleth. Використано з дозволу

Містичний знак Chaosium (Знак Старших богів) ©1983 Chaosium Inc. Усі права застережено.

«Поклик Ктулху», Chaosium Inc. і логотип Chaosium — зареєстровані торгові марки Chaosium Inc.

Усі права застережено. Pulp Cthulhu є торговою маркою Chaosium Inc. Усі права застережено.

«Chaosium» визнає, що авторство й права на Міти Ктулху іноді складно визначити, а деякі з цих мітів уже стали частиною суспільного надбання. Якщо ви маєте зауваження щодо вказаних тут творців, будь ласка, пишіть нам на mythos@chaosium.com.

Це художній твір. У тексті змальовано реальних людей, місця та події; усі описи пропущені крізь призму Мітів Ктулху та гри «Поклик Ктулху», тому можливі неточності й відмінності від прототипів, реальних місць чи подій.

Автори не хотіли образити нікого живого чи мертвого; жодну людину, яка живе в згаданих місцях.

Матеріал захищений законодавством про авторське право. Будь-яке відтворення цього твору без письмового дозволу «Chaosium Inc.», крім використання стислих витягів для оглядів та копіювання листів персонажів, мап, планів і матеріалів для безпосередньої гри, суворо заборонене.

ЗМІСТ

БЛЕКВОТЕР-КРІК	4	ВТРАЧЕНІ БОРГИ	54
Вступ	4	Приготування	54
Приготування	5	Поточна ситуація	54
Залучення дослідників	6	Про Джейкоба Сміта	55
Локація 1: Місто Блеквотер-Крік	8	Знайомство з дослідниками	56
Локація 2: Ферма Джарвеїв	14	Звістки про Липкого Джека Фултона	56
Локація 3: Табір Роудса	19	Пошуки Масного Ополоника	59
Локація 4: Струмок	20	Звістки про пограбування	60
Локація 5: Ліс	21	Місця злочину	61
Локація 6: Місце розкопок	22	Іти в поліцію?	64
Локація 7: Висохле русло струмка	22	Джейкоб Сміт і храм надії.	64
Локація 8: Ферма Кармоді	23	Будинок 22 на Керзон-стріт.	67
Локація 9: Печера	28	Усередині житлового будинку	78
Підбиття підсумків	31	Висновок	71
Додатки	32	Додаток 1: НІПи.	72
НІПи й монстри	33	Готові дослідники.	75
Зустріч із професором Мактавішем	36		
Брифінг контрабандистів	38		
Готові дослідники: матеріали передісторій	39		
Готові дослідники	42		

БЛЕКВОТЕР-КРІК

Найжахливішим з усіх видовищ є маленькі нефарбовані дерев'яні будиночки oddalіk від уторованих шляхів, які зазвичай туляться на вологих кам'янистих схилах або спираються на величезні уламки скель. Століття простояли вони там, доки їх обплітали лози, а кристалі дерева розправляли вгорі крони. Зараз вони майже повністю заховані у буйних розливах зелені під охороною саванів тіней, але підсліпуваті вікна і досі тривожно витріщаються, ніби підморгуючи крізь ширму смертельного заціпеніння, яка приховує безум, стираючи спогади про невимовне.

— Г. Ф. Лавкрафт, «Малюнок у будинку»

*Цитату наведено в перекладі Остапа Українця та Катерини Дудки

ВСТУП

Події цього сценарію розгортаються в штаті Массачусетс наприкінці вересня 1926 року, у дні Сухого закону. Він містить низку зачіпок, місць, загроз і неігрових персонажів (НІПів). Для гравців немає правильного чи неправильного підходу до сценарію, і цілком можливо, що ваша група братиметься за справу в іншому порядку, ніж очікувалося, або цілком омине деякі локації. Це абсолютно нормально. Просто представте локації так, як їх бачать дослідники, і грайте НІПів відповідно до їхніх мотивацій. Існує кілька варіантів завершення гри, вони окреслені в розділі «Підбиття підсумків».

Текст також містить **поради Вартовому**. Більшість цих порад призначені для нових чи недосвідчених Вартових і можуть бути очевидними для більш досвідчених. Утім, вони все одно будуть корисними для ліпшого розуміння тонкощів правил гри «Поклик Ктулху».

