

Аукцион

Рэнди МакКолл

Оригинальный текст сценария («The Auction»)

опубликован в составе книги «The Asylum & Other Tales»

copyright © 1983 by Chaosium Inc.

Перевод на русский язык, мелкие доработки и адаптация

для 7-й редакции — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

От переводчика

Далеко не для каждой группы сыщиков естественной и возможной будет поездка в Вену на аукцион описанного уровня. Далеко не всем может показаться интересным играть в языковые и валютные трудности, заложенные в сценарии. В этих случаях проявите творческий подход — аукцион может проходить хоть в Бостоне, хоть в Нью-Йорке и быть чуть менее элитарным; круг приглашённых тоже можно адаптировать, в том числе включить туда своих NPC, с которыми хочется свести сыщиков в рамках кампании; злодей может иметь совсем другую мотивацию и даже работать на какой-то более масштабный культ; другие покупатели могут вести свою игру и затеять параллельное расследование происшествия (и даже обвинить в нём сыщиков). Самое ценное здесь — это каркас: каталог артефактов (вокруг любого из которых при желании можно выстроить ещё по истории), проработанный аукцион и неплохо, с многочисленными подводками задолго до прямого контакта раскрытая тема «подземных друзей» (если не догадались, о ком речь, скоро узнаете :).

Вступление

Благодаря покровительству влиятельного друга (или клиента), отважные сыщики получают приглашение на закрытый аукцион оккультных артефактов, проводимый знаменитым аукционным домом Аспергов (Австрия, Вена), работающим только со знатными и богатыми клиентами. Если у сыщиков нет подходящего покровителя и никто из них не богат или знаменит настолько, чтобы быть приглашённым без протекции, воспользуйтесь сэром Мартином Мюрреем или Джорджем Уолкером (о них см. ниже). Сэр Мартин хочет обеспечить себя компетентной и тайной охраной на случай, если ему удастся выкупить лот №16, кольцо с печатью царя Соломона — он боится, что демонические силы явятся по его душу, как только он заполучит столь могущественный артефакт (на самом деле кольцо не обладает никакими мистическими силами). Джорджу Уолкеру нужна помощь в выкупе лотов №6,7,12 и 15 — например, путём повышения ставок на лоты с первого по пятый, дабы его конкуренты потратили больше денег на этой стадии, до того, как на сцену выйдут интересующие Уолкера предметы. В обоих случаях «покровитель» замолвит словечко за сыщиков, но пожелает не афишировать знакомство с ними в ходе аукциона.

В ходе этого сценария сыщики отправляются в Европу и путешествуют по ней, возможно, вращаясь в высшем обществе. Это может принести им новые знакомства, завязки для дальнейших приключений и иные оживляющие любую кампанию ситуации. Интрига начинается с ужасного убийства в ходе аукциона и пропажи одного из выставленных на торги предметов. Хранитель может постараться изначально создать впечатление, что сессия с аукционом — просто интерлюдия, шанс завести знакомства и разжиться любопытными предметами и информацией. Тогда внезапное убийство и последующие открытия произведут куда больший эффект. На деле убийство и кража были осуществлены упырями-прислужниками жреца давно забытого бога, организовавшего всё это во имя своих тёмных целей.

Историческая справка

Народ Австрии переживает тяжелые времена после окончания Первой мировой войны. Высокий уровень безработицы, усилившейся после распада Австро-Венгерской Империи на отдельные государства, вверг некогда великую нацию в нищету. Австрия начнёт возвращаться к нормальной жизни лишь к середине тридцатых годов. А пока вокруг безрадостная картина кризиса: процветает нелегальная торговля; политики покупаются и продаются; взятки гражданским чиновникам и полиции — будничное дело; простой народ выживает, как может. Бытовала поговорка, что на трамваях ездят только рабочие и иностранцы, потому что только рабочим платят ежедневно. Эти чёрные годы не обошли стороной и европейскую знать, ошибочно считавшую себя выше подобных проблем. Собственность многих титулованных особ была конфискована за долги; многие сами продавали свои поместья иставляли на торги богатые собрания картин и антиквариата, дабы избежать позорного банкротства. Частные аукционные дома наращивали влияние, распродавая преуспевающим клиентам из других стран имущество нуждающихся в деньгах австрийцев.

Информация для сыщиков

Каталог

К приглашению на аукцион прилагается короткий каталог предметов, выставляемых на торги. В приложении к сценарию есть его оформленный для выдачи игрокам вариант; в разделе с информацией для Хранителя кратко продублированы описания лотов. Сыщики могут заняться поиском дополнительной информации о любом из предметов. Для успешного исследования по каждому лоту нужна трудная проверка **Работы в библиотеке**; обычного уровня успеха будет достаточно в библиотеке Мискатоникского Университета, Нью-Йоркской публичной библиотеке или иной столь же «профильной» или просто обширной, на усмотрение Хранителя. Находимая информация представлена в разделе «история» описания каждого из предметов.

Дом Аспергов

Перед тем, как отправиться в путешествие, сыщики могут решить собрать данные и о самом аукционном доме. Для их получения нужна проверка **Работы в библиотеке** в любой крупной библиотеке, либо знакомство с кем-либо работающим в этой сфере (представитель другого аукционного дома, торговец антикваритом, искусствовед высокого класса и т. п.)

Дом Аспергов — одна из старейших и уважаемых аукционных компаний Австрии. Он основан в 1847 году. Ещё в военные годы Асперги прославились тактом и эффективностью, проявляемыми в работе с величайшими фамилиями Европы, а также безукоризненной честностью. Благодаря этому они получают предложения высочайшего уровня; мало кто в этой сфере деятельности может сравниться с ними репутацией и богатством. Текущий владелец компании, Фредерик Альберт Асперг, представляет собой четвёртое поколение Аспергов со времен основания дома.

Обычная проверка **Оккультизма** или трудная проверка **ОБР** подскажут сыщику, что дом Аспергов, когда в его распоряжение попадает крупная частная коллекция оккультного толка или достаточное количество отдельных предметов такого рода, проводит особые закрытые торги для избранного круга коллекционеров и ценителей. Доступ на такие мероприятия — только по приглашениям; никаких праздных зевак или сплетников. Сыщикам следует понять, что их ждёт общение с высшими кругами общества; теми, у кого достаточно времени и денег, чтобы быть ценителями редких и необычных вещей.

Путешествие и размещение

В Европу можно отправиться на любом из целого ряда транслатлантических лайнеров. Билет второго класса из Нью-Йорка в Гамбург обойдется примерно в \$210. Первый класс будет стоить около \$600. Из Гамбурга до Вены можно доехать на поезде за \$12 — путь длиной в 600 миль. Приглашение сыщики получают за два месяца до аукциона — достаточное время на сборы и дорогу.

В Вене сыщикам предстоит найти жильё, соответствующее их вкусам и возможностям. Варианты можно разделить на высококлассные (£5 за ночь), роскошные (£2), комфортные (£1), дешёвые (10 британских шиллингов) и наконец, просто отвратительные — шиллинг за ночь. Выбор дислокации может повлиять на взаимоотношения с другими персонажами сценария позже. Если для встречи с сыщиками аристократу или иной влиятельной особе потребуется посетить дешёвую и грязную гостиницу, то и слова сыщиков произведут на него соответствующее впечатление. Если место, где остановился сыщик, известно собеседнику, то на его навыки общения накладывается следующий модификатор: +10% за высококлассное жильё; без изменений — за роскошное; -10% за всего только комфортное; -20% за дешёвое и -40% за отвратительное.

В приглашении указано, что сыщикам нужно нанести визит в Аспергхаус, чтобы обозначить их количество, обеспечить финансовые транзакции, получить подтверждение точной даты и времени проведения аукциона и, что можно

прочсть между строк, быть оценёнными в качестве потенциальных покупателей.

Общепотребительный язык в Австрии — немецкий. При общении с местными, не знающими английского, сыщику следует считать свой навык **Язык (немецкий)** ниже на 10%, если только он не профессиональный лингвист или не является австрийцем сам.

Финансовый кризис

В рассматриваемое время прежняя денежная система Австрии практически уничтожена войной и последовавшей за ней головокружительной инфляцией. Вскоре будет установлен новый стандарт на основе золотого шиллинга, но на данный момент все крупные платежи совершаются в британских фунтах стерлингов; текущий курс — немногим менее пяти американских долларов за фунт, точное значение можно определить, добавив к \$4.50 половину выпавшего на 1d100 количества центов. Австрийцы различных социальных слоёв могут периодически делать сыщикам сомнительные предложения по обмену долларов на австрийские кроны по астрономическому курсу; если сыщики не пройдут проверку **Красноречия, Бухгалтерского дела** или иного уместного навыка, то могут счесть одно из таких предложений весьма выгодным.

Фредерик Альберт Асперг

На пороге Дома Аспергов (план которого вы найдёте в разделе «Осмотр Аспергхауса») сыщиков встретит мажордом и проводит их к секретарю, который, в свою очередь, предоставит им всю необходимую информацию и разберётся с необходимыми финансовыми тонкостями (чеки, кредитные расписки и т. п.) После этого сыщиков примет сам глава Аспергхауса.

Пятидесятилетний герр Асперг — эталонный австрийский джентльмен. Обладая изящными манерами, он, несомненно, поцелует руки всем присутствующим дамам. Он (конечно же, на безупречном английском с аристократичным британским акцентом) поблагодарит сыщиков за визит, вежливо расспросит о путешествии и иных подходящих для светской беседы вещах. Он может пуститься в долгие рассуждения о текущем положении дел в Австрии, если коснуться этой темы. Сыщики прибыли как раз вовремя, ведь аукцион был перенесён на завтрашний вечер — начнётся он в 11 часов после позднего банкета с шампанским, устраиваемого в Аспергхаусе.

Столь позднее время начала, по словам герра Асперга, объясняется соображениями приватности. Некоторым из участников было бы нежелательно, чтобы их дела с домом Аспергов были замечены и стали достоянием общественности (ведь могут пойти слухи, что они продают, а не покупают!)

Сам Фредерик не интересуется оккультизмом. Он председательствует на мероприятиях, подобных завтрашнему, лишь во имя деловых интересов и чести дома Аспергов. Торговля предметами такого рода — это дань уважения к интересам их старинных и уважаемых клиентов, и его долг — прилагать все усилия для соблюдения таковых вне зависимости от собственных склонностей.

Аукционные лоты

Ниже перечислены лоты, выставляемые на торги. Для каждого приведено краткое описание — это информация, которая есть и у сыщиков.

За описанием следует краткая история предмета, включая приписываемые ему особые свойства — эти данные сыщики могут добыть в ходе предварительных изысканий. Если сыщики пожелают оперативно поискать информацию в Венской библиотеке перед самим аукционом, то для каждого изучаемого лота им придётся проходить проверку **Языка (немецкого)** только для того, чтобы найти подходящую литературу, а затем ещё одну проверку уже на прочтение найденного. До аукциона остаётся только день, поэтому у каждого сыщика будет время только на одно подобное исследование.

И наконец, последний раздел описания каждого предмета предназначен только для Хранителя — в нём описываются истинные свойства предмета. Сыщики могут узнать их только опытным путём.

Лот №1 — Анкх, египетский

Описание

Ок.550 до Р.Х. 23 см (9") в длину и 10 см (4") в ширину. Изготовлен из сплава меди и серебра; на лицевой стороне — неперебиваемые иероглифические письмена. Известен как «Кровавый анкх». Начальная ставка — £100.

История

Впервые упоминается как собственность Теософа Великого, чародея, жившего в 14 веке; сообщалось, что он использовал его для призвания демонов. После сожжения владельца на костре в 1371 году был утрачен. Следующая известная владелица — дона Мария Спендоса, Мадрид (1587). Ей приписывается убийство детей и омовение анкха в их крови для придания ему сверхъестественных свойств — отсюда и закрепившееся за ним наименование «кровавый анкх». Согласно записям инквизиции анкх был конфискован при заключении доны Марии под стражу в 1595 году; позднее в тюрьме она совершила самоубийство. С той поры анкх переходил из рук в руки и побывал в нескольких частных коллекциях.

