Лечебница

Кит Хербер

Оригинальный текст сценария («The Sanatorium»)
опубликован в составе книги «Mansions of Madness»
copyright © 1990, 2007 by Chaosium Inc.
Перевод на русский язык, доработки и адаптация
для 7-й редакции — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

Вступление

События этого сценария разворачиваются на небольшом острове у берегов Новой Англии, где расположен эксклюзивный санаторий-лечебница для обеспеченных клиентов, страдающих проблемами с психикой. Заведение это было основано доктором Олдосом Брюэром, выдающимся специалистом, предерживающимся ряда нетрадиционных теорий касательно человеческой психологии. Доктор Брюэр приглашает сыщиков посетить остров. Тому может быть множество причин. Если один из сыщиков имеет отношение к медицине, он может быть бывшим однокашником, коллегой или даже учеником доктора Брюэра. Журналистов он может пригласить для написания статьи о лечебнице. Если вы ещё только планируете встроить этот сценарий в кампанию, можно ввести Брюэра заблаговременно как врача, у которого в целях восстановления Рассудка и излечения маний или фобий будут наблюдаться сыщики с душевными проблемами. Брюэр может выйти на связь с сыщиками и пожелать расспросить их об одном из недавних расследований, особенно если в результате такового одна из больниц штата пополнилась неизлечимо безумным пациентом с весьма интересным бредом о древних богах и ужасных чудовищах. В конце концов, он может быть старым другом одного или нескольких сыщиков и пригласить компанию провести выходные в красивом, уединённом и необычном месте.

Из полезных, а то и необходимых для истории навыков стоит отметить Психологию, Психоанализ, Первую Помощь и Медицину. Сыщикам, никто из которых не владеет ничем подобным, может для подстраховки составить кампанию персонаж Хранителя — психоаналитик Генри Тиллер, отлично разбирающийся во всём перечисленном; его характеристики приведены в конце сценария.

Информация для сыщиков

Выдайте сыщикам письмо-приглашение (материал 1). Им известно, что доктор Брюэр заведует санаторием на острове Норт-Айленд уже семь лет. С финансовой точки зрения заведение процветает. Основную массу его клиентов составляют люди из богатых и известных в обществе семей; большинство таких пациентов водворяется в лечебницу конфиденциально, чтобы их проблемы со здоровьем и сопутствующее им не вполне адекватное поведение не стали достоянием общественности. Крупные гонорары, получаемые Брюэром таким образом, позволяют ему брать на лечение и других пациентов — не столь платежеспособных, но интересных ему лично; на них он практикует свои экспериментальные методы психотерапии. Результаты этих экспериментов не так давно публиковались в профильном журнале и породили волну обсуждений и критики. Любой сыщик, чей род деятельности связан с медициной, читал последнюю статью Брюэра с вероятностью, равной своему **ОБР**, всем остальным нужно пройти

для этого чрезвычайную проверку **ОБР.** В случае успеха (либо если сыщики возьмут за труд найти нужный журнал в библиотеке) выдайте им Материал 2 — выдержки из статьи. В целом работа посвящена не вполне ясным, но чрезвычайно любопытным мифическим образам и архетипам, таящимся в подсознании некоторых его пациентов. Некоторые специалисты встретили статью благосклонно, но были и громкие опровержения, вплоть до обвинений в дилетантстве и ненаучности.

Ничего более полезного на большой земле сыщики (которые и не подозревают, во что выльется их поездка) выяснить не смогут. Они пакуют свои вещи, настраиваясь на пятидневный визит, и отправляются в путь на небольшой моторной лодке, управляемой Эбенезером Уэйтом.

Дорогой друг,

Рад, что вы приняли моё приглашение посетить остров. Предвкушаю возможность поделиться последними изысканиями и рассказать об успехах в своих исследованиях. Мне есть чем похвастаться, и я основательно продвинулся в своих экспериментах со времён той статьи в «Журнале Американского психологического общества» (уверен, вы ознакомились с ней). Кое-что вас, несомненно, удивит — ни на минуту в этом не сомневаюсь.

Уединённая жизнь на острове может быть вполне сносной. Мои сотрудники и я считаем себя практически семьёй. Старый Эбенезер (вы с ним познакомитесь по пути на остров) всегда готов переправить любого на материк, если возникает нужда соприкоснуться с цивилизацией. А этим летом нашим регулярным сотрапезником стал мистер Шелли — старшекурсник из Принстона; он поселился в палатке на северной оконечности острова, изучает там птиц и часто присоединяется к нам за ужином. Он неглупый и приятный в общении молодой человек.

