



Будущее/Совершенное
Часть 1



Перевод и верстка
Свиридов А.Е.
Группа ВК
"Мастерская Хомячка"
[https://vk.com/](https://vk.com/club190080156)
club190080156

Сценарий для Delta Green: Role Playing Game

Будущее/Совершенное, Часть 1

Сценарий для Delta Green: The Role-Playing Game

Автор Dennis Detwiller

Published by Arc Dream Publishing in arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is ™ and © the Delta Green Partnership, which has licensed its use here. The contents of this scenario are © Dennis Detwiller. Editing, layout and additional material by Shane Ivey.

Вступление

Будущее/Совершенное — это серия расследований, связанных вместе, чтобы сформировать единую непрерывную кампанию. Тем не менее, каждое расследование является самостоятельным и может быть проведено как разовое приключение. Будущее/Совершенное, часть 1 — отличный способ представить новых игроков и новых персонажей. Они могут быть привлечены к работе в полном неведении о Дельта Грин.

"Адский Изгиб", Калифорния, нас. 82

Когда-то Адский Изгиб был оживленным городом с населением почти 3500 человек, в то время всем заправляла компания "Хант Электродинамика". Он находился посреди Долины Смерти, и никто не знал, зачем его здесь построили. На самом деле это мало кого интересовало.

В конце 1940-х Адский Изгиб производил треть электроники, используемой в истребителях по всему миру. "Хант Электродинамика" управляла всем, от школ и городского универмага до похоронного бюро. Компания предоставила жителям города удобства и работу, и людям это нравилось. Но взрыв 1952 года все изменил.

Когда одной августовской ночью завод взорвался, в нем находились двадцать шесть местных жителей, а также основатель "Хант Электродинамика" — неуловимый Артур Хант.



В разгар кризиса, компания "Хант Электродинамика" перешла к новым владельцам и изменилась. Адский Изгиб был брошен, и потерял былые возможности. Фирма изменила название на "Хант Электроника" и переключила свое внимание на восточное побережье, сосредоточившись на контрактах с НАСА и Пентагоном.

Без руководства Ханта, который жил и работал в Адском Изгибе, город высох, как земля в Долине Смерти. Люди уехали, школы закрылись, все развалилось.

Спустя десятилетия город почти мертв. Только восемьдесят два человека называют рухнувшие остатки Адского Изгиба своим домом, и эти немногие не смотрят в будущее. Они обходятся тем что могут продавать бензин и товары туристам, по пути в Национальный парк Долины Смерти, не видя перспектив. Еще через несколько лет Адский Изгиб умрет естественной смертью, высохнув на 43-градусной летней жаре и оставив после себя руины разрушенных зданий, как памятник лучшим временам.

Но, в последние месяцы в городе затаилось что-то еще, что-то определенно неестественное. Если уровень убийств в Адском Изгибе сохранится, город исчезнет намного быстрее, чем через несколько лет, и гораздо страшнее, чем просто еще одна жертва очередной мертвой градообразующей индустрии.

Кто-то или что-то убивает жителей Адского Изгиба в штате Калифорния. Никто не знает кто или что это такое.

Расследование в Адском Изгибе

Первая часть Будущее/Совершенное предполагает, что игроки являются специальными агентами Бейкерсфилдского офиса ФБР. Им поручили дело по второму убийству в городе. Адский изгиб находится на территории национального парка Долины Смерти, который принадлежит федеральному правительству, а так же находится в полной юрисдикции ФБР.

Первая смерть произошла 5 марта на окраине города. Клиффорд Поттер, 53-летний белый мужчина, был найден изуродованным менее чем в 365 метрах от руин старого электродинамического завода Ханта. Доказательств было мало; он лежал возле арендованного им бульдозера "Бобкэт", забрызганного кровью. После расследования, проведенного помощником шерифа округа Инью - Лукасом Андрози, смерть была признана странным несчастным случаем.

Вторая жертва, Люсиль Майер, 36-летняя белая женщина, пропала без вести в ночь на 24 апреля. Ее обнаружили 8 мая в пустыне, тело было выпотрошено стаей стервятников. Вещественные доказательства, или то что от них осталось, соответствовали следам на теле Поттера: жестокая грубая резаная рана.

Это было чересчур для простого совпадения. Следователь счел смерть Майер возможным убийством, а смерть Поттера - объявил убийством.

Поскольку обе смерти произошли на государственной земле США, офис шерифа округа Инью связался с местным офисом ФБР в Бейкерсфилде. Шериф спросил, хотят ли они провести расследование, и хотел попросить о помощи, если откажутся взять на себя инициативу.

К некоторому удивлению шерифа, ФБР взяли за это дело.

Юрисдикция

Кто из игровых персонажей расследует это дело?

Ответ прост: решать вам. Будущее/Совершенное, часть 1 предполагает что дело расследуют агенты ФБР, присланные из Бейкерсфилда. Но ФБР вряд ли пошлет больше одного или двух человек для такого рода расследования, так что дополнительные агенты могут прийти из других спецслужб. Вы так же можете вообще отказаться от ФБР и заменить его своим вариантом.

Агенты

Помимо ФБР, наиболее вероятными следователями будут:

- » Специальные агенты Службы национальных парков.
- » Специальные агенты Калифорнийского бюро расследований.
- » Следователи из офиса шерифа округа Иньо.

В Адском Изгибе нет собственной полиции. Преступлениями там обычно занимается офис шерифа округа Иньо, у которого есть участок и два заместителя в поселении "Спекшийся ручей", примерно в 15 км. к юго-востоку. Офис шерифа редко занимается такого рода расследованиями убийств, поэтому они, скорее всего, обратятся за помощью в Калифорнийское бюро расследований, если ФБР отклонит дело. Затем офис шерифа назначает одного или двух помощников, хорошо знающих местность, для помощи ведущим следователям.

Калифорнийское бюро расследований иногда предоставляет специальных агентов для помощи окружным и местным властям в особо сложных случаях. Агенты КБР чаще расследуют дела о наркотиках и коррупции, чем об убийствах, но они опытные детективы способные вести любые дела. Один или два детектива КБР могут прийти из группы по расследованию нераскрытых насильственных преступлений регионального отделения Фресно, чтобы возглавить расследование или, если потребуется, помочь агентам ФБР.

Адский изгиб находится на территории национального парка "Долина Смерти". Служба национальных парков иногда направляет высококвалифицированных специальных агентов для работы с местными полицейскими, обеспечивающими соблюдение законов о наркотиках и расследующими похищения и другие насильственные преступления в национальных парках, так что кого-то могут послать помочь с делом Адского изгиба.



Это наиболее вероятные профессии для агентов, назначенных на расследование.

АНТРОПОЛОГ ИЛИ ИСТОРИК: Консультант из ФБР или Служба национальных парков обратились за экспертными знаниями о Долине Смерти.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ УЧЕНЫЙ ИЛИ ИНЖЕНЕР: Консультант ФБР или КБР, привлеченный после того, как агенты обнаружили необычную технологию в Адском изгибе.

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ АГЕНТ: Специальный агент ФБР из отдела уголовных расследований, постоянное агентство Бейкерсфилда. Или, федеральный агент может быть специальным агентом Службы национальных парков, из отдела расследований. В этом случае используйте бонусный пакет очков навыков Турист.

ВРАЧ: Судебно-медицинский патологоанатом ФБР или КБР, привлеченный для исследования останков. Используйте бонусный набор очков навыков Криминалиста или Полицейского.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ: специальный агент регионального отделения Калифорнийского бюро расследований во Фресно, из группы по расследованию нераскрытых насильственных преступлений. Используйте бонусный набор очков навыков Криминалиста, Дознавателя или Полицейского (для профессионального полицейского).

УЧЕНЫЙ: судебно-медицинский эксперт ФБР, специализирующийся на биологии и анализе ДНК.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ: бывший армейский рейнджер, нанятый в качестве специального агента ФБР. Используйте бонусный набор очков навыков Криминалиста или Полицейского.

ФБР Бейкерсфилд

Офис ФБР в Бейкерсфилде ("резиденция представительства" на жаргоне ФБР) расположен по адресу 4550 Калифорния, #450, Бейкерсфилд, СА 93309. Почти два десятка агентов в Бейкерсфилде подчиняются гораздо более крупному полевому отделению ФБР в Сакраменто. Обычно они занимаются незаконным оборотом наркотиков, ограблениями банков и "беловоротничковой преступностью". Убийствами обычно занимается местная, окружная или государственная полиция. Похищения людей и межгосударственные насильственные преступления в этих краях относительно редки.

Дело Адского изгиба необычное, а Бейкерсфилд — ближайший офис ФБР.

Бейкерсфилд уверен, что кто-то убивает людей в Адском изгибе и его окрестностях. И начальство хочет, чтобы эта проблема была решена, как можно скорее.

- 1. **Специальный агент - старшая исполнительная служба**
- 2. **Специальный агент по надзору, руководитель группы или начальник оперативного отдела**
- 3. **Помощник начальника оперативного отдела или специального агента**
- 4. **Заместитель помощника специального агента**
- 5. **Помощник заместителя специального агента**

Помощник Специального Агента (Или как говорят федералы "Руководитель второй линии") - Кевин Слотин, руководит местным агентством в Бейкерсфилде и отвечает за управление несколькими группами (как правило, 3-5 следственных подразделений). Дело Адского Изгиба пахнет большим расследованием, а так же это первое крупное дело об убийстве, которым занимается офис за последние годы. Он хочет, чтобы дело завершили под его руководством, пока он в Бейкерсфилде, чтобы разделить заслуги. Слотин имеет амбиции не только в Бейкерсфилде, ведь он поднимается по карьерной лестнице уже долгие годы, увязнув в этом городе.

ПСА Слотин будет внимательно следить за этим делом. Офис в Сакраменто также внимательно следит за происходящим, готовый вмешаться, если им покажется что дело зашло в тупик. Слотин абсолютно не хочет, чтобы это произошло и старается все держать под контролем.

Агенты из Бейкерсфилда на коротком поводке. Они должны расставлять "все точки над и" и делать постоянные доклады, иначе им грозит быстрое наказание или даже замена. Это может иметь ужасные последствия не только для их карьеры.

Директором офиса ФБР в Сакраменто является ответственный специальный агент Майкл Турк, опытный следователь, известный своей отличной памятью и способностью вспоминать имена, даты и личные истории за считанные секунды. ПСА Слотин живет в особом страхе перед Турком и сделает все, чтобы его успокоить.

Если, не дай бог, расследование дела Адского Изгиба пойдет так далеко, что это вызовет освещение в СМИ, местный офис в Сакраменто вмешается "обеими ногами". Агенты, а точнее Дельта Грин, явно не захотят, чтобы это произошло. Специальный агент Турк представляет большую угрозу безопасности и секретности Дельта Грин.

Агенты Дельта Грин?

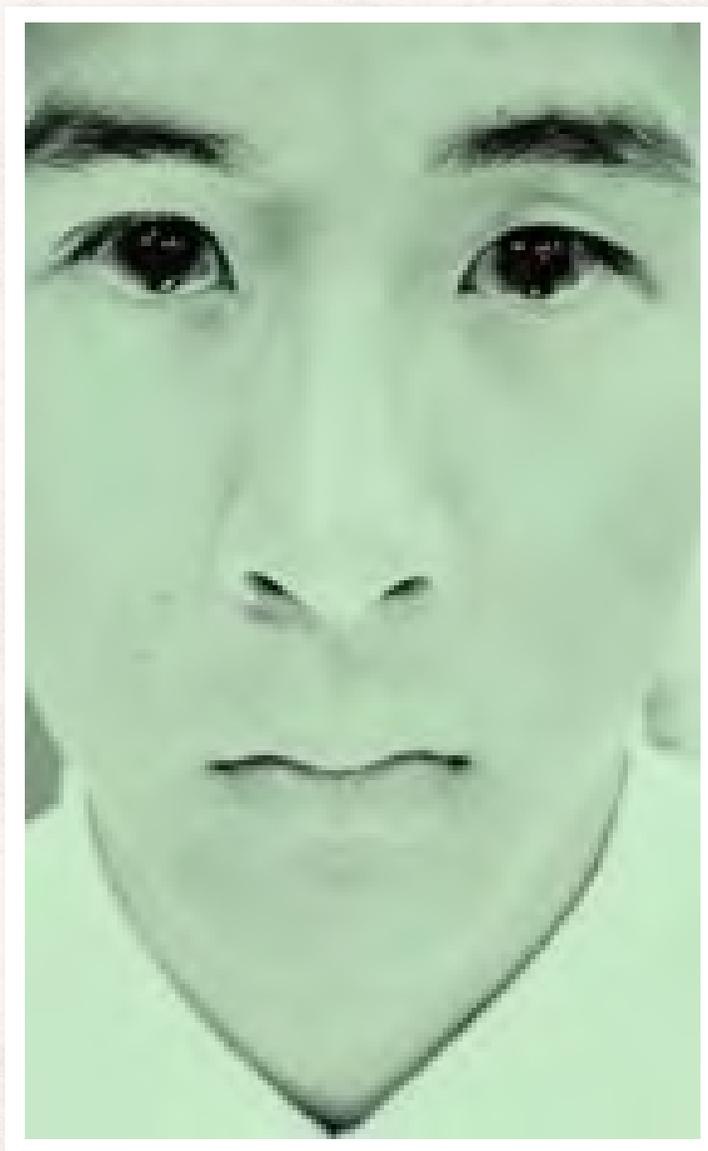
Это вопрос, который Куратор должен решить до начала приключения. Есть четыре варианта:

АГЕНТЫ ЯВЛЯЮТСЯ ЧЛЕНАМИ ДЕЛЬТА ГРИН: это самое простое решение, и оно хорошо работает, если это расследование должно проводиться как одноразовое приключение. В этом случае агентам открыты обычные способы сверхъестественного расследования, в зависимости от того, принадлежат ли они к официальной Программе или к незаконному заговору: они могут позвать на помощь и знают, что им, возможно, придется использовать необычные и незаконные средства, чтобы выполнить эту работу.

НЕКОТОРЫЕ АГЕНТЫ НЕ ВХОДЯТ В ДЕЛЬТА ГРИН: Это может сделать отыгрыш интересней, поскольку знающие агенты пытаются "вломиться" к тем, кто не знаком с миром сверхъестественного. Это создает интересное напряжение между агентами и, следовательно, между игроками.

АГЕНТЫ — СПОДВИЖНИКИ ДЕЛЬТА ГРИН: Это хорошо работает, если вы хотите, чтобы агенты замечали сверхъестественное, но без фактических доказательств. Они не являются агентами Дельта Грин, но невольно привлекли внимание агентства. Возможно, они видели или слышали из первых уст о вещах, которые наука не могла бы объяснить. Дело Адского Изгиба может привести к тому, что их полностью примут в Дельта Грин как агентов.

ВСЕ АГЕНТЫ НАХОДЯТСЯ ВНЕ ДЕЛЬТА ГРИН: Эта операция — отличный способ познакомить агентов с Дельта Грин. Как только они узнают, с чем имеют дело, немногие смогут отрицать существование сверхъестественного. См. **ДЕЛЬТА ГРИН В САКРАМЕНТО** на стр. 5, чтобы узнать, как это можно обыграть.



Дельта Грин в Сакраменто

В офисе ФБР в Сакраменто работают три агента Дельта Грин: специальный агент Грюнберг, специальный агент Тралвейн и специальный агент Макамура (см. стр. 28). Их точная история и их роль зависят от того, какая Программа Дельта Грин работает в Адском Изгибе. Они заодно с официальными агентами Дельта Грин или с Отступниками? И что еще более важно, агенты игроков в курсе что они здесь?

Это Дельта Грин?

Если агенты и люди Грюнберга входят в официальную Программу Дельта Грин, то Грюнберг является оперативным сотрудником генерального директората, назначенным на операцию. Тралвейн и Макамура работают от его имени. Агенты получают брифинги от Тралвейн и, как ожидается, отправят сообщение Грюнбергу через нее. Если они обнаруживают неопровержимые доказательства сверхъестественного, Грюнберг сообщает об этом Программе. Люди Дельта Грин в штаб-квартире ФБР в Вашингтоне активизируют новое расследование под эгидой борьбы с терроризмом или контрразведки, классифицируют его как "Совершенно секретно" и выдают разрешение только своим людям: Грюнбергу, Тралвейн, Макамуре и агентам игроков. Это отстраняет офис шерифа, полицию штата и даже часть ФБР, включая Слотина и даже Терка, что так же уменьшает шансы агентов игроков найти новых "союзников".

Если Агенты и люди Грюнберга часть незаконного заговора, то их задача становится более сложной. Они должны продолжить расследование Адского Изгиба, скрывая все признаки сверхъестественного и удерживая Бейкерсфилд и Сакраменто от отправки дополнительных сотрудников. Грюнберг, Тралвейн и Макамура могут вмешиваться, но они мало что могут сделать. Они внушат агентам, насколько важно действовать осторожно и предоставить правдоподобную легенду для прикрытия, чтобы Слотин и Терк были счастливы, якобы держа все под контролем.

