

Пустые страницы

Павел Хорт

Известный журналист найден мёртвым в своей квартире без следов насильственной смерти. На полу рядом с креслом, в котором сидел покойный, лежала раскрытая, по-видимому выпавшая из его рук книга. Наконуне смерти журналист говорил коллегам, что готовит сенсационный (возможно шокирующий) репортаж. На следующее после похорон утро смотритель кладбища обнаружил, что могила журналиста провалилась в землю на несколько метров. Этим же утром, в старом парке недалеко от кладбища случайным прохожим были услышаны крики о помощи, доносившиеся из пересохшего старого колодца. Прибывшей на место командой спасателей со dna колодца был поднят некий гражданин. На вопрос о том, как он попал в колодец, гражданин ответить не мог. Со слов спасенного последнее, что он помнил — это как накануне сидел в кресле у себя дома и читал некую книгу.

Владимир Бенер

Информация для Хранителя

Сорок лет назад тёмной ноябрьской ночью в Бернвуд-Холле, заброшенном доме близ кладбища на окраине города, в котором имеют честь жить и проводить расследования сыщики, собрались семь человек. Старик-букинист Карл Гриффит и шестеро его последователей глубоко (как им казалось) проникли в тайны Мифов, прошли по следам арххэмских ведьм и вступили в контакт со зловещим Чёрным Человеком, одним из воплощений самого Ньярлатхотепа. Они готовы были на всё ради того, чтобы обмануть смерть, шагнуть в скрытый мир меж углами видимой вселенной и получить в своё распоряжение века на дальнейшее изучение тёмных тайн. И Чёрный Человек, руководствуясь непостижимыми для смертных мотивами, исполнил их желание (правда, в свойственной ему жестокой манере). В ту ночь в руках у Гриффита была старинная книга в кожаном переплёте; страницы её казались пустыми, но Гриффиту было явлено заклинание, способное с помощью книги открыть врата в место на изнанке мироздания, где его вместе с приспешниками не настигнет смерть. Слова были произнесены, книга открыта — и семеро культистов поняли, что тела их будто всё те же и вокруг всё тот же заброшенный дом, но что-то неуловимо изменилось. И они, и дом (а вернее, их отражения, иномирные копии) пребывали теперь где-то в другом времени и месте, в пустоте, лежащей вне привычных трёх измерений, неподвластные старению и смерти. Они были уверены, что в любой момент могут шагнуть обратно и вновь оказаться на Земле, в том же заброшенном особняке.

Но в нашем мире бездыханные тела Гриффита и его сподвижников рухнули на пыльный пол особняка. Масляные лампы, которые держали трое из них, опрокинулись; пылающее масло растекалось, пламя перекидывалось на мебель и портьеры, пожирая дом и тела культистов. Их воплощения в ином мире не ощущали всего этого, пока земные тела не обгорели до костей. В тот же миг их новые тела исчезли, и они остались лишёнными плоти духами, запертыми посреди висящего в иномирной пустоте дома-близнеца сгоревшего Бернвуд-Холла. Дом был тем же, но в то же время иным, и в нем, как и обещал Черный Человек, нашлось множество способов глубже соприкоснуться с тайнами Мифов. Но шагнуть обратно бестелесные призраки не могли. С годами семеро лишенных и жизни, и смерти культистов поняли, что ничего не жаждут так, как возвращения на Землю, в человеческие тела.

В реальности от дома остались лишь выгоревшие до основания руины, среди которых нашли почерневшие человеческие останки и нетронутую огнём загадочную книгу с пустыми страницами. Руины сравнивали с землей, но за сорок лет ничего нового на этом месте построено не было. От дома

остался лишь колодец, который так и не был закопан. Книга в конечном счёте попала на склад букинистического магазина самого Гриффита — заведение перешло в наследство к его дальнему родственнику. В ином мире Гриффит чувствовал, что фолиант всё ещё существует и его чары связывают Землю с пространством, где он оказался. Со временем он понял, как можно было бы использовать это для освобождения... но для этого нужно было, чтобы кто-то открыл книгу. Духу Гриффита приходилось лишь ждать и пытаться нащупать иную дорогу — пусть не в материальный мир, но хотя бы в грёзы. Грёзы того, кто рано или поздно проявит интерес к загадочному фолианту.

В 1925 (или ином удобном Хранителю) году Роберт Нельсон, молодой журналист, специализирующийся на паранормальных явлениях и необъяснимых событиях, заинтересовался случайно услышанной им от старика-пожарного историей гибели заброшенного Бернвуд-Холла: найденные на пепелище обгоревшие тела и нетронутая пламенем книга. После череды распросов он установил судьбу «неопалимой» книги, явился в книжную лавку, которой теперь владел уже совершенно посторонний человек, и купил всё ещё пылящийся там странный том. Пустые страницы ничего ему не говорили; ему показалось, что он зашёл в тупик... но вскоре в его сны начал являться загадочный и властный старик, утверждающий, что пребывает в ином мире, где познал множество тайн мироздания. Законы царства снов не позволяют ему общаться свободно, и для полноценной беседы его нужно вызвать наяву, произнеся над книгой определенные слова. Нельсон какое-то время колебался, но в конце концов принял решение. Оповестив нескольких друзей о том, что стоит на пороге сенсационных открытий, он произнес магическую формулу... но дух к нему не явился. Вместо этого он обнаружил себя в жутком и странном доме, наводнённом ужасами. В реальном мире тело Нельсона нашли в собственной спальне без признаков жизни; рядом лежала выпавшая из его рук старая книга с пустыми страницами. Никаких подозрительных обстоятельств врачи и полиция не нашли. Скорбящая жена, Кэрол Нельсон, похоронила мужа.

В ином мире Роберт несколько часов блуждал по гротескному, полному безумия особняку. В попытках понять, что происходит и как спастись, разум его не выдержал, и вскоре он пал жертвой таящихся в доме кошмаров. Гриффит понял, что время пришло... но сам реализовать свой план не решился. Он потребовал, чтобы первым замысел исполнил Стивен Симмонс, наименее компетентный и ценный его сподвижник. Стив вселился в лежащее перед ним тело Нельсона и впервые за десятилетия вновь ощутил себя живым, дышащим человеком из плоти и крови. Осталось вернуться в реальный мир... но шаг сквозь углы мироздания казался невозможен, шагать было некуда — «исходной версии» Бернвуд-Холла больше не существовало. Была лишь одна смутная надежда. По странным и непостижимым законам магии колодец вполне мог считаться частью дома. Тело Нельсона, управляемое духом Стивена Симмонса, шагнуло в колодец, произнеся формулу перехода (ту же, что использовалась и при исходном перемещении). И оказалось на дне заброшенного колодца в нашем мире, где прошло уже несколько дней. Парадокса не произошло — похороненное на кладбище и теперь уже действительно мёртвое «исходное» тело журналиста исчезло, оставив после себя вакуум. Это, а также мистическое нарушение целостности бытия, привело к своего рода имплозии, гравитационному микроколлапсу, в результате которого гроб раскололся в щепки, а могильный холм ушел под землю.