Информация для Хранителя

Анкх может быть использован как аналог Знамени Вуриш, если использовать его при жестикуляции в ходе сотворения заклинаний. Вместе с ним можно использовать и обычное Знамя Вуриш; использование анкха не тратит МОЩ и пункты рассудка. Это свойство можно выявить опытным путём, либо тщательно изучив предмет и пройдя проверку **Мифов Ктулху**. Иной ценности (кроме подобающей своему возрасту) анкх не имеет.

Лот №2 — Манускрипт Бет Элохим

Описание

Написан на иврите, ок.1580. Иллюминирован золотой листвой. Кожаный переплёт, in octavo, 426 страниц. Минимальная ставка — £60.

История

Ничего примечательного обнаружить не удастся. «Бет Элохим» — каббалистический трактат, рассматривающий ангелов, демонов и души людей; их природу, взаимоотношения и смысл существования. Это может и без визита в библиотеку знать сыщик, прошедший трудную проверку **Оккультизма**.

Информация для Хранителя

Тщательное изучение этой книги прибавит 5% к навыку **Оккультизма**. К Мифам Ктулху она не имеет отношения.

Лот №3 — Разное

Описание

Ритуальные предметы девятнадцатого столетия. Сутана, расшитая церемониальными магическими символами; жезл орехового дерева с резьбой в виде астрологических символов; ритуальный кинжал (бронза, инкрустированная серебряным орнаментом), 30 см (12"), обоюдоострый. Минимальная ставка — £40.

История

Предметы выглядят опалёнными, словно подвергались воздействию высоких температур. Данные о предыдущих владельцах обнаружить не удаётся. Подобная атрибутика свойственна современным представлениям о ритуальной магии (а не древней магии Мифов); предметы сделаны чрезвычайно искусно и совершенно точно не могут быть сценическим реквизитом.

Информация для Хранителя

На самом деле эти предметы были изготовлены для дилетанта, увлекшегося ритуальной магией, «мода» на которую вернулась в конце 19 века. Никакой магической силы они не имеют.

Лот №4 — Рука славы

Описание

США, ок.1900 г. Мумифицированная человеческая рука, левая, покрыта мистическими орнаментами. Каждый палец служит подсвечником свече, предположительно изготовленной из человеческого жира. Минимальная ставка — £20.

История

«Рука славы» — ритуальный предмет, известный со времён средневековья. Для ее изготовления наиболее подходит рука повешенного преступника, а жир лучше брать из тела убийцы. Утверждается, что если над свечами прочитать правильный набор заклинаний, то их пламя будет указывать путь к сокровищам. Подобную руку также могли использовать для вызывания умерших. И наконец, если принести её в дом, то хозяева уснут мертвецким сном и хозяин руки сможет его без помех ограбить.

Информация для Хранителя

Аутентичный, но не обладающий никакими магическими свойствами предмет.

Лот №5 — Разное

Описание

Африканский фетиш, ок.1800, из тикового дерева, волос и перьев; 18 см (6") в длину; выполнен в традициях племени хауси (Зап.Африка). Африканский барабан, ок.1800, тиковое дерево и кожа, неправильной формы, 41 см (16") в высоту. Предположительно, изготовлены одним мастером. Минимальная ставка — £30.

История

Оба предмета привезены из Африки Уинстоном Рис-Смитом, известным английским исследователем, недавно скончавшимся. И барабан, и фетиш действительно изготовлены шаманом племени хауси.

Информация для Хранителя

Успешная проверка **Науки (Зоология)** при рассмотрении этих предметов живую подскажет сыщикам, что волосы с фетиша и кожа на барабане принадлежат неизвестному науке животному. Успешная проверка **Мифов Ктулху** — что кожа и волосы принадлежат кому-то из меньших существ Мифов. Внутри фетиша вырезан Знак Древних. Попытка разобрать фетиш, чтобы узнать, есть ли что-то внутри, требует проверки **Механики**, иначе фетиш будет необратимо сломан. Собранный, неповреждённый фетиш может служить полноценным Знаком Древних. Барабан не имеет никаких сверхъестественных свойств.

Лот №6 — «Волхв»

Описание

Книга Фрэнсиса Баррета, первое издание, 1801, изд. «Лакингтон, Аллен и Ко». Минимальная ставка — £50.

История

Книга, знаменовавшая в числе прочих «оккультный ренессанс» 19 столетия. Некоторые считали Баррета учёным, некоторые — шарлатаном. Книга его стала одним из столпов современного оккультизма и повествует об алхимии, астрологии, ритуальной магии и демонологии. Первое издание весьма редко и, определённо, украсит любую коллекцию.

Информация для Хранителя

Содержит крупницы знаний об истинном устройстве мира, хотя большинство информации в ней не имеет отношения к Мифам. Изучение добавит 10% к навыку **Оккультизма**, 5% к навыку **Мифов Ктулху**; может содержать 1-2 не слишком могущественных заклинания по усмотрению Хранителя. Прочтение стоит 1d8 пунктов рассудка.

Лот №7 — Меч

Описание

Германия, ок.1350. Принадлежал алхимику и магу Парацельсу. 108 см в длину. На клинке — гравировка «AZOTH». Яблоко рукояти — из хрусталя. Минимальная ставка — £250.

История

Парацельс — немецкий философ и алхимик, известный широтой познаний. Распространена история о том, будто он призвал демона и заточил его в рукояти

своего меча, дабы тот исполнял его желания. Современные оккультисты и изучающие алхимию считают, что "Azoth" означает фундаментальный алхимический принцип, лежащий в основе самой жизни, а вовсе не имя демона.

Информация для Хранителя

Современные оккультисты правы. Единственное свойство меча — он действительно является зачарованным оружием, а значит, может поражать неуязвимых к обычному оружию существ Мифов, например, гончую Тиндалоса. Помимо этого он ценен исключительно с музейной точки зрения — не так уж много европейских мечей пережило средние века.

Лот №8 — Череп, человеческий

Описание

Использовался для чёрных месс; ок.1500. Верхняя часть удалена, внутри покрыт серебром, чтобы служить чашей. По ободу инкрустирован 13 гранатами. Минимальная ставка — £100.

История

Человеческие черепа часто использовались при проведении чёрных месс со времён средневековья. Этот весьма искусно украшен, возможно, принадлежал знатному человеку или был изготовлен для особой цели, например, церемонии посвящения нового лидера ковена. Гранаты — камни Сатурна, который по астрологическим представлениям отвечает за злые деяния. Серебро — лунный металл, что символизирует сокрытые, тайные вещи.

Информация для Хранителя

Артефакт этот действительно использовался на чёрных мессах, но никакими силами не обладает.

Лот №9 — Бронзовая голова

Описание

Германия, 13 век, мастер неизвестен. Напоминает «голову философа» Роджера Бэкона. Минимальная ставка — £130.

История

Предполагают, что эта голова изготовлена неким чёрным магом в подражание Роджеру Бэкону, чья «голова философа» могла изрекать пророчества. Как утверждается, способна была отвечать на сложные метафизические и философские вопросы, если «пробудить» её надлежащей церемонией. Голова Бэкона в действительности была снабжена хитроумной системой трубок, через которые передавались произносимые в соседней комнате слова.

Информация для Хранителя

Это могущественный артефакт Мифов; его и похитят упыри. Веки и челюсти головы закреплены



на петлях, но сыщикам не удастся просто так привести их в движение. Если над ней сожжена как минимум кварта крови и проведен надлежащий ритуал, то веки откроются, обнажив живые глаза. Это зрелище стоит 0/1d6 пунктов рассудка. Чтобы успешно «сжечь кровь», её лучше смешать с неким воспламеняющимся веществом, а затем уже поджечь и лить на голову.

«Пробуждённая» голова ответит на один касающийся Мифов вопрос с точностью 75%. Если сыщик желает увеличить свои познания в **Мифах Ктулху**, он может добавить к нему 1%, потеряв 1d3 пунктов рассудка, каждый раз, когда активирует голову специально для этой цели. Если попросить голову поделиться заклинаниями, она ответит, что ей ведомо лишь одно — призыв могущественного существа из пустоты, способного научить многому ищущего знаний. Тот, кто возьмётся за изучение этого заклинания, может выполнить проверку **Мифов Ктулху**. При успехе он поймёт, что в заклинании есть трудноощутимая неправильность. Оно звучит не вполне верно, хотя голова будет настаивать, что всё правильно. Завершив разговор или ответив на вопрос, голова закроет глаза и не произнесёт ни слова, пока ритуал не будет проведён снова.

На самом деле внутри головы заключён Служитель Внешних богов; он и является источником её силы. Человек, искушённый в колдовстве, многие века назад пленил Служителя, и освобождён он может быть лишь с помощью заклинания, которому и готов научить. Оно расколлет голову и выпустит на свободу пленника. Голова не обязательно должна находиться рядом с произносящим заклинание, однако Служитель, покинув свою тюрьму, немедленно отправится к нему, где бы тот ни находился. Прибыв, он попытается убить заклинателя и всех присутствующих. Далее он найдёт себе укрытие где-нибудь неподалёку, откуда будет периодически выходить, чтобы убивать вновь. Насытится он, лишь убив шестьсот человек — по одному за каждый год заточения. Заклинатель и его спутники смогут чувствовать себя в безопасности, лишь если существо удастся подчинить или уничтожить.



Служитель Головы

СИЛ 70	ВЫН 75	ТЕЛ 65	ЛВК 80	ИНТ 50
НАР -	МОЩ 75	ОБР -	РАС -	ПЗ 15
БКУ 0	Компл 1	СКО 7		ПМ 15

Бой (атак в раунд: 2d3)

Урон

Щупальце	45% (22/9)	2d6
Уклонение	40% (20/8)	

Особые свойства: каждый раунд Служитель проводит 2d3 атак щупальцами. Он восстанавливает 3 утраченных ПЗ в раунд, пока не погибнет. Он способен призывать бьякхи, огненных вампиров и охотящихся ужасов; на один призыв уходит 1d3+1 раунда. На призыв тратится 1 **МОЩ** Служителя; еще 1 **МОЩ** тратится каждые 5 раундов пребывания вызванного существа в нашем мире. Будучи заточённым в голове, не способен никого призывать.

Броня: Служитель неуязвим для обычного оружия; зачарованное оружие (например, вышеописанный меч Парацельса) наносит минимальный урон.

Потеря рассудка: 1/1d10 пунктов рассудка при виде Служителя.

Лот №10 — Палочки и-цзинь

Описание

Китай, вторая династия Минь. Резная слоновая кость; шесть палочек длиной 15.5 см и 6 мм в сечении; использовались для гадания по «И-Цзинь» («Книге Перемен»). Минимальная ставка — £70.

История

Ничем не примечательны.

Информация для Хранителя

Коллекционный объект и ничего более.

Лот №11 — «Книга закона»

Описание

Автор — Алистер Кроули. Издано в 1904 г. Минимальная ставка — £10.

История

Алистер Кроули (род.1875) — оккультист, практикующий собственный подход к чёрной магии. Основал небольшой культ или группу сатанистов; предпочитает именоваться Зверем. «Книга закона», первый его труд, излагает его жизненные принципы и основные аспекты подхода к магии.

Информация для Хранителя

Имеет некоторую ценность как первое издание. Изучение книги прибавит 5% к навыку **Оккультизма**.

Лот №12 — «Чудеса в новоанглийском Канаане»

Описание

Изданный в колониальной Америке памфлет, датируется началом 18 столетия. Автор — преп.Уорд Филиппс. Минимальная ставка — £55.

