

ТЕНЬ ЦАРЯ



Синописис:

Россия, 1920-е годы. В уральском городе Красногорске происходят загадочные смерти — тела обескровлены, на шеях парные раны. Местное списывают всё на волков. Агенты НКВД выясняют, что за убийствами стоит тайный монархический культ «Белое Пламя», воскресивший Николая II. Но возвращённый царь — не спаситель, а страдающий вампир, запертый в собственном теле. Агентам предстоит решить: уничтожить чудовище, даровать ему покой или стать пешками в чужой игре.

Источники вдохновения:

История Российской империи и гибели семьи Романовых, готический хоррор, классические сценарии для «Зова Ктулху».

Система: Call of Cthulhu (7-я редакция) / Зов Ктулху

Ключевые слова: Тень, Прошлое

Автор: Котиков Александр

Акт I: Тревога в Красногорске

1.1. Брифинг

Место: Мрачный, прокуренный кабинет в штаб-квартире "НКВД".

Обстановка: Мрачный серый кабинет, увешанный партийной агиткой. Куратор, Майор Беляев. Человек с холодными глазами, не скрывающий своего недоверия к агентам. Он прямо говорит, что это задание — проверка на лояльность и профпригодность. Провал будет иметь самые серьезные последствия.

Задача: Расследовать три загадочные смерти в Красногорске, которые местное НКВД списало на нападение волков. Жертвы: партийный секретарь, сторож завода и молодая комсомолка. Общая деталь, которую Беляев упоминает вскользь: тела обескровлены и разорваны. Приказ — действовать тихо, найти "вредителей или диверсантов" и доложить. Ни о какой мистике речи не идет.

1.2. Прибытие в Красногорск

Место: Агенты прибывают на вокзал Красногорска. Там их встречает Лейтенант Сидоров, местный участковый. Запуганный молодой милиционер, который явно хочет как можно скорее закрыть это дело. Он предоставит сыщикам отчеты, в которых раны описаны как "рваные, от клыков дикого зверя", и покажет места преступлений.

Атмосфера: Город живет в страхе и напряжении. Военные патрули, светомаскировка, косые взгляды. Чужаков из "центра" здесь боятся и не любят. Воздух пропитан слухами о шпионах и доносах.

Первым делом Сидоров предложит осмотреть трупы в местном морге, а затем покажет места преступлений. Агенты могут действовать в любом порядке или поступить совсем иначе.

Слухи и зацепки которые можно выявить, гуляя по городу.

№	Где услышать	Кто говорит	Слух / зацепка
1	Очередь за хлебом (базарная площадь)	Пожилая женщина в платке	«Бронская, учительница, снова в церковь ходила. Говорят, она там с попом какие-то бумаги читает. Я её видела, у неё глаза бешеные — не дай бог»
2	У колодца (окраина, рядом с заводом)	Двое рабочих	«Сторож-то наш не от волков помер. Я знаю, он говорил, что видел "белую тень" в окне. А наутро — никого.»

4	Баня (парная)	Молодой парень, сын сапожника	«В лесу, за бойней, я видел странный костёр. Ночью. Горел белым огнём, как свеча, и кто-то пел. Я убежал. Не спрашивай больше»
5	Пивная (единственная в городе)	Пьяный железнодорожник	«Белое Пламя... я слышал это от одного человека. Он сказал, что они воскрешают царя. А я думал, царя давно расстреляли. Шутка, да? Но он не смеялся»
6	У военного патруля (центральная улица)	Девушка-телеграфистка (Зоя)	«Я послала телеграмму в Свердловск. Отвечали, что вы едете. Скажите, вы правда сможете помочь? Мне страшно. У нас город стал как склеп»
7	У Покровской церкви (на окраине, днём)	Дети, играющие у ограды	«Дядь, а вы тоже к батюшке? Он добрый, только ночью не ходите. Там кто-то стонет. Мы думали, это волки, а папа сказал — нет, это не волки»

1.2.1. Городской морг

Полуподвальное помещение с низким потолком. Пахнет формалином и сыростью. Единственная лампа под потолком даёт тусклый жёлтый свет. В углу — цинковые столы, на одном лежат три трупа, накрытые простынями. Санитар морга Иван - пьяный старик, с тремором рук, приоткрывает вам 3 трупа пострадавших.