На крики «журналиста», а на деле — культиста Симмонса, обитающего ныне в новом теле, пришли люди; он был вытащен из колодца и заявил всем, что не понимает произошедшего, не знает, как попал в колодец и не помнит почти ничего о себе, кроме чтения какой-то книги. Он мог бы заявить, что не помнит вообще ничего, симулируя полную амнезию... но ему нужно было не потерять из виду книгу, чтобы вернее заманить в Бернвуд-Холл больше людей, способных дать новые тела Гриффиту и оставшимся сподвижникам. Однако жена Нельсона, общаясь с чудесно вернувшимся с того света супругом в больнице, почувствовала, что с ним что-то не так и амнезией эту странность не объяснить.

Тут-то на сцене и появляются сыщики.

Вовлечение сыщиков

Сыщики могут быть давними знакомыми Нельсона и присутствовать на его похоронах. Этот эпизод можно встроить в другую историю в рамках кампании, а через день-два дать сыщикам обнаружить в газетах известия о загадочном происшествии на кладбище и обнаруженном в колодце живом Нельсоне.

Возможно, именно сыщикам, как знакомым специалистам по паранормальным явлениям, Нельсон намекнул в день своей «гибели», что стоит на пороге великих открытий. Возможно, именно они, придя к нему домой в назначенное время, обнаружили бездыханное тело в кресле и загадочную книгу с пустыми страницами. В этом случае они могут приняться за расследование ее происхождения еще до «воскрешения» Нельсона.

К сыщикам могла обратиться Кэрол Нельсон, заметившая в «потерявшем память» муже что-то неуловимо странное, а может, просто напуганная произошедшим и желающая разобраться, что произошло с её мужем.

Предварительные выяснения

Очевидные направления поиска для сыщиков, пытающихся докопаться до сути произошедшего с журналистом — это четыре «К»: комната, где Нельсон был найден мертвым (и он сам); таинственная книга; колодец, где журналист появился вновь живым; кладбище, где он был похоронен.

Нельсон и его комната

Если сыщики присутствовали при обнаружении тела, то следующую информацию они могут добыть, осмотрев тело и пройдя проверку **Медицины**. Иначе она может обнаружиться в отчёте патологоанатома и вердикте coronera, если сыщики найдут к ним подход или иным способом добудут эти документы.

Нельсон скончался «по естественным причинам» — никаких повреждений на его теле нет, никаких патологий в организме не обнаружено, нет следов ядов, токсинов и чего бы то ни было, проливающего свет на внезапное прекращение жизнедеятельности вполне здорового и крепкого тела.

После «возвращения» его осматривали сразу несколько врачей, и все были в полном недоумении. Версия, которой они и полиция пытаются придерживаться — летаргический сон; внезапное пробуждение в гробу; чудесное совпадение в лице злоумышленника, пожелавшего именно в этот момент раскопать могилу и вскрыть гроб с целью кражи возможных ценностей или бессмысленного вандализма. Далее Нельсон, очевидно, выскочил из гроба, напугав мародёра до смерти, и в состоянии шока добрёл до колодца. Он упал в него, благодаря редкой удаче ничего не сломав, затем отключился и, вновь придя в себя и ничего не помня, начал звать на помощь. Если эта версия будет обсуждаться при Нельсоне, он может начать «вспоминать» что-то смутно похожее: «Да... я как будто помню темноту, невыносимый ужас, потом треск дерева и чье-то напуганное лицо... Кажется, я куда-то шел, а потом падал...»

Сразу стоит отметить, что сомнений в идентичности Нельсона ни у кого не возникает — зубы соответствуют записям его дантиста; мелкие особые приметы (можете упомянуть характерную малозаметную татуировку, например) наличествуют. Прогрессивные сыщики могут пожелать взять у Нельсона отпечатки пальцев и сравнить с присутствующими в его доме — тогда никаких сомнений у них не останется.

Когда Нельсон был найден в колодце, на нём был строгий костюм, в котором он и был

похоронен. Кэрол унесла его, как только приехала к мужу в больницу, и хотела выбросить, но так и не сделала этого. Если сыщики уже побывали на кладбище и осмотрели колодец, а затем проявили интерес к костюму, то трудная проверка **Внимания** подскажет им, что костюм ожидаемо испачкан в земле... но только глинистом чернозёме, из которого состоят стены колодца. Частиц почвы, соответствующей могиле Нельсона (с большим содержанием песка), нет ни следа. Чтобы догадаться проверить это, сыщикам нужна проверка **Интеллекта**, если только игроки не догадались сами.

В комнате Нельсона сыщикам полезно было бы найти чек или визитную карточку букинистического магазина, где была куплена книга (**Внимание**). Если сыщики сами обнаружили тело, они могут найти этот документ у него в кармане; если осматривают комнату уже после его «воскрешения» - на столе поверх других документов и книг или в корзине для бумаг (к счастью, Кэрол пока так и не смогла заставить себя убраться в комнате мужа). Сама книга (о ней ниже) тоже будет в комнате, убранная женой Нельсона на книжную полку.

Колодец

Колодец находится на заросшей кустами и иолодыми деревцами полянке чуть в стороне от парка на окраине города. До кладбища от него около километра.

Земля вокруг колодца основательно затоптана как спасателями Нельсона, так и праздными зеваками, пришедшими посмотреть на место чудесного явления человека с того света. Однако дотошные сыщики могут пожелать проверить версию о журналисте, шедшем куда глаза глядят с кладбища и упавшем в колодец — они зафиксируют форму и рельеф подошв похоронной обуви Нельсона и потратят несколько часов на поиски хоть каких-то его следов между кладбищем и колодцем. Случайные прохожие редки в этих местах; ночью прошел легкий дождь, увлажнивший почву — задача не выглядит безнадежной. Обычный успех в **Чтении следов** не скажет им ничего определённого; трудный — позволит уверенно заключить, что похожие следы, идущие в нужном направлении, найти не удалось; чрезвычайный вселит уверенность, что Нельсон мог дойти от кладбища до колодца, только сделав основательный крюк.