История

Исключительно редкий текст, описывающий дьявольские проявления в указанном населённом пункте Новой Англии. Во многом следует духу «Чудес незримого мира» Коттона Мэтера, однако истории преп.Филиппса звучат гораздо убедительнее; описанные им феномены и манера изложения носят более зловещий характер.

Информация для Хранителя

Настоящая книга Мифов Ктулху: даёт 5% к одноимённому навыку, заклинаний не содержит. Прочтение приведёт к потере 1d6 пунктов Рассудка.

Лот №13 — Разное

Описание

Четыре медальона: два золотых, медный и оловянный. Франция, ок.1600. Начертаны защитные знаки для ношения чародеем при выполнении различных магических действий. Минимальная ставка — £45.

История

В эпоху Возрождения практикующие колдовство использовали множество защитных знаков и оберегов, призванных ограждать носителя от злых сил и наделять его различными силами. Для определения значения символов на каждом медальоне нужна отдельная проверка **Оккультизма**. Первый золотой медальон призван помочь носителю освободиться от пут, буде окажется в таковых. Второй побуждает духов принять видимый облик. Медный медальон — для использования в любовных обрядах; оловянный должен приносить носителю богатство и власть.

Информация для Хранителя

Эти декоративные кусочки металла не обладают никакими силами.

Лот №14 — «Dictionaiire Infernal»

Описание

«Адский словарь» (фр.), автор Жак Коллен, Франция, изд. в 1863 Пломом. Иллюстрирован. Минимальная ставка — £18.

История

Эта книга перечисляет и описывает величайших из дьяволов Преисподней.

Информация для Хранителя

Прочтение прибавит 5% к навыку **Оккультизма**.

Лот №15 — Лекарский мешочек шамана

Описание

Современное эскимосское ремесло, кожа. Минимальная ставка — £5.

История

Эскимосский шаман собирает несколько небольших по весу предметов, указанных ему духом-покровителем. Будучи помещёнными в мешочек в ходе особого обряда, они становятся средоточием, сердцем силы шамана. Считается, что открыть такой мешочек и заглянуть в него означает смерть.

Информация для Хранителя

Диковинка для коллекционеров. Если сыщики настоят на том, чтобы заглянуть внутрь, они найдут коричневую пыль, сухие листья, тюлений зуб и высохший звериный жир.

Лот №16 — Кольцо, золотое

Описание

Аравия, 19 век. Орнамент из сплетённых змей, окружающих магический символ — символизирует печать Соломона. Минимальная ставка — £35.

История

Соломонова печать — магический знак, с помощью которого царь Соломон (или Сулейман), согласно иудейским и арабским преданиям, повелевал демонами или джинами и заточал их в предметы. Уверенное опознание, конечно же, невозможно.

Информация для Хранителя

Кольцо довольно красиво, но не обладает никакими особыми свойствами.

Аукцион

В 9 часов вечера прибывают гости и для них накрывают стол с шампанским в Зелёной комнате. Струнный квартет играет Гофмана и Штрауса, а для смены темпа — Шуберта. После ужина и до начала аукциона сыщики получают возможность пообщаться с другими покупателями и в целом повращаться в обществе. Форма одежды — официальная. Одетые неподобающе получают штраф в 15% к своим навыкам общения до конца сценария при взаимодействии с другими покупателями. Компромиссный вариант вроде взятого напрокат фрака даст штраф в 5%. Явиться с оружием (кроме форменной шпаги для офицера) — показатель чрезвычайно дурного тона и послужит поводом для просьбы покинуть мероприятие. Сыщикам следует пройти проверку **ОБР**, чтобы не допустить промахов по части этикета (например, есть мясо вилкой для салата или пить воду из винного бокала). Не прошедший проверку непременно сделает что-нибудь не так на виду у всех и получит дополнительные 10% штрафа к навыкам общения. Даже если более образованный сыщик поправит его, произведённое впечатление уже не изменить.

Гости аукциона

Далее перечислены гости Дома, их истории и основные интересы. Только первые двое (леди Маргарет и Мишель де Борсавен) готовы оказать реальную помощь сыщикам. Николай Тычевский готов продать им информацию, но не поддержать их физически.

Леди Маргарет Джеймсон, англичанка, 24

СИЛ 35	ВЫН 45	ТЕЛ 40	ЛВК 70	ИНТ 65
НАР 90	МОЩ 45	ОБР 65	РАС 30	ОЗ 9
БкУ -1	Компл -1	СКО 8		

Навыки: Окультизм 65%, Убеждение 70%

Прекрасная леди Маргарет, дочь стального магната, имеет утончённое воспитание, свойственное высшему классу викторианской эпохи. Она высокомерна и не пожелает даже общаться с тем, кто не одет непогрешимо или допустил малейший промах в этикете. Лишь несколько вежливых слов ждут того, кого она сочтёт ниже её по положению. Однако если сыщикам удастся убедить её,

что они *американские бизнесмены*, то её очарует идея общения с «почти что гангстерами» и она поболтает с ними, надеясь почерпнуть что-нибудь любопытное, чем можно будет блеснуть перед друзьями.

Уже успев пресытиться радостями жизни, леди Маргарет направила свои усилия на поиски чего-то нового и необычного. В последнее время она штудирует труды Алистера Кроули и даже переписывается с ним. На аукционе она рассчитывает приобрести первое издание его «Книги Закона». Однако из переписки с Кроули она осведомлена о легенде, связанной с бронзовой головой и будет рада преподнести её ему в подарок. Если попросить её о помощи в ходе дальнейших событий, она согласится в надежде заполучить голову самой.

Как работает голова, она не имеет представления и не знает нужного ритуала, но если голова окажется в ее распоряжении, то есть вероятность в 10% за каждую последующую неделю, что она выяснит всё необходимое и выпустит Служителя Головы спустя 1d10 дней после начала общения с головой. Это приведёт к гибели её вместе со всеми домочадцами и возможному разрушению дома.

Мишель де Борсавен, француз, 39

СИЛ 55	ВЫН 45	ТЕЛ 40	ЛВК 55	ИНТ 70
НАР 40	МОЩ 60	ОБР 95	РАС 17	ОЗ 9
БКУ 0	Компл 0	СКО 9		

Навыки: Окультизм 40%, Убеждение 65%

Мишель возглавляет группу французских спиритуалистов, посвятивших себя общению с мёртвыми. Он узнал о бронзовой голове в ходе своих изысканий и уверен, что сущности из мира духов говорят посредством неё. Он хочет приобрести её, чтобы устроить особый спиритический сеанс, который упростит ему дальнейшие сношения с миром духов. Он согласится помочь сыщикам в обмен на обещание позволить использовать голову для проведения такого сеанса. Мишель действительно обладает некоторыми экстрасенсорными способностями и с 5% вероятностью может вступить в контакт с тем или иным призраком, с 50% вероятностью — добиться стука за спиритическим столом и с 10% вероятностью — выйти на связь с пленником головы в ходе проведения своего сеанса. Если это случится, то ему предстоит пройти встречную проверку **МОЩ** против Служителя, или он попадёт под его влияние и вынужден будет освободить, сотворив надлежащее заклинание.

Сэр Мартин Мюррей, англичанин, 43

Сэр Мартин — знаменитый собиратель оккультных артефактов. Во время Первой Мировой он служил в Индии и общался с факирами и иными мистиками из местного населения. Ему довелось столкнуться с чем-то большим, нежели факиры, и он имеет навык **Мифов Ктулху** 10%. Эти знания приводят его в ужас и он уклонится от любой попытки заговорить о подобном, вплоть до ухода с мероприятия. В остальном сэр Мартин — типичный английский джентльмен, способный бесконечно рассуждать о лошадях, оружии и акциях.

Граф Николай Тычевский, русский, 36

Утончённо воспитан и безукоризненно одет, граф Тычевский утверждает, что до революции принадлежал к придворным кругам, а сейчас руководит торговым домом в Греции. Трудная проверка **ОБР** засвидетельствует, однако, что сыщики слышали о его связях с нелегальным оборотом товаров и контрабандой в Европе. В действительности он был одним из камердинеров русского императора. Во время революции бежал за границу с изрядным количеством краденого золота и драгоценностей. Его интерес к оккультизму начался с общения со сторонниками Распутина.

Если сыщики попросят его о помощи, то за плату в \$100 он использует свои связи в Вене, чтобы добыть информацию об интересующих сыщиков людях. Эта информация будет верной с вероятностью лишь в 70% и будет носить общий характер: источники доходов, связи с преступным миром, проблемы с законом, скандалы, любовные связи и тому подобное. Возврат вложенных средств не рассматривается. Если ему начнут угрожать, он обеспечит сыщикам встречу с группой наёмных головорезов.

Лешек Чернин, венгр, 30

Чрезвычайно скрытен и не будет ни с кем общаться ни до, ни после аукциона. Он работает на старинный венгерский род, пославший его в качестве агента для покупки интересующих вещей, и не выдаст имена нанимателей.

Джордж Уолкер, американец, 41

Сотрудник Смитсоновского института, прибывший, чтобы добыть некоторые вещи для Смитсоновского собрания редкостей. Он выдаёт себя за частное лицо, опасаясь, что если истинное положение вещей вскроется, добиться успеха будет труднее — коллекционеры-любители не жалуют подобные учреждения. Он, совершенно очевидно, снабжён достаточными для выполнения поставленной задачи средствами.

Клаус Хундерпрест, австриец, 57

Клаус — тайный жрец Великих Древних. Подробное его описание будет дано ниже. Он выдаёт себя за обеспеченного австрийца-дилетанта, интересующегося оккультизмом. От любых неудобных вопросов он будет уклоняться, переводя разговор на недавние баварские события, злодеяния большевиков и коварные замыслы коммунистов вообще.

Дарнел Колсон, швед, 25

Колсон недавно унаследовал большое состояние. Он особо интересуется алхимией и опубликовал несколько значимых исследований на эту тему в престижных журналах. Ещё одна его большая слабость — собачьи бега; если дать ему волю, он пустится в пространные рассуждения об этом спорте, различных породах борзых собак, истории спорта и подходах к тренировке.

Таблица ставок

Следующая таблица призвана воссоздать реальную атмосферу аукциона. Для каждого гостя указана общая сумма, которую он готов потратить, а затем потолок цены для каждого лота, кроме отмеченных плюсом. Так, «Маргарет Джеймсон: £1600 / £500» означает, что леди Маргарет имеет в распоряжении 1600 фунтов стерлингов и готова предложить до 500 фунтов за любой из предметов, кроме отмеченных «+». Чтобы заполучить предмет с «+», она будет готова поставить всё, что есть.

На пересечении фамилии гостя с номером лота — показатель того, насколько он склонен участвовать в торгах за него. Расшифровка символов:

Символ	Значение
-	Не будет торговаться за предмет, если только Хранитель не сочтёт это уместным для оживления ситуации
*	Будет участвовать в торгах. После каждого повышения цены может выйти из торгов с вероятностью 40%. Повышает цену на 1d6 x £10 фунтов, но не выше своего «потолка».
+	Будет участвовать в торгах, повышая цену вплоть до полной имеющейся у него суммы. Повышает цену на 1d6 x £20 фунтов. Тем не менее, с вероятностью 20% всё равно может принять решение о выходе из торгов.