Радимо Вартовим повністю прочитати сценарій перед початком гри, адже це допоможе вирішити, ким виступатимуть дослідники в цій пригоді. Є два можливі варіанти: як контрабандисти або як команда з Міскатонікського університету.

Зміст сценарію

1. **Приготування.** Історія Блеквотер-Кріку і його мешканців.
2. **Залучення Дослідників.** Наведено дві причини, з яких група Дослідників може потрапити до Блеквотер-Кріку.

3. **Дев'ять локацій** (гравці можуть проходити їх у будь-якому порядку):

- Локація 1: Блеквотер-Крік
- Локація 2: Ферма Джарвеїв
- Локація 3: Табір Роудса
- Локація 4: Струмок
- Локація 5: Ліс
- Локація 6: Місце розкопок
- Локація 7: Висохле русло струмка
- Локація 8: Ферма Кармоді
- Локація 9: Печера

4. **Підбиття підсумків.** Поради щодо підведення сценарію до завершення.

5. **Додатки:**

- Материн Дар: правила щодо того, як на дослідників впливатимуть віскі, вода та місцевість.
- НІПи й монстри: дійові особи Блеквотер-Кріку.
- Матеріали для гравців.
- Зустріч із професором Мактавішем: початкова сцена для варіанта з Міскатонікським університетом.
- Брифінг контрабандистів: початкова сцена для варіанта з контрабандистами.
- Попередньо створені дослідники для варіанта з контрабандистами.

ПРИГОТУВАННЯ

Спочинок Кейда

Поселення Спочинок Кейда 1660 року заснував Єзекиїл Кейд, який очолював невелику групу квакерів (включно з власною сім'єю) з Бостону, що втікали від переслідувань пуритан. Вони попрямували на північ і зрештою пішли за річкою Міскатонік углиб країни, остаточно зупинившись у передгір'ї, що одного дня стане Данвічем. Там, далеко від цивілізації, вони заснували невелике поселення та прожили мирно два місяці, аж поки не зіткнулись із сікайок — племенем Чорної Землі.

Спочатку послідовники Кейда та сікайок співіснували дружньо. Інші місцеві племена уникали сікайок, і квакери стали першими за тривалий час людьми, які торгували з плем'ям. Натомість сікайок узяли сина Кейда, Данієля, до своєї священної печери для зцілення, коли хлопця під час полювання поранив олень.

Данієль змінився після повернення й стверджував, що бачив Диявола. І хоча його рана загоїлася, він нездужав інакше, ставши несамовитим і жорстоким. Коли Кейд спитав сікайок, що вони зробили з його сином, ті відвели його до печери й показали своїх старійшин, кожного з яких торкнулася Матір, зробивши їх чимось водночас і більшим, і меншим за людину.

Кейд утік, нажаханий, і зник на кілька місяців. Він повернувся на човні, привізши бочки з порохом та найнятих головорізів. На острах його мирних послідовників, Кейд очолив знищення сікайок, використавши порох для обвалу печери. Потому Кейд нацькував найманців на своїх колишніх прибічників, вважаючи їх усіх запламованими.

Завершивши свою темну справу, Кейд повернувся до Бостону. З часом він дізнався, що Материн Дар торкнувся і його. Він уникав товариства, заробивши репутацію прокаженого, і зрештою залишив Бостон. Він повернувся до глушини в Міскатонікській Долині, і більше його ніхто не бачив.

Розкопки

Трохи більше ніж чотири місяці тому доктор Генрі Роудс, доцент археології Міскатонікського університету в Аркгемі, штат Массачусетс, очолив невелику студентську експедицію на ділянку поблизу Блеквотер-Кріку.

На основі обширних досліджень він вважав, що саме тут був Спочинок Кейда — за його інформацією, ранне колоніальне поселення Міскатонікської Долини, що занепало з невідомих причин, породивши низку місцевих легенд. Роудс сподівався знайти докази, що дадуть йому змогу розкрити реальну історію поселення.