Кто-нибудь из сыщиков может решить спуститься на дно колодца. Сделавшего это посетит странное ощущение отчуждения, удаления от оставшегося на поверхности мира; звуки будут едва доноситься до него, зато на границе слышимости возникнет неразборчивый шёпот сразу нескольких голосов. Затем почва будто уйдет из-под ног у сыщика, на несколько секунд ему покажется, что он падает в пропасть... но ощущение быстро пройдёт, заставив лишь пройти проверку **Рассудка** (0/1d4).

Не стоит преувеличивать ужас, навеваемый колодцем — если сыщики решат завалить его землей от греха подальше, то ближе к концу сценария поймут, что фактически подписали себе этим приговор или как минимум сильно усложнили собственное спасение. Верный вывод, который сыщикам желательно сделать — то, что колодец, очевидно является непростым местом, явно соприкасающимся с чем-то непостижимым и потусторонним. Если же сыщики настолько опытные, что кто-то из них владеет заклинанием Поиска Врат, то успешное его применение подскажет, что колодец представляет собой не полноценные Врата, но нечто сходной природы — здесь наша реальность соприкасается с чем-то иномирным.

Если город небольшой, то знатоки местной **Истории** могут припомнить, что полвека назад на месте колодца стоял дом, который сгорел и при пожаре погибло несколько человек. Что за дом и каковы обстоятельства пожара, нужно выяснять уже в библиотеке, газетном морге или городском архиве — туда же расследование приведёт, конечно, и сыщиков, неискушённых в краеведении, но пожелавших выяснить, откуда вообще взялся колодец в этом месте.

За каждую успешную проверку **Работы в библиотеке** сыщики выясняют один из следующих фактов:

1) Дом назывался Бернвуд-Холл по имени своего первого владельца, Тимоти Бернвуда, построившего его в 1811 году. Ничего примечательного о Бернвуде, его семье и сыне Чарльзе, унаследовавшем дом в 1832 году, найти не удастся; в 1869 году он скончался, не оставив наследников, зато оставив множество долгов. Дом перешел в собственность города, выставлен на продажу, но так и не был куплен до 1874 года, когда и произошел пожар, уничтоживший здание.

2) На пепелище нашли останки семи человек, четверо из которых были опознаны:

- Карл Гриффит, владелец книжного магазина, 63 года

- Стивен Симмонс, агент по продаже недвижимости, 42 года

- Джеймс Мейнард, адвокат, 47 лет

- Уильям Смолл, без определенных занятий, разыскивался полицией за совершение нескольких разбойных нападений.

Ещё три обгоревших тела предположительно принадлежали мужчинам, но ничего более полиции и коронеру установить не удалось. Симмонс занимался продажей Бернвуд-Холла и имел ключи к нему — предположительно, с его помощью семеро и проникли в дом в ту ночь.

3) На пепелище также была обнаружена книга в старинном кожаном переплете без названия и с чистыми страницами.

4) В 1872 году имел место курьезный случай — пожилая вдова, некая Клара Эткинсон, соседка Гриффита, пыталась обвинить его в наведении на неё порчи и «злонамеренном колдовстве». Полиция и суд, разумеется, отказали ей в возбуждении дела. Газетчики же откликнулись на жалобы миссис Эткинсон... одной-двумя заметками в ироническом ключе, проявляя куда больше сочувствия к уважаемому и интеллигентному Гриффиту, чем к его (если употреблять наиболее мягкие выражения) чрезмерно эмоциональной и склонной к мелодраме соседке. В 1873 году миссис Эткинсон скончалась от острой сердечной недостаточности; некролог был краток и не содержал никаких интересных подробностей.

Кладбище

Могила уже закопана. Сторож расскажет сыщикам, что в ту ночь спал и ничего не слышал, а состояние могилы заметил только утром. К этому моменту на кладбище как раз приехали врач и двое полицейских — проверять «показания» Нельсона, а вернее пытаться составить хоть какую-то рациональную версию произошедшего. Никто из них, если сыщики найдут их, не сообщит чего-либо нового или полезного. Полицейский вынужден был не верить собственным глазам, которые говорили ему: «Джерри Мейсон, эту могилу нынче никто не раскапывал!». Более вероятной ему показалась бы даже экзотическая версия о том, что Нельсон был извлечен из гроба в начале ночи, после чего могила была вновь аккуратно закопана, а в гробу было оставлено взрывное устройство... но это звучит слишком уж безумно, правда, господа сыщики?

Книга

Старинный кожаный переплёт, пожелтевшая бумага, чистые страницы. Знатоки датируют её 16-17 веком, однако никакие научные познания, кроме, разве что, **Мифов Ктулху**, не помогут сыщикам определить, из какой кожи сделан переплёт. Книга достаточно толстая, чтобы её затруднительно было, например, скрыть под одеждой, но недостаточно громоздкая, чтобы её нельзя было спокойно носить с собой в портфеле.

В настоящее время фолиант находится в доме Нельсона (если только сыщики не были теми, кто нашел его тело, и не забрали книгу сразу как явную улику). Его жене она кажется отвратительной и навевающей ужас (в конце концов, её нашли у тела бедного Роберта)... но о том, чтобы просто выбросить книгу, сжечь или продать букинисту, даже не идёт речи. Этого не

позволит ей сама книга (и Гриффит, действующий через неё).

Если книга будет в распоряжении сыщиков в течение нескольких дней, а у Симмонса за это время не выйдет спровоцировать их на прочтение заклинания, переносящего в Бернвуд-Холл (см. ниже), в дело вступит сам Гриффит. Он явится во сне сыщику, хранящему книгу, как смутный, неопознаваемый образ, и выберет одну из следующих линий поведения:

1) Если сыщики не доверяют «Нельсону», в том числе подозревают, что он на деле не Нельсон, а кто-то принявший его облик — Гриффит представится настоящим Нельсоном, скажет, что заключен в книге неким злодеем, занявшим его место, и будет умолять освободить его, произнеся заклинание.

2) Если сыщики доверяют Нельсону, но по тем или иным причинам не торопятся исполнять его просьбу — Гриффит представится автором книги или ее «духом» и предупредит сыщиков, что в книге осталась частица «человека, отдавшего память ради прозрения»; и что если не довести до конца начатый якобы Нельсоном процесс этого «прозрения» (прочитав заклинание, конечно), то он окончательно утратит рассудок, а может, и жизнь.