Это не Дельта-Грин?

Если агенты еще не являются частью Дельта Грин, это только потому, что дело Адского Изгиба не привлекло внимание Программы. Дело начинается как обыденное расследование. Но когда их отчеты обратно в Бейкерсфилд начинают включать странные подробности, это привлекает внимание Грюнберга, Тралвайн или Макамура в Сакраменто. Грюнберг уговаривает Терка отправить его и Тралвейн в Адский Изгиб, чтобы убедиться, что все улажено. Макамура остается в Сакраменто, чтобы наблюдать и предупредить Грюнберга, если возникнут осложнения.

В Адском Изгибе Грюнберг и Тралвейн просматривают проделанную агентами работу по расследованию, прислушиваясь к намекам на то, что агенты действительно подверглись воздействию сверхъестественного. Агенты могли видеть детали, которые не имели для них смысла, или улики, отложенные в сторону, потому что были слишком странными.

Как только они убедятся, что агенты действительно имели дело с сверхъестественным, или узнают об этом будучи участниками событий, все пойдет так же, как если бы агенты были в официальной программе Дельта Грин или будучи Отступниками. Если агенты покажутся надежными и осторожными, Грюнберг и Тралвейн могут рассказать им что они являются частью секретной оперативной группы, которая следит за странными случаями, подобными этому. Или, если агенты окажутся склонными к панике, огласке, или решат вести дело сами, Грюнберг и Тралвейн могут попытаться все скрыть и стараться держать их подальше от информации.

Что будет дальше, зависит от вас. Может быть, Грюнберг и Тралвейн возьмут расследование на себя и отстранят агентов от дела, но позже, Макамура позовет агентов чтобы они помогли, когда Грюнберг и Тралвейн пропадут, став жертвами убийцы в Адском Изгибе.

Происходящее вызывает интерес

Если о каких-либо сверхъестественных странностях в этом расследовании — о стрекозе, золотом кубе, радиации или динозавре — будет сообщено местным локальным властям, или если Грюнберг и его компания станут частью официальной Программы Дельта Грин, тогда расследование будет более многогранным, глубоким и интересным.

Грюнберг - агент Программы?

Если Грюнберг фигурирует в официальной программе, он получает приказ "тихо" обезопасить любые сверхъестественные открытия, чтобы он мог передать их руководству. Он и Тралвейн справляются с этим и стараются чтобы Агенты игроков не вели дело сами, а так же не разделялись, уходя из их поля зрения. При необходимости они предупреждают, что агенты рискуют не только прервать карьеру, лишиться пенсии или уйти на понижение, но и лишиться жизни от неизвестной опасности. Агенты, которые игнорируют предупреждения и попадают в опасные ситуации, сочтут эти угрозы вполне реальными.

Через день Грюнберг и Тралвейн увозят собранные находки вглубь пустыни, чтобы встретить вертолет, принадлежащий ВВС США.

Под бдительным присмотром вооруженных до зубов охранников, специалисты в защитных костюмах помещают находки в герметичные контейнеры и увозят их в лабораторию Дельта-Грин в глубину сверхсекретной базы.

Не в Программе?

Если Грюнберг и Агенты не являются частью официальной Программы, они могут столкнуться с агентами из нее. Эти агенты подходят к проблеме в качестве следователей из других подразделений ФБР, входящих в состав строго ограниченной оперативной группы, присланной из Вашингтона. Терк в Сакраменто говорит Грюнбергу и агентам (если агенты из ФБР) сотрудничать и не задавать вопросов, а также предупреждает их, что на кону их карьера. Он не в курсе секретов другой группы; он только знает, что у них есть информация, которой у него нет.

Этих агентов Программы послали не для расследования убийств в Адском Изгибе, а только для того, чтобы завладеть хотя бы частью неестественных технологий. Они дают Агентам игроков некий предлог, чтобы те убедили себя, что в конце концов не видят ничего сверхъестественного.

Если Агенты ясно видели сверхъестественное, они вряд ли будут притворяться, что это не так, агенты Программы попросят их молчать об этом. На карту поставлено гораздо больше, чем они знают. Кто-нибудь из Программы свяжется с агентами, если того потребует ситуация.

Если агенты попытаются помешать работе агентов Программы, это может быстро обернуться кровавым конфликтом. Агенты Программы — профессионалы, некоторые из них — настоящие агенты ФБР, а остальные — из спецподразделений под прикрытием эгиды ФБР. Они являются ветеранами миссии Дельта Грин и на собственном горьком опыте усвоили, что, когда нужно совершить убийство, лучше всего сделать это быстро, тщательно скрыв все улики. Они стараются отговорить агентов игроков, проявляя уважение к их трудолюбию, не относясь к ним с пренебрежением. Но они явно готовы на убийство, чтобы скрыть любые сверхъестественные артефакты от общественности и спецслужб.

Что будет дальше, зависит от вас.

История "Адского Изгиба"

Остатки некогда оживленного корпоративного города все еще можно найти вокруг центра того, чем стал Адский Изгиб. Зброшенные здания, заросшие сорняками и кустарниками, усеивают дороги ведущие в город, это наследие "Хант Электродинамика".

Когда-то в городе работало почти 4000 человек, и они оставили свои жилища. Большинство из них превратилось в руины: окна давно выбиты, краска облупилась, потолки обрушились, фундамент потрескался. Лишь немногие из зданий все еще пригодны для жизни. Большая часть Адского Изгиба давным-давно отдана пустыне. Мало кто едет в заброшенные районы, даже если там нужна помощь.

Большинство из 82 жителей Адского Изгиба живут недалеко от центра города или в пределах нескольких кварталов от городских улиц. Лишь небольшая часть населения живет чуть дальше от центрального района.

Единственный бизнес, о котором стоит упомянуть, — это "Бенз и Попить", местная заправочная станция/продуктовый магазин/почта на углу центральной улицы. Почти каждое письмо приходит или проходит через "Бенз и Попить". Почти каждый кто останавливается в Адском Изгибе, делает это по одной из двух причин: заправиться или найти дорогу.

В выходной день одна или две машины проезжают через Адский Изгиб по пути к ранчо рядом с поселением Спекшийся ручей, маленькому курорту в десяти милях к югу. Несколько местных жителей посещают "Бенз и Попить" каждый день. Вокруг бродят кошка и пара собак. Если это будний день, Джарвис Грин рано закрывает "Бенз и Попить" и играет в азартные игры с соседями на стоянке перед станцией.

В городе нет полиции. Если есть проблемы, помощник подъезжает из офиса шерифа в Спекшийся ручей в 16 километрах к югу.

- » **ПЛОЩАДЬ АДСКОГО ИЗГИБА:** 323,33 Га (3 233 300 кв.м.).
- » **НАСЕЛЕНИЕ:** 82 человека (по данным переписи 2010 г.), по сравнению с 3526 (по данным переписи 1950 г.).
- » **ОСНОВАНИЕ:** 1940.
- » **ПРОМЫШЛЕННОСТЬ:** Туризм (в прошлом военная электроника).
- » **ТЕМПЕРАТУРА:** Макс. 53,3 С ; Мин. -7,7°С .

Хант Электродинамика

Артур Хант, гений-самоучка из сельской местности Огайо, основал компанию "Хант Электродинамика" в 1926 году. После того, как Хант зарегистрировал три важных патента в первый год своей работы, компания вскоре обрела финансовую устойчивость. К тому времени, когда радио и сельская электрификация охватили страну, Хант уже был во главе производства. Резисторы Ханта были стандартным электронным компонентом почти каждого радиоприемника, произведенного в период с 1933 по 1949 год.

Во время Второй мировой войны доходы "Хант Электродинамика" резко возросли, и компания выросла до гигантских размеров. К 1945 году в компании работало около 11 000 рабочих по всей территории США. В шаге, доказавшем его гениальность, Хант расширил свой бизнес до домашних устройств, таких как стиральные машины, холодильники, а также электрические духовки. К 1948 году Хант был вторым по величине производителем таких товаров после компании "Электрика домов Запада" — одной из ведущих электротехнических компаний США, существовавшей с 1886 года по 1997 год.

Хант вел компанию по нескольким странам. Во-первых, он не придавал огласке "рабочие" процессы внутри компании. Во-вторых, хотя у Ханта были большие офисы как в Лос-Анджелесе, так и в Нью-Йорке, Хант управлял бизнесом с электродинамического завода, который он построил за большие деньги в одном из самых негостеприимных мест на земле: в Адском Изгибе, штат Калифорния, в самом сердце города, рядом с национальным парком Долина Смерти.

Хант редко покидал Адский Изгиб после 1940 года и подвергался тщательному анализу журналистов, из-за своего странного поведения. Как отшельник, он провел последнее десятилетие своей жизни работая над дизайном устройства, которое по его словам "преобразит нашу планету".

В августе 1952 года в возрасте 46 лет Артур Хант погиб в результате взрыва, разрушившего завод в Адском Изгибе. Здание, казалось, сложилось само по себе, когда земля поглотила его целиком. Ничего, что можно было бы восстановить или спасти, не осталось.

Правая рука Ханта, Томпсон Макафи, взял на себя управление компанией, выкупив за огромную сумму частные акции Ханта из его имущества. Он переименовал компанию "Хант Электродинамика", перенес ее штаб-квартиру в Вашингтон, округ Колумбия, и начал активно возрождать военные контракты, которые в последние годы сокращались.

Начиная с сентября 1955 года, "Хант Электродинамика" стала основным поставщиком электронных компонентов для ВВС США. Успех компании совпал с началом холодной войны, ее доходы и рабочая сила резко возросли.

В 1977 году Томпсон Макафи передал бразды правления Уильяму Ласситеру. Ласситер перевел компанию "Хант Электродинамика" в сферу домашних компьютеров. К 1990 году этот шаг оказался разумным. Уильям стал ведущим производителем компьютерного оборудования и комплектующих. По мере того, как холодная война сходилась на нет, они реструктурировались в соответствии с требованиями нового рынка.

Компания остается крайне "странной" и по сей день. С момента основания она находится в частной собственности. Уильям Ласситер — отшельник, как и его предшественники. Никто точно не знает, в каком направлении будет развиваться компания.

Гораздо больше о "Хант Электродинамика" можно узнать в Будущее/Совершенное, часть 3.



Начало расследования

Столица округа Иньо, штат Калифорния, крошечный городок Индепенденс в Долине Смерти. Окружной суд, офис шерифа и офис окружного прокурора находятся на одной улице, не далеко друг от друга.

Поездка в Индепенденс из Бейкерсфилда занимает три часа. Для детективов из Центрального бюро расследований, прибывающих из Фресно, это четыре с половиной часа пути; по пути они проезжают Бейкерсфилд. Из Сакраменто это более пяти с половиной часов езды мимо Фресно и Бейкерсфилда или двухчасовой полет на борту самолета.

Агенты сначала встречаются с шерифом округа Иньо и его помощником, которые до этого дня вели расследование.

Шериф Альфред Манн

Шериф Манн, 44 года, крупный и широкий, с крепким рукопожатием. Десятилетний ветеран офиса шерифа округа Инью — был заместителем до того, как его избрали шерифом. Манн любит Долину Смерти и часто патрулирует дороги. Местные его уважают и считают справедливым. Он дружелюбен с агентами и, кажется, рад что они помогают ему.

Тем не менее, Манн не был подготовлен должным образом к расследованию, в которое он оказался втянут. Он намекнет что обыск Андроизи, в доме Клиффорда Поттера, был в лучшем случае странным, а отчет об убийствах не завершен. К счастью, Манн не эгоист. Он очень хочет, чтобы более опытные детективы поработали над этим делом.

Манн поможет агентам, если они попросят, но в остальном им не мешает.

Помощник шерифа Лукас Андроизи

В свои 26 лет Андроизи работает всего несколько лет. Он один из двух заместителей, работающих на крошечной станции в поселении Спекшийся ручей, недалеко от Адского Изгиба. Он расследовал смерть Клиффорда Поттера (неумело и без особых результатов) и нашел тело Люсиль Майер.

Андроизи пытается вести себя дружелюбно, но он молод, упрям и более чем взбешен тем, что вмешались федералы. Это происходит из-за беспокойства о том, что он плохо выполняет свою работу, чем из-за какой-то глубоко укоренившейся ненависти к ФБР. Его полицейские навыки явно не соответствовали задаче по расследованию странных смертей. Его профессиональный опыт в основном связан с дорожными патрулями. Убийство ему не по плечу, но просмотр сериалов "CSI" в детстве, убедили его в обратном.

Хоть он и справедливый и честный взглядом, Андроизи склонен совать свой нос куда не следует. Он появится(все время улыбается) в местах, которые посещали или ищут агенты; будет задавать вопросы свидетелям, которые уже были допрошены агентами, а так же проводить полные обыски постфактум, пытаясь отрезать агентов от их планов, о которых он зачастую ничего и не знает.

Вербовка шерифа и помощника

Альфред Манн и Лукас Андроизи — главные кандидаты стать сподвижниками Дельта Грин. Они не женаты и живут одни, а их работа дает им доступ к разведанным и оружию. Они также могут очень эффективно подавлять слухи, отчеты и преступления в округе Инью.

Оба прожили в этом регионе всю свою жизнь и хорошо разбираются в выживании в пустыне, охоте и обычаях местных жителей. Местные знают и доверяют им.

Однако, убедить их будет не легко, если только они не столкнутся с явно сверхъестественными событиями. Скорее всего, они не сразу поверят и отмахнутся от любых доказательств, которые добудут агенты, например таких как 6.5 кг. золотой куб или стрекоза Меганевра из дома Поттеров. Шериф Манн поймет важность любого из этих предметов после длительного изучения, но Андроизи будет в замешательстве и подумает что над ним играют какую-то шутку. Чтобы убедить его, нужны недвусмысленные доказательства.

Доктор Эбнер Уайт, следователь округа Инью

Вместе с Манном и Андроизи, доктор Уайт может помочь агентам изучить детали дела. Он может показать фотографии тел(сделанные его сотрудниками и достаточно компетентные), и места где тела были найдены(сделанные небрежно самим Андроизи).

Следователь не смог определить, как именно умер Поттер. Тело было разорвано на куски, но никто не мог придумать даже мотив, чтобы указать на подозреваемых. Предварительно, они объявили стоявший поблизости бульдозер "Бобкэт" - орудием его смерти. Машина была залита его кровью, но даже это, не помогало в расследовании.

Жертва	Клиффорд Поттер (68 лет)	Люсиль Майер (36 лет)
Раса/Пол	Белый мужчина	Белая женщина
Род занятий	Металлург на пенсии	Скульптор
Рост	160 см	167 см
Вес	74 кг.	56 кг.
Время смерти	Между 6 и 9 часами вечера, 5 Марта.	В период с 24 Апреля по 8 Мая
Кем обнаружено	Джарвис Грин	Лукас Андроизи
Тело найдено	3.7 км. к северу от Адского Изгиба	3.2 км. к юго-востоку от Адского Изгиба
Причина смерти	Тупая/резаная травма	Тупая/резаная травма
Семья	Брат (умер)	Эмили Уоррен (спутница), Маргарет Майер (мать)
Враги	Нет	Нет

Поттер арендовал бульдозер за свой счет и копался на заброшенном участке возле руин завода Ханта, впрочем, как и много раз ранее. Среди местных, он был известен как охотник за сокровищами, и мягко говоря, считался чокнутым.

Расследование прекратилось через неделю. Не имея конкретных доказательств убийства, доктор Уайт счел это странное дело несчастным случаем. Должно быть, Поттер каким-то образом потерял контроль над "Бобкэтом" и упал под него, пока бульдозер еще двигался. Отметины на его теле не совсем совпадали с этой версией, но эта версия была реальной, чем какие-либо еще. И эта версия кажется не такой странной, ведь любой следователь может рассказать вам о случайных странных смертях, случающихся в жизни.

Когда две недели спустя Андрози нашел Майер — он последовал за кружащимися стервятниками и нашел тело под каменным укрытием в высохшем овраге — от нее почти ничего не осталось. Была обнаружена тяжелая тупая травма, и части ее скелета отсутствовали, срезанные, как будто в результате автомобильной аварии. Останки несколько дней подвергались воздействию суровых условий Долины Смерти. Доктор Уайт опознал ее по зубам.

Агенты с навыком Криминалистики могут исследовать тела. Они не найдут ничего нового, потому что Доктор Уайт проделал качественную работу.

Жертва 1: Клиффорд Поттер

Поттер родился в Детройте, штат Мичиган, и работал на автомобильном заводе "Форд", который просуществовал двадцать пять лет. Он досрочно вышел на пенсию в 1992 году, всего за две недели до окончательного закрытия завода. За эти годы у него было четыре отпуска, из которых последние два — в Долине Смерти. Там он влюбился в климат и местность. Клиффорд купил не дорогой дом в Адском Изгибе в конце 1993 года и с тех пор живет в городе.