Эту таблицу можно использовать и для построения диалогов с гостями до начала аукциона — кто-то будет явно проявлять интерес к важным для него предметам и равнодушие или пренебрежение к тому, что не считает ценным; кто-то, напротив, будет скрывать истинные мотивы или пытаться ввести конкурентов в заблуждение. В ходе торгов Хранитель, конечно, может модифицировать результаты бросков или просто самостоятельно решать, как повернутся события: в интересах истории, для поддержания азарта и в зависимости от интереса сыщиков к тому или иному предмету.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Леди Маргарет Джеймсон	-	-	*	*	-	*	-	*	+	*	*	-	*	-	-	-
Мишель де Борсавен	-	*	-	-	-	*	-	*	+	*	-	-	-	*	*	*
Сэр Мартин Мюррей	+	-	-	-	*	*	-	-	-	*	-	*	-	*	*	*
Николай Тычевский	*	*	-	-	-	*	-	*	*	*	*	-	+	*	-	*
Лешек Чернин	-	-	*	-	-	-	+	-	*	-	-	-	*	-	-	*
Джордж Уолкер	*	-	*	*	*	-	*	*	*	*	-	+	*	-	*	*
Клаус Хундерпрест	+	-	-	-	*	-	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Дарнел Колсон	-	*	*	*	-	-	+	*	*	-	-	-	*	*	-	*

Ход аукциона и убийство

В 11 часов вечера банкет завершается и гости располагаются в уютных лёгких креслах, установленных перед выставочным столом. Небольшое возвышение

рядом с ним предназначено для Фредерика Асперга, проводящего аукцион. Слуги продолжают подносить шампанское и бренди. Сигары разрешены. Гостям предлагают венский кофе и легендарную сдобу.

Лоты будут выставляться на торги по одному в порядке, указанном в списке (но Хранитель может решить изменить его; см. об этом ниже). Когда лот выносятся для демонстрации, гостям даётся несколько минут, чтобы осмотреть его. Разумеется, прикасаться к предметам — вопиющий моветон. Если кто-либо пожелает осмотреть лот с разных сторон или увидеть страницы книги, услышать звук металла — ассистент, одетый в белоснежные перчатки, сделает всё, чтобы удовлетворить пожелание.

Когда все будут готовы, струнный квартет умолкнет и начнутся торги. Ведите их с помощью вышеприведённой таблицы; кто будет ставить первым — решайте с помощью кубика или по собственному усмотрению. Не тратьте много времени на предметы, совершенно не интересующие сыщиков — пусть они быстро находят покупателя и покидают историю. Проданный лот перемещается на стоящий в стороне столик вместе с карточкой, где указывается имя покупателя.

Торги идут довольно вяло и сдержанно, пока ассистент не отправляется за лотом №8 (предшествующим бронзовой голове). Если сыщики проявляли интерес к предметам, расположенным по списку после головы (хотя действительно ценных предметов там нет), пусть Хранитель под благовидным предлогом изменит порядок торгов, чтобы дать им шанс поторговаться до начала последующих трагических событий. «Запросите» вынос лота №8, когда сыщики пресытятся аукционом, либо напротив, будут на пике азарта (тогда реакция на случившееся будет особенно эмоциональной).

Проходит несколько минут; сперва герр Аусперг пытается заполнить паузу светской беседой, но затем отправляет еще одного ассистента поторопить первого. Спустя минуту все слышат душераздирающий крик. Гости замирают на местах; герр Асперг торопится к дверям. Сыщики, прошедшие проверку **МОЩ**, сохраняют хладнокровие и могут незамедлительно последовать за Аспергом. Никто из неигровых персонажей за ними не следует. В конце коридора Асперг склонится перед открытой дверью в комнату, где хранятся выставляемые на торги предметы. На полу неподвижно распростёрся ассистент, только что отправленный за лотом. Успешная проверка **Первой Помощи** даст понять, что он просто лишился чувств, но не ранен.

Взглянув в комнату через плечо Асперга, сыщики увидят полнейший беспорядок. Мебель изломана, аукционные лоты разбросаны по полу. Что хуже всего, тело первого ассистента, вернее, большая его часть, валяется посреди комнаты; отдельные фрагменты тела разбросаны неподалёку. Это зрелище требует проверки **Рассудка** (0 / 1d6). Следом проводится проверка **ВЫН** (даже в случае успешности проверки Рассудка) — проваливших её незамедлительно стошнит.

На останках ассистента видны следы когтей и зубов. Успешная проверка **Мифов Ктулху** подтвердит, что сыщики имеют дело с тварью Мифов, а возможно — более чем одной. Осмотр останков вместе с проверками **Внимания** и **Медицины** укажет на нехватку некоторых фрагментов, в частности мышечной

ткани с бедёр и торса. Все внутренние органы на месте. Помимо запаха крови и внутренностей в комнате присутствует трудноуловимый тошнотворно-сладкий аромат.

Успешная проверка **Внимания** сразу укажет сыщикам, что бронзовой головы не хватает. Если сыщики целенаправленно проверяют наличие каждого экспоната, то они обнаружат это без проверки.

Следы крови ведут к техническому лифту в кладовой. Двери его закрыты. Если открыть их, будет видна шахта, ведущая в подвал, и верхняя часть самого лифта. Лифт имеет форму куба со стороной около метра и вполне выдержит одного-двух человек. Вызвать его можно нажатием кнопки. Внутри он покрыт кровавыми отпечатками рук и ног, но в остальном пуст. В нем витает тот же странный запах, что и на месте убийства, причём гораздо более острый.

К этому моменту на сцене появляется покровитель сыщиков. Потрясенный ситуацией, он тем не менее сохранит хладнокровие и представит их как «одарённых любителей, сумевших наилучшим образом проявить себя в ходе целого ряда ужасных событий». Он предложит герру Аспергу не полагаться на полицию в расследовании столь ужасной трагедии, пятнающей честь дома Аспергов: «Вы можете положиться на их интеллект и благоразумие».

Его сиятельство в восторге от предложения. Он вызывает еще одного ассистента и приказывает оказать сыщикам всяческую поддержку в ходе расследования (на деле этот молодой человек кинется наутёк при любой опасности), а затем отправляется встречать уже вызванную полицию.

Если сыщики будут действовать оперативно, то смогут узнать и осмотреть всё, что им нужно до того, как полиция прибудет и, пообщавшись с герром Аспергом, приступит к своему расследованию. Ассистент проводит их в подвал (если они не примут отважное решение спуститься туда на лифте). Там они обнаружат, что одна из стен хранилища обрушена. Она была проломлена снаружи, из туннеля, который сейчас завален. Среди камней и земли можно обнаружить домкраты, с помощью которых развели в стороны арматурные прутья, укрепляющие стену. Земля ещё свежая, пролом явно был сделан совсем недавно. Быстрый осмотр этого и соседних хранилищ покажет, что не пропало ничего, кроме бронзовой головы.

Осмотр Аспергхауса

Аукционный дом расположен в фешенебельном районе Вены, неподалёку от Гофбурга. Он не слишком отличается от соседних — двухэтажный, из крепкого камня.

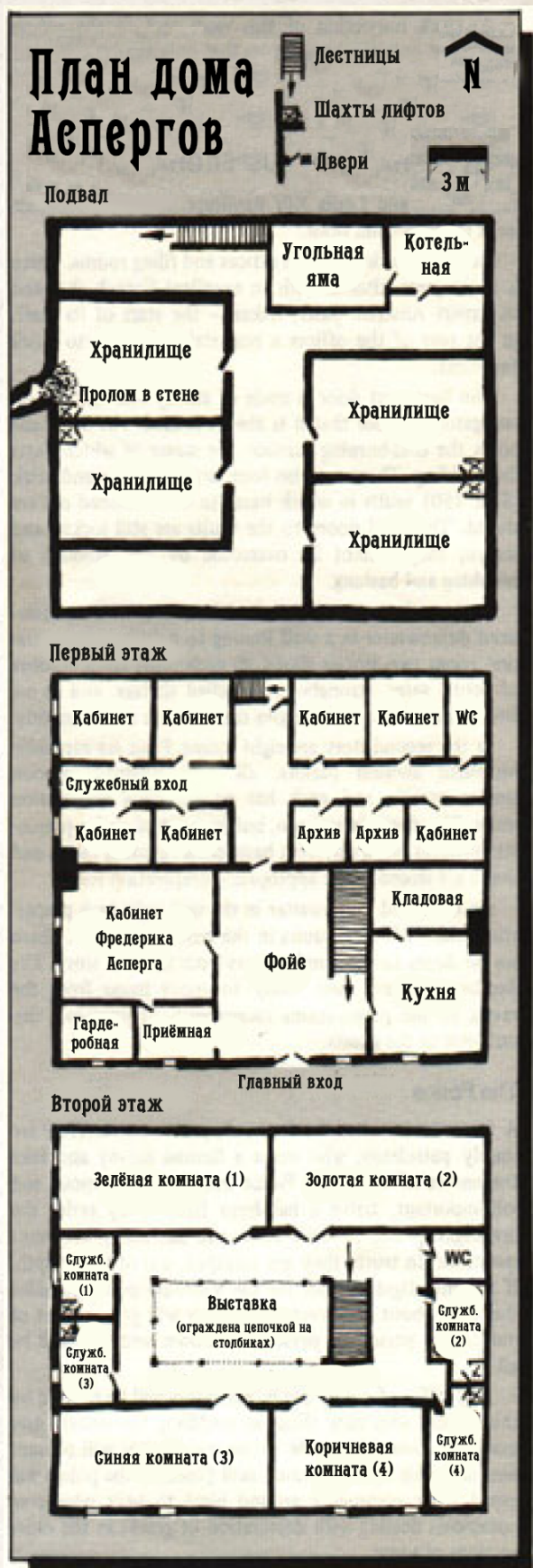
На первом этаже гостей ждёт великолепно обставленная приёмная с бургундским ковром, хрустальной свечной люстрой и мебелью времён Людовика XIV. Помимо неё большую часть этажа занимают кабинеты и архивные помещения. На кухне блистают французский шеф-повар и австрийский специалист по выпечке. В задней части дома, позади многочисленных кабинетов — лестница, ведущая в подвал. На второй этаж ведут мраморные ступени.

Дверь в подвал сделана из крепкого дуба и, как выяснят сыщики, всегда запирается. В подвале находится котельная с хранилищем угля, отапливающая здание, а также четыре хранилища из кирпича и бетона (СИЛ 750), в которых хранятся выставляемые на торги вещи. Их стальные двери заперты и хорошо укреплены, их никак невозможно выбить или взломать без специальной техники. Внутри все хранилища одинаковы — простые комнаты без всяких излишеств, полные сейфов, сундуков и стеллажей с табличками; в каждом имеется технический лифт, ведущий в одну из комнат для подготовки лотов к демонстрации на втором этаже. На каждой двери — термометр и гигрометр (прибор для определения влажности воздуха).

Второй этаж состоит из восьми комнат. Четыре из них роскошно обставлены в австро-венгерском стиле и предназначены для проведения аукционов; при каждой из них имеется отдельная служебная комната для подготовки лотов. Каждая из этих пар комнат имеет свой цвет. Неиспользуемые столы и стулья хранятся в соответствующих служебных комнатах; в них же приходят лифты из подвальных хранилищ. Выхода на первый этаж лифтовые шахты не имеют. Используются лифты только для перемещения лотов из хранилищ к месту проведения аукциона с максимальным удобством.

Полиция

Спустя несколько минут после вызова прибудет полиция. Это обычные патрульные, которые произведут первичный осмотр и запишут имена



свидетелей. Важные и самоуверенные инспектора приедут спустя полчаса. Они предпишут сыщикам не покидать город и зададут множество не относящихся к делу вопросов. На деле они совершенно озадачены, дело окажется явно не по их способностям. Если оставить расследование в их руках венской полиции, то спустя пару недель они подпишут заключение об убийстве неизвестным лицом или лицами и более ничего не добьются.

Любое предложение помощи со стороны сыщиков встретит решительный отказ; для полиции сыщики — лишь сующие во всё свой нос иностранцы. Лучшее, что можно вынести из встречи с полицейскими — услышать их тихие разговоры об осквернении могил в старых районах города (на немецком, конечно же). Если ни один из сыщиков не знает языка, можно дать услышать этот разговор (и передать его сыщикам позднее) слуге, прикомандированному к ним Аспергом, либо кому-то из гостей, с кем сыщикам удалось найти общий язык ранее.