3) Если выбранный Гриффитом подход не убедит сыщиков произнести заклинание, а напротив, пробудит лишние подозрения, то Гриффит и призраки пойдут ва-банк и рискнут попытаться использовать накопленные ими силы, чтобы насильно перенести сыщиков (и всех, кто окажется в пределах десятка метров вокруг книги) в Бернвуд-Холл. Это им удастся, но серьёзно истощит (отнимет у каждого 2d6 ПМ). Это сильно упростит финальный этап сценария и будет адекватной наградой сыщикам, почувствовавшим подвох. То же самое произойдет при попытке уничтожить книгу.

Сыщики, желающие выяснить, откуда взялась книга (например, с помощью найденной в комнате карточки букинистического магазина, услышав его название от миссис Нельсон или просто обойдя все подходящие книжные лавки), могут с помощью подходящего навыка общения узнать у продавца историю обнаружения книги на месте пожара и таким образом выйти на Бернвуд-Холл и связанные с ним события.

Планы и возможности культистов-призраков

Задача «Нельсона»-Симмонса — заманить в Бернвуд-Холл больше людей, в идеале — шестерых, по числу оставшихся культистов. В идеале — так, чтобы их никто не хватился или, по крайней мере, не обнаружил выглядящие мёртвыми тела в течение нескольких дней. Если сыщики изначально доверяют Симмонсу, он придумает для них убедительную историю, побуждающую забрать книгу, уехать с ней в уединённое место и произнести там продиктованное им заклинание — вместе с Симмонсом или, ещё лучше, без него (он не горит желанием снова оказаться в Бернвуд-Холле). Хороший вариант — сыщики и его жена; возможно — сыщики и врач, заинтригованный случаем Нельсона и предложивший сыщикам свою помощь в расследовании. Книга, над которой произнесено заклинание, отправит в Бернвуд-холл всех в радиусе 5-10 метров; грубо — всех, находящихся в пределах одной комнаты.

Если сыщики — старые знакомые Нельсона, то он попросит напомнить, что его связывает с сыщиками, чтобы понять, чего от них можно ждать и какого рода история сработает с большей вероятностью. Вот один из вариантов: «Я смутно помню одну вещь. Место, где я оставил для себя что-то. Возможно, письмо. Видимо, я подозревал, что что-то произойдет... что я могу потерять память, и на этот случай подготовился». Он попросит сыщиков отвезти его домой. Попросит дать ему сосредоточиться; попросит жену сделать сыщикам чаю. Осмотрится, обратит внимание на тесную кладовую, зайдет туда, на несколько мгновений скрывшись из виду, и предъявит сыщикам письмо, подписанное его именем и адресованное ему же. В нем будет сказано примерно следующее: «Роберт, если ты читаешь это, то у нас всё получилось. Как и

ожидалось, ты проник в тайну книги и совершил мысленное путешествие в память её создателя, но утратил память в результате. Чтобы вернуть воспоминания, найди человека, которому доверяешь, дай ему раскрыть книгу и произнести над ней приведенное ниже заклинание. Ни в коем случае не произноси его сам. Возможно, читать его лучше сразу несколькими. Обратись к <имена сыщиков> - пусть ты их не помнишь, но они имеют некоторый опыт в подобных вещах и поверят тебе без лишних вопросов. Твой Роберт». Письмо Симмонс написал в тот же день в больнице, перед встречей с сыщиками, попросив медсестру принести ему бумагу и конверт.

Если сыщики решат положиться на знание **Психологии** для оценки искренности собеседника, то обычный успех не обнаружит обмана; трудный — подскажет, что «Нельсон» что-то недоговаривает, невероятно взволнован и главная его эмоция — это предвкушение чего-то рискованного и страх неудачи; чрезвычайный успех — Нельсон врёт и скрывает от сыщиков что-то критически важное. Если кто-то из сыщиков видел почерк Нельсона ранее, то проверка **Внимания** (сложная — если почерк Нельсона сыщик видел 1-2 раза; обычная — если чаще) подскажет, что письмо не выглядит написанным той же рукой. Если сыщики пожелают сравнить письмо с имеющимися в его кабинете рукописями — тот же вывод будет сделан без всяких проверок. Нельсон, конечно же, скажет, что вместе с воспоминаниями «забыл» и привычный почерк... но едва ли многие сыщики поверят ему на этой стадии.

Бернвуд-Холл

Если сыщики произнесут заклинание переноса или Гриффит и призраки «выдернут» их из реальности сами, то в первое мгновение они почувствуют обрушившуюся на них давящую тишину — все слышные прежде звуки прекратятся; затем ледяная темнота стиснет их мёртвой хваткой, они ощутят, что проваливаются в мёртвую бесконечность космоса и спустя еще несколько секунд (или вечность) придут в себя в тёмной, пыльной комнате с затхлым воздухом. Путешествие это обойдется каждому в 1 пункт Рассудка (стандартная цена прохода через Врата). Сыщики обнаружат на себе и в руках все, что было у них в момент переноса... кроме книги. На полу рядом с собой они смогут нащупать с десяток свечных огарков (остатки ритуала Гриффита и его культа); будем надеяться, что хотя бы у одного найдётся зажигалка. Чуть в стороне обнаружатся три масляные лампы, оставленные теми же лицами (в реальности именно из-за них дом загорелся). Гриффиту и его людям дом явил себя гораздо более гостеприимным: комнаты были освещены мистическим светом, и они быстро поняли, что в лампах не нуждаются.

Изучение начертанной на полу многограммы, в вершинах которой и стоят свечи, подскажет знатокам **Оккультизма**, что подобные формы и символы используются в ритуалах, связанных с попытками нащупать границы иных измерений и связаться с сущностями, обитающими там (а при трудном успехе сыщик осознает очевидное сходство с геометрическими фигурами, находимыми на местах обрядов салемских и аркхэмских ведьм). Успех же в **Мифах Ктулху** не оставит сомнений, что ритуал был нацелен на призыв одного из обличей Ньярлатхотепа, и что «фокальной точкой» его был некий артефакт, напрямую с ним связанный.