В Адском Изгибе Клиффорд Поттер не считался ни милым, ни грубым. У него не было друзей, о которых можно было бы говорить, но он помогал другим по мере необходимости. Он любил выпить, но не настолько, чтобы кому-то нагрубить или помешать. Он казался довольным тем, что содержал свой дом и ходил по разрушенным районам Адского Изгиба. Там, иногда он находил ценный металлолом для продажи в Индепенденс.

Чуть меньше двух лет назад Поттер начал ковыряться в руинах "Хант Электродинамика", в то время как местные жители, обычно избегали этого места. Место неинтересное, а выглядит как море бетонных обломков высотой по бедро.

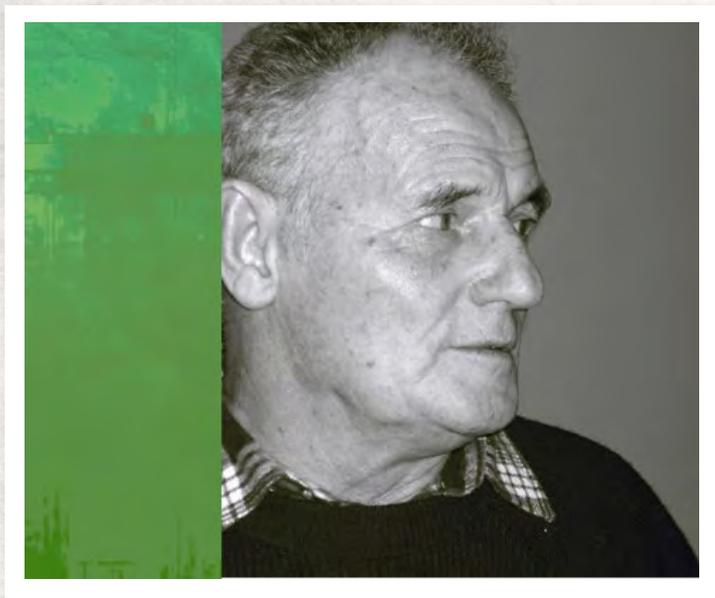
Поттер начал выкапывать на этом месте большие куски латунных, бронзовых и медных труб. Его часто видели едущим к руинам завода на старом грузовике "Форд", с оборудованием в кузове. В городе было общеизвестно, что Поттер считал руины, вошедшей среди местных в поговорку - "золотой жилой".

Никого в городе его заработок особо не волновал. Через какое-то время, даже сам Поттер перестал говорить о раскопках.

Жертва 2: Люсиль Майер

Люсиль Майер родилась в Лос-Анджелесе и провела большую часть своей взрослой жизни в Школе искусств и архитектуры Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, сначала в качестве студентки гончарного дела, а затем преподавателя. Шесть лет назад Майер познакомилась с Эмили Уоррен, художницей из Долины Смерти, которая два раза в год продавала полотна в Лос-Анджелесе.

После непродолжительного романа Майер переехала в дом Уоррен в Адском Изгибе. Они жили там вместе как пара до смерти Майер, поддерживая свой неторопливый образ жизни, продавая скульптуры Майер и картины Уоррен в Лас-Вегасе и Лос-Анджелесе.



Майер и Уоррен были дружелюбны и приветливы, их любили горожане. Некоторые соседи называли их "лесбиянками", но это не столько оскорбление, сколько признак крошечного размера сообщества. Мало кто имел на этот счет другой взгляд.

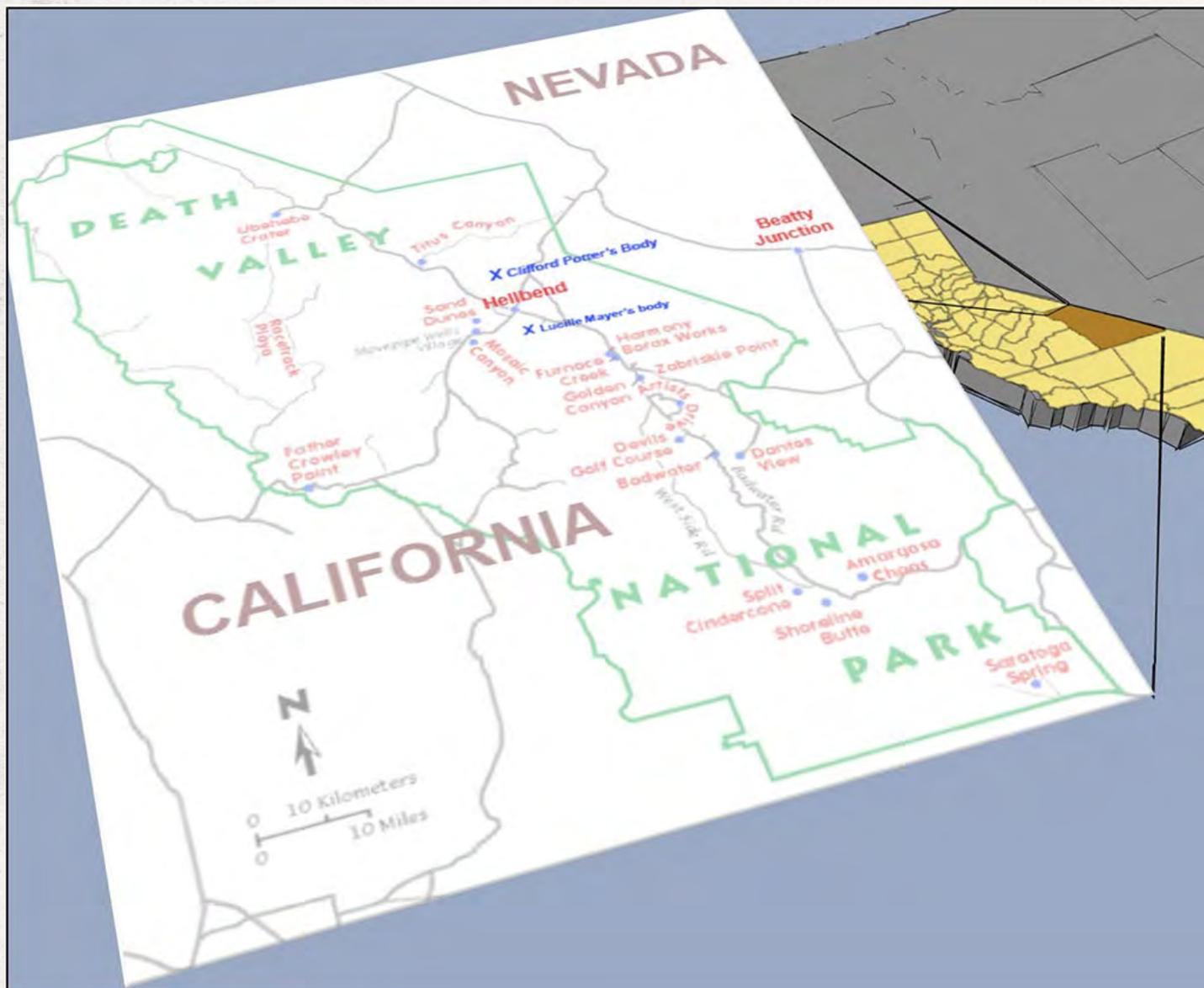
В течение последних нескольких лет Майер создавала популярные скульптуры из "дерева пустыни": совокупность высушенного в пустыне дерева и других растений, сплетенных вместе в сложные конструкции. Майер проводила большую часть своего свободного времени, особенно на рассвете и в сумерках, гуляя по периметру города и собирая сухие ветки. Она никогда не уезжала дальше, чем на пару километров от города. Известно, что она не имела навыков выживания в дикой природе, но и не рисковала уходить далеко от города в одиночку.

В ту ночь, когда Майер не вернулась домой, Уоррен предупредила шерифа в течение часа после наступления темноты. В городе быстро организовали поиски, но следов ее так и не нашли. Последовали мучительные двухнедельные ожидания, пока ее тело не было найдено в двух милях от Адского Изгиба, заместителем Андроизи.

Адский Изгиб и Спекшийся ручей

Агенты встретятся с шерифом и следователем в городке Индепенденс, до которого от Адского Изгиба ехать два часа. Крошечный городок находится в 177 километрах от Индепенденса, за пыльными каменистыми горами на юге.

Офис шерифа округа Иньо содержит крошечную станцию в поселении Спекшийся ручей, в 16-ти километрах к югу от Адского Изгиба. Станция укомплектована четырьмя помощниками шерифа, которые круглосуточно дежурят по очереди.



Эти ребята не видели преступлений хуже чем вождение в нетрезвом виде. Помощники работают в маленькой кабинке с телефоном, оборудованием для радиосвязи и старым компьютером с медленным подключением к интернету через радиоканал. Офицер Андроzi работает в дневную смену, три 12-часовых дня в первую неделю и четыре в следующую.

Спекшийся ручей наиболее известен своим ранчо, небольшим оазисом с курортом для пенсионеров, крошечным полем для гольфа, бассейном, пальмами, приятным мотелем, большим парком автомобилей для отдыха, почтовым отделением, несколькими хозяйственными и продуктовыми магазинами, а так же взлетно-посадочной полосой, где могут приземляться небольшие самолеты. Это единственное место, где агенты могут отдохнуть рядом с Адским Изгибом.



Дом Клиффорда Поттера

Клиффорд Поттер жил на окраине Адского Изгиба, рядом с тем, что обычно называют "обрывом" - небольшим возвышением к северо-западу от города. Его дом находился в двух с половиной километрах от центра города и в трех километрах от руин электродинамического завода Ханта.

Поттер был единственным жителем на несколько сотен метров в любом направлении, и похоже ему это нравилось. Его небольшой дом находится в безупречном состоянии. Фактически, это единственный благоустроенный дом в районе. Дом полностью принадлежал Поттеру, и он делал все возможное, чтобы поддерживать его в отличном состоянии, хотя почти никто и никогда не приходил его навестить.

Это одноэтажный дом с двускатной крышей, выкрашенный в светло-салатовый цвет. Имеет низкий чердак. Дом окружают сухие и мертвые кустарники. Небольшой вырытый вручную погреб находится на заднем дворе, недалеко от дома.

Помощник шерифа Андроzi небрежно обыскал дом Поттера в поисках признаков борьбы или других простых улик. Все остальное игнорировал. Андроzi из дома ничего не взял.

Кухня

Кухня Поттера, казалось, была центром его жизни. В основной части дома царит чистота — порой даже чересчур — только кухня в доме кажется "жилой". Надпись над плитой гласит: "Чтобы жить здесь, не обязательно быть сумасшедшим, но это помогает".

Еда состоит из мясных консервов, чили и блюд из лапши быстрого приготовления, купленных в магазине "Бенз и Попить" в центре города.

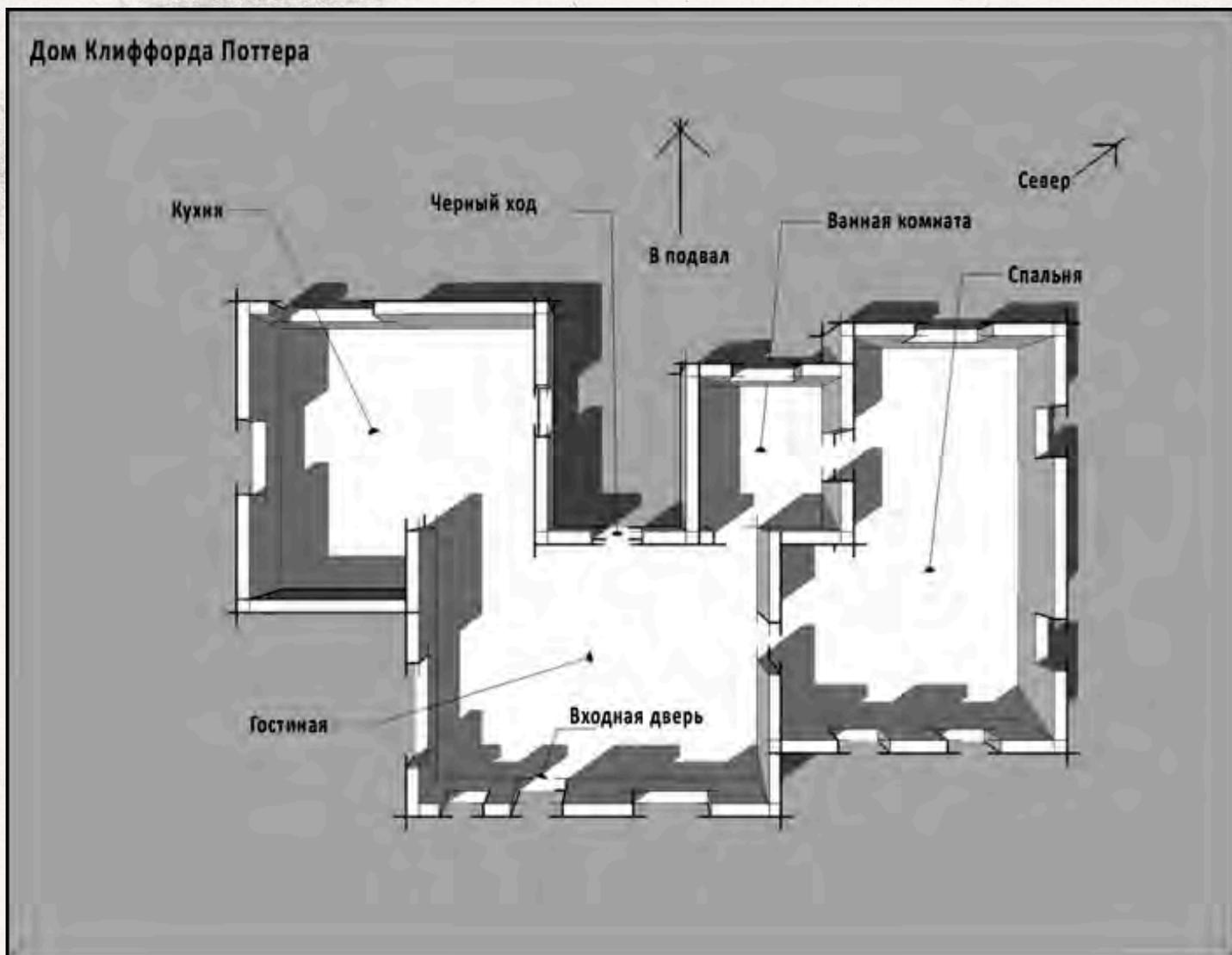
В комнате полно предметов вызывающих большой интерес, на столе лежат: перчатки, две книги, блокнот, карта, магнитола и серия кассет.

ПЕРЧАТКИ — КРАСНАЯ ГРЯЗЬ: Эти тяжелые рабочие перчатки покрыты красной грязью, которая не соответствует местным породам. Любой, кто берет их в руки, понимает, что они необычайно тяжелые. Это оцинкованные перчатки, купленные у компании по поставкам медицинских товаров в Винчестере, штат Айдахо, почти год назад. Обычно они используются рентгенологами и лаборантами, которые ежедневно имеют дело с радиоактивными веществами.

КНИГИ — НЕГАТИВНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ: На столе лежат две потрепанные книги: «Радиоактивность и геология: отчет о влиянии радиоактивной энергии на земную историю» и «Радиоактивность и ее измерение». Оба были заказаны на Amazon.com почти два года назад. Они несколько технические, но связаны с обнаружением и идентификацией источников излучения. Кажутся зачитанными и немного потрепанными временем, но в остальном лишены подсказок.

ЗАПИСИ МОНТГОМЕРИ ГРИНА — СЛУХИ И КОСВЕННЫЕ НАМЕКИ: Двадцать четыре кассеты разбросаны по кухонному столу рядом со старым, почти неработающим магнитофоном. На каждой ленте есть этикетка с "каракулями", примерно означающими «междунар... Монти» за которым следует число. Кассеты не датированы.

Они содержат бессвязные воспоминания Монтгомери Грина. (См. **МОНТГОМЕРИ ГРИН** на стр. 17.) Каждый из них отражает особое воспоминание Монти Грина о том, как он работал на электродинамическом заводе у Артура Ханта, мультимиллионера-отшельника. Записи, кажется, не имеют отношения к делу, но внешность может быть обманчивой. Следователь Андроzi прослушал часть одной из кассет и не обнаружил ничего примечательного. См. **ИНТЕРВЬЮ МОНТГОМЕРИ ГРИН**, стр. 31–33.



БЛОКНОТ — НЕОБЪЯСНИМЫЕ ЗАПИСИ: Потрепанный и когда-то намоченный (но теперь сухой) блокнот тоже лежит на кухонном столе. В нем Клиффорд Поттер сделал сотни заметок. Некоторые из них четко читаемы. Помимо плохого почерка, не трудно заметить что Поттер вел записи хаотично. Кажется, он писал о чем-то что знал очень хорошо, и не ожидал, что кому-то еще понадобится это прочесть и понять. Большинство примечаний представляют собой измерения расстояния, например, 10 метров 42 сантиметра. Тщательное сравнение блокнота с картой (см. ниже) показывает одинаковые измерения. Несколько примечаний и вовсе необъяснимы, например, "детали машин: золото, серебро" и "радиоактивный?". На последней странице показан простой чертеж того, что выглядит как бассейн с прямыми углублениями по сторонам вокруг него. В центре бассейна нарисованы волнистые линии изображающие воду.