С нетерпением жду встречи,
доктор Олдос Брюэр

Материал 1 — Письмо доктора Брюэра

Если мы хотя бы на мгновение согласимся с теорией, что источником любого мифа является коллективное бессознательное, то вынуждены будем задаться вопросом — можно ли осознанно соприкоснуться с этим источником? Эксперименты с гипнозом и некоторыми новейшими медикаментами дают нам некоторые свидетельства, склоняющие в пользу утвердительного ответа.

Субъект А продемонстрировал слабую реакцию на все испробованные методы воздействия; субъект В, напротив, дал позитивный отклик. Удалось не только обнаружить неожиданные в данном случае области знания; временами пациент демонстрировал совершенно иную личность. В тех случаях, когда удавалось наблюдать её, личность эта пользовалась архаичной, практически библейской манерой речи, что может свидетельствовать о контакте с истинно архетипическим образом. Личность была чрезвычайно волевой и едва ли не подавляющей своим присутствием настолько, что заставила задуматься о том, не могут ли подобные феномены быть объяснением средневековым случаям "одержимости" и некоторым явлениям, наблюдаемым у последователей анимистических верований и культов, подобных карибскому вуду.

Взаимодействие с субъектом С, хоть и не позволило достичь архетипических глубин В, было не менее любопытным. Удалось вывести из подсознания множество личностей — так, одна из них утверждает, что жила во времена династического Египта. Субъект продемонстрировал неожиданно глубокие познания в истории этой давно ушедшей цивилизации (хотя позднейшие исследования показали, что заметная их часть скорее свидетельствует о богатой фантазии).

Все три субъекта продемонстрировали определённую общность мифических образов, хотя многое в них трудно поддаётся интерпретации.

Материал 2 — Фрагмент статьи доктора Брюэра

Информация для Хранителя

Сыщики плывут навстречу кошмару. Причалив к острову уже после заката, Эбенезер укажет им на приветливо светящиеся на вершине утёса окна основного здания лечебницы, а сам решит остаться на берегу, привязать лодку и потратить немного времени на её обслуживание. Санаторий действительно выглядит приветливо, но когда сыщики постучатся, их встретит не доктор Брюэр и не его сотрудгники, а пациенты, один из которых тут же набросится на них. Вскоре они поймут, что большая часть персонала и сам доктор жестоко убиты и пациенты разгуливают на воле. В это же время будет убит и Эбенезер, а лодка — единственный способ покинуть остров — потоплена. Маньяк-убийца, единственный выживший сотрудник лечебницы, бродит по острову с топором, подыскивая жертв для кошмарного создания, затаившегося, растущего и строящего коварные планы в здании заброшенного маяка в северной части острова.

Что произошло

Вскоре после открытия лечебницы доктор Брюэр всерьёз занялся своими исследованиями в

области психологии. Экспериментировал он с несколькими пациентами, принятыми им в лечебницу из государственных клиник или даже тюрем. Применяя разработанные им методы интенсивной терапии, он обнаружил в их подсознании различные следы сущностей, относящихся к Мифам Ктулху. Позже Брюэру удалось добыть загадочный фолиант, известный как «Манускрипт Кастро», в котором обнаружилось много информации, способствующей его изысканиям. Опубликованная им статья лишь вскользь касается того, что он подозревал.

Одного из пациентов Брюэра, поэта по имени Аллен Хардинг, терзали взывающие к нему ужасные голоса и сводящие с ума ночные кошмары. Прошлой ночью, подчинившись этим голосам, Хардинг пролил собственную кровь, чтобы открыть Врата в стене собственной палаты. Сквозь Врата прошло одно из тех существ, что мучили Хардинга всё это время. При виде чудовища поэт лишился остатков рассудка и мог лишь бессвязно бормотать, застыв от ужаса, пока в наш мир втекало нечто чуждое, полужидкое, состоящее из светящихся пузырей.