Вокруг старая мебель, укрытая чехлами от пыли и сдвинутая к стенам. Окна закрыты ставнями (так будет повсюду в доме). Если сыщики откроют ставни, то их взору предстанет вид со второго этажа на бесконечный космос в черно-фиолетовых тонах с мириадами мертвенно-белых звёзд, словно обжигающих глаза. Дом висит в пустоте. «Атмосфера», тем не менее, вполне пригодна для дыхания. Ни одного знакомого созвездия найти не удастся. Конечно, всё это означает проверку Рассудка (0/1d4). Если сыщик высунется из окна, то быстро начнёт утрачивать ощущение верха и низа (уместна проверка **ВЫН**) и в лучшем случае вынужден будет отступить в комнату с сильным головокружением; в худшем — потеряет равновесие и выпадет из окна в никуда.

Тем не менее главное, что стоит заметить сыщикам за окном — это зависший в пустоте неподалеку от крыльца дома колодец. Вернее, крошечный клочок земли (метр-полтора в диаметре) со сложенным из камней невысоким, в полметра высотой, бортиком колодца. От крыльца до колодца — 6-8 метров. Это и есть цель сыщиков и единственный способ вернуться на Землю. То, чего будут стараться не допустить призраки.

План Бернвуд-Холла приводить нет смысла. Если вы хотите, чтобы сыщики нашли этот план в библиотеке на стадии первичного расследования — вы можете взять для них любой подходящий двухэтажный особняк из Интернета. Если высунуться из окна, дом будет выглядеть так же, как на обнаруженных планах и рисунках. Но внутри дома сыщики столкнутся с тем, что коридоры поворачивают под невероятными с точки зрения архитектуры углами или уходят в бесконечность; двери иногда приводят в комнаты, где сыщики уже были (но без всяких следов их пребывания там), иногда открываются прямо в черную бездну космоса, а иногда — в зловещий мрак новых комнат и коридоров... На мой взгляд, в голове у каждого хорошего Хранителя должен быть свой, уникальный и разрастающийся на ходу «проклятый дом с привидениями», полный зловещих скрипов и шорохов, причудливых и тревожных находок, а также разнообразных поводов для проверки Рассудка. Приведу тут лишь несколько эпизодов, уместных именно в Бернвуд-Холле.

1d8 аномалий, событий и находок в доме:

1. Библиотека с бесконечно уходящими вдаль шкафами и книжными полками. В ней обнаружатся как древние рукописи, так и выглядящие современными тексты. Ни одной знакомой книги найти не удастся. Трудная проверка **Работы в библиотеке** поможет относительно быстро найти книгу на любую интересующую сыщиков тему, в том числе о **Мифах Ктулху**; причём книга будет им не известна и автор не знаком. С 30% вероятностью изучение этой книги в течение 2d6 дней (если её вынести в реальный мир, конечно) подарит сыщику новые знания и 1d6% в соответствующем навыке (для художественной литературы это, в том числе, может быть любой из четырёх социальных навыков). С 70% вероятностью навык будет на столько же понижен, а сыщик, лишь завершая чтение, с ужасом осознает, что книга полна бессвязных повторяющихся фраз из несуществующих слов, лишь похожих на нормальный язык, иторые негда латконить ве конратикно, а тирнуто неш улмитатая опергу Рассудка (1/1d4).

2. Коридор, увешанный множеством портретов — от почерневших за века холстов до почти современной живописи. Среди них один (а может, и не один) из сыщиков узнает себя — причём картина будет выглядеть едва ли не самой древней. Как только он подзовет остальных взглянуть на это, наваждение исчезнет — на картине окажется вполне нормальный старик в одежде эпохи Возрождения, со вполне нормальными и до мельчайших деталей прописанными фасеточными глазами и черными струйками, сочащимися из уголков рта (0/1d2 Рассудка).

3. (для сыщика с огнестрельным оружием) Открыв дверь в следующую комнату, сыщик с лампой в руке увидит вдали силуэт человека, тоже держащего лампу. В нем ощущается что-то неправильное, зловещее, угрожающее. Человек ли это? На оклики сыщика он не отзовется. Если сыщик поднимет пистолет, то же самое сделает и его визави, причем (как покажется сыщику) гораздо более быстрым и агрессивным движением. Если сыщик выстрелит, пусть пройдет обычную проверку Стрельбы. В случае успеха он попадет... в самого себя; все услышат, как в дальней части в остальном пустой комнаты с грохотом раскалывается и падает на пол огромное зеркало.

4. Внезапно сыщики ощутят невыносимый жар, затем станет трудно дышать, а кожу словно начнет жечь пламенем. Обои на стенах начнут тлеть. Это здешняя версия Бернвуд-холла ненадолго соприкоснулась с той, где дом был уничтожен пожаром. Проверка **ВЫН** поможет не

потерять сознание от этих ощущений, а если успех будет не выше обычного, то сыщик получит 1d3 урона в виде ожогов на открытых участках тела. Лучший способ уклониться от этого происшествия — броситься вон из комнаты, пока не стало поздно.

5. Спуск на первый этаж обязан быть неожиданным и не простым. Лестница, уходящая «вниз» может быть повернута под прямым углом по отношению к полу; ступив на неё, сыщик ощутит смену направления гравитации и вынужден будет проверить **ЛВК**, чтобы не полететь вниз со ступенек. Вниз также может вести внезапно обнаруженный с помощью **Внимания** люк в полу, открывающийся на высоте четырех метров от пола первого этажа без всякой лестницы. Сыщики могут попасть в комнату с частично разбанным полом, через который им и придётся спускаться (с той же высоты).

6. Под кровать или за шкаф быстро прошмыгнет небольшое существо, похожее на крупную крысу. Если сыщики не полезут выяснять, что это было, оно вскоре выберется и пойдёт на контакт само. Сыщики с ужасом обнаружат у этой «крысы» сморщенное человеческое лицо, напоминающее уродливого младенца, и такие же ладони. Это крысотварь, распространённый питомец сведущих в Мифах ведьм и колдунов. Он разумен и коварен; представится как «мистер Копли»; агрессивность его будет зависеть от действий сыщиков. Если они не бросятся в бой, едва заметив его, он может как заморочить сыщикам голову советами, не имеющими ничего общего с реальностью, так и в издевательской манере подсказать, как на самом деле покинуть это место (если сыщики совсем отчаялись понять, что происходит). Характеристики крысотвари даны в приложении.