Если кто-то из сыщиков позволит себе пренебрежительные комментарии в адрес полицейских или еще как-то расположит их против себя — полицейские вообще воздержатся от обсуждения таких тем в их присутствии. Если попытаться расспросить их о подробностях — они моментально свернут беседу. Всего можно услышать три фрагмента информации (на каждый из них выполняя отдельную проверку **Языка (немецкий)**, если слушает сыщик, либо как-то распределив эту информацию по их немецкоговорящим контактам).

1) Пять кладбищ сообщили о потревоженных ночью могилах и мавзолеях. В некоторых случаях похищены тела, в остальных же пропала только одежда и ювелирные украшения.

2) Больше всего могил было осквернено на старинном кладбище, называемом «Дас Тор», то есть Врата. Оно сильно заросло и за ним практически не ухаживают.

3) Дважды похитители тел были едва не пойманы проходящими патрульными, но оба раза им удалось скрыться в ночи. Лиц преступников разглядеть не удалось; они носили черные плащи и у них была странная скачущая походка.

Если сыщики пожелают расспросить полицейских, которые лично видели похитителей, им нужно будет договориться о встрече через участкового офицера в соответствующем районе города. Для этого нужна успешная проверка **Средств**; сержант рассчитывает получить \$20 за организацию такой встречи. Если сыщики сами предложат деньги, то за каждые \$5 свыше этой суммы повысьте шанс успеха на 10%. Свидетель-полицейский расскажет, что грабителей было двое, оба невысокие и светловолосые, и оба прихрамывали. Доступа к протоколам и каким-либо иным документам сыщикам не добиться.

Расследование

После ухода полиции Асперг ещё раз попросит сыщиков помочь в расследовании убийства и возвращении украденного. Он в целом верит в возможности полиции, но чувствует, что честь его дома требует более решительных и оперативных мер, чем те, что можно ожидать от официальных

властей. Он не будет оскорблять достойных джентльменов, каковыми, конечно же, являются сыщики, предложением платы за помощь в свершении правосудия, но с радостью предоставит любые рекомендации, транспорт, услуги гидов и переводчиков, а также всё прочее в своём распоряжении. Если у сыщиков возникнут проблемы с властями, он сделает всё возможное, чтобы избавить их от таковых или хотя бы внести залог. Но и он будет бессилен, если сыщиков обвинят в серьёзном преступлении вроде убийства, кражи со взломом или незаконного ношения оружия.

Улики на месте преступления

Под ногтями жертвы — частицы плоти. Если сыщики возьмут образец и исследуют его, пройдя проверку **Науки (биология)** или **Медицины**, то обнаружат, что ткань подобна человеческой коже, но с необъяснимыми отличиями в химической структуре. Самое очевидное отличие проявит пробный надрез: необычная прочность и сопротивляемость ущербу. Ткань лишена пигментации и веществ, связанных с таковой. Группа крови не поддаётся определению.

Анализ тканей может занять не один день. Сыщикам нужен доступ к лаборатории для проведения анализа. Асперг может организовать для них доступ в лабораторию Венского университета; сыщики могут нанять химика для выполнения этой работы за 3 британских фунта в день.

На месте преступления найдутся ясные отпечатки пальцев домочадцев Аспергхауса, а вот оставленные напавшими странно смазаны, будто кончики пальцев были резиновыми. Успешная проверка **ИНТ** на месте схватки подскажет сыщикам, что нападавших было двое.

Подземный ход

Туннель, через который убийцы вторглись в Аспергхаус (и который потом обрушили, чтобы предотвратить погоню), может быть вновь раскопан за несколько часов работы, но умный сыщик (в частности, осмотревший окрестности дома и прошедший проверку **Навигации** либо трудную проверку **ИНТ**) догадается, что в тот же ход можно попасть через ближайший канализационный люк — туннель был прокопан из городской канализации.

Если сыщики попытаются пойти по следу убийц через туннели, то Хранитель может устроить им насыщенное подземное приключение под Веной и Дунаем. Полузатопленные ходы могут быть полны разбухших мёртвых (или агрессивных живых) крыс; шансов упасть в потоки дождевой воды или нечистот; отчаявшихся бездомных, нашедших приют в недрах земли. А ещё прячущихся во тьме упырей, а то и тварей похуже. Но в целом сценарий предполагает, что сыщики быстро потеряют след существ, по природе скрытных и чувствующих себя под землёй как дома.

Подозреваемые

Лишь ограниченный круг лиц знал об аукционе и времени его проведения. В него входят слуги и работники Аспергхауса, сам герр Асперг, приглашённые гости и неопределённый круг их знакомых. Но поскольку об изменении даты и времени узнали только те, кто непосредственно прибыл в Вену (и всего за день-два до аукциона), герр Асперг не считает вероятным «иностранный след» в этом деле. Он также уверен, что все его слуги и работники не имеют отношения к трагедии, но если сыщики пожелают допросить их, без особого энтузиазма позволит это. Во время аукциона прислуживало пять человек. Если сыщики опросят их и пройдут успешную проверку **Психологии**, то выделят одного из них, явно нервничающего и скрывающего что-то. Его зовут Карл Пруст, и он продал копии планов Аспергхауса и информацию об маршрутах перемещения слуг во время аукциона Клаусу Хундерпресту. Заставить Пруста признаться в этом будет непростой задачей.

Асперг, если сыщики понинтересуются его мнением, скажет, что подозревает троих гостей: леди Маргарет Джеймсон, Майкла де Борсавена и Клауса Хундерпреста. Каждый из них обращался к Аспергу до аукциона с просьбой выкупить бронзовую голову частным образом. Он, конечно, ни в коем случае не мог согласиться на подобное предложение, поскольку голова уже была заявлена как предмет торгов. Каждый был огорчён отказом, а Хундерпрест даже заметно разозлён — он покинул Аспергхаус, хлопнув дверью. Другой информацией герр Асперг не располагает.

Клаус Хундерпрест

Хундерпрест — 57-летний австриец неясного происхождения. Он весьма умен и изворотлив, а его коренастое тело сильно и выносливо. Выглядит отталкивающе: череп удлинён, а лицо вытянуто; кожа влажная и бугристая, оливкового оттенка; волосы и борода светлые, что заметно контрастирует со смуглой кожей. Что-то в нём кажется странным, но разобраться в этом трудно, не понаблюдав за ним хотя бы четверть часа. В этом случае следует пройти отдельные проверки **Внимания** и **ИНТ**; в случае успехов в том и другом сыщик заметит, что Хундерпрест редко моргает — лишь раз в несколько минут.

На самом деле он — потомок змеелюда. Члены его рода многие века были жрецами тайного культа, служащего божеству, именуемому Гермес Хтониус, проводнику и повелителю мёртвых. Сыщик, услышавший это имя и прошедший проверку **Оккультизма**, вспомнит упоминания об этом божестве в древнеримских источниках — поклонение ему было запрещено, так как в ритуалах использовались мёртвые тела. Жреческие практики Хундерпреста позволяют ему контролировать упырей.

Клаус Хундерпрест, потомственный культист

СИЛ 70	ВЫН 50	ТЕЛ 60	ЛВК 70	ИНТ 60
НАР 45	МОЩ 95	ОБР 70	РАС 0	ПЗ 11
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 9		ПМ 19

Бой	Урон
Драка	35% (17/7) 1d3+1d4
Нож	35% (17/7) 1d6+1d4
Уклонение	35% (17/7)

Навыки: Язык (английский) 40%, Язык (французский) 40%, Мифы Ктулху 15%, Оккультизм 70%, Убеждение 65%.

Заклинания: Связь с упырями.

Обратите внимание на всего 15% в навыке **Мифов Ктулху**. Он не до конца понимает, с чем связался и тем более — какая угроза таится в бронзовой голове. Её похищение он организовал ради конкретной цели (убийство же не планировалось и произошло в силу стечения обстоятельств). Некогда у него была любимая жена; несколько лет назад она скончалась. Он ищет способ вернуть её к жизни и верит, что голова даст ему нужные знания. Он узнал о голове из «Liber Tenebre», Книги Теней (книга **Мифов Ктулху**, +8% к навыку, содержит заклинания «Связь с упырями», «Связь с Ньютоном» и «Связь с Й`Голонаком», потеря 1d8 пунктов рассудка. В книге есть описание ритуала активации головы.

Сыщики, желающие собрать информацию о Хундерпресте, могут посетить городской архив, поговорить с его соседями или придумать ещё какие-нибудь способы. Запрашивайте проверки, соответствующие ситуации (**Работа в библиотеке**, социальные навыки, возможно — **Бухгалтерское дело** или **Юриспруденция**), не забывая о языковом барьере там, где он присутствует. Применение социальных навыков через переводчика гораздо менее эффективно — можно повысить сложность до трудной или добавить штрафной кубик. Успехи вознаграждайте следующими фрагментами информации:

1) Хундерпрест живёт один на Первой Фольштрассе, в доме 324; эта часть города довольно запущена. Дом расположен всего в паре сотен метров от упоминавшегося выше кладбища Врат.

2) У него нет постоянной работы. Встречаются упоминания об оказываемых им консультациях по вопросам оккультизма.

3) Основной источник его дохода — продажа ювелирных изделий или отдача их под залог. Не похоже, чтобы он был связан с преступным миром или сам имел какое-то отношение к кражам драгоценностей. Продаваемые им украшения ни разу не были опознаны кем-либо из жертв ограблений. Хундерпрест утверждает, что драгоценности семейные (Хранителю: большую часть сокровищ приносят ему упыри, извлекая их из могил в ходе своих пиршеств).

4) Три года назад умерла его жена. Причиной смерти может быть любая неизлечимая болезнь, никаких подозрительных обстоятельств не было. С тех пор Хундерпрест стал реже появляться в обществе и в некоторой степени запустил свой внешний вид.

Будучи распрошенными о Хундерпресте, венские ювелиры (если заручиться рекомендациями герра Асперга или проявить недюжинные **Красноречие** или **Обаяние** вкупе со **Средствами**) сообщат, что за последний год тот заложил или

продал ценностей на сумму не менее £5200, а некоторые расскажут, что дела с прежними поколениями Хундерпрестов вёл ещё их отец или дед — они продавали драгоценности и сто, и даже триста лет назад.

Если сыщики попытаются допросить Хундерпреста, он будет вести себя отстранённо, как будто его разум чрезвычайно занят чем-то более важным, чем подобные беседы. Он будет вежлив, но немногословен. Любые упоминания о культах и сверхъестественных существах насторожат его и он прервёт разговор при первой возможности, отрицая всё. Если он столкнётся с сыщиками более двух раз, или они начнут угрожать ему, или продемонстрируют познания в Мифах, он разозлится и закричит, чтобы они оставили его в покое, если им дороги жизни.

После этого он использует свои криминальные знакомства, чтобы выяснить, где остановились сыщики (по 20% к вероятности успеха за каждый день поисков, либо ещё быстрее, если сыщики свободно упоминали об этом на аукционе, общались с журналистами, были задержаны полицией, проявили иную неосторожность или Хранитель просто хочет ускорить события). Так или иначе получив информацию, он наймёт банду головорезов, которая похитит одного из сыщиков. Это попытка будет успешной автоматически, если только сыщики не проявляют параноидальной осторожности — вооружённая пистолетами и дубинками банда, выждав подходящего момента, подъедет к сыщику посреди улицы и затолкает его в машину среди бела дня.

Остальные затем получают анонимное послание, где говорится, что если они хотят когда-нибудь увидеть своего друга живым, им следует покинуть город в одиночку. Похищенный сыщик на самом деле в смертельной опасности: Хундерпрест планирует использовать его кровь как жертву голове, а затем отдать тело упырям. Он приступит к реализации этих планов через три дня после похищения. Тем временем бессознательного сыщика поместят в особый гроб в одном из склепов, скрытых под жилищем Хундерпреста. Очнувшись и обнаружив себя в гробу, возможно, погребённым заживо, сыщик должен будет пройти проверку **Рассудка** (0/1d3). Он быстро поймёт, что отверстия в гробу не позволят ему задохнуться, но никакой еды или воды он не дожждётся. Гроб был некогда специально сконструирован для удержания пленников и никак не может быть взломан изнутри.