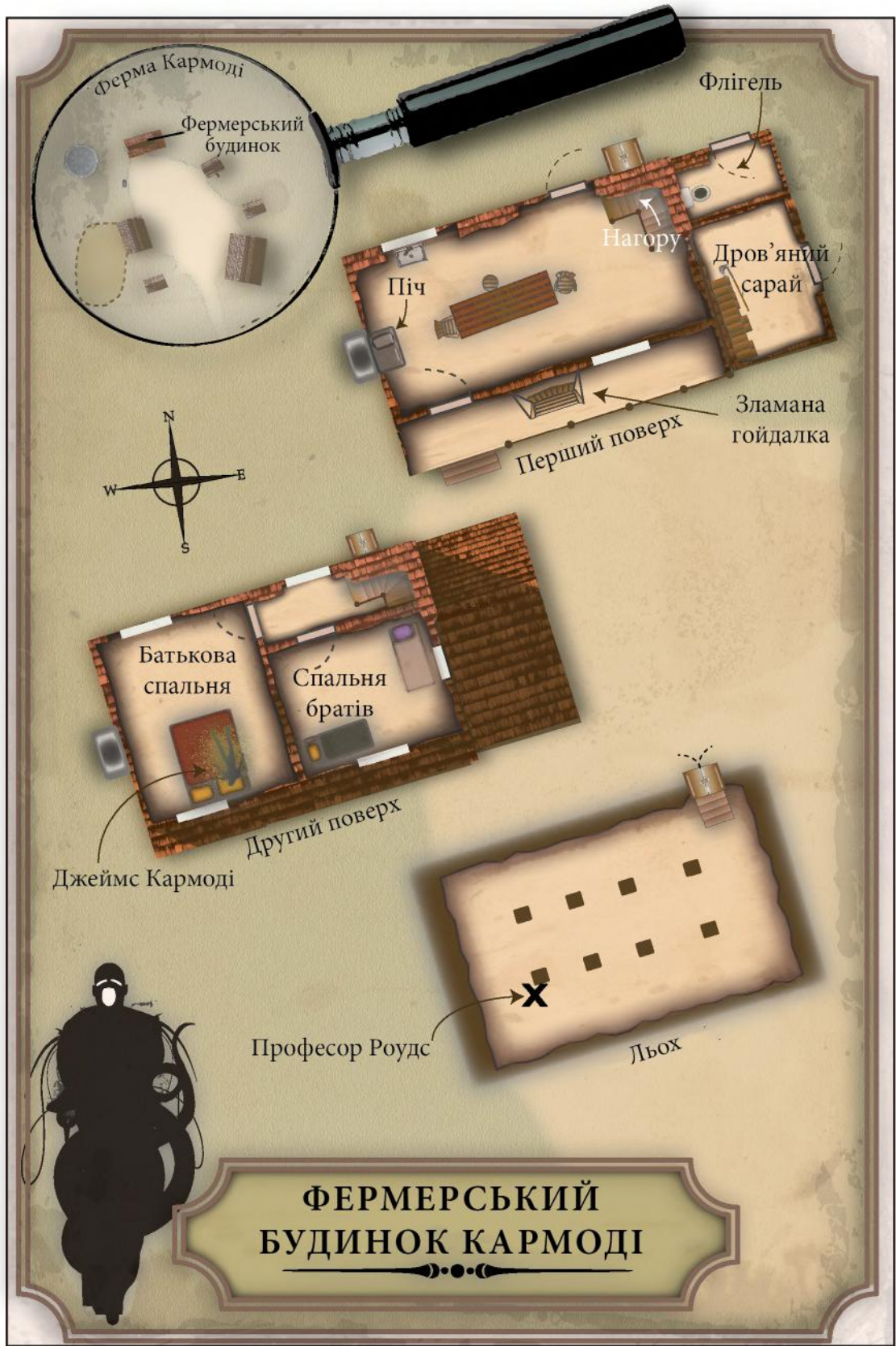
Насправді ж Роудс віднайшов Утробу Землі — давно забутий фрагмент мітичного бога (Шуб-Ніггурата), похованого в обваленій печері. Роудс вирішив, що правильно буде скасувати експедицію, відправити команду назад до Аркгема й обмежитися дослідженням печери тільки вдвох із дружиною Ебігейл. Це вже не було питанням археології — він знайшов святе місце й хотів дізнатися його таємниці.