- **Свинцов Павел Владимирович** – партийный секретарь. Тело разорвано в клочья. Проверка Медицины даст понимание, что раны были нанесены острыми длинными когтями хаотично. Крови нет, или почти нет, видны следы клыков, а также человеческих зубов по всему телу. Печень и сердце отсутствуют, скорее всего съедены. При осмотре тела необходима проверка Рассудка (o/1d4).
- **Редько Александр Александрович** – сторож сталелитейного завода. Шея частично разорвана. Проверка Медицины даст понимание, что раны были нанесены острыми клыками. На него действительно напали волки.
- **Васюкина Ольга Николаевна** – молодая комсомолка. Тело в синяках, на шее видны следы клыков. Проверка Медицины даст понимание, что раны были нанесены тупыми тяжёлыми предметами. Помимо следов от клыков можно увидеть раны от человеческих зубов.

1.2.2. Квартира партийного секретаря

Атмосфера: Старый деревянный дом на окраине. Дверь заперта на шпингалет изнутри, но окно на втором этаже открыто (без следов взлома). Внутри — казённая обстановка: письменный стол, портрет Ленина, пустые бутылки из-под водки.

При проверке Внимания, можно выявить следующие улики:

- На полу — отпечатки грязных босых ног, ведущих от окна к столу. Проверка **Чтение следов** выявит, что эти следы ведут наружу, на границе леса исчезают.
- В столе — разные папки с документами и недописанное письмо секретаря. Текст: «Меня вызвала Бронская. Говорила о долге перед прошлым. Я отказался. Теперь боюсь выходить из дома. Они придут сегодня ночью». Проверка **Работа в библиотеке** расскажет о том, что секретарь был членом культа «Белое пламя», часто использовал ресурсы партии на помощь культу. Можно найти бумажку с кодом от сейфа.
- Если проверка **Внимания** окажется критической, то За картиной «Ленин в Разливе» — маленький сейф. Код: **1868** (дата рождения Николая II). Внутри — футляр с серебряным значком культа и пачки денег (10 000 рублей).

1.2.3. Сторожка сталелитейного завода

Атмосфера: Небольшой кирпичный домик у проходной. Внутри — печка-буржуйка, топчан, стол с кружкой и недоеденным хлебом. Тело было найдено недалеко от сторожки, ближе к лесу. Проверка **Внимания** или **Чтения следов** выявит следы волков и засохшие капли крови на кустах.

1.2.4. Лесополоса

Атмосфера: Узкая полоса деревьев между полем и железной дорогой. Грязь, размокшая листва, тишина. На земле — тёмное пятно (запёкшаяся кровь) и втоптаные ветки. Проверка **Внимания** выявит следующее.

- В грязи — небольшой серебряный значок с двуглавым орлом в языках белого пламени. Он заляпан кровью, но под слоем грязи видна гравировка «Белое Пламя. 1918».
- Следы на земле: две цепочки от сапог (размер 44-45) уходят в сторону города.

1.3. Выход на культ

Все нити ведут к Покровской церкви и некой Бронской. Если игроки решат отдохнуть, то перейдите к пункту 1.5.

1.3.1. Дом Бронской

Старый деревянный особняк на окраине Красногорска. Когда-то здесь жила дворянская семья. Сейчас — облупившаяся краска, заколоченные окна первого этажа, покосившееся крыльцо. Вокруг — запущенный сад с высохшими яблонями.

Если агенты решат увидеться с ней, то она будет вести себя как «несчастливая старушка, которая ничего не знает». Но при проверке **Психологии** станет ясно, что она лжёт. Умная, хитрая, убеждённая монархистка. Происходит из обедневшего дворянского рода. До революции была учительницей истории в гимназии, после — работала в библиотеке. Не фанатик в религиозном смысле, а скорее идеолог. Она верит, что монархия — единственный способ спасти Россию от хаоса.

Что можно найти при обыске её дома:

- Сундук с ритуальными предметами: серебряный кубок, чёрные свечи, пузырёк с «кровью» (смесь крови животного и красного вина).
- Дневник страданий.

Содержание дневника:

«Дневник принадлежит Ариадне Бронской. Начало — 1919 год, первые записи полны восторга: «Мы нашли способ вернуть государя. Он будет жив, он поведёт нас. Белое Пламя не погаснет».

С середины 1922 года тон меняется: «Государь пробудился, но он... болен. Голод мучает его, толкает на ужасные вещи. Он не понимает, кто враг, кто друг. После каждой трапезы он рыдает в гробу, проклиная нас. Я молюсь, но он не слышит».

Последняя запись (датирована прошлой неделей): «Сегодня он убил партийного секретаря. Это был не враг. Это был просто человек. Иннокентий хочет продолжать, но я боюсь. Что, если его голод никогда не утолится? Что мы наделали?»