На самом деле это не бассейн, а ворота; см. **ВОРОТА** на стр. 22 и **ЧЕРТЕЖ** на стр. 34.)

КАРТА — НО ЧЕГО? Клиффорд Поттер явно тщательно трудился, над нарисованной от руки картой. На ней показано то, что с высоты птичьего полета кажется несколькими дорогами или тропинками, окружающими большое круглое место в центре. Есть точные измерения расстояния и углов. Агенты, исследующие руины Электродинамического завода Ханта, вскоре обнаружат, что провал там соответствует ширине и размерам провала в центре этой карты. Тоннели, показанные на карте, никак не найти с поверхности, но если агенты посетят водосточную трубу под завалами, карта и ее размеры дадут точный ориентир.

Подвал

Поттер недавно выкопал погреб. Местные жители могут сказать, что он закончил его сразу после того, как начал регулярно ездить на завод Ханта, около двух лет назад. Он имеет размеры около 3х4 метра и примерно 4 метра вглубь земли, попасть в него можно через самодельные двери подвала или шиферные листы, которыми он укрыт. Он кажется совершенно пустым, если не считать одинокие прислоненные к укрепленной стене, грабли с длинными зубьями.

Внимательные Агенты, которые задержатся на лестнице перед входом и сделают успешную проверку Поиска, увидят следы, указывающие что только один человек ходил по мягкой грязи подвала. (Следователь Андрози может подтвердить, что смотрел вниз по лестнице и видел грязь, но не ходил по ней). Также очевидно, что кому бы ни принадлежали следы, этот человек хотел разгрести пол в подвале. Несколько следов ведут к тщательно разгребенной грязи и месту похожему на странный подземный сад. (Агенты с Криминалистикой 20% или выше могут снять гипсовые слепки одного или двух следов. Экспертиза позволит сопоставить их с ботинками Поттера).

Паранойя

Агенты, столкнувшись с книгами о радиации в доме мертвеца, могут сделать неприятные выводы. Усугубите их настроение примерами реальных заражений или простыми примерами действия радиации. Радиация погубила траву на лужайке Поттера? (Нет, но пугать агентов может быть даже забавно).

Наличие в доме счетчика Гейгера дает интересные (хотя и совершенно безопасные) результаты. В доме по большей части чисто, но блокнот и карта читаются в диапазоне от 3 до 4 Рентген, что необычно, но даже не опасно.

Подвал — отдельная история. Даже наверху лестницы подвал излучает сильную сигнатуру от 50 до 100 Р. Это достаточно опасно, потому что в течении часа может вызвать легкую лучевую болезнь и даже привести к мужскому бесплодию при более длительном воздействии. Источник излучения находится в центре комнаты, на полу. (См. **КУБ**.)

Он таит в себе серьезную угрозу, но на этот раз - политическую. Все агенты знают, что если кто-либо в ФБР, вне контроля Дельта-Грин, узнает о таком сильном источнике радиации на месте федерального преступления, он сообщит об этом Министерству внутренней безопасности и другим властям. Через несколько часов на месте будут федералы, специалисты по радиационной безопасности, пожарные, медики, и кучка журналистов,

которые суют свой нос во все части расследования, и ищут промашки и слабости следствия. (См. **ВМЕШАТЕЛЬСТВО НАСТОЯЩИХ АГЕНТОВ ФЕДЕРАЛЬНОГО БЮРО РАССЛЕДОВАНИЙ** на стр. 25.)

Куб

В самом центре погреба под землей, на глубине около половины метра, закопан завернутый в большой пакет с застежкой-молнией, куб из чистого золота размером 6,904 см на 6,904 см. Он весит больше шести килограммов. С закругленными углами, небольшим изгибом со всех сторон и странным значком вырезанным на каждой грани, внешне он был точно и аккуратно обработан. Одно только золото стоило бы почти четверть миллиона долларов.

Золотой куб радиоактивен, нестабильно излучая от 50 до 100 Р. При длительном контакте с ним, например, если держать его близко к телу в течение часа, Телосложение агента упадет на 2, что вызовет общее недомогание как при гриппе. Тест на ИНТ поможет прийти в себя, но не полностью. Если агент получит должную медицинскую помощь, характеристики в конечном итоге вернутся к норме, хотя по усмотрению Куратора могут остаться длительные последствия для здоровья, такие как бесплодие или сильные головные боли.



Для любого агента, у которого наука (физика, химия или что-то подобное) находится на уровне 20% или выше, такой уровень радиоактивности в кубе золота покажется странным. Никакое золото найденное в природе, не является радиоактивным. Только искусственные радиоизотопы золота сохраняют радиоактивность — некоторые из них используются в микроскопических количествах для уничтожения опухолей, — и у большинства из них период полураспада составляет всего несколько дней. Радиоизотоп золота такого размера, имеет другой принцип влияния на организм.

Шесть значков по бокам куба представляют собой прямолинейные математические символы. Каждый из них уникален, и все они неизвестны для любых агентов, кроме самых эрудированных. Агент, успешно прошедший проверку Сверхъестественного, идентифицирует их как язык, известный как Акло. Другие могут обнаружить эту информацию только после длительных исследований. (См. **ОБ АКЛО**.)

Если эти символы показать Монтгомери Грину, он скажет, что они идентичны "коду" Артура Ханта. (См. **СТРАННОСТИ ХАНТА** на стр. 18.)

В переводе символы означают:

- » Аса («Запад», «Конец», «Последний»)
- » Суу («Восток», «Первый», «Единственный»)
- » Шэ («Между», «Переходный», «Середина»)
- » Сэк («Север», «Наверху», «Вверху», «Холод»)
- » Сэш («Юг», «Внизу», «Внизу», «Тепло»)
- » Ши («Время», «До», «Предшественник»)

Внимательное изучение куба инженером (с Наукой - Инженерное дело или соответствующим навыком Ремесла от 20%) показывает, что он был сделан с использованием передового металлообрабатывающего оборудования 1950-х годов.

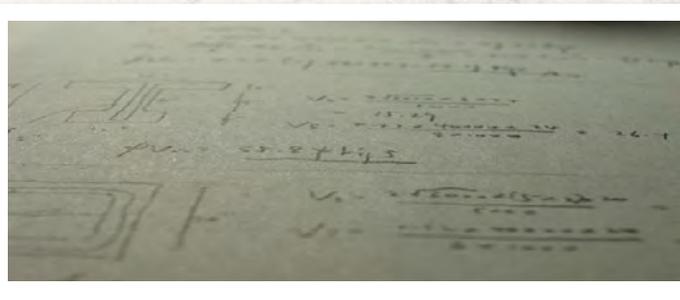
Стрекоза Меганевра

Рядом с кубом закопан огромный стеклянный сосуд, наполненный густой прозрачной жидкостью. (Агент с Криминалистикой или Медициной на уровне 20% и выше, распознает формалин - вещество подобное формальдегиду, который используется для сохранения образцов.) Внутри находится огромное насекомое, стрекоза, размер которой составляет примерно 73 см от кончика до хвоста. Крылья у нее сломаны (двух нет), очевидно, что он получил серьезную травму. Свернувшись как спираль, стрекоза застыла мертвой позой в жидкости.

Увидеть это стоит 0/1D4 **ОР**. Агент со знаниями о доисторической жизни (Археология, Антропология, Наука (Палеонтология) и т.д.) на уровне 20% или более — вместо этого теряет 1/1D6 **ОР** и может сразу его идентифицировать.

Стрекоза Меганевра считается, самым большим насекомым, когда-либо существовавшим на земле.

Проблема в том, что Меганевра жила в каменноугольном периоде, около 300 миллионов лет назад. Образец такой свежий, как будто его убили вчера. Если бы он был подлинным, его ценность была бы неисчислима. Люди буквально убивали, чтобы получить его. Если кто-то вне Дельта Грин увидит стрекозу, это может вызвать осложнения.



Акло

Серьезный исследователь с опытом изучения языков (не менее 50% в Истории, Оккультизме и нескольких Древних и Экзотических иностранных языков) может найти несколько интересных источников о символах на кубе.

В интернете

Несколько дней поисков выявляют похожие символы на нескольких малоизвестных веб-сайтах, таких как www.glyphforge.net и www.inhumantongues.com. Этот язык, по-видимому, называется "Акло", и споры о его достоверности ведутся уже долгие годы. Некоторые ученые утверждают, что это язык существ существовавших до человечества. Другие говорят, что это современная подделка, созданная для того, чтобы вызвать интерес к оккультизму.

Ни на одном из этих сайтов не говорится, какими существами могут быть эти предлюди. Но все они упоминают единственный существующий источник языка Акло: так называемые "Федеральные документы", находящиеся в специальной коллекции Мискатоникского университета в Аркхеме, штат Массачусетс. PDF-сканы федеральных документов можно легко найти в Интернете. Они заполнены символами, идентичными тем, что на кубе. Копии в целом хороши, но им не хватает детализации; некоторые символы тусклые, другие обрезаны. Ужасного качества сканы заметок, написанных ручкой на страницах документа, иногда можно различить, но четко не прочитать.

В Библиотеке Конгресса

Две-три недели поисков и агенты обнаружат два упоминания Акло в Библиотеке Конгресса. Первое упоминание в бостонской книге об американских индейцах, написанной в 1699 году - «О народе Новой Земли». Это исследование предыстории племенных легенд американских индейцев. Неизвестный индеец рассказывает о народе «Акло»: мужчинах огромных размеров, которые могли управлять разумом, исчезали из виду и разрушали индейские племена.

Вторая книга называется "Языки предшественников" (Нью-Йорк, 1921). Этот сенсационный оккультный текст кратко относится к "языку колдунов Акло"(также называемому "Цат-йо").

В специальной коллекции Мискатоника

Доступ к Федеральным бумагам возможен только по специальной записи, хотя у агентов ФБР не должно возникнуть проблем с записью на прием. Федеральные документы, извлеченные в 1935 году из вещей исчезнувшего писателя Роберта Блейка, были переданы в библиотеку полицией Аркхема. Когда-то они были частью книги, а теперь представляют собой отдельные пачки старой пергаментной бумаги, хранящиеся в фолиантах, тщательно разделенных пластиковыми вставками. Достоверность их сомнительна. Многие из тех, кто изучает такие вещи, думают, что сам Блейк — писатель странных сказок — создал их, чтобы вызвать интерес к своим произведениям. Однако агенты, которые потрудятся лично ознакомиться с документами, получают вознаграждение. На 12-й странице единственная строчка, написанная блеклым карандашом на английском языке, не видна в интернет-ресурсах. Это решение шифра Акло, взломанного Блейком в 1935 году перед его исчезновением. Любой лингвист, имеющий доступ к этому шифру, может расшифровать язык Акло за считанные часы.

Эмили Уоррен

Эмили Уоррен была спутницей жизни Люсиль Майер, и у них были редкие, беззаботные отношения. Они сосуществовали таким образом, что их жизнь была спокойной — они просто ладили. Как и следовало ожидать, Уоррен крайне расстроена смертью Майер. Она подумывает навсегда покинуть Долину Смерти и не представляет жизни без ее половинки.

Уоррен мало чем может помочь. В ее доме (небольшом здании с двумя спальнями, рядом с "Бенз и Попить") нет никаких зацепок. Уоррен совершенно невиновна в каких-либо правонарушениях, но любой Куратор, который хочет подключить ее для сюжета, может сделать это, например разыгрывая семейные отношения с ее братом.

Брат Уоррен

Проверка биографических данных в Национальном центре информации о преступности (NCIC) - показала, что брат Эмили Уоррен, Кристофер Уоррен (41 год) является уголовником, неоднократно судимым за насильственные преступления, включая нападение и покушение на убийство.

Если Эмили спросят, она признается, что год назад ее брат некоторое время жил с ними. Она выгнала его, когда он стал агрессивным, ранив Люсиль в небольшой драке из-за 20-долларовой купюры.

Кристофер Уоррен в настоящее время занимается обучением серфингу с друзьями в Малибу. У него буквально железное алиби: он провел две недели в окружной тюрьме за то, что не заплатил алименты одному из своих многочисленных детей. Эти две недели совпадают с исчезновением Люсиль Майер и обнаружением ее тела.

Бенз и Попить

"Бенз и Попить" представляет собой двухэтажное (плюс подвал) покосившееся здание с двускатной крышей. Он находится на углу главной и прилегающих улиц, рядом с центром Адского Изгиба. Его украшают устаревшие вывески Кока-Колы, древняя реклама мороженого и другая, менее запоминающаяся рекламная продукция. На простом бетонном блоке снаружи, стоят два старых газовых насоса с баллонами. Недалеко от них обычно можно найти Джарвиса Грина, нынешнего владельца, который обычно бездельничает в тени крыши.

Внутри передняя комната (которая когда-то была гостиной) теперь служит магазином. На прогибающемся неровном деревянном полу два огромных холодильника хранят скоропортящиеся продукты. Древние стеллажи с военными излишками содержат картофельные чипсы, консервы и другие лакомства, наполненные нитратами. Крошечная касса — не что иное, как старый письменный стол с ненадежно примостившимся на нем кассовым аппаратом 1940-х годов — находится в углу под одним из окон, откуда открывается вид на насосы. Грин также принимает платежи по кредитным картам через приложение для смартфона.

За магазином проходит длинный коридор, по прямой ведущий в ванную комнату, влево дверь в подвал, а справа шаткая лестница наверх и маленькая кухня в глубине здания. Две комнаты наверху — это маленькие спальни с наклонной крышей, Монтгомери Грина (владелец) и Джарвиса (его 22-летний сын, который недоволен текущим положением их магазинчика). Днем уборные часто используются. Ночью простаивают.



Монтгомери Грина, которому за девяносто, часто можно найти на кухне или в ванной, или он с трудом поднимается или спускается по лестнице со скоростью улитки. Обычно он не заходит в магазин если может, и оставляет повседневную рутинную работу Джарвису.

Люди приходят и уходят из "Бенз и Попить" в небрежном "стиле" жителей этого маленького городка. Они часто заходят внутрь, даже не поздоровавшись с Джарвисом, пользуются уборной и уходят. Кажется, никто в заведении не возражает.

Только недавно Джарвис Грин начал запирает двери на ночь.

Джарвис Грин

Джарвис Грин — молодой загорелый хиппи, который четыре года жил со своим пожилым дедушкой. Он взял на себя управление над "Бенз и Попить", когда его дед больше не мог вести дела. Они живут вместе в тесных комнатах наверху небольшого здания.

Грин вырос со своими родителями в Платтсбурге, штат Нью-Йорк, и год учился в Университете штата Нью-Йорк в Олбани, прежде чем бросить учебу и переехать в Адский изгиб.

Излишне говорить, что его родители недовольны ситуацией.

Отец Джарвиса, Уильям, вырос во времена расцвета Адского изгиба, когда всем заправляла компания "Хант Электродинамика", но у него мало теплых воспоминаний об этом месте. В раннем возрасте он резко уехал на Восточное побережье.

Джарвис знал о своем деду лишь короткие бытовые истории от родителей, прежде чем получил от него письмо четыре года назад. Грин воспринял это как возможность найти то самое светлое будущее, взамен унылой школьной рутины. Он находит Долину Смерти и Адский изгиб особенно привлекательными (по крайней мере, так было до убийств), и ему нравится его несложная работа в "Бенз и Попить". Ему даже нравится постоянная компания дедушки.

Джарвис проводит большую часть своего дня, сидя в потрепанном кресле перед станцией заправки, ожидая машины или клиентов. Он раздает почту, продает местным жителям продуктов на тридцать-пятьдесят долларов и бензина на двадцать-тридцать долларов каждые два-три дня в неделю. Он читает старые романы в мягкой обложке, играет в шашки со своим дедушкой, заходит внутрь, чтобы поиграть в видеоигры, или выходит на улицу, чтобы поиграть в подковы с местными жителями. Его любят и уважают, несмотря на его неопрятный вид.



Люди до сих пор думают о нем как о "новичке в Бенз и Попить".

Джарвис знал Клиффорда Поттера. На самом деле, это он обнаружил его тело на руинах электродинамического завода Ханта. Именно Джарвис арендовал Поттеру бульдозер Бобкэт на полдня. Когда в тот вечер Поттер не вернулся, Джарвис выехал на место происшествия на своем джипе, нашел его и предупредил офис шерифа.

Джарвис много виделся с Поттером за несколько месяцев до его смерти. Старый металлург расспрашивал деда Джарвиса, Монтгомери Грина, о личном опыте работы на электродинамическом заводе Ханта до его разрушения. Несколько раз Поттер записывал воспоминания деда и задавал конкретные вопросы о Ханте и заводе; хотя что это были за вопросы, Джарвис вспомнить не может.