Студентам сказали, що Роудс знайшов у містечку документ про те, що поселенці Кейда просто повернулися до Бостону,



Єзекиїл Кейд
вносить свій вмісок

Сценарій пригод
Фермерський будинок Кармоді



Фермерський будинок

У північній частині двору розташований фермерський будинок. Це двоповерховий, обшитий деревом дім. Спереду на довгому ганку стоїть пара гнилих стільців і розвалена гойдалка. Збоку від будинку є дров'яний сарай, який зараз використовують як місце ночівлі для найманців. Якщо третього найманця нічого не розбудило, він спить у дров'яному сараї з рушницею біля брудного матраца; він гучно хропе. Водяний насос і корито стоять біля ганку; вода суттєво забруднена викидами зі струмка. Ляда в задній частині будинку веде вниз до льоху.

Усередині будинку все вкрито пліснявою та дивними наростами. Видається, ніби місцями деревина будинку знову почала рости, пробиваючись маленькими гілками. Цвілію також вкриті всі тканини та м'які меблі в домі: до чого не торкнись, на руці залишаються липкі вологі сліди, що зумовлюють перевірку на розвиток Материного Дару. Деякі нарости скидаються на зіпсовані фрукти, а інші — на хворобливі білі корені. Насичений гниллю сморід у будинку непереборний.

Перший поверх складається з кухні-їдальні, де є дров'яна піч із кількома каструлями. У каструлях — залишки якихось наростів. Рештки їжі на брудних тарілках на кухонному столі підтверджують, що Кармоді їли ці нарости.

Із головної спальні нагорі долинає сморід гнилої плоті. На ліжку лежить труп Джеймса Кармоді — покійного батька сімейства. Він мертвий уже майже три місяці. Тіло не тільки гниле, але й вкрите наростами. Воно плавно корчиться, коли нарости розширюються та зсуваються. Брати залишили його тут, сподіваючись, що зміни зрештою повернуть його до життя. Але цього не буде. Погляд на тіло провокує кидок на **глузд (0/1К6)**.

У другій, меншій, спальні стоїть два ліжка, що належать братам Кармоді. Лише одне має ознаки нещодавнього використання — зім'яті залямовані простирадла. На другому ліжку немає матраца: один із найманців забрав його до дров'яного сараю, тому що Брендан більше не спить і не заходить у приміщення. Окрім цього, на верхньому поверсі будинку мало цікавого — лише звичайні речі його мешканців, хоча вони також брудні та вкриті чорним гноем.

Будь-хто, хто йде по дерев'яній підлозі вниз або зчиняє гамір за дверима льоху, приверне увагу професора Роудса, ув'язненого всередині. Він видаватиме незв'язні крики про допомогу, приглушені й нерозбірливі частково через те, що він перебуває в іншій кімнаті, а частково через нарости, які деформувалися в його ротовій порожнині, що заважає вимовляти слова.



Брендан Кармоді,
спотворений Матір'ю

До льоху можна потрапити лише через зовнішні подвійні двері, встановлені збоку будинку. Ці двері тримають на ланцюзі під замком, але замок старий та іржавий; знадобиться лише кілька ударів важким предметом, щоб розламати його. Сам льох — це темне, тісне, запліснявіле приміщення із земляними стінами та підлогою. Він наповнений мотлохом, каламутними старими банками з консервами й іржавим сільськогосподарським обладнанням. Цвіль і нарости ще більш очевидні тут, вони виступають із кожної поверхні, і коли хтось розмахуватиме ліхтарем, час від часу він бачитиме рух, ніби деякі з наростів звиваються, як жирні білі черви.

Занедбаний силует Генрі Роудса можна побачити прикутим до дерев'яних опор у дальньому кінці льоху. Одяг Роудса порваний і брудний, його волосся та борода зарослі й сплутані. Білі нарости, схожі на ті, що видно на стінах, стирчать із його тіла, і є кілька місць, де шкіра розтріскалася й почала сочитися чорним гноем. Якщо хтось наближається до нього, він гарячково жестикулює і своїм приглушеним спотвореним голосом просить відпустити його.

Професор Генрі Роудс

Наразі Роудс перебуває на п'ятій стадії Материного Дару та нагадує людину лише завдяки численним бинтам і капелюху. Його ампутована нога тепер відросла — успішний кидок на **пошук прихованого** виявляє відкинутий протез,