1.4. Покровская церковь

1.4.1. Покровская церковь (день)

Атмосфера: Церковь стоит на отшибе, окружённая старыми берёзами. Крест на куполе накренился, штукатурка осыпалась. Вокруг — тишина, лишь ветер шуршит сухой листвой. Дверь заперта на тяжёлый замок, но окна первого этажа заколочены изнутри.

Если сыщики осматривают церковь днём:

Проверка **Внимательности**: Следы свежие — на паперти окурки папирос и отпечатки сапог, уходящие в сторону города. Следов борьбы нет. Из-за двери не доносится ни звука.

Проверка **Чтения следов**: С задней стороны церкви, за кустами бузины, обнаруживается подвальный лаз. Он прикрыт ржавой решёткой и завален ветками.

Лаз узкий, но пролезть можно. Внутри пахнет сыростью и ладаном. Лаз ведёт в крипту.

Если сыщики пытаются открыть дверь (проверка **Взлома**): Замок старый, но крепкий. Если открыть — внутри пустой притвор. В основном зале — перевёрнутые скамьи, на полу — чёрные огарки свечей, на алтаре — пустая чаша с тёмными пятнами. Запах ладана и старого воска. Дальше — люк в полу, ведущий в крипту.

Что сыщики могут узнать днём:

- Церковь выглядит заброшенной, но следы говорят о регулярных посещениях.
- Лаз в крипту существует, но днём он не охраняется.
- Если они спустятся в крипту днём — гроб закрыт. Внутри — тишина. Никого нет. Можно осмотреть крипту (см. ниже).

1.4.2. Покровская церковь (ночь) — Финал

Крипта (подвал церкви)

Ночью оба входа доступны, но требуют тишины. (Можно добавить для сложности 2d4 культиста, охраняющих церковь)

Атмосфера крипты: Спуск по каменным ступеням. Внизу — низкий сводчатый потолок, стены из грубого камня. Воздух спёртый, пахнет ладаном, воском и сырой землёй. В центре — небольшое возвышение, на котором стоит роскошный гроб. Не уместный здесь: с золотыми ручками, резными двуглавыми орлами по бокам. Вокруг — десятки свечей (белых и чёрных). Пол каменный, но истоптанный. В углу — старый церковный престол, на нём раскрытая книга и серебряный подсвечник.

Ключевые NPC: Отец Иннокентий и Ариадна Бронская стоят у гроба. Иннокентий в рясе, с крестом в руке. Бронская в тёмном платье и шали. Они читают молитву на церковнославянском. При виде сыщиков они не паникуют — скорее, смотрят с обречённостью.

Независимо от того, что сделают сыщики, царь пробудится, ведь его мучает голод каждую ночь.

Погасают свечи. Темнота сгущается. Слышен тяжёлый, влажный звук — крышка гроба медленно откидывается. Изнутри поднимается фигура.

Николай II, бывший император, в истлевшем парадном мундире. Он высокий, бледный до синевы. Глаза — без зрачков, полные вековой скорби. Из уголков губ сочится тёмная кровь.

Он смотрит на сыщиков. Потом на Бронскую и Иннокентия. И говорит голосом, похожим на шёпот умирающего:

«Зачем вы пришли?.. Вы тоже хотите мной кормиться? Или пришли освободить меня?»

Потеря рассудка при виде Николая II: 1d6/1d20

1.4.3. Выбор и последствия

«**Уничтожить монстра!**»: Сыщики открывают огонь. Николай II — невероятно опасный противник (быстрый, сильный, регенерация). Бой будет жестоким и, скорее всего, приведет к гибели одного или нескольких персонажей. Культисты будут ему помогать.

«**Мы можем вам помочь**»: Игроки, прочитавшие дневник, могут попытаться воззвать к его человечности. Они могут пообещать даровать ему покой. В этом случае Николай может обернуться против своих "тюремщиков". После боя он сам попросит о смерти, умоляя вынести его на рассвет или пронзить его сердце осиновым колом.

«**Использовать их оружие**»: Если сыщики нашли ритуальные тексты, они могут попытаться провести контр-ритуал, чтобы изгнать сущность или ослабить вампира. Это потребует проверки **Мифов Ктулху** или **Оккультизма**.

«**Всё возможно**»: Данный материал не является методичкой для проведения игры, он необходим для акцептации основных моментов в сюжете. Ваш финал - зависит от вас.

1.5. Советы и материалы.