Секрет Джарвиса

Джарвис Грин покинул Олбани по нескольким причинам. Это правда что он не любил школу, но у него также есть неоплаченный ордер за хранение наркотиков, выданный всего за две недели до его переезда на запад. Солдат штата Нью-Йорк арестовал Грина, за небольшое количество марихуаны. К счастью, это была достаточно небольшая сумма, так что когда Джарвис внес залог, его отпустили и велели явиться на слушание в следующем месяце. Через день он получил письмо от дедушки. Любой агент, проверяющий прошлое Грина в Национальном центре информации о преступности (NCIC, поддерживаемом ФБР), обнаружит, что этот ордер штата Нью-Йорк все еще не погашен. Джарвис находится в розыске.

Джарвис переехал с привычкой и умением выращивать марихуану. В подвале "Бенз и Попить" можно найти остатки рассады и заготовок не нее. В течение нескольких месяцев Грин вырастил несколько больших горшечных растений под ногами своего дедушки и продавал их некоторым жителям города (хотя заставить кого-либо в городе признать это, будет очень трудно). После обнаружения тела Поттера, Джарвис запаниковал и помчался домой, чтобы избавиться от растений и спрятать заготовки, прежде чем уведомить полицию.

Любой агент, осматривающий подвал и прошедший успешный тест **ИНТ**, замечает странные и недавно установленные дополнения как к водопроводу, так и к электричеству — и что, в отличие от остального захлавленного дома, подвал кажется относительно пустым и чистым.

Пропавшие четыре часа

Агенты, которые изучают время, связанное с обнаружением трупа Клиффорда Поттера и сообщением о нем, замечают расхождение почти в четыре часа между временем, когда Джарвис Грин вернулся с электродинамического завода Ханта, и звонком в офис шерифа округа Иньо.

Телефонные звонки, а также ложное собственное заявление Джарвиса подтверждают, что двадцатиминутная поездка обратно с завода Ханта каким-то образом заняла у него четыре часа. На самом деле Джарвис поехал обратно, очистил свои горшечные растения и оборудование для выращивания и только потом позвонил шерифу.

Это несоответствие, вероятно, навлечет на Джарвиса облако подозрений, хотя на самом деле он не имел никакого отношения к инциденту. Умный Куратор может расширять эту сюжетную ветку как отвлекающий маневр до тех пор, пока агенты будут в замешательстве, думая что Джарвис как-то связан со смертью Поттера.

Монтгомери Грин

Монтгомери Грин родился в Карлсбаде, штат Калифорния, девяносто восемь лет назад. После увольнения из морской пехоты в 1945 году, при поиске работы он откликнулся на объявление в газете. Монтгомери оказался лицом к лицу с Артуром Хантом, неуловимым и скрытым мультимиллионером. Его жизнь была связана с Хантом и его компанией в течение следующих двадцати лет.

Компания "Хант Электродинамика" набирала обороты, и Монтгомери нашел этого человека "удобным", потому что Грин умел выносить даже самые страшные издевательства.



Хант безостановочно оскорблял его во время первого собеседования, как будто он вообще не понимал, что такое оскорбление. Грин выработал иммунитет к таким оскорблениям во время службы в морской пехоте, и возвращение в знакомую ситуацию казалось ему обычным и даже успокаивающим.

Ханту нужен был личный помощник — "собачка на побегушках", — который без колебаний выполнял бы для него очень специфический ряд вещей.

В течение семи лет Грин делал то, что ему говорили, и был одним из немногих людей в Адском изгибе, кто регулярно видел Ханта. Хант, казалось, даже заботился о нем, это было что-то неслыханное. Грин переехал в Адский изгиб и поселился в роскошном доме, построенном на средства компании. (Со временем она стала называться "Бенз и Попить"). Грин ничего не платил ни за дом, ни за землю. Все было предоставлено ему компанией, когда он продлил свой контракт в год открытия завода в Адском изгибе.

Клиффорд Поттер и Монти Грин

После первых открытий Поттера под электродинамическим заводом Ханта № 004, он стал одержим раскрытием секретов исследований Ханта. Единственным живым человеком в Адском изгибе, знавшим Ханта, был Монти Грин. В течение последних полутора лет Клиффорд Поттер проводил обширные беседы со стариком в надежде раскрыть что-нибудь о странностях, которые он обнаружил под заводом.

По большей части Монти Грин остается в неведении относительно того, что Поттер пытался обнаружить. Для Грина Хант был сумасшедшим гением. Он был несколько жутким, но в остальном ничего особенного.

Монти нравилось общество Поттера, и он более чем готов обсуждать одно и то же, что он уже много раз рассказывал (то что мог вспомнить).

Для получения дополнительной информации об интервью см.

ЗАПИСИ МОНТГОМЕРИ ГРИНА на стр. 11.

Странности Ханта

Объявление об открытых вакансиях, на которое ответил Монтгомери Грин летом 1945 года, до сих пор прекрасно сохранилось в памяти старика, как и большинство его воспоминаний до 1965 года. См. **ОБЪЯВЛЕНИЕ** на стр. 34.

Грин, который побывал в Тихом океане во время службы в морской пехоте, считал, что эта работа кажется ему идеальной. Поначалу Хант казался ему грубым, но как только он узнал о предпочтениях Ханта, то обнаружил, что человек, которого все называли тираном, был достаточно великодушен.

Монтгомери Грин свободно говорит о Ханте и его странностях:

- Хант отказывался идти куда-либо на заводе без специального освещения. Обычно это означало два больших прожектора с алюминиевым отражателем, расставленные через равные промежутки в комнате и включенные еще до того, как он вошел. Немногие могли выдержать тепло, выделяемое такими лампами, но Хант, казалось, был доволен. Он отказывался входить в комнаты, которые не были такими, если только они не были абсолютно темными. В темноте он так же чувствовал себя комфортно.

- Хант был совершенно эрудирован и с полной ясностью помнил все, что читал, слышал или видел. Он мог рисовать точные копии вещей, которые видел только один раз, и никогда не пользовался линейкой или направляющей. Все его планы были нарисованы вручную без инструментов, но выглядели идеально.

- Хант делал записи в коде странных математических символов. По его словам, он делал это, чтобы сохранить в секрете свои самые засекреченные проекты.

- Дважды Грин слышал восклицание Ханта на языке, который он не мог определить. Он говорит, что это звучало как "какой-то племенной жаргон или попросту несурезица".

- Хант спал редко. Грин может припомнить, что видел этого человека спящим только один раз за почти двадцать лет службы.

- Хант читал от трех до пяти книг в день. Даже сохраняя изнурительный график разработки продуктов, Хант велел Грину собирать определенные книги. Вначале Хант сосредоточился на политике, религии и событиях тех лет. Позже военные книги, история мировых конфликтов и устройство послевоенного мира.

- Вид крови приводил Ханта в ярость. Никто не знает почему.

- Хант питался только тщательно подготовленными овощами. Один раз в день он ел обильное количество очищенных, но в остальном неприготовленных овощей. Он ел только те овощи, которые приносил Грин.

- Офис Ханта в Адском изгибе отапливался и освещался со всех сторон специально изготовленными встроенными светильниками. Хант проводил большую часть своего времени в Адском изгибе в этой комнате, очень редко выбираясь наружу.

- Когда Хант выходил на улицу, он надевал толстую пару специально изготовленных круглых бакелитовых очков. Эти очки были окрашены в темно-желтый цвет. Грин всегда носил с собой дополнительную пару.



Бульдозер Бобкэт

Это небольшое транспортное средство, работающее на пропане, рассчитано на одного человека и предназначено для легких компаний, подъема и вспашки. Он единственный в городе, принадлежит "Бенз и Попить" и сдается в аренду для небольших местных работ. Клиффорд Поттер арендовал машину дважды: один раз, чтобы раскопать свой погреб, а второй раз, чтобы покопаться в растении Ханта.

Офис шерифа округа Инью вернул его через два дня после убийства Поттера; все еще испачканный кровью Поттера и различными высохшими телесными жидкостями.

Джарвис Грин нерешительно попытался почистить машину, но быстро потерял интерес к этой затее. Теперь Бобкэт стоит за "Бенз и Попить" в тени гаража, и воняет на всю территорию.

Бульдозер до сих пор в рабочем состоянии. И любой агент, исследующий его, у которого ИНТ выше 9, понимает, что маловероятно, что автомобиль был орудием убийства, убившим Клиффорда Поттера. Во-первых, кровь и выделения находятся на боку транспортного средства, а это означает, что Поттер должен был быть сбит транспортным средством сбоку. Даже на максимальной скорости (чуть более 8 км/ч), Бобкэт не мог нанести обнаруженных на Поттере ран. Единственная по-настоящему опасная часть машины, зубья ковша, покрыты только грязью.

Следы крови и выделений на борту машины странные. Хотя они давно и высохли, они явно состоят из нескольких отдельных слоев. Как будто кто-то нанес на транспортное средство несколько слоев биологического материала. Любой, у кого уровень науки (Биология) или наука (Зоология) составляет 70% или выше, распознает этот материал как "метку" или "маркировку" при помощи запаха, характерную для крупных хищных животных.

Создается впечатление, что большое животное неоднократно терлось о транспортное средство, разбрызгивая на нем кровь Поттера.

Кроме того, запах на транспорте является чем-то исключительным. Это не просто запах варящейся на солнце Долины Смерти крови. Пахнет аммиаком и другими, менее узнаваемыми запахами. Прозрачная жидкость высохла до тонкого блестящего блеска на поверхности. Это не жидкость человеческого тела. Агенты, взявшие образец этого вещества, могут легко его исследовать, хотя мало кто из местных поймет, в чем смысл.

Попытка Грина почистить Бобкэт дала свои результаты: была удалена единственная странная, похожая на оперение, чешуя. Она находится под бульдозером по правому краю, на краю прорези гусениц. Это трудно заметить тем кто ковыряется в двигателе или осматривает его внешне, они должны поднять на подъемнике Бобкэт или тщательно обыскать его снизу. Если они сделают это, агент с Поиском на 50% или лучше найдет этот странный образец.

Образец, похожий на перо

Этот странный, похожий на перо предмет на самом деле является частью гигантской чешуи. Он выглядит как скопление маленьких оранжевых бутонов, которые, кажется, прорастают как кончик пера. Неясно, какое существо могло его произвести, и даже специалистам в области науки (Зоологии) это не определить. Анализ ДНК образца, который займет пять дней, идентифицирует его как птицу, хотя точная идентификация невозможна. На самом деле это часть чешуи монолофозавра, существа, убившего Поттера, оставленная после того, как зверь потерял свои обонятельными железами о транспорт, чтобы пометить свою территорию.

Образец прозрачной жидкости

Это вещество оказывается высушенной до тонкого блеска мочой. Анализ ДНК и белка образца (который занимает два дня) не может определить источник, хотя, похоже он принадлежит какому-то крупному теплокровному животному. Образец также содержит две белковые цепи, ранее неизвестные науке. Из этого исследования нельзя получить никаких окончательных ответов, кроме: "Что бы это ни было, оно ест мясо".

Руины Электродинамического Завода Ханта №004

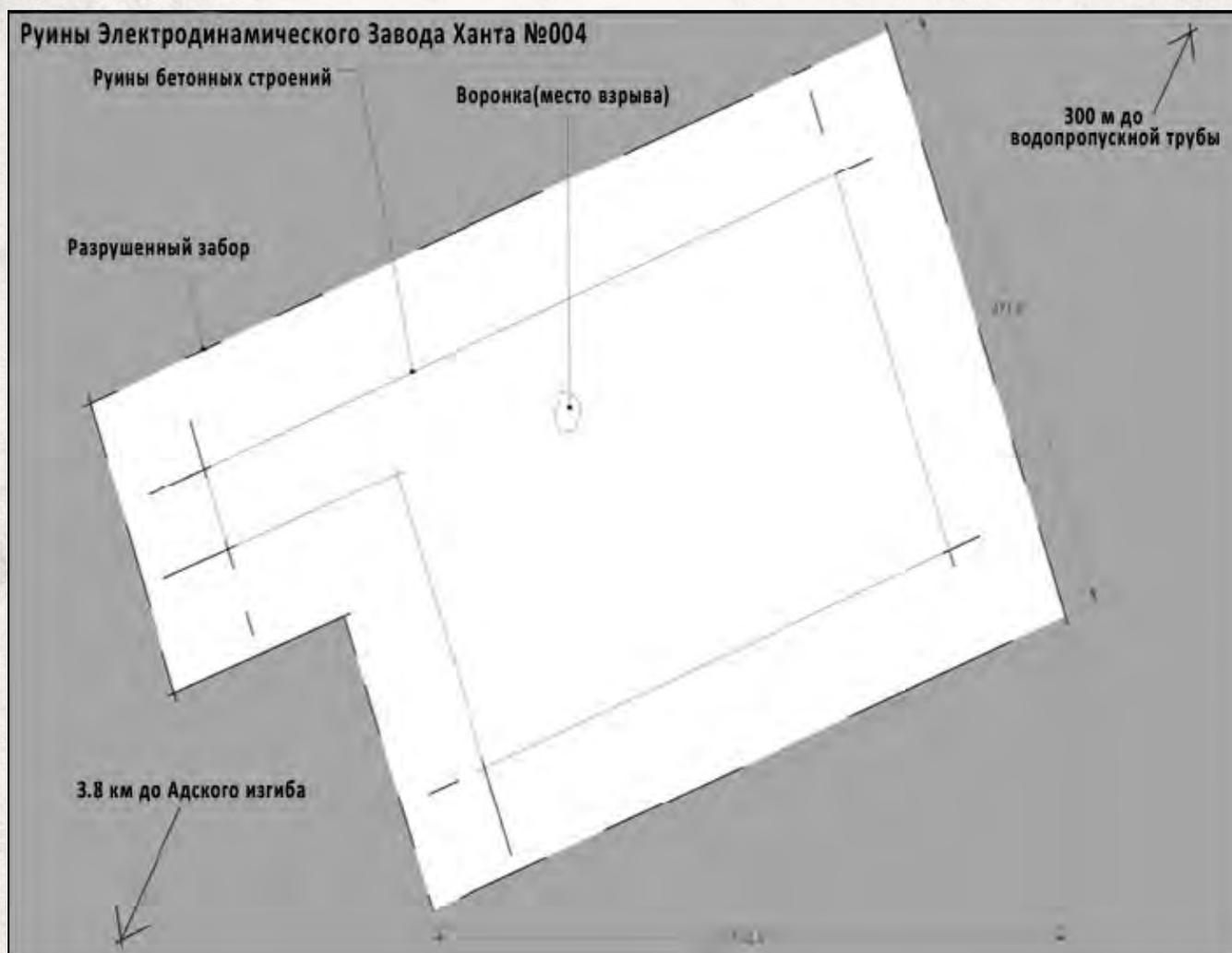
Расположенный примерно в 3,5 км от центра Адского изгиба, на руинах некогда красивой асфальтированной дороги, море разрушенного бетона — это все, что осталось от электродинамического завода Ханта № 004. В 500 метрах от развалин со всех сторон его окружает частично разрушенный сетчатый забор. Но это вряд ли сдерживающий фактор, из-за больших разрывов промежутками каждые пятьдесят метров или около того.

В руинах есть несколько странных вещей. Агенты с Наукой (Инженерное дело) или соответствующим навыком Ремесла 20% и выше замечают, что завод, скорее всего, был разрушен не взрывом, а обрушением. Агент с навыком от 50% и выше, сделает вывод что завод был уничтожен взрывом.

Какая-то огромная сила потянула здание внутрь.

Все, что осталось, — это бетонные плиты, расколотые на куски не больше трех метров, случайные металлические стойки, изогнутые какой-то огромной силой, и случайно разбросанные, разрушенные станки 1950-х годов. Прогулка по территории завода мало что дает. В подвале нет видимых входов, нет туннелей, дыр или лестниц вниз. Место выглядит опустошенным и разрушенным.

Место, где Клиффорд Поттер копал с помощью бульдозера, легко найти. Эта площадка размером шесть на десять метров, которая была тщательно очищена от щебня и покрыта следами бульдозера, следами ног и недавним мусором, таким как обертки от шоколадных батончиков и банки из-под газировки. Красная грязь под руинами завода совпадает с той, что на перчатках, найденных на кухонном столе Клиффорда Поттера. Он копал, может быть, один или два раза, и образовавшаяся дыра уходит всего на метр или полтора, ничего не раскопав.



Территория завода подозрительно незатронута в других местах. В тех местах, где по словам Поттера он мог "выкапывать металлические трубы", ничего нет. Вокруг раскопок нет металлических труб — вообще никакого металла, кроме скрученной стали, запутавшейся в бетоне.

Означает ли это, что Поттер скрыл другие участки раскопок или нашел металл где-то еще, неясно. Умные агенты немедленно начнут обыскивать окрестности завода.

Канализационная труба

В 1,5 км к северо-западу от руин, где холм имеет склон на восемь метров и более вниз, находятся водосточные трубы соединенные с подземными сооружениями завода Ханта. Водосточная труба, представляет собой бетонную трубу размером четыре на четыре метра, которая выступает из холма и углубляется в недры земли, ведя в сторону завода.