7. Сыщики наверняка будут выглядывать во все встречающиеся им окна, чтобы понять, насколько успешно их продвижение к колодцу. Вскоре они поймут, что космос, который простирается за окнами, вовсе не необитаем. Заметить они могут, по усмотрению Хранителя, пролетающую мимо стаю ми-го со странными металлическими устройствами в руках (0/1d6 рассудка), нескольких бьякхи (1/1d6 рассудка), одинокого, грозного и величественного шантака (0/1d6), должно быть, летящего к престолу Азатота. Ни в коем случае не стоит демонстрировать сыщикам более одного вида монстров таким образом, как и повторять это событие. Если пролетающее существо заметит сыщиков, то может сменить курс и ускориться в направлении дома. Благоразумные сыщики захлопнут ставни и кинутся прочь из комнаты; в следующем попавшемся им окне они уже никого не увидят.

8. Письменный стол, на котором лежит старая, пожелтевшая тетрадь с математическими расчётами. Изучающий её сыщик поймёт, что она посвящена одному-единственному уравнению и тщетным попыткам найти его решение. Любой сыщик, имеющий более чем школьные познания в точных науках, будет заворожён изяществом и сложностью задачи и почувствует, что её решение откроет новые горизонты... математики, физики, химии, даже архитектуры, а может, и музыки — одним словом, наиболее близкой ему области знаний. Очевидно, что в доме на краю космоса, среди призраков, для этого не время и не место, но тетрадь ведь можно взять с собой и вернуться к этому дома...

Формально для того, чтобы хотя бы приступить к решению уравнения, сыщик должен иметь **ИНТ** 90 или выше, но Хранитель может придумать дополнительные условия (редкие книги, консультации выдающихся учёных, противоестественные стимуляторы мыслительных процессов), которые позволят взяться за решение немного не дотягивающему до этой планки персонажу. На поиск решения уйдёт 365 дней минус **ОБР** сыщика. В конце концов он должен будет пройти чрезвычайную проверку своего **ИНТ** (либо навыка **Наука (Математика)**). При неудаче новую попытку можно предпринять через вдвое меньшее число дней, продолжая исследования. За каждую неделю, проведённую в попытках найти решение, добавляется 1% вероятности появления настоящей одержимости задачей. Если это произойдет, сыщик начнёт терять по 1 пункту Рассудка в день и будет не в состоянии заниматься ничем иным, пока не найдет решение уравнения или не сойдет с ума. Вывести его из этого состояния сможет только

квалифицированная психиатрическая помощь.

И лучше бы сыщик не преуспел. Потому что на самом деле в тетради было записано известное лишь немногим посвящённым в тайны Мифов *уравнение Круштья*, решением которого является Ньярлатхотеп (или это уравнение — одна из его тысячи масок; или оно является ритуалом его призыва — мнения расходятся). Выполнивший все преобразования, расчеты и получивший это единственно возможное решение сыщик начнёт зловеще хохотать и завывать; нечеловеческая сила пропитает его тело, а мозг заполнит рой фактов об устройстве мироздания и слов на сотне неведомых прежде языков. Проверка **Рассудка** (1d10/1d100) покажет, есть ли у него шанс вернуться из этого состояния. Полностью утративший себя сыщик станет сосудом для фрагмента сознания Ньярлатхотепа и проводником его воли на Земле (**ИНТ** 430, **МОЩ** 500, **ОБР** утраивается, остальные характеристики не меняются) и все, что теперь останется его товарищам — либо либо изгнать божество подобающим заклинанием/ритуалом (оставив сыщика неизлечимо безумным), либо убить носителя.

Но вернемся в Бернвуд-холл. Если цель (добраться до колодца) до сих не будет очевидна сыщикам, Хранитель может подбросить им выцарапанное на стене или полу послание от Нельсона, прямо говорящее, где выход (он догадался об этом незадолго до гибели). Если же сыщики полны решимости добраться до первого этажа, а затем и колодца, то они обязательно должны замечать приближение к цели по мере выглядывания в окна. Хранителю стоит «водить» сыщиков по дому, используя описанные выше события или придумывая свои, ровно до тех пор, пока это не рискует наскучить игрокам. Воплощение Ньярлатхотепа, ответственное за всю эту историю — трикстер и носитель хаоса, но он готов дать шанс тем, кто соблюдает одному ему понятные правила безумной игры. Если верх одержит Гриффит и компания — это хорошо; если сыщики окажутся упорнее, сильнее или хитрее — тем хуже для призраков.

Кстати, о призраках.

Призраки

В норме призраки невидимы — кроме случаев, описанных ниже. Любой призрак может попытаться вселиться в распростёртое перед ним мёртвое или лишённое рассудка человеческое тело. Для этого призрак должен пройти проверку **МОЩ**. Если тело повреждено слабо, успех должен быть обычным; если сыщик погиб от многочисленных ранений или был повреждён мозг — то трудным. При провале этот призрак (но не другие) утрачивает возможность вселиться в данное тело; при критическом провале (96 и выше) — призрак немедленно исчезает в небытие.

В любом случае призраки заинтересованы в телах, у которых как минимум на месте все органы и части тела, а как максимум — отсутствуют трудно скрываемые внешние повреждения. В конце концов, в этих телах они надеются жить в нашем мире. Идеальный вариант для призраков — сыщики, сошедшие с ума или погибшие от истощения **МОЩ** (это и случилось с Нельсоном; см. об этом эффекте ниже), либо хотя бы получившие минимальные телесные повреждения.

В случае успеха тело содрогается, словно от удара током, и через мгновение открывает глаза. Если остальные еще не поняли, что происходит в доме и что случилось с Нельсоном, а «вернувшийся» сыщик выглядит как чудесным образом очнувшийся, а не как оживший после смертельных ранений мертвец, то призрак, занявший тело, попытается не выдать себя и изложит остальным всё ту же историю о видении чего-то неопишемого и внезапной потере памяти. В этом случае стоит вывести игрока из комнаты и объяснить ему происходящее, предоставив до поры вести себя как обычно (но уклоняться от разговоров о вещах, которых занявший его тело призрак знать не может). Если игрок настроен играть в «предательство», то он может радостно начать саботировать попытки остальных сыщиков выбраться из дома живыми.

Если нет — то в подходящий момент вы перехватите у него контроль над сыщиком и будете уже открыто действовать им против оставшейся группы. Призрак может также «затаиться», желая вернуться в реальный мир пусть даже в одиночку — в этом случае вам решать, что он предпримет, выбравшись из Бернвуд-Холла в теле сыщика.

Если же сыщики уже явно не настроены верить в чудесное оживление, то призрак воздержится от попытки вселиться в тело до момента, когда его оставят без свидетелей либо когда он сможет застать остальных врасплох.