Если оставшиеся сыщики не покинут Вену, Хундерпрест пошлёт за ними упырей.

Жилище Хундерпреста

На Фольштрассе сыщики найдут ветхий трёхэтажный дом. Сразу за порогом они увидят дверь с табличкой «№2 Адольф Либерман, управляющий». Справа — лестница, ведущая на верхние этажи. На каждом — отдельные апартаменты; второй этаж занимает «№3 Р.Хорст», а на третьем — «№4 Д-р Вольфганг Дорнхайм». Квартиры под номером 1 нигде не видно.

Внешний осмотр здания выявит отдельный вход в задней части, судя по всему, ведущий в подвал. На двери нет никаких табличек, и нет окон, свидетельствовавших бы об обитаемом подвале.

Адольф Либерман — владелец дома. Он откажется обсуждать с сыщиками своих жильцов без успешной проверки **Убеждения** с приведением веских доводов. Если сыщики общаются через переводчика, сложность повышается до трудной. За каждые \$10, предлагаемых ему в качестве компенсации, повысьте вероятность успеха на 5%. Сам он ни в коем случае не попросит о «взятке», деньги должны предложить сами сыщики.

На деле он не так уж много знает о Хундерпресте, но расскажет сыщикам любопытную историю о том, как тот поселился у него в подвале. Его район города — не из лучших, но он старается сдавать жильё лучшим из возможных кандидатов. На втором этаже обитает молодой чиновник венского транспортного департамента, герр Рудольф Хорст; на третьем — астроном и профессор Венского Университета, д-р Дорнхайм. Оба живут здесь уже четыре года. А три года назад к Либерману пришёл Клаус Хундерпрест, также желающий арендовать жильё. Оба сдаваемых этажа были заняты, и Либерман ответил отказом. Хундерпрест же заявил, что его интересует именно подвал, тогда представлявший собой простую неотделанную кладовую. Хундепрест предложил завершить ремонт и приспособить его под жильё за свой счёт.

Либерману это показалось странным, но обнаружив, что клиент располагает средствами и готов подписать договор на пять лет аренды, не увидев в этом ничего плохого для себя — лишь возможность получить ещё одно жилое помещение вместе с жильцом без всяких вложений. Он бывал в подвале в ходе ремонта и готов подтвердить, что жильё получилось весьма уютным — особо его впечатлили дубовые панели и медные краны на газовых трубах. Более он ничего сказать не может, так как не посещал Хундерпреста после того, как тот окончательно заселился.

Либерман не позволит сыщикам убедить, уболтать или подкупить его, чтобы получить доступ в искомую квартиру; запугивание также не сработает. Если сыщики сумеют украсть у него ключи либо взломать дверь в подвал, а вконец лишившийся рассудка Хундерпрест обнаружит следы незваных гостей, то он обвинит во всем Либермана и вскоре тот без особого шума исчезнет, принесённый в жертву бронзовой голове (см. об этом ниже).

Для разговора с **Рудольфом Хорстом** нужно прийти к нему после шести вечера — до этого он на службе. О Хундепресте он не может сказать ничего, кроме: «ах, так это тот, что живёт в подвале».

Доктора Дорнхайма можно попытаться найти в Венском университете днём или дома в вечернее время. В квартире у него установлен телескоп, которым он пользуется не столько для астрономических изысканий, сколько для удовлетворения тайной страсти к подглядыванию. Он будет весьма любезен с сыщиками, если один из них сумеет поддержать беседу об астрономии (**Наука (астрономия)**), либо является женщиной с **НАР 65** и более.

Он может рассказать, что Хундерпрест регулярно отправляется на ночные прогулки в направлении Дас Тор. Дорнхайм часто замечает его в предрассветные часы, когда... наблюдает за звёздами. Ещё Хундерпресту иногда наносят ночные визиты странные гости. Все они старики или калеки, судя по сутулости и хромоте. Часто носят черные плащи, скрывающие фигуру. Может быть, Хундерпрест —

какой-нибудь шарлатан-целитель? Дорнхайм сможет припомнить несколько дат подобных визитов. Они совпадут с датами осквернения могил (если таковые известны сыщикам). Более ничего сообщить сыщикам уважаемый профессор не сможет.

Сыщик, желающий проследить за Хундерпрестом на ночной прогулке, сможет сделать это без особого труда. Клаус в основном ходит на кладбище потому, что ему там нравится, а не ради какой-то зловещей цели. В каждую ночь вероятность того, что он отправится на прогулку, составляет 40%, продолжительность прогулки — 1d4 часа. Местные жители не раз замечали пожилого джентльмена по ночам и привыкли к такому его обычаю, как и полицейские, совершающие ночной обход. А вот если служитель закона заметит сыщиков, крадущихся ночью в направлении кладбища, то может и арестовать их — со всеми этими ограблениями могил любой незнакомец, ведущий себя странно в таких местах, попадает под подозрение.

Чтобы вовремя заметить полисмена, нужно пройти проверку **Внимания**. Навык **Скрытности** поможет укрыться от его взгляда или ускользнуть. Неудача будет означать как минимум проверку документов и выяснение причин ночной прогулки; арест грозит сыщику, если он несолидно или подозрительно одет, спорит с полицейским и отказывается отвечать на вопросы, либо при нём обнаружится оружие. Особо дерзновенный сыщик, поняв, что замечен полицейским, может не пытаться скрыться, а подойти к нему сам, попросив указать дорогу или под иным благодвидным предлогом. Успешная проверка **Красноречия** или, возможно, **НАР** для женщин будет означать, что «контратака» сбила патрульного с толку; в случае же провала манёвр сыщика только усугубит подозрения и ему грозит задержание. При неудачной попытке убежать сыщику будет предъявлено ещё и обвинение в сопротивлении аресту, а если проявит агрессию — то в нападении на сотрудника при исполнении. Если патрульный окажется ранен или убит, то полиция проявит максимум усердия для розысков такого преступника; к слову, умышленное убийство карается смертной казнью. Лучшее, на что может надеяться сыщик, если вступит в конфликт с законом — высылка из страны и внесение в списки нежелательных лиц на таможне; в случае крупного скандала не поможет даже влияние герра Асперга.

Окрестности

Многие жители близлежащих улиц замечали Хундерпреста на его ночных прогулках и привыкли к этому. В остальном они мало что знают о нём, кроме того, что он живёт уединённо и не общителен. Про его ночных визитёров никто ничего не знает. Некоторые скажут, что Хундерпрест периодически захаживает в ближайшее питейное заведение — Фольтассебар (таверна «Полная кружка»). Каждый вечер есть 30% вероятность, что он заглянет туда.

Фольтассебар

Это неприглядное местечко таится между двумя большими складами.

Публика в нём порядком потрепана жизнью; употребляют они дешёвое пиво и ликёр (5400 местных крон или 20 американских центов). Можно предложить сыщикам пройти проверку **ОБР**. Те, кто *провалит* её, обойдутся без неприятных последствий, а успешно прошедшие покажутся посетителям снобами, «умниками» и нарвутся на драку (первой мишенью для агрессии будет выбран наиболее слабо выглядящий из мужчин).

Пьяный задира

СИЛ 70	ВЫН 45	ТЕЛ 55	ЛВК 50	ИНТ 25
НАР 40	МОЩ 45	ОБР 25	РАС 45	ПЗ 10
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 9		ПМ 19

Бой

Урон

Драка	35% (17/7)	1d3+1d4
Сломанный стул, ножка стола	35% (17/7)	1d6+1d4
Кастет	35% (17/7)	1d3+1d4+2
Уклонение	25% (12/5)	

После драки можно будет попытаться вывести что-то у завсегдатаев. Полицию вызовут, только если кто-то серьёзно пострадает или будет нанесён крупный ущерб имуществу. Если драка была честной и «Кружка» не разгромлена совершенно, публика даже проявит некоторое дружелюбие. Если же сыщики дошли до использования ножей или пистолетов, им не стоит рассчитывать на хорошее отношение.

За доллар и бутылку шнапса один из гостей «Кружки» поделится кое-чем интересным. Явившись однажды ночью, Хундерпрест серьёзно напился и начал говорить нечто странное про «ж'ну. Любимую ж'ну. Я её верну, я знаю ссредство, да». А ещё про «дружков из подполья, они до чего хошь докопаются, они блюдут честь моего рода, да». Если сыщики (или их переводчик) пройдут в этот момент трудную проверку языка, то поймут, что «до чего хошь докопаются» - это не метафора и речь действительно шла о выкапывании чего-то или кого-то, а «друзья из подполья» - это буквально «обитающие под землёй друзья».

Вскоре пьяные бредни Хундерпреста наскучили остальным и его выставили из «Кружки». Он был в бешенстве, кричал, чтобы его оставили в покое, а не то он им ещё покажет. Тем временем один предприимчивый малый решил последовать за ним и ограбить — пьяный старик, и без того потрепанный в процессе выставления из таверны, казался лёгкой целью. Он так и не вернулся. С тех пор Хундерпреста стали сторониться. Если сыщики спросят, почему их собеседник решился поделиться этой историей, тот ответит, что «предприимчивый малый» был его братом.

Он также добавит, что в тот вечер Хундерпрест на все лады ругал некоего (присутствовавшего там) доктора Вильгельма Ферхамма. «То есть, его все называют доктором, диплома он никому не показывал». Ферхамм забился в угол и не высовывался, пока Хундерпрест не ушёл. Что связывает Ферхамма с

Хундерпрестом — никому не известно.

Закончив рассказывать, собеседник сыщиков допьёт шнапс и уйдёт, пожелав им удачи. Его не удастся ни убедить присоединиться к расследованию, ни найти вновь.

В следующий раз, когда Хундерпрест явится в «Кружку», кто-то из посетителей расскажет ему про людей, задающих о нём вопросы.

Лекарь

Упомянутый выше Ферхамм действительно выступает в качестве лекаря в этом не слишком благополучном районе. Его **Первая помощь** — всего 60%, **Медицина** ещё ниже и зарабатывает он в основном нелегальными абортами. Впрочем, если кого-то из сыщиков ранят, пока они собирают данные о Хундерпресте, местные почти наверняка отведут его именно к Ферхамму.

Если явиться к нему с вопросами о Хундерпресте, Ферхамм будет нервно отрицать, что знает хоть что-то о нём. Подкуп (минимум \$100) или угроза сказать Хундерпресту, что на самом деле он «всё рассказал», могут развязать ему язык. Он расскажет, что более трех лет назад Хундерпрест вызывал его к себе домой (прежняя его квартира была расположена по другую сторону от кладбища Врат), чтобы осмотреть его жену Иду. Бедная женщина была на последней стадии рака («я так полагаю») и ничем помочь ей было нельзя. Ей оставались дни, в лучшем случае недели. Услышав это, Хундерпрест пришел в ярость и начал кричать, что прикажет «ночным демонам» порвать Ферхамма на кусочки, если он ничего не сделает. Угроза казалась смехотворной, а переживающий трагедию мужчина — жалким, но что-то во внешнем виде и голосе Хундерпреста вселило ужас в Ферхамма. В конечном счёте Хундерпрест вытолкнул его из дома. Ферхамм всё ещё боится «этого сумасшедшего».

Квартира Хундерпреста

Если сыщики так или иначе проникнут в квартиру Хундерпреста, то их встретит небольшая хорошо обставленная прихожая. В ней витает тот самый едва уловимый тошнотворно-сладкий аромат, который они чувствовали на месте преступления.

За дверью — короткий коридор с пятью дверями. Первая ведет в уютную гостиную (диван, два кресла, столики и буфет с различными спиртными напитками и радиоприёмником). Либерман совершенно верно подметил, что на ремонт не пожалели ни сил, ни денег.