Водопропускная труба утопает в зелени — маленьких растениях с одним красным цветком на каждом стебле. Они растут по одиночке, вдоль не сильного потока грунтовой воды, которая исчезает в выжженной земле примерно в пяти метрах от труб. В этом районе пахнет цветами и сыростью. Любой, у кого есть хотя бы 50% навыка Натуралиста, такого как Наука (Ботаника) или Выживание, понимает, что все это очень необычно.

Отпечаток следа

Частичный отпечаток следа монолофозавра (см. **УБИЙЦА** на стр. 25) можно найти в грязи у труб. Этот огромный отпечаток легко принять за разводы на грязи. Если агенты невнимательно осматривают это место, они заметят след только с **ИНТ** 16 или выше — и то только если они сделают бросок на Удачу, чтобы случайно не испортить отпечаток наступив в него. Если агенты тщательно обыскивают трубы и место вокруг них, они находят отпечаток.

Сам отпечаток огромен, но показывает только пятку существа. Если слепок отпечатка сделан и изучен, кто-то с криминалистической экспертизой 50% или выше может сказать, что какой бы ни был отпечаток, существо весит от 600 до 650 килограммов. Изучение следа не покажет ничего, кроме того что отпечаток напоминает след животного.

Цветок вне времени

Крошечные красные цветки (около 10 см.) представляют собой сбивающий с толку вид растений, но только при внимательном рассмотрении кем-то с Наукой (Ботаникой) на уровне 20% или выше. Они относятся к никогда ранее не встречавшемуся типу и кажутся несколько примитивными: сосудистые, папоротниковидные растения, размножающиеся спорами, а не семенами. Их цветы ароматны, но аромат оставляет горькое послевкусие во рту.

Агенты, тщательно осматривающие растения, замечают множество насекомых, летающих вокруг растений. Тщательный осмотр земли, окружающей эти цветы, позволит обнаружить покрытые спорами трупы сотен жуков. Растения выделяют химическое вещество, от которого жуки теряют сознание. Бессознательные насекомые медленно покрываются спорами, создавая богатую среду для роста.

Образцы этого цветка вызовут настоящий ажиотаж в любом вузе, ведь они явно не изучены. Но это не будет столь громкой новостью, как, скажем, разоблачение стрекозы Меганевры.

В трубе

Бетонная водосточная труба, ведущая под землей к заводу, довольно большая (четыре метра в окружности). Агенты, успешно прошедшие тест на Бдительность, могут слышать странный шум. Его нелегко описать — он звучит как эхо-щелчок. Он становится громче и тише с течением времени. Звук механический или электронный.

В водосточной трубе медленно течет теплая вода глубиной около 5 см. Стены покрыты темно-зеленым мхом примерно до бедра. Кажется, что вода движется циклами, немного увеличивая скорость и повышая и понижая уровень каждые несколько минут.

Счетчик Гейгера

Далеко в туннеле, лежит приспособление, соединенное толстыми проводами с аккумулятором, который стоит на перевернутом ящике из-под апельсинов на полу. Это источник загадочных щелчков, раздающихся эхом по трубе. Устройство похоже на старые внутренности радиоприемника, переделанные для какой-то другой цели. Любой, кто преуспел в тесте **ИНТ** или у кого есть какой-либо связанный с радиацией навык Ремесла или Науки на уровне 20% или выше, распознает его как счетчик Гейгера.

Поттер собрал устройство после того, как его первый продолжительный визит закончился головными болями и тошнотой, тогда он пришел к выводу что страдает от радиационного отравления.



Еще два аккумулятора валяются в стороне, и они явно здесь давно.

Устройство издает мелкие щелчки через единственный подключенный вручную динамик. Эти щелчки увеличиваются или уменьшаются в течении продолжительного времени; захлестывая внезапным натиском шипения и щелчков, а затем так же внезапно затухая до едва слышимого пощелкивания.

Те, кто внимательно слушает устройство в течение длительного времени (более двух часов) и успешно проходит проверку на **ИНТ**, приходят к выводу, что в щелчках есть какая-то закономерность. Каждые 27 минут шум нарастает, а каждые 11,5 минут после этого, падает почти до нуля. Это дает агентам 15,5 минут относительно "чистого" воздуха в туннелях для исследования, прежде чем снова вспыхнет радиация. Закономерность очень предсказуема, и ее легко рассчитать по времени.

Те, кто проникнут в туннель во время "понижения", подвергаются серьезному радиационному отравлению. Каждый Агент в туннелях в течение этого промежутка времени, должен пройти проверку **ТЕЛ** на -20% или получить 1D6+2 урона **ОЗ**, а так же пострадает от тошноты, головных болей и общего недомогания в течение следующих 1D6 дней. Сначала симптомы кажутся легко переносимыми, но эти эффекты проявляются через несколько минут, часов или даже дней после воздействия, на усмотрение Куратора.

Те агенты, которые проигнорируют счетчик Гейгера, и те кто пробудет в туннеле дольше одного «подъема» под излучением, должны пройти проверку **ТЕЛ** на -40% или получить 1d10+2 урона **ОЗ**, и безвозвратно потерять 1d20 пунктов **Телосложения** в течение следующих нескольких дней. Если это снижает телосложение агента до нуля, агент умирает от тяжелого радиационного отравления. Скрыть это будет сложно.

Любое отделение медицинской помощи распознает и немедленно сообщит о признаках тяжелого радиационного отравления. (См. **ВМЕСТО НАСТОЯЩИХ ФЕДЕРАЛОВ** на стр. 25.)

Пещеры

Водопропускная труба проходит под тем, что когда-то было заводом, и через несколько сотен метров упирается в большую открытую цементную комнату, примерно 10 на 14 метров, залитую водой и наполненную странными растениями. Водопропускная труба когда-то служила дренажным туннелем для этой большой комнаты, но в результате взрыва 1952 года железобетонная стена была разрушена, и теперь из двух областей образовался единый туннель.

Чтобы добраться до большой комнаты, Агенты должны взобраться по ряду разрушенных бетонных конструкций, влажных от теплой воды. Каждый должен пройти проверку **Ловкости** на -20% или проверку **Атлетики**, в зависимости от того, что лучше, иначе в результате несчастного случая он получит 1D4 повреждений.

Пещеры и главные ворота довольно большие — намного больше, чем можно было бы ожидать. Те, кто оглядывается назад, могут ясно представить, как крупное существо, могло легко пробраться через ворота, пройти вниз по туннелю и выйти через водосточные трубы. В туннеле темно и только перед входом в комнату висит лампа подключенная к новому аккумулятору.

Ворота

Ворота представляют собой каменную арку размером 3,83 м на 3,83 м с прорезями на левой стороне большого портала. Он наклонен вперед под углом 12 градусов и зажат обломками.

Камень странный. Это глубокое черное вещество, похожее на Талькохлорит или так называемый - мыльный камень. Это вещество почти с металлическими свойствами, не идентифицируемое современной наукой. Каждая прорезь на этой стороне подходит для золотого куба; верхний слот пустой. (Из него куб Поттера.) Хоть почти вся "арка", а также самый верхний слот куба, свободны от завала, правая часть ворот скрыта мелкими обломками. Однако из-за геометрической конструкции ворот, почти сразу становится ясно, что под обломками есть другие кубические слоты.

В двух слотах на правой стороне находятся два одинаковых куба, погребенных под чрезвычайно тяжелыми кусками разрушенных стальных балок, камня и каменной кладки. Есть свидетельства того, что кто-то (Поттер) пытался докопаться до этих кубов.

Ворота идеально соответствуют рисунку на последней странице блокнота Клиффорда Поттера.

Сами ворота завораживают. Арка заполнена глубоким серым туманом, очень похожим на пар. Есть что-то странное в том, как стелется туман; время от времени кажется, что он кружится, извивается и застывает в крошечные гроззовые скопления облаков, но никогда не уплывает далеко от камней, прежде чем испариться. При первом посещении сверхъестественная аномалия потрясает агентов на 0/1D4-1 ОР.

Фото и электронная аппаратура, более сложная чем карманный калькулятор, сразу выходит из строя в пределах видимости ворот.

Каждые 3,5 минуты поток чистой теплой воды(едва ли 2,5 см глубиной) льется изнутри ворот. Поток течет по туннелю и выходит из бетонной трубы. Когда это происходит, туннель наполняется сильным запахом растительности джунглей. При первом контакте с запахом или водой, агентов потрясает на 0/1D6-1 ОР.

Изначально врата были засыпаны во время обрушения, но в течение десятилетий в пространственно-временном континууме происходили тонкие сдвиги, поскольку один из кубов, используемых для управления устройством, медленно смещался.

9 октября, два года назад, врата самопроизвольно активировались, после того как куб, найденный Клиффордом Поттером, естественным образом выпал с места. Эта случайная активация сожгла последнюю энергию, вызвавшую неисправность 1952 года. На короткий период, благодаря этому потоку, каменноугольный и юрский периоды соединились неразрывными воротами в 21 век.

Произошедший подземный взрыв остался незамеченным для города в целом — была зарегистрирована сейсмическая активность, но она была настолько слабой, что источник почти невозможно обнаружить — сдвиги от землетрясений, очистили часть туннелей от обломков. Кроме того, ворота теперь были активны, и создают циклическую связь между различными периодами земной истории.

Снаряжение

Снаряжение Клиффорда Поттера разбросано по небольшой расчищенной площадке вокруг ворот. Часть вещей лежат на куче щебня, вдали от небольшого ручья воды.

На щебне лежит армейская сумка, наполнена различными сломанными электронными приборами. Есть видеокамера Сони, которая не работает (любая электроника внутри, повреждена каким-то электромагнитным ударом).

Рядом так же валяется магнитофон с похожими повреждениями и даже старая фотокамера Кодак с фотовспышкой, заполненная пленкой. Сама пленка "размыта" влагой и не подлежит восстановлению (из-за передержки в излучении). Как ни странно, эта камера настроена на таймер и привязана к 1,5-метровой палке.

Использование ворот

Ворота — это устройство для путешествия в прошлое. Первоначальная попытка активировать его в 1952 году привела непосредственно к уничтожению завода Ханта; но этот взрыв "сжег" большую часть избыточной энергии, произведенной плохо изготовленным золотым кубом. Он был разработан для путешествия только в один временной период, Палеозойскую эру. 279 миллионов лет назад — был расцвет культуры Змеелюдей, — но из-за ошибок в конструкции куба, портал не мог "настроиться" на этот период. (Эти ошибки и привели к первой неисправности.)

Живые существа проходящие сквозь портал, незамедлительно "Иссушаются"(теряя часть влаги организма) на 1 очко **ВОЛ**. Неорганический материал можно без труда протолкнуть и вытащить через портал, до тех пор пока тела Агентов не касаются тумана.

Умные агенты могут попытаться "спасти" пойманных в ловушку напарников, оказавшихся на другой стороне портала, бросая через него припасы, веревку или какое-либо другое приспособление, точно так же, как Клиффорд Поттер пытался сфотографировать прошлое за порталом с помощью камеры привязанной к палке. Однако с этим есть большая проблема. Со времени последнего сдвига, два года назад, из-за неевклидовой природы ворот каждое "нарушение" периода времени происходит за несколько микросекунд до его реальной временной линии. Агенты на дальней стороне никогда не увидят еще одну линию времени; нахождение там представляют собой последнюю и единственную точку в настоящий период времени; предыдущие проникновения через портал, так же никогда не "заглянут" в происходящую данный момент временную линию за порталом.

Те, кто достаточно глуп, чтобы попытаться пройти через ворота, получают то, что ищут - приключения. В настоящее время ворота перемещаются между двумя периодами времени: поздним юрским периодом, почти 150 миллионов лет назад (это источник воды, цветов, монолофозавра и запах из портала), и Кембрийским периодом, почти 542 миллиона лет назад.

Теперь, в отличие от события прошлых лет, которое высвободило энергию, путешествие через врата стало односторонним. Сначала через ворота проходили растения и живые существа, но теперь через них просачивается только вода и радиация. В прошлое можно только войти, вернуться из него, нельзя.

Оба периода представляют невероятную опасность для любого, кто прошел через ворота. Агент, входящий в портал, переносится в один из двух периодов времени.

Жизнь в Юрском периоде

Агенты, оказавшиеся в Юрском периоде, немедленно теряют 1d10+2 ОР, так как понимают, что на этой стороне нет клубящегося тумана и ворот не существует. Пути назад нет. Если кто-то прошел, держась за один конец цепи или веревки, то они полностью обрываются.

Даже по истечении фиксированного периода времени в 3,5 минуты ворота не появляются снова; это путешествие через портал в один конец. Поздравьте их, они теперь ископаемые при раскопках.

Они оказываются посреди пышной, покрытой папоротником долины, протекающей у небольшого ручья. Здесь невероятно тепло и влажно.

Ландшафт покрыт хвойными деревьями, саговниковидными растениями и всевозможными огромными и кажущимися инопланетными папоротниками. Вокруг жужжат огромные жуки, и они без проблем попытаются полакомиться агентом (1d4–2 урона, при встрече 0/1 ОР). Район наводнен всеми видами жизни, включая явно давно вымершие формы жизни.

Время от времени что-то огромное и неуклюжее пробирается сквозь густые джунгли. Те, кто избегает этих звуков (это легко сделать) могут выжить, может быть, день или два, после чего они подвергаются различным заболеваниям, вызванным древними бактериями, простейшими и другими микроскопическими существами, опасными для человеческого организма. Из-за обезвоживания и диареи их смерть будет длительной и мучительной.

Те, кто слишком долго перемещается (вместо того, чтобы оставаться на месте и "залечь на дно"), сильно шумят. Издавая такой шум, агенты столкнутся с аллозавром, монолофозавром или каким-либо другим ужасным существом и очень быстрым концом жизни.

Жизнь в Кембрии

Как и в случае с Юрским периодом, Агенты находятся во враждебной среде и пути назад нет. Осознание происходящего, вынуждает их потерять 0/1d10+2 ОР.

Окружение странное. Небо глубокого и ясного пурпурного цвета, переходящего в черный. Воздух густой, влажный и теплый. Агенты оказываются в бесконечной череде неглубоких водоемов, а так же невысоких грязевых образований, кишачих крошечными морскими организмами, такими как ракообразные, планктон, водоросли и другие древние формы жизни.

Невероятно близко к земле видна огромная Луна, ее кратерные образования выглядят совсем не так, как привыкли видеть с земли Агенты.

Хотя им, скорее всего, будет не до этого, ведь их поразит высокий уровень радиации (этот период является источником радиации в туннелях под заводом). Через несколько часов они погибнут от сильного радиационного отравления, за 542 миллиона лет до своего рождения.

Изменение конфигурации ворот

Три золотых куба, каждый из которых отмечен шестью символами, определяют, в какой период времени открываются ворота. Портал всегда открывается на планете Земля и всегда в одном и том же месте (в разный период времени). Он питается от энергии, содержащейся в живых существах (ВОЛ).

Закреть ворота так же просто, как удалить два других золотых куба или вставить золотой куб Клиффорда Поттера в пустой слот символом Асы («Запад», «Конец», «Последний»), указывающим наружу. Если это сделать, то туман мгновенно рассеется, и с другой стороны арки можно будет увидеть разрушенные стены из металла и камня. Радиация и поток воды, немедленно прекращаются.

Варианты по эффекту от размещения куба Поттера, в пустом слоте с любым из других пяти символов, приведены ниже.

СУУ: Комната тут же начинает нагреваться с невероятной скоростью. Через минуту в комнате 140 градусов, а те, кто остался, должны пройти тест ТЕЛ на -20%, чтобы не потерять сознание. Те, кто потерял сознание или не смог сбежать, немедленно получают урон 1D6 ОЗ за ход. В конце концов, жар поднимается до такой степени, что золотые кубы плавятся, а ворота выходят из строя.

ШЭ: Раздается хлопок, когда куб ставится на место. Кажется, ничего не меняется, хотя радиация и вода перестают заполнять туннель. Это промежуточная функция, "пауза", называйте как хотите. Ворота бездействуют, но готовы к активации.

СЭЖ: Раздается грохот, и через ворота с большой скоростью начинает всасываться воздух. Все присутствующие должны пройти проверку ЛОВ на -20%, иначе потеряют равновесие и получают 1D4 урона. В конце концов, по мере того, как давление медленно увеличивается, туннель начинает грохотать. Через две-три минуты вся водопропускная труба рухнет сама собой. Любой внутри него будет придавлен и убит. Ворота закроются до тех пор, пока их не активируют снова.

СЭХ: Когда-то в прошлом ворота открывались под водой. Взрывная волна морской воды за считанные секунды наполняет комнату, сбивая агентов с ног. Каждый агент, не прошедший немедленный тест на плавание, тонет в оглушительном потоке. Живых и мертвых агентов смывает в водопропускную трубу волна морской воды. Настоящие федералы, скорее всего, придут в скором времени, так как морская вода начинает заполнять пустыню посреди Долины Смерти. Закрытие ворот в этот момент становится невозможным без мощной взрывчатки, которая полностью обрушит туннели и перекроет источник воды.