Информация по каждому призраку дана ниже; единственные их характеристики — это **ИНТ** и **МОЩ**, а также пункты магии. Если призрак выбросит обычный успех в **МОЩ**, он может в течение примерно минуты общаться с выбранным сыщиком в виде голоса в его голове. Каждый из призраков обладает одним или несколькими возможностями из следующего списка:

1. **Полтергейст**. Призрак может усилием воли поднимать в воздух и бросать со значительной силой подвернувшиеся под руку предметы. На однократную манипуляцию длиной в раунд (парение или перемещение в воздухе, бросок в цель) уходит по 1 ПМ призрака за каждые 5 **ТЕЛ** предмета, но не менее 1 ПМ. Призрак может подвергнуть телекинезу и человека или, например, труп (очевидно, потратив на такое деяние большую часть своих ПМ). Если парящий предмет — нечто, чем призрак «сражается» в течение нескольких боевых раундов (нож, стул, доска, кусок оконного стекла и т.п.), то эта «плата» взимается каждый раунд. Вместо соответствующего навыка (**Ближний бой**, **Метание** и т.п.) призрак в этом случае использует свою **МОЩ**. Сыщик может как уклоняться, так и заявить манёвр с помощью **Ближнего боя** (например, поймать предмет в воздухе, отразить удар ножа стулом так, чтобы нож застрял в дереве и т.п.) С помощью этой же способности призрак может заставлять сыщиков слышать свой голос — в диапазоне от шёпота до душераздирающего крика (1 ПМ за несколько фраз средней длины). Увидевшие полтергейст сыщики проходят проверку Рассудка (0/1d4); суммарно за несколько таких событий каждый не может потерять более 4 пунктов рассудка.

2. **Доминация**. Ослабленная версия одноимённого заклинания. Призрак тратит 2ПМ и совершает встречную проверку **МОЩ** против выбранного сыщика. Если он выигрывает, то сыщик выполняет внушенный ему приказ длительностью в один раунд. Приказ может быть напрямую самоубийственным или убийственным («ударь себя ножом в сердце», «выстрели в голову Сильвии»), только если призрак выиграл встречную проверку с разницей в две ступени (трудный успех против провала; чрезвычайный — против обычного и т.п.) Другие сыщики с помощью трудной проверки **Психологии** или **Внимания** могут вовремя заметить изменившийся, остекленевший взгляд или странность в движениях жертвы — в этом случае они могут среагировать и попытаться удержать сыщика от совершения чего-то непоправимого.

3. **Ужас**. Призрак может внушить жертве видение чего-то душераздирающе страшного — пусть это будет нечто личное для сыщика: связанное со значимыми людьми и местами, предыдущими расследованиями и т.п. Стоимость 4 ПМ; вызывает у жертвы проверку Рассудка (1/1d8); в случае провала жертва будет убеждена, что увиденное истинно, в реальности же всего остального, окружающего сыщиков, будет сомневаться.

4. Заклинание **Упразднение устройства** (Nullify Device)

≤Стоимость: 10 ПМ; 1d4 рассудка

≤Время произнесения: 4 раунда

Заклинание препятствует нормальному функционированию выбранного устройства или инструмента. Заклинатель должен коснуться предмета и сконцентрироваться на 4 раунда. После этого на предмет ложится проклятие и он перестаёт работать должным образом. Заклинание

действует на маленькие или среднего размера предметы — огнестрельное оружие, персональные компьютеры, небольшие технические устройства и инструменты. У проклятого топора наверняка сломается топориче или металлическая часть отлетит при ударе. Проклятый пистолет заклинит при выстреле (а в случае выпадения 90-100 при броске навыка он взорвётся, нанеся максимальный возможный урон от выстрела стрелку и прочим в радиусе одного метра). Проклятье не вечно и развеется через 1d10+2 дня.

Альтернативные названия: Проклятье Вещей, Воспрещение Использования, Обратить Снасть во Прах.

5. Заклинание **Дурной глаз** (Evil eye)

✂Стоимость: 10 ПМ; 1d4 рассудка

✂Время произнесения: 1 раунд

Заставляет удачу отвернуться от жертвы. Жертва должна быть видима заклинателю; она не почувствует наложения заклинания - лишь странный кратковременный холод и тревогу. Однако последствия не заставят себя ждать: теперь проверка Удачи для жертвы будет успешной лишь при выпадении на кубиках половины её значения или менее; ко всем проверкам навыков и характеристик добавляется штрафной кубик; шансы на успех заклинаний Призыва/Контроля понижаются вдвое. Эффект действует до следующего рассвета, либо пока заклинатель не пожелает его отменить, либо пока заклинателя не поймали и не пустили ему кровь (как трактовать это требование в различных игровых ситуациях — решать Хранителю, но в случае с призраком подобной возможности явно не существует), либо пока заклинатель не умрёт.

Глубинная магия: обладающие серьезными познаниями в Мифах могут нацеливать это заклинание на целую группу составом до пяти человек. Призраки Бернвуд-Холла, несмотря на все свои изыскания при жизни и после смерти, к таковым не относятся.

6. **Призрачная атака.** Этой способностью по умолчанию обладают все призраки в «Зове Ктулху». Призрак проявляется видимым образом (вцепляясь в жертву, окутывая ее, зловеще указывая пальцем и т.п.) и совершает встречную проверку **МОЩ**. Проигравший необратимо теряет 2d10 пунктов **МОЩ**; при ничьей никто ничего не теряет. Если таким образом **МОЩ** человека опускается до 0, он обречён — это может означать утрату воли к жизни и вообще самосознания и личности, а может — кататонический ступор, из которого несчастному уже не выйти. В течение ближайших d20 минут пребывания такого сыщика в доме остатки жизни покинут его тело, давая возможность одному из призраков занять его. Скорее всего, призраки не будут пытаться делать подобное до самого конца пути сыщиков к колодцу — поначалу они осторожны и не знают, чего можно ожидать от «гостей». Если до 0 таким образом опустится **МОЩ** призрака, он сгинет — сыщики скорее ощутят всем телом, чем услышат жуткий вопль и на пару секунд увидят призрачный силуэт, распадающийся на тысячи частиц, поглощаемый неосязаемой чернотой или претерпевающий иные уместные спецэффекты по желанию Хранителя. Не самый плохой вариант — позволить одному из призраков «погибнуть» таким образом в начале путешествия по дому: возможно, сыщики решат, что в доме он был один и вздохнут свободнее... а вскоре, в наиболее драматичный момент, им напомнят о своём существовании остальные. Возможно, все сразу.