Дверь напротив ведёт в рабочий кабинет с библиотекой. Среди книг много классики, целая полка детективов и еще более обширная — с оккультной литературой. Книг по **Мифам** здесь нет, но успешная проверка **Оккультизма** (или трудная **ИНТ**) подскажет, что большая часть книг явно или неявно затрагивает темы воскрешения мёртвых и реинкарнации.



Следующая дверь с западной стороны ведёт в столовую, рассчитанную на одного человека. Оттуда можно пройти в хорошо оборудованную кухню. В ней, впрочем, весьма неуютно — посуда в раковине скапливалась неделями. Обратим внимание, что кухонные принадлежности могут служить оружием — тут есть различные ножи и топор для рубки мяса. Холодильника или ледника нет. Напротив кухни — небольшая ванная комната с теми самыми медными краниками и роскошной ванной.

Последняя дверь ведёт в спальню. Она в совершенном беспорядке. Одежда разбросана, ящики комода выдвинуты, на полу остатки еды. Сыщик, прошедший проверку **Внимания**, найдёт кольцо с бриллиантом стоимостью около \$500. К несчастью, в него всё ещё продет полуразложившийся палец прежнего владельца (**Рассудок** 0/1d2).

В восточной стене спальни — кладовая. Знакомый запах в ней ещё сильнее. Обыскав её (**Внимание**), можно найти замаскированный люк. Открывается он с помощью механизма, требующего проверки **Механики** (или трудной проверки

ИНТ). На каждую попытку уходит 5 минут; каждый сыщик может попытаться разобраться в механизме только один раз.

Подземелье

Когда крышка будет открыта, запах усилится многократно, создавая уже заметный дискомфорт (уместно как минимум зажать нос и рот носовыми платками). Дыра в земле уходит на глубину почти 20 метров; к стене прилажена лестница. На стене рядом с лестницей — выключатель; по стене протянуты провода, питающие лампочки в туннеле и помещениях далее. Если сыщики включают свет, то предупредят упырей о своём появлении. Упыри не покинут помещение, где находятся, если только не поднять чрезвычайно много шума на входе или не разговаривать достаточно громко уже в гробнице (см.ниже).

Спускающиеся по лестнице сыщики могут пройти проверку **Науки (геология)** или, возможно, **Археологии**, и понять, что дыра была выкопана не из подвала, но снизу, из-под земли! Осознание этого может привести к проверке **Рассудка** (0/1d2).

На дне колодца сыщиков ждёт кошмарное зрелище. Стены помещения выложены каменными плитами, украденными из мавзолеев. Повсюду развешаны «гобелены» из саванов, украшенных грязными костями их прежних обладателей. Запах невыносим. Если электричество включили, то в неровном и тусклом свете лампочки кожа самих сыщиков приобретает трупный оттенок. Воздух словно пропитан чем-то необъяснимо жутким. Все это требует проверки **Рассудка** (1/1d6).

Посреди комнаты — небольшой стол и стул. На столе — книга и бронзовая голова на серебряном подносе. И на голове, и на подносе — следы какого-то черного вещества. Успешная проверка **Естествознания** или биологических наук сообщит, что это жжёная кровь. Книга — упоминавшаяся выше «Liber Tenebrea».

В северной стене — три ниши с гробами. В одном из них может быть похищенный ранее сыщик. Если похищения не было или сыщики опоздали, то все гробы пусты. Из комнаты ведут две крепких двери. Западная — к помещению, где на мраморной плите покоится Ида, жена Хундерпреста, ожидая воскрешения. Тело в нарядном и свежем платье, хотя разлагается и полно червей — зрелище стоит проверки **Рассудка** (1/1d3). Если сыщики как-то повредят тело, упыри быстро заметят это и кинутся в погоню. Если тело будет уничтожено и сыщики скроются после этого, то Хундерпрест, узнав о святотатстве, забудет обо всякой осторожности, позовёт на помощь еще больше упырей и лично отправится на охоту за сыщиками, где бы они ни находились.

Восточная дверь ведёт в пещеру упырей, где четверо подземных жителей ожидают Хундерпреста и его приказов. Там же — остатки их последней трапезы. Упыри нападут на любого вошедшего, кроме Хундерпреста. Если хотя бы двое будут убиты, осальные попытаются сбежать через нору, ведущую в лабиринт туннелей под городом. Тщательно осмотрев пещеру, можно обнаружить сундучок, полный могильных драгоценностей (стоимостью порядка \$10.000), а также черные плащи, которые упыри одевали, выходя в город; именно их и видел

Дорнхайм.

Сыщики, следовавшие за упырями в подземный лабиринт без серьёзных спелеологических предосторожностей, должны пройти чрезвычайную проверку **ИНТ**, или далеко не сразу осознают, что заблудились в отвратительной сырой паутине туннелей и нор, где трудно дышать и зачастую невозможно найти место, чтобы поставить отметку мелом или чем-то подобным. В этом прискорбном случае им придётся проверить **Рассудок** (0/1d4). После этого каждые четыре часа сыщики проходят проверку **МОЩ**. Чрезвычайный успех приведёт к тому, что непостижимое шестое чувство приведёт их к выходу из туннелей на одном из кладбищ. Каждый час блуждания под землёй может с 30% вероятностью привести к встрече с 1d10 упырей.

Упирь 1

СИЛ 85	ВЫН 90	ТЕЛ 30	ЛВК 75	ИНТ 30
НАР -	МОЩ 50	ОБР -	РАС -	ОЗ 12
БКУ 0	Компл 0	СКО 9		

Упирь 2

СИЛ 80	ВЫН 50	ТЕЛ 50	ЛВК 55	ИНТ 45
НАР -	МОЩ 60	ОБР -	РАС -	ОЗ 10
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 9		

Упирь 3

СИЛ 90	ВЫН 60	ТЕЛ 45	ЛВК 75	ИНТ 25
НАР -	МОЩ 50	ОБР -	РАС -	ОЗ 11
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 9		

Упирь 4

СИЛ 105	ВЫН 50	ТЕЛ 60	ЛВК 85	ИНТ 30
НАР -	МОЩ 50	ОБР -	РАС -	ОЗ 11
БКУ +1d6	Компл 2	СКО 9		

Бой (атак в раунд: 3)

	Урон
Драка	40% (20/8) 1d6 + БКУ
Вцепиться зубами (манёвр)	40% (20/8) 1d4 за раунд
Уклонение	40% (20/8)

Особые способности

Упирь каждый раунд может проводить до трёх атак грязными, бритвенно-острыми когтями и зубами. Если раны не обработать должным образом, инфекция весьма вероятна.

Вцепиться зубами (манёвр): упырь может вцепиться в жертву, вместо проведения обычных атак терзая жертву зубами и нанося автоматический урон 1d4 за раунд. Чтобы вырваться, жертве нужно преуспеть во встречной проверке сил.

Навыки: Лазание 85%, Скрытность 70%, Прыжки 75%, Слух 70%, Внимание 50%.

Броня: нет, но огнестрельное оружие наносит половину урона (округляя вниз).

Потеря рассудка: 0/1d6 пунктов рассудка при виде упыря.

Итоги сценария

Если сыщики убили или так или иначе одержали верх над Хундерпрестом и упырями — каждый получает 1d10 очков рассудка. Если сыщики также вернули бронзовую голову — ещё 1d10 рассудка. Если сыщики заполучили голову, но не избавились от Хундерпреста и упырей, награда составляет только 1d6.

Голову можно попытаться уничтожить (оставим выбор возможных способов Хранителю); размещение на ней Знака Древних сделает её безопасной, лишив заточённого Служителя возможности контактировать через неё.

Если сыщики добились той или иной степени успеха в поручении Асперга, они не останутся и без более материальной награды. Возможны следующие варианты:

1) Голова возвращена дому Аспергов, но виновника и убедительной версии её похищения не представлено.

2) Полиции и обществу предоставлена убедительная версия преступления и злоумышленник (пусть даже погибший), но голову вернуть не удалось (возможно сыщики решили оставить её себе, уничтожить или без огласки передать кому-то из заинтересованных лиц).

В обоих случаях сыщики получают сердечную благодарность Асперга и некоторое уважение в обществе; слухи об их помощи разойдутся в высших кругах Европы через гостей аукциона и знакомых Асперга; их **Средства** могут отныне считаться выше на 10% в ходе проверок при общении с соответствующими лицами. Сыщики могут быть уверены, что всегда найдут в Вене дружескую поддержку.

3) Сыщики вернули голову Аспергу и предоставили убедительную версию преступления вместе с преступником, живым или мёртвым.

В этом случае каждый сыщик также получит в подарок от Асперга золотое кольцо, украшенное драгоценными камнями и гербом Аспергов. Стоимость каждого кольца — \$2000.



Лот №1 — Анкх

Ок. 550 до Р.Х., Египет. 23 см в длину и 10 см в ширину. Изготовлен из сплава меди и серебра; лицевая сторона покрыта непереводаемыми иероглифическими письменами. Известен как «Кровавый анкх».

Начальная ставка — £100.



Лот №2 — Манускрипт Бет Элохим

Написан на иврите, ок.1580. Иллюминирован золотой листвой. Переплёт из тёмно-коричневой кожи, с металлическими замками (запирающий механизм отсутствует). In octavo, 426 страниц.

Минимальная ставка — £60.



Лот №3 — Разное

Ритуальные предметы девятнадцатого столетия. Сутана, расшитая церемониальными магическими символами. Жезл орехового дерева с резьбой в виде астрологических символов, 40 см в длину, конец незначительно обгорел. Ритуальный кинжал (бронза, инкрустированная серебряным орнаментом — лев с одной стороны и козёл с другой), 30 см, обоюдоострый. Рукоять выполнена в форме египетского фараона.

Минимальная ставка — £40.



Лот №4 — Рука славы

США, ок.1900 г. Создатель неизвестен.
Мумифицированная человеческая рука, левая, покрыта мистическими орнаментами. Каждый палец служит подсвечником свече, предположительно изготовленной из человеческого жира. К руке прилагается табличка со словом «Akhenon» и семью кругами, расположенными гексагонально. В каждом кружке — фигурка наподобие птицы. 28 см в высоту. Деревянное основание с повторяющимся орнаментом.

Минимальная ставка — £20.

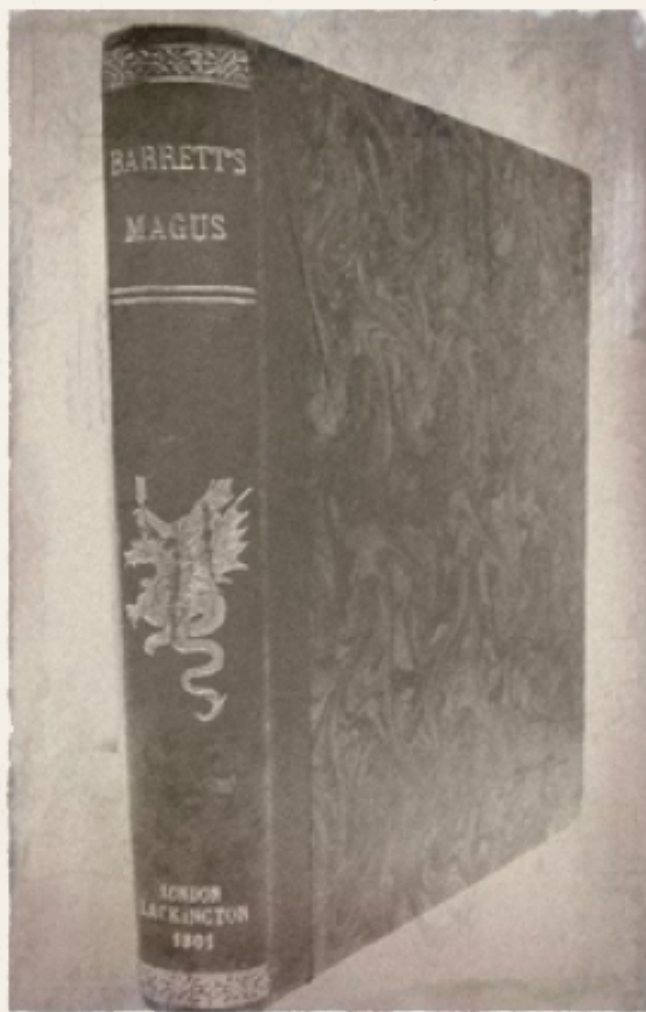


Лот №5 — Разное

Африканский фетиш, ок.1800, из тикового дерева, волос и перьев. Частично раскрашен. 18 см (6") в высоту; выполнен в традициях племени хауси (Зап.Африка).