ШИ: Пульсация в пространственно-временной линии, сотрясает комнату. Туннель начинает смещаться, комната содрогается от странной смеси землетрясения и случайных будто "покадровых" вспышек. Агенты подвергаются причудливым и одновременно пугающим эффектам — кажется, что вещи растягиваются, время замедляется, после ускоряется, а в промежутках и вовсе останавливается на мгновения. Чтобы сбежать, каждый Агент должен пройти тест на **ИНТ**, преодолевая эти эффекты, будто проходя сквозь потоки времени. В течение нескольких минут разлом закрывается и туннель рушится, будто затягивая пространство территории под заводом, в черную дыру. Все, кто находился в туннеле в это время, будут убиты.

Убийца

Убийца из Адского Изгиба не человек. Это существо проникло из Юрского периода - монолофозавр, прошедший через портал в руинах под электродинамическим заводом Ханта № 004.

Этот динозавр является "двоюродным братом" аллозавра и имеет поразительный красно-зеленый цвет. На первый взгляд это огромная нелетающая птица размером с пикап. Его маленькие предплечья усеяны оранжево-зелеными перьями, которые тянутся вдоль спины. Совершенно очевидно, что это хищник и он убийца — его челюсти заполнены двухдюймовыми зазубренными зубами, а морда разделена одним тупым рогом. Его маленькие передние конечности также вооружены десятисантиметровыми крючкообразными когтями.

Это также определено не ящерица. Он теплокровный и связан больше с птицами, чем со змеями. Он быстрый и, если необходимо, тихий. Это опытный охотник наравне с крупным львом или рысью. Он может выследить, унюхать и настичь почти любую жертву с безжалостной эффективностью. Он ведет ночной образ жизни и спит в любой темной пещере, которую сможет найти. Обычно его можно найти бродящим в окрестностях, в течение часа после захода солнца, и вплоть до двух-трех часов до восхода.

Он считает водопропускную трубу под разрушенным заводом своим "домом", и охотится в широком многокилометровом радиусе, окружающем Адский Изгиб.

Как и любой хищник, он метит свою территорию — как запаховыми железами, расположенными на его морде возле рога (как пример следы крови и аномальный материал, найденные на бульдозере Бобкэт на первом месте убийства), так и мочой.

Он не бесстрашен. Эти динозавры жили во времена, когда чем больше, тем лучше, и он быстро учится избегать вещей, которые больше или громче его. После встречи с автомобильной сигнализацией на туристической стоянке Адского Изгиба, впервые побывав в двадцатом веке, он научился избегать городов и дорог, предпочитая охотиться в дикой местности. Он не любит запах бензиновых двигателей и транспортных средств и по возможности избегает их. Его можно быстро отпугнуть от охоты, как с помощью боли, так и даже шокирующим звуком. Шумный выстрел крупнокалиберным оружием или даже гудок проезжающей по трассе фуры, может спугнуть его и направить искать другое место для охоты или даже более легкую добычу.

Тем не менее, увидеть бегущую двухметровую птицу будет более чем достаточно, чтобы разогнать даже самых стойких агентов. Немногие могут мыслить ясно, сталкиваясь с отголосками Юрского периода, особенно в такой местности, как Долина Смерти, которая изобилует пещерами, холмами и каньонами, достаточно большими, чтобы легко спрятать такого зверя. Монолофозавр чувствует себя в Долине Смерти как дома. Пока люди продолжают бродить по его территории, он вполне доволен оставаться там и продолжит вести охоту.

- » ДЛИНА: почти 5 метров.
- » ДЛИНА ЧЕРЕПА: 63 см.
- » ВЕС: 610 кг.
- » ПЕРИОД: Юрский период (от 206 до 144 миллионов лет назад)

Осложнения

В этом расследовании полно ловушек, которые могут сработать против плохо подготовленных или медлительных агентов. Говоря о глупости Агентов, нужно принять во внимание, какие решения они принимают: сообщат ли они об обнаружении радиоактивного золотого куба или крупной мухи возрастом 300 миллионов лет другим участникам событий или местным властям? Или они просто врываются, как слоны в посудную лавку, и грубо превышая свои законные полномочия проводят расследование? Слишком много людей замешано в этом деле, и все они, так или иначе, хотят знать что происходит.

В дело вступают настоящие федералы

Если агенты выходят за рамки своих юридических полномочий и не имеют защиты официальной Программы Дельта Грин (см. **ДЕЛЬТА ГРИН В САКРАМЕНТО** на стр. 5), офис ФБР в Сакраменто назначит в их команду "агента-консультанта", который будет пытаться следить за каждым шагом.

Этот агент никогда не будет отставать от них больше, чем на несколько шагов, делая заметки и суя свой нос во все аспекты расследования. Это значительно усложнит "нарушение закона" при ведении дела.

Пока консультирующий агент не увидит нечто сверхъестественное (например динозавра бегущего по Долине Смерти), будет очень трудно что-либо сделать. Когда он увидит что-то необъяснимое, Агенты должны сделать бросок **Удачи**. При удачном броске, агент-консультант будет держать ситуацию в секрете. При неудачном, он сообщает обо всем своему начальству.

Если агенты сообщают о какой-либо радиоактивности, появляется вся оперативная группа ФБР (вместе с мобильным командным центром). Министерство внутренней безопасности будет предупреждено, а их агенты начнут прочесывать город в поисках других источников радиоактивности, и эта история попадет в национальные новости.

В любом случае, Слотин и помощник специального агента Терк превращают операцию в цирк для СМИ, пока Дельта Грин не вмешается более активно; см. **ПРОГРАММА ВЫЗЫВАЕТ ИНТЕРЕС** на стр. 5. А до тех пор, Куратору нужно прикинуть сколько правительственных служащих выставлено у портала под заводом Ханта, и сколько из них будет или уже съедено монолофозавром.



Посланник Великой Расы

Агенты, которые начинают возиться с воротами (например, отправляя живую жертву или экспериментируя с комбинациями кубов), вскоре будут преследовать другую силу. Великая раса Йит — это инопланетные существа, способные перемещать свой разум сквозь время и пространство. Они посылают разум одного из своих псиоников занять тело 17-летнего старшеклассника из Фарго, Северная Дакота — Майкла Граннинга. Он приезжает в Адский Изгиб, чтобы отрегулировать ворота.

Великая Раса заботится о сохранении шаткой линии времени, которая в далеком будущем позволяет им сбежать из прошлого в ульеподобные разумы насекомоподобных в далеком будущем. Активация Агентами ворот Адского Изгиба внесла незначительные изменения, из-за которых временная шкала сбилась с курса. Посланник Великой Расы не хочет причинять Агентам вреда, но сделает все необходимое, чтобы исправить тот вред, который они невольно причинили.

См. Будущее/Совершенное Часть 4, чтобы узнать больше о Великой Расе Йит.

Наблюдательные агенты могут заметить Граннинга при проверке **БДИТЕЛЬНОСТИ** с -20%. Молодого человека можно увидеть в Адском Изгибе всего через несколько часов после того, как Агенты "взломали" ворота. Великая раса отправляет его туда до того, как происходит вмешательство Агентов, так что он уже находится в Адском Изгибе, когда это происходит. Ухмыляясь, у него непроницаемое лицо и странный вид. Его одежда неряшлива и надето что попало. Хотя и кажется, что он прекрасно понимает по-английски, его голос звучит странно неуверенно.

Граннинг припарковался возле Адского Изгиба и затаился в старом почти сгнившем пикапе Форд, на котором приехал из Фарго. Внутри находится мешанина из различной выпотрошенной и реконструированной бытовой электроники, превращенной невероятными умами Великой Расы в технологии, опережающие современную Землю на столетия.

Граннинг пытается пробраться к воротам незамеченным — что, как мы надеемся, агенты смогут не оставить без внимания — после чего постарается установить сложное электронное устройство снаружи бетонной комнаты. Это устройство состоит из бывших в употреблении деталей швейной машины, микроволновой печи, переговорного устройства и домашнего компьютера. Оно предназначено для "компенсации" любого ущерба, причиненного Агентами текущей временной линии, при восстановлении петли времени Великой расы.

Какой бы ни была машина, она нечто большее, чем какая-то странная коробочка на колесах. Мигающие лампочки, нечетное количество колес и движения механических элементов, которые точны, как швейцарские часы.

По компьютерному оборудованию можно отследить владельца устройства прямо до Майкла Граннинга из Фарго, Северная Дакота. После нескольких часов езды машины в странной манере перед воротами, она перестает работать и больше никогда не активируется. Ничего существенного из этого почерпнуть нельзя, это необъяснимо и сложно для понимания.

Если Агенты (или местная полиция) попытаются задержать посланника Великой Расы, существо не будет сопротивляться. Оно показывает что-то похожее на гибридный пульт от гаражных ворот и сотового телефона, скрепленных клейкой лентой, и открывает огонь. Оказывается, это молниеносная пушка.

Тем не менее, из-за странного дискомфорта в человеческом облики, посланника Великой расы легко убить. Если это произойдет, псионик Великой расы будет управлять сознанием случайных людей до тех пор, пока их миссия у ворот не будет завершена.

Если посланнику в теле Граннинга удастся "настроить" ворота, инопланетянин покидает планету. Майкл Граннинг в ужасе просыпается в Адском Изгибе, штат Невада, в тысячах километров от дома.

История Майкла Граннинга

Майкл Граннинг был обычным 17-летним старшекласником из Фарго, Северная Дакота, который исчез всего за несколько дней до того, как агенты взломали ворота. Он был тихим, счастливым молодым человеком, который работал в местном бакалейном магазине, жил с матерью и водил пикап Форд 1976 года выпуска.

Его исчезновение очень подозрительно и является главной новостью в Фарго. Если его обнаружат живым в Адском Изгибе, история относительно быстро забудется (радостные новости редко упоминаются). Однако если его убьют федеральные агенты в Адском Изгибе, образно говоря - "дерьмо прилетит в вентилятор". (См. **ВМЕСТО НАСТОЯЩИХ ФЕДЕРАЛОВ** на стр. 25.)

Спойлеры для Будущее/Совершенное

Что происходит в общей арке кампании Будущее/Совершенное? Хороший вопрос. Держите эту информацию от ваших игроков подальше. Кроме того, даже Куратору не обязательно знать, что происходит в общем сюжете (на самом деле, иногда будет лучше, если вы этого не знаете!), чтобы представить события Будущее/Совершенное часть 1.

В 1923 году необразованный пьяница из маленького городка по имени Артур Хант решил выкопать один из небольших Змеиных курганов в Честере, штат Огайо. Коренные американцы построили эти курганы в далеком прошлом, и многие местные жители верили, что в них можно найти сокровища.

Удивительно, но Хант обнаружил в кургане золотой саркофаг, его как будто тянуло к нему. Вместо того, чтобы содержать в "коллекции" разные ценности или сокровища, он содержал спящую форму Человека-Змея Ксикласа, запечатого в стагисе почти на две тысячи лет.

Освободившись от удерживавшего его заклинания, существо поднялось и поглотило Ханта. Благодаря нечеловеческой магии оно приняло его форму, став им самим. Понимая, что млекопитающие давно заполнили земной шар, Ксиклас приступил к созданию врат на допотопную Землю, дом цивилизации Человека-Змея. В их нецивилизованное время на эту задачу ушли бы десятилетия.

Внешнему миру казалось, что Хант, которого большинство считало болтливым идиотом, внезапно стал невероятно умным отшельником.

"Хант" за несколько недель поглотил большую часть библиотеки Честера, штат Огайо, и быстро понял примитивную гегемонию млекопитающих, установившуюся в современную эпоху. "Хант" основал компанию "Хант Электродинамика" и начал звездный путь к власти в качестве владельца бизнеса, запатентовав десятки устройств, которые, как считалось, намного опережали свое время (На самом деле, эти устройства были самыми рудиментарными технологиями Человека-Змея).

Вся компания была сформирована с единственной целью: построить врата, которые позволили бы Ксикласу привести других себе подобных, из далекого прошлого на современную Землю. К 1940 году "Хант" построил объект в Адском Изгибе, штат Калифорния, где должен был построить ворота. Он выбрал это место еще и из-за температуры, которая для его офидианской биологии оказалась более комфортной, чем в Огайо.

Небольшая группа людей немного понимала, что "Хант" был готов — огромное количество материалов и компонентов, необходимых для ворот, требовало человеческих сообщников. Никто по-настоящему не понял предназначения устройства или истинной личности «Ханта», хотя у некоторых были свои подозрения. Один из этих людей, Томспон Макафи, знал, что в Ханте есть что-то неестественное и что устройство, которое он строит в Адском Изгибе, бросает вызов земной науке.

В 1952 году "Хант" был готов активировать свои ворота. К сожалению, один из специально сконструированных кубов, образующих портал, был обработан неправильно. Человек, сконструировавший его, ошибся на несколько микронов, и результаты оказались катастрофическими.

Портал активировался и тут же вышел из строя, разорвав ткань пространства и времени. Он мгновенно разорвал завод на две части и убил всех внутри, включая Ксикласа.

Оставшиеся кубы были погребены в развалинах завода.

Макафи, который помогал «Ханту» в создании устройства, теперь использовал незаконно собранные «Хантом» материалы (включая почти тонну золота из неизвестных источников) для покупки компании. После изучения того, что осталось от других рисунков Ханта в Нью-Йоркском офисе, а также его странной коллекции старинных книг, Макафи пришел к выводу, что происходит что-то явно паранормальное. Он давно подозревал, что с «Хантом» что-то не так, и видел вещи, которые подтверждали его подозрения. К концу 1960-х годов, в ходе дальнейших исследований в этой области, Макафи пришел к выводу, что Хант вовсе не человек, а своего рода инопланетянин.

Макафи приступил к воспроизведению устройства, которое «Хант» строил в пустыне. В конце концов, он был правой рукой Ханта и участвовал в проекте с самого начала. Чертежи и спецификации устройства остались в сейфе Ханта в Нью-Йорке.

К 1977 году, когда Уильям Лэсситер возглавил компанию "Хант Электродинамика", новые ворота уже строились полным ходом, и Лэсситер полностью осознавал их значение. Небольшой городок Даксбери, штат Пенсильвания, был домом для новых ворот. К 1986 году врата были активированы, и Лэсситер и его компания исследовали глубины земной истории, путешествуя во времени в эпохи, совершенно неизвестные человеку. Несмотря на сложности инопланетной науки, "Хант Электродинамика" раскрыла тайну портала времени.

ОБРАЗОВАНИЕ: Международный эксперт в криминалистике.
НАВЫКИ: Бдительность 46%, Атлетика 60%, Бюрократия 62%, Информатика 55%, Криминология 50%, Вождение 55%, История 39%, Агентурная Разведка 60%, Право 50%, Окультизм 22%, Наука (биология) 22%, Наука (химия) 36%, Поиск 50%.

АТАКИ: Рукопашный бой 60% (урон 1D4)
Пистолет Glock 22 выпущенный ФБР, 54% (урон 1D10)

ПРИМЕЧАНИЯ: Три операции Дельта Грин за последние шесть лет: расследование инопланетной активности, расследование культа Йо-семитизма и погоня за копией De Vermis Mysteriis.

Специальный агент Кимберли Тралвейн, ФБР

Ветеран Дельта Грин, 43 года. Белая женщина с каштановыми волосами и голубыми глазами, высокая и в отличном физическом состоянии.

**СИЛ 10 ТЕЛ 18 ЛОВ 16 ИНТ 16 ВОЛ 15 ХАР 12
ОЗ 14 ОР 65 ТН 60**

СВЯЗИ: Родители 7, коллеги из ФБР в Сакраменто 6, церковная семья мормонов 8, специальный агент Грюнберг 10.

ОБРАЗОВАНИЕ: Магистр клинической психологии. **НАВЫКИ:** Бухгалтерский учет 21%, Антропология 41%, Легкая атлетика 55%, Бюрократия 42%, Ремесло (кулинария) 22%, Криминология 50%, Уклонение 35%, Информатика 67%, Вождение 50%, Иностраный язык (латынь) 12%, Агентурная разведка 55%, Закон 55%, Убеждение 43%, Психотерапия 50%, Наука(Химия) 44%, Поиск 53%.

АТАКИ: Рукопашный бой 60% (урон 1D4-1).
Пистолет Glock 22 выпуска ФБР 51% (урон 1D10).

ПРИМЕЧАНИЯ: Три операции Дельта Грин за последние шесть лет: расследование активности инопланетян, расследование культа Йо-семитизма и погоня за копией De Vermis Mysteriis.

Специальный агент Льюис Макамура, ФБР

Неопытный агент Дельта Грин, 38 лет. Мужчина японско-американского происхождения, с черными волосами и зелеными глазами, крепкого телосложения.

**СИЛ 14 ТЕЛ 17 ЛОВ 12 ИНТ 16 ВОЛ 14 ХАР 15
ОЗ 16 ОР 63 ТН 56**

СВЯЗИ: Отец 15, бабушка 15, лучший друг детства 11.