У призраков не осталось Рассудка и соответствующую стоимость наложения заклинания они, конечно, не выплачивают (как и любые безумные культисты). Вид «проявившегося» призрака вызывает у видящих проверку Рассудка (1/1d6); выглядят они как полупрозрачные, гротескно искажённые люди; пространство вокруг видимого призрака начинает словно искривляться; одновременно с этим появляется жуткое ощущение присутствия чего-то иного, незримого и куда более опасного; впавший во временное безумие сыщик может начать метаться по комнате, на

ощупь выискивая невидимую угрозу, или подозревать, что кто-то из его товарищей одержим злым духом, или увидеть вместо лица призрака лицо близкого ему человека.

Возвращение

Рано или поздно сыщики (возможно, не все) доберутся до крыльца дома. Если они в какой-то момент решат срезать путь, покинув дом через окно и добравшись до крыльца по стене дома, то описанное в первой сцене после переноса чувство потери ориентации уже не вернётся, но им придется несколько раз проходить трудную проверку **Лазания**, чтобы не упасть в полную звёзд бездну (по одной за каждое окно на их пути и отдельно за спуск со второго этажа на первый; карниза, по которому они могли бы пройти, нет). Импровизированные из чего-то найденного в доме верёвки или иные приспособления снижают сложность до обычной. Не забывайте и о призраках, которым такое «жульничество» крайне не понравится.

От крыльца до «островка» с колодцем — 6-8 метров; сыщикам придется устроить импровизированный мост из найденных в доме материалов. **Механика** или **Выживание** могут помочь в его конструировании. На всякий случай — мировые рекорды в прыжках в длину с разбега в двадцатые годы приближались к 8 метрам; экстремальный успех в проверке **Прыжков** позволит сыщику продемонстрировать нечто подобное и сохранить равновесие при приземлении у края колодца; обычный успех достаточен, чтобы удачно преодолеть до половины этого расстояния.

Оказавшись у колодца, сыщикам надо будет произнести то же заклинание, которое перенесло их в дом, и шагнуть во тьму. Если сыщики не озаботились записать его изначально, то проверка **ИНТ** поможет вспомнить слова (формула должна быть достаточно короткой). Сыщики вновь испытают ощущения, схожие с первым переносом, и придут в себя на дне заброшенного колодца в парке. Где бы ни оставались их тела после переноса в Бернвуд-Холл, в этот момент они исчезнут оттуда с тем же эффектом имплозии, которым сопровождалось возвращение Нельсона. Сколько прошло времени в нашем мире и успел ли кто-то найти выглядевшие мертвыми тела сыщиков, а также книгу — выбрать Хранителя.

Сыщикам же придётся решить, что делать с книгой и Нельсоном (который не является таковым). Последний в новом теле не обладает какими-либо магическими возможностями, так как был наименее склонным к мистическим штудиям еще при жизни. Одержать над ним верх у сыщиков не должно составить труда, но вот что с ним делать — вопрос не праздный; предъявить ему ничего незаконного не выйдет, как и юридически значимо доказать, что он не тот, за кого себя выдаёт.

Книга может быть уничтожена любым способом, уместным для бумажного фолианта в кожаном переплете. Если сыщики займутся этим не сразу, дав призракам восстановить потраченные пункты магии, и не озаботятся «безопасной дистанцией», то призраки в порядке самозащиты могут вновь попытаться «выдернуть» их к себе в дом, и в этот раз уже сразу обрушатся на сыщиков всей своей **МОЩЬ**.

За успешное возвращение из Бернвуд-Холла выжившие получают 1d8 пунктов рассудка, плюс 1d4 за каждого выжившего и возвращенного на Землю случайного попутчика, плюс 1d6, если книгу удалось уничтожить.

Характеристики персонажей Хранителя

Шесть призраков Бернвуд-Холла

Карл Гриффит, при жизни букинист

ИНТ	МОЩ	ПМ
85	80	16

Способности: Полтергейст, Ужас, Доминация

Джеймс Мейнард, при жизни адвокат

ИНТ	МОЩ	ПМ
70	60	12

Способности: Ужас

Зебедаёя Уэстклифф, при жизни — обанкротившийся торговец рыбой и морепродуктами

ИНТ	МОЩ	ПМ
65	65	13

Способности: Полтергейст, Ужас

Эдвард Торренс, при жизни студент-математик

ИНТ	МОЩ	ПМ
85	70	16

Способности: Полтергейст, Упразднение устройства

Хаким Рухани, при жизни историк и оккультист

ИНТ	МОЩ	ПМ
90	80	16

Способности: Дурной глаз, Доминация

Уильям Смолл, при жизни мелкий бандит

ИНТ	МОЩ	ПМ
60	55	11

Способности: Полтергейст

Крысотвари, злобные насмешники и шпионы

Напоминают обычных крыс и издали вполне могут быть приняты за таковых. Однако вблизи хорошо заметно, что голова существа представляет собой злобную насмешку над человеческой, а лапы похожи на человеческие ладони. У них чрезвычайно крепкие и острые зубы. Обязаны жизнью они, как правило, черному колдовству; иногда в крысотварь обращают верного слугу мага, чтобы он мог служить хозяину существенно дольше обычного человеческого срока жизни. Некоторые ведьмы и колдуны получают таких питомцев в дар от богов, которым служат.

Крысотвари, как правило, имеют познания в тайнах Мифов, а также с вероятностью 30% знают 1d3 заклинаний. Если человек, превращённый в крысотварь, знал заклинания при жизни, они останутся с ним и в новом обличье. Если крысотварь получена в дар от божества Мифов, она может знать и ещё больше заклинаний или обладать иными уникальными талантами.



СИЛ	10 (1d3 x5)	ВЫН	35 (2d6 x5)	ТЕЛ	05	ЛВК	90 (4d6+4 x5)	ИНТ	50 (3d6 x5)
НАР	-	МОЩ	35 (2d6 x5)	ОБР	-	РАС	-	ПЗ	4
БКУ	-2	Компл	-2	СКО	9	ПМ	7		
Бой					Урон				
Ближний бой (драка)					1d4 - 2				
Уклонение					45% (22/9)				

Защита: нет, но проверка попадания по бегущей крысотвари выполняется со штрафным кубиком

Навыки: Уклонение 45%, Слух 50%, Скрытность 75%

Потеря рассудка: 0/1d6 пунктов рассудка при виде крысотвари. Если в неё был обращён человек, известный наблюдателю при жизни, то 1/1d8 пунктов рассудка.