Африканский барабан, ок.1800, тиковое дерево и кожа, неправильной формы, 41 см (16") в высоту. Предположительно изготовлены одним мастером.

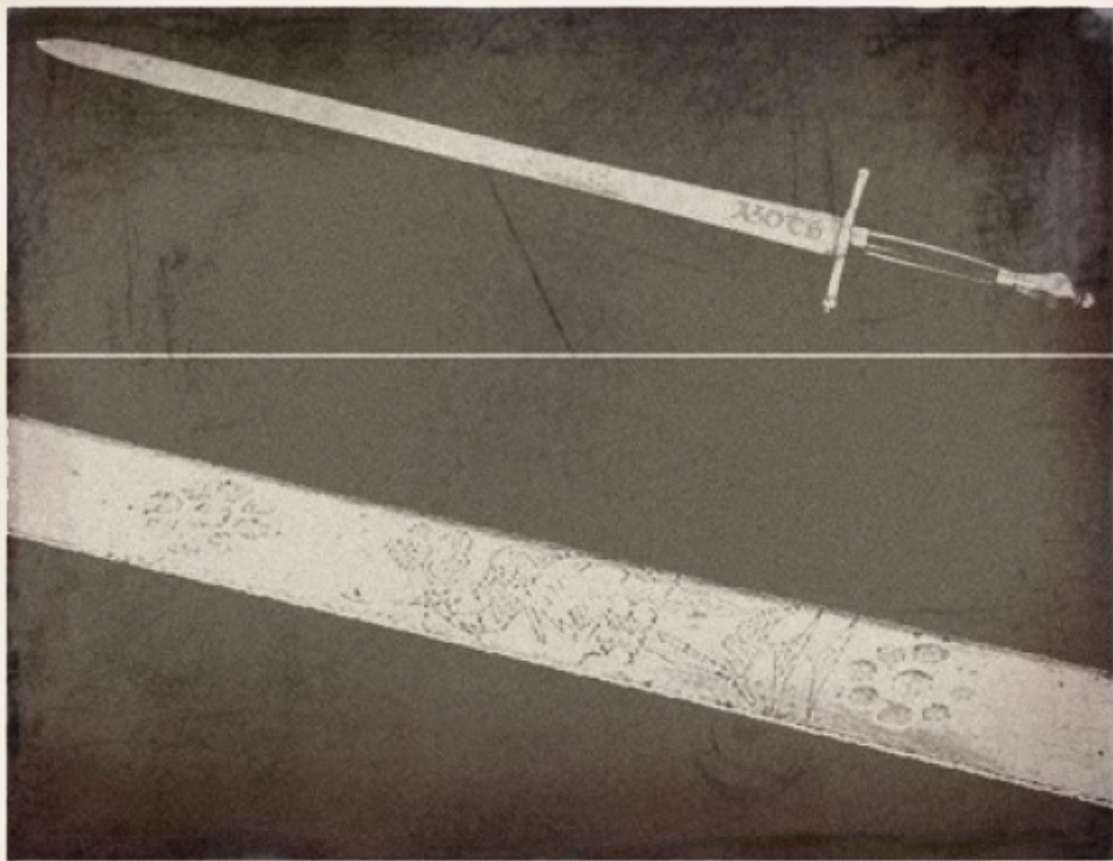
Минимальная ставка — £30.



Лот №6 — «Волхв»

Книга Фрэнсиса Баррета, первое издание, 1801, изд. «Лакингтон, Аллен и Ко». Один из основополагающих источников в области ритуальной магии; долгое время считался одним из редчайших гримуаров 19 столетия. Большая часть материалов собрана Барретом из старинных оккультных рукописей.

Минимальная ставка — £50.



Лот №7 — Меч

Германия, ок.1350. Принадлежал алхимику и магу Парацельсу. 108 см в длину. На клинке гравировка «AZOTH». Яблоко рукояти — из хрусталя, рукоять из древесины дуба, покрыта чёрным лаком.

Минимальная ставка — £250.



Лот №8 — Череп, человеческий

Человеческий череп без нижней челюсти; ок.1500.
Использовался для чёрных месс. Покрит тонким
слоем красной краски и прозрачным лаком.
Верхняя часть удалена, внутри покрыт серебром,
чтобы служить чашей. Крышка отсутствует. По
ободу инкрустирован 13 гранатами.

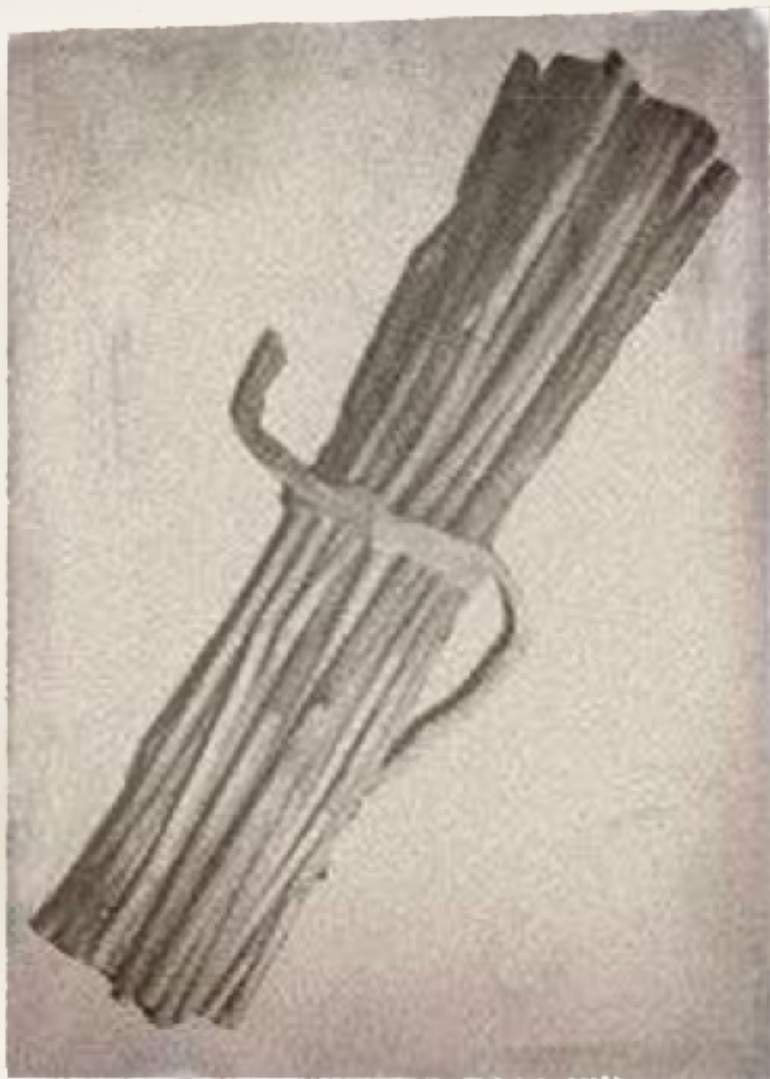
Минимальная ставка — £100.



Лот №9 — Бронзовая голова

Германия, 13 век, создатель неизвестен.
Напоминает «голову философа» Роджера Бэкона.
Азиатские мотивы. Тонкая медная подставка с
геометрическим орнаментом по контуру.

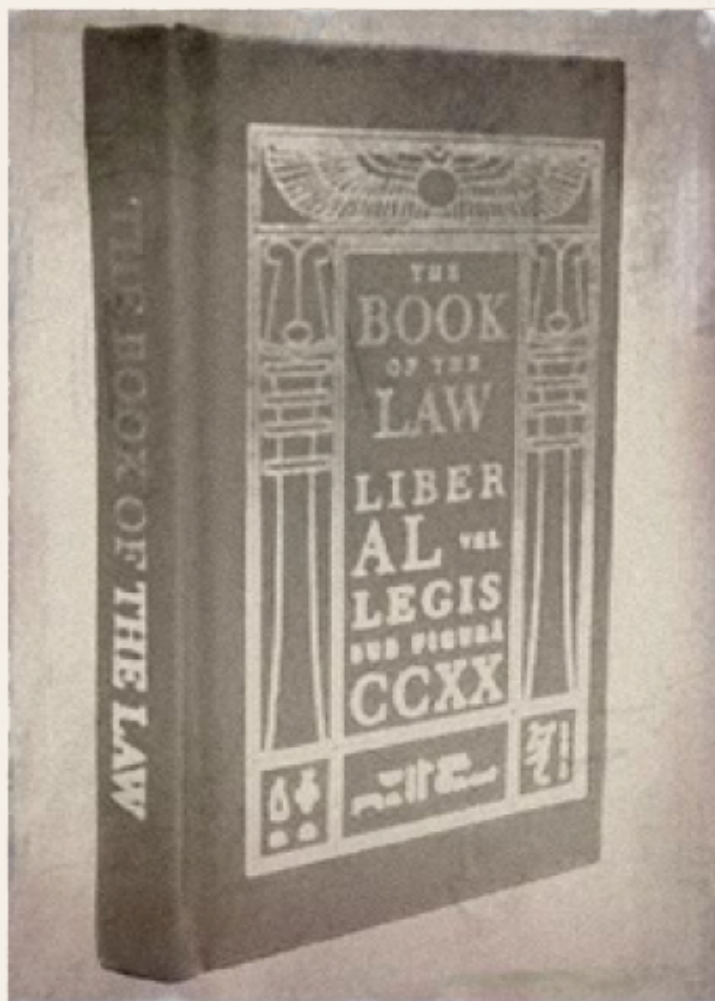
Минимальная ставка — £130.



Лот №10 — Палочки и-цзинь

Китай, вторая династия Минь. Резная слоновая кость. Пятнадцать палочек длиной 15.5 см и 6 мм в сечении; предназначены для гадания по «И-Цзинь» («Книге Перемен»).

Минимальная ставка — £70.



Лот №11 — «Книга закона»

Автор — Алистер Кроули. Издано в 1904 г. «Liber Al Vel Legis» состоит из трёх глав, каждая из которых написана за один час, начиная с полудня, 8 апреля, 9 апреля и 10 апреля. Кроули утверждает, что автор книги — существо, называемое Айвасс, которого также упоминает как своего святого Ангела-Хранителя. Содержит рукописные заметки и комментарии.

Минимальная ставка — £10.



Лот №12 — «Чудеса в новоанглийском Канаане»

Памфлет, изданный в колониальной Америке;
начало 18 столетия. Автор — преп. Уорд Филиппс.

Минимальная ставка — £55.



Лот №13 — Разное

Четыре медальона: два золотых, медный и оловянный. Франция, ок.1600. Начертаны защитные знаки для ношения чародеем при выполнении различных магических действий.

Минимальная ставка — £45.



Лот №15 — Лекарский мешочек шамана

Современное эскимосское ремесло, ок.1900,
светло-коричневая кожа. Завязан и запечатан.
Содержимое неизвестно.

Минимальная ставка — £5.



Лот №16 — Золотое кольцо

Аравия, 19 век. Орнамент из сплетённых змей, окружающих магический символ — символизирует печать Соломона. Глаза змей украшены рубинами.

Минимальная ставка — £35.

План дома Аспергов

Подвал



Первый этаж



Главный вход

Второй этаж