ОБРАЗОВАНИЕ: Международный эксперт в криминалистике.

Характеристики персонажа для Будущее/Совершенное часть 1

Специальный агент Кларк Грюнберг, ФБР

Руководитель команды Дельта Грин, 44 года. Белый мужчина с седыми волосами и зелеными глазами, высокий и атлетичный.

**СИЛ 14 ТЕЛ 16 ЛОВ 12 ИНТ 14 ВОЛ 17 ХАР 14
ОЗ 15 ОР 72 ТН 68**

СВЯЗИ: брат и сестра (как группа) 8, старый партнер ФБР в нью-йоркском офисе 12, сын-подросток 9, специальный агент Тралвейн (Дельта Грин) 9.

НАВЫКИ: Атлетика 50%, Бюрократия 34%, Информатика 71%, Криминология 60%, Вождение 54%, Иностраный язык (японский) 31%, Криминалистика 70%, Агентурная разведка 60%, Право 43%, Наука (химия) 61 %, Поиск 60%.

АТАКИ: Рукопашный бой 50% (урон 1D4).

Пистолет Glock 22 выпуска ФБР 53% (урон 1D10).

ПРИМЕЧАНИЯ: Помогал Грюнбергу и Тралвайну в погоне за копией De Vermis Mysteriis.

Майкл Граннинг

Посланник Великой расы в случайной оболочке 17-летнего подростка. Белый молодой человек, немного крупного телосложения, с каштановыми волосами и голубыми глазами.

СИЛ 16 ТЕЛ 3 ЛОВ 5 ИНТ 18 ВОЛ 18 ХАР 3
ОЗ 10 ОР н/д ТН н/д

СВЯЗИ: н/д

НАВЫКИ: Информатика 99%, Ремесло (Электроника) 81%, Иностраный язык (английский) 50%, Иностраный язык (Немецкий) 22%, Иностраный язык (русский) 22%, Наука (химия) 61%, Наука (физика времени) 99%.

АТАКИ: Рукопашный бой 20% (урон 1D4).

Молниеносная пушка 53% (урон 1D20+4).

ПРИМЕЧАНИЯ: Перечисленные характеристики относятся к агенту Великой расы в теле Граннинга.

ЕСТЕСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МАЙКЛА:

СИЛ 11, ТЕЛ 9, ЛОВ 10, ИНТ 12, ВОЛ 10, ХАР 9, ОР 50, ТН 40

У него есть связи с семьей и друзьями в Фарго.

Джарвис Грин

Местный любитель дунуть и работник заправочной станции, 22 года. Белый мужчина, высокий и красивый, с каштановыми волосами и карими глазами.

СИЛ 15 ТЕЛ 10 ЛОВ 11 ИНТ 9 ВОЛ 7 ХАР 13
ОЗ 13 ОР 35 ТН 28

СВЯЗИ: Монтгомери Грин (дедушка) 13, мама и папа 13.

НАВЫКИ: Информатика 25%, Фармацевтика 23%, Наука (Химия) 12%, Наука (Гидропоника) 41%, Вождение 40%.

АТАКИ: Рукопашный бой 50% (Урон 1D4).

Монтгомери Грин

Владелец заправочной станции и спокойный хранитель секретов, 98 лет. Белый мужчина, невысокий и слабый; седые волосы, карие глаза.

СИЛ 7 ТЕЛ 3 ЛОВ 7 ИНТ 8 ВОЛ 15 ХАР 13
ОЗ 5 ОР 75 ТН 60

СВЯЗИ: Джарвис Грин (внук) 13.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 11%, Бдительность 34%, Ремесло (кулинария) 41%, Ремесло (механика) 42%, Вождение 33%, Первая помощь 21%, Иностраный язык (испанский) 25%, Убеждение 55%, Наука (геология) 11 %, Навигация 50%.

АТАКИ: Рукопашный бой 20% (Урон 1D4-3). Охотничья винтовка .30-06 55% (Урон 1D12+2).

Шериф Альфред Манн

Хороший офицер до мозга костей, 44 года. Высокий и сильный, с каштановыми волосами и голубыми глазами.

СИЛ 17 ТЕЛ 11 ЛОВ 12 ИНТ 16 ВОЛ 10 ХАР 10
ОЗ 14 ОР 50 ТН 40

СВЯЗИ: мама и папа 10, лучший друг 10, церковь 10.

НАВЫКИ: Бюрократия 51%, Ремесло (животноводство) 22%, Информатика 22%, Уклонение 41%, Вождение 60%, Право 23%, Наука (ветеринар) 40%, Наука (зоология) 13%, Поиск 65%, Выживание 60%.

АТАКИ: Рукопашный бой 66% (Урон 1D4+1). Пистолет Glock 21 71% (Урон 1D10). Ружье Mossberg 12-го калибра 91% (Урон 2D10).

Помощник шерифа Лукас Андроzi

Слишком полный для своих брюк, 26 лет. Крепкий, со светлыми волосами и зелеными глазами.

СИЛ 13 ТЕЛ 15 ЛОВ 9 ИНТ 12 ВОЛ 15 ХАР 10
ОЗ 14 ОР 75 ТН 60

СВЯЗИ: мама и отчим 10, бабушка 10, приятели из армии 10.

НАВЫКИ: Искусство (фотография) 40%, Бюрократия 19%, Информатика 40%, Вождение 33%, Поиск 39%, Скрытность 33%, Выживание 51%.

АТАКИ: Рукопашный бой 50% (Урон 1D4). Пистолет Glock 21 44% (Урон 1D10). Карабин AR-15 44% (Урон 1D12).

Убийца

Динозавр из Юрского периода. Монолофозавр с красными и зелеными перьями, длиной почти 5 м. и массой 610 кг.

СИЛ 25 ТЕЛ 20 ЛОВ 13 ИНТ 5 ВОЛ 5

ОЗ 23

НАВЫКИ: Бдительность 50%, Атлетика 44%, Поиск 61%, Скрытность 59%, Выслеживание по запаху 41%.

АТАКИ: Коготь передних конечностей 65% (Урон 1D8+1D6). Удар 45% (Урон 1D10+1D6). Укус 55% (Урон 1D12+1D6).

ОГРОМНЫЙ: Тяжелое оружие не делает бросок на Летальность против монолофозавра. Вместо этого он получает обычный урон **ОЗ**, равный рейтингу Летальности.

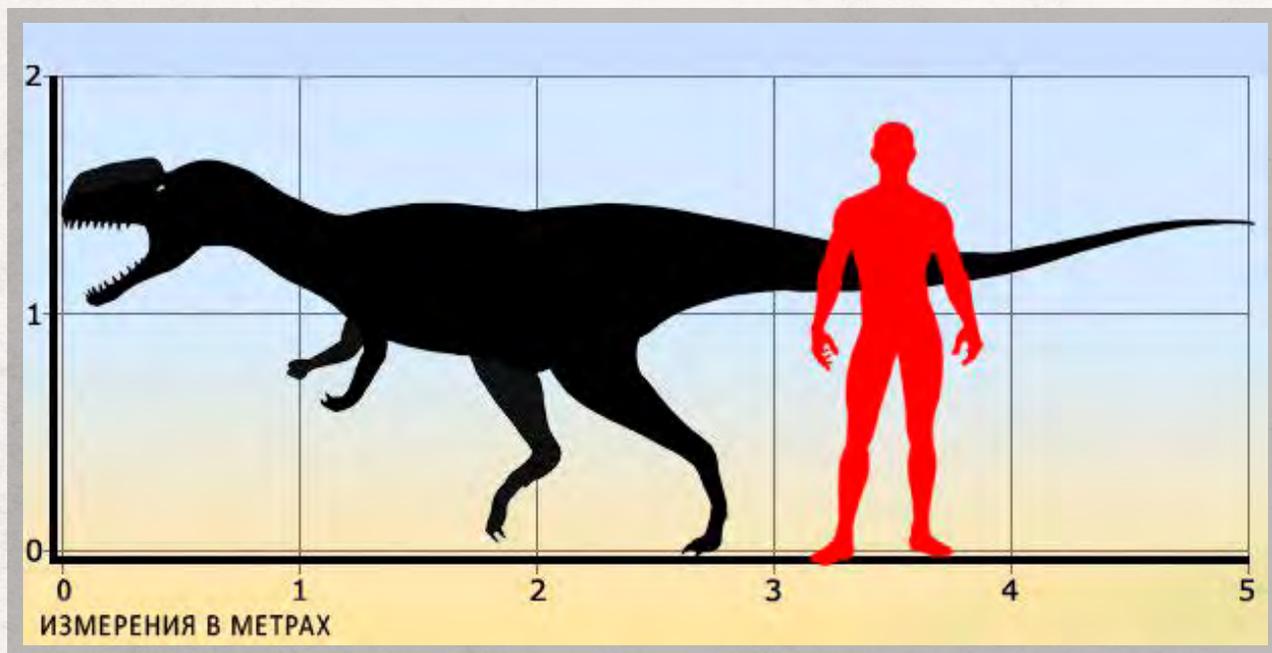
БРОНЯ: У монолофозавра толстая шкура с рейтингом брони 3.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ СИЛА: Монолофозавр преуспевает в любом тесте на **СИЛ** или **ТЕЛ**, кроме броска 100, потому что неуклюж. Любой тест на **СИЛ**, набравший 25 или ниже, или любой тест на **ТЕЛ**, набравший 20 или ниже, является для него критическим успехом.

БЫСТРЫЙ: Монолофозавр передвигается быстрее, чем люди. Он может бежать со скоростью почти 40 км/ч на короткие дистанции.

УРОН ОР: 1/1D6.

ПРИМЕЧАНИЯ: Монолофозавр не является "прямым" охотником. Он преследует свою добычу в течение длительного времени и застает ее врасплох. Он атакует все, что меньше автомобиля, но избегает ранений и очень громких звуков. Охотится только ночью. Днем он скрывается в одной из многочисленных пещер, в районе Долины Смерти. Это мастерский хищник превосходящий во многом того же льва, и с ним следует обращаться как с хитрым, умным и исключительно умелым как в охоте, так и в избегании обнаружения.



МОНТГОМЕРИ ГРИН ИНТЕРВЬЮ Страница 1 из 3

Выдержки из записанного на пленку интервью с Монтгомери Грином (98 лет), жителем Аджоного Изгиба, Калифорния, дата - неизвестна.

Опрашивающий: Клиффорд Поттер (68 лет).

Монтгомери Грин: Мы снова будем говорить о Ханте?

Клиффорд Поттер: Да, Монти, если можно.

МГ: Конечно, почему бы и нет... Он сказал, что так или иначе люди будут говорить о нем.

КП: Его интересовало, что, о нем будут говорить?

МГ: Конечно. Сказал, что собирается изменить лицо Земли с помощью того, над чем он работал там внизу.

КП: [неразборчиво] МГ: Знаю ли я что...?

КП: [Звуки регулировки микрофона][Неразборчивый ответ]

МГ: Я поверил ему.

КП: Вы когда-нибудь видели, что происходит под заводом?

МГ: Нет, никогда не видел. Он [Хант] на самом деле почти никогда туда не спускался, он и выходил-то редко.

МГ: Я слышал, что сборка его кабинета стоила больше ста тысяч долларов. Хант просто оставался в своем кабинете, который мы называли «Батисфера» — он был герметически закрыт, с большими чугунными дверями с резиновыми кромками, как у чертова линкора.

КП: Серьезно?

МГ: Там было очень жарко, 43.5, иногда 49 градусов, легко. Все это было освещено небольшими специальными прожекторами. Ему это нравилось. Даже не так, он ЛЮБИЛ этот кабинет. Он просто сидел за своим странным столом, рисовал чертежи, и находился там чувствуя себя отлично. Я бывал в южной части Тихого океана в прошлом, но с трудом мог находиться в его кабинете. Никто не понимал как ему это удается. Даже мне через какое-то время стало не по себе.

КП: Над чем он работал?

МГ: Я действительно не знаю, кроме того, что он сказал, что это изменит мир. Этот человек просто рисовал чертежи, которые выглядели идеально, даже нарисованные от руки. Я имею в виду даже чертовым меловым карандашом. Он просто сидел там и рисовал их, как будто делая корявые рисунки от руки, но получалось всегда аккуратно и точно.

КП: Как они выглядели?

МГ: Это трудно объяснить. Он писал этим странным кодом. Символами это было похоже на математику. После, когда все было готово к постройке или производству, он переводил все это на английский.

[Продолжение]

МОНТГОМЕРИ ГРИН ИНТЕРВЬЮ Страница 2 из 3

Выдержки из записанного на пленку интервью с Монтгомери Грином (98 лет), жителем Адского Изгиба, Калифорния, дата - неизвестна.

Опрашивающий: Клиффорд Поттер (68 лет).

КП: Значит, ты думаешь что английский был его не родным языком?

МГ: Не знаю. Он выглядел как типичный американец или так, как будто он был из Европы или что-то в этом роде. Он казался нормальным, но раз или два я слышал, как он говорил на этом языке...

КП: Можешь ли ты описать это?

МГ: Ну... это звучало как жаргон южных морей. Типа что-то из Новой Гвинеи или типа того. Я слышал некоторые из них в Военно Морском Корпусе, если вы представляете о чем речь.

КП: Он знал, что ты его подслушал?

МГ: Думаю это не важно.

КП: Он когда-нибудь говорил тебе об этом?

МГ: Он сказал забыть. Он сказал, что может говорить на двенадцати языках и что это дар. Он так же мог и писать на них...

КП: Хорошо, поговорим о его личных привычках, которые могли показаться тебе странными...

МГ: У него БЫЛИ странные личные привычки. Он никогда не спал. Я поймал его дремавшим только один раз. Этот парень ел только овощи. Только специально подготовленные продукты. Каждое утро их доставлял курьер из Лос-Анджелеса. Он ел овощи только если я помыл их вручную. Он ЗНАЛ, когда я этого не делал, и я не знаю как.

КП: Это все крайне странно, не находите?

МГ: «Странно» — не то слово. Но он был хорошим начальником. Опять же, я привык к службе, хоть отношение там оставляет желать лучшего. Все кажется хорошим после службы.

КП: Значит, он был хорошим начальником?

МГ: О да.

КП: Вы могли бы рассказать об этом немного больше?

МГ: Конечно, мы можем продолжить говорить о нем... Не поймите меня неправильно.

МГ: Разговоры с ним всегда были с трех позиций. Он бы задал вам вопрос, вы бы обдумали его; ответили, и тогда, он бы на вас орал. Но он всегда был прав и вознаграждал за верность и последовательность. Я привык к этому достаточно быстро и делал все, что он просил. К тому времени эта работа стала частью моей жизни.

КП: Так ты думаешь, что ты ему нравился?

МГ: Не думаю, он меня ТЕРПЕЛ, понимаете?

[Продолжение]

МОНТГОМЕРИ ГРИН ИНТЕРВЬЮ Страница 3 из 3

Выдержки из записанного на пленку интервью с Монтгомери Грином (98 лет), жителем Адского Изгиба, Калифорния, дата - неизвестна.

Опрашивающий: Клиффорд Поттер (68 лет).

КП: Он когда-нибудь выходил на улицу?

МГ: Я видел его на улице лишь один или два раза. Он ходил в этих старых очках... Бакелитовых очках с затемняющими стеклами.

КП: Это одна из странностей?

МГ: Что тут добавить... Он прекрасно видел в темноте. Иногда он ходил в нерабочее время по комнатам, окружающим его кабинет, с выключенным светом.

КП: Значит, он носил их всякий раз, когда был на солнце?

МГ: Да. Он любил тепло, ему нравились лампы, но что-то в солнце его раздражало. Не кожу, только его глаза.

КП: Значит, он не любил кровь? Разве вы что-то говорили об этом раньше?

МГ: Да. Я порезался один раз, когда готовил ему обед, и когда я зашел в ванную [офис Ханта], он встал у двери и начал кричать на меня. Он был очень, очень зол. Он отошел от меня, как будто не хотел заразиться.

КП: Что он кричал?

МГ: [Смеется] Для меня, это выглядело как будто он хотел выговориться. Кричал чтобы я ушел и вернулся позже. Что он не голоден, а так же что моя кровь повсюду и может быть заразной.

КП: Значит, у вас было много крови?

МГ: В том-то и дело, что крови почти не было, только на пальце. Палец был обмотан бинтом.

КП: Значит, он видел повязку.

МГ: Нет, другой рукой я держал порез за спиной. Он не мог этого видеть.

КП: Так как же он узнал?

МГ: [Смеется] Я думаю, что он ПОЧУЯЛ это.

[Конец]

Объявление

Требуется Слуга

Ищем готового к экстремальным условиям помощника, непременно активного и выполняющего множество обязанностей одновременно. Работа в тропическом климате. Не задающего лишних вопросов и не ожидающего хороших условий. Очень высокая оплата.
Тел. Толедо - 619.

"Бассейн"