Когда сыщики отдыхают, спят, путешествуют или просто ждут — город не дремлет. В Красногорске даже тишина кажется угрожающей. Используйте эти события, чтобы подточить рассудок сыщиков и напомнить им, что они не одни.

1. Когда сыщики ложатся спать, одного из них посещает сон:

«Вы в тёмном лесу. Вокруг — берёзы с ободранной корой. Вы идёте к Покровской церкви. Дверь открыта. Внутри — холод. На полу — лужи крови. В алтаре стоит человек в истлевшем мундире. Он поворачивается — это Николай II. Он смотрит на вас пустыми глазами. И говорит: «Ты тоже меня оставишь?» Он тянет руку — и вы просыпаетесь в холодном поту.

Проверка **Рассудка**: 1d4/1d6

2. Ночью, в гостинице, сыщики слышат стук в дверь. Стук ритмичный — три удара, пауза, три удара.

«Вы открываете дверь — никого. Только внизу на полу — мокрая тень. Вы закрываете дверь — стук повторяется. Вы снова открываете — пусто. Через несколько секунд стук доносится изнутри вашей комнаты — из шкафа. Вы открываете шкаф — там пусто, но на дне лежит вырезанный из картона двуглавый орёл.»

Потеря рассудка 1/id3

3. Сыщики гуляют по городу ночью. Из переулка выходит мужчина в длинном пальто. Он идёт прямо на них. Когда он приближается, сыщики видят — его глаза белые, без зрачков. Он проходит мимо, не замечая их. Когда он удаляется, сыщики слышат обрывок песнопения на церковнославянском.

«Вы смотрите ему вслед — он сворачивает в сторону церкви. Через минуту он исчезает в темноте»

Потеря рассудка 1/id4

Николай II (проклятый вампир)

Бывший император, воскрешённый культом «Белое Пламя». Его тело источает холод, глаза полны вековой скорби и нечеловеческого голода. Он не хочет убивать, но проклятие заставляет его питаться кровью живых. Каждая «трапеза» вызывает у него приступы рыданий и ненависти к собственной судьбе.

Характеристики

Атрибут	Значение
Сила (STR)	90
Телосложение (CON)	80
Размер (SIZ)	75
Ловкость (DEX)	85
Интеллект (INT)	60
Воля (POW)	80
Привлекательность (APP)	65
Образование (EDU)	80

- НР (здоровье): 50

- МР (магия): 16

- Скорость: 19

- Броня: 10.

Особое правило: обычное оружие (пули, ножи, кулаки) наносит Николаю только половину урона (округляя вниз). Полный урон наносят: огонь, осиновый кол, солнечный свет, освящённое оружие.

Навыки (выборочно)

Борьба (когти/кулак): 70

Уклонение: 60

Скрытность: 80

Внимательность: 60

- Когти (2 атаки за раунд) - 70% - 1d6
- Укус (только после захвата)- 60% - 1d4 - вампиризм - Жертва теряет 1d4 НР (не регенерируются до излечения проклятия); вампир восстанавливает столько же НР.
- Захват (схватить жертву) - 50% - Противопоставление Силы. После захвата можно атаковать укусом.
- Регенерация: Восстанавливает 2 НР в конце каждого раунда, если не получал урона от солнца, огня или осинового кола.
- Невероятная скорость: Может перемещаться на 6 м за один раунд, не вызывая реакции уклонения. При этом все проверки Внимательности против него получают штраф -1.
- Исчезновение в тени: Может скрыться в темноте, не оставляя следов. Требуется успешной проверки Скрытности. Если провал — остаётся видимым.
- Гипнотический взгляд: Раз в 3 раунда может попытаться загипнотизировать одного персонажа. Противопоставление **Воли (POW)**. Цель теряет действие в следующем раунде, если провал. На критический провал — цель подчиняется вампиру на 1d3 раунда.

- Голодная мука: В начале каждого раунда, если Николай не питался в течение суток, он должен сделать проверку **Воли**. При провале он теряет контроль и атакует ближайшего живого человека. Успех — он сдерживается, но получает штраф -1 к проверкам Внимательности и Уклонения до конца раунда.

Слабости (уязвимости)

- Солнечный свет: Каждый раунд под прямым солнечным светом — урон 1d10 НР. Может снижать регенерацию до 0.
- Осиновый кол в сердце: Мгновенная смерть (если кол сделан из осины и вбит в сердце).
- Огонь:* Полный урон, игнорирует броню. Наносит двойной урон.
- Освящённое оружие (например, серебряный крест, святая вода): Урон, как от обычного оружия, но без брони. Если освящённое оружие — касание, может вызвать боль и отступление.