Существо решило провести на Земле какое-то время, питаясь различными формами жизни, пока не будет готово перейти на следующую стадию развития и покинуть планету. Оно способно охотиться и поглощать пищу само, но очень чувствительно к некоторым особенностям земной атмосферы и предпочитает прятаться от солнечного света и солёного морского воздуха. Поэтому оно избрало самый удобный для себя способ насыщения — обзавестись прислужником, который будет поставлять ему жертв, чьей жизненной силой (**МОЩ**) чудовище сможет питаться. Хардинг, увы, оказался бесполезен — совершенно сломленный и ни на что не годный после встречи со своим «божеством». А вот когда к палате, привлечённый странными звуками, подошел сильный и крепкий Чарльз Джонсон, сотрудник лечебницы — существо почуяло отличного кандидата, воздействовало на его разум, доведя до сумасшествия, и превратило в собственного слугу. Теперь оно использует этого несчастного для охоты на привлёкших его внимание людей и принесения их в жертву.

Джонсон уже совершил целый ряд ужасных убийств, и вскоре сыщики это выяснят. Избавившись от своих коллег, а также медсестёр Бобби Бёрч и Кэтрин Эмс, безумец отправился на верхний этаж, одолел доктора Брюэра и принёс его в жертву довольному чудовищу в полном соответствии с полученными указаниями.

Жуткое существо покинуло подвал и начало искать выход из здания. По пути оно наткнулось на съежившую от ужаса в прачечной служанку по имени Мельба. Оно походя высосало из неё большую часть жизненных сил, а затем выломало заднюю дверь и скрылось в ночи. Двинувшись на север, оно достигло заброшенного маяка и выбрало его в качестве укрытия. Доктор Брюэр тем временем всё ещё умирал в мучениях, а его жизненные силы перетекали к чудовищу, начавшему тускло светиться красным по мере насыщения. В конечном итоге оно расположилось на втором этаже маяка, где и поджидает следующую жертву.

Джонсон, разделавшись с Брюэром, открыл все двери и выпустил закрытых ранее в палатах пациентов. Всё ещё одетый в залитый кровью больничный халат, он покинул дом, захватив в сарае топор для колки дров. Сейчас он прячется в лесу, ожидая наступления темноты и новых приказов своего господина, чтобы отправиться за очередной жертвой.

Что произойдёт

Сыщики рано или поздно обнаружат, что Эбенезер Уэйт убит, а лодка, единственный способ выбраться с острова, уничтожена. На острове нет радио. Сыщики в ловушке. Рано или поздно на горизонте покажется судно береговой охраны — но до этого может пройти несколько дней.

В ночь прибытия сыщиков Джонсон принесёт в жертву молодого орнитолога Шелли, чей лагерь находится на северо-востоке острова. Сыщики могут услышать грубые песнопения ритуала и предсмертные крики жертвы. Затем Джонсон вновь обратит внимание на лечебницу — больше людей на острове нет. Пациенты доверяют ему; если сыщики его не остановят, он

будет выманивать их из здания или похищать, а затем жертвовать чудовищу. Если Джонсону представится удачная возможность, он попытается захватить в плен и кого-нибудь из сыщиков. Незнакомцы интересуют его гораздо больше, чем пациенты лечебницы.

Убить или обезвредить и пленить Джонсона не должно быть чересчур сложно, но после этого начнётся настоящий кошмар. Иномирное чудовище опасается солнечного света, но жаждет насытиться и завершить свою метаморфозу. Оно дождётся темноты, а затем покинет маяк через окно второго этажа и отправится к лечебнице, поглощая встреченных на пути живых существ. Сыщики должны разобраться, как уничтожить тварь; если её не остановить и позволить накопить достаточно сил, оно начнёт преображаться и те, кто ещё остался в живых, могут быть убиты в ходе этого ужасающего процесса.

Хранителю следует использовать вылазки и нападения Джонсона для регулирования темпа игры; адекватное количество жертв, требуемых ему в течение ночи — одна или две; предполагается, что сыщики проведут на острове 3-4 дня, борясь с возникающими проблемами, пока наконец не придёт черёд кульминации.

Обитатели лечебницы

Большинство сотрудников будут найдены мёртвыми, остальные пропали; пациенты свободно бродят по санаторию. Помимо поиска улик и изучения мёртвых тел сыщикам придётся позаботиться о подопечных доктора Брюэра. Бумаги в его кабинете проливают свет на душевное состояние пациентов и предписанное им лечение. Некоторые из них опасны, некоторые безобидны. Кто-то может быть полезен сыщикам; кому-то необходим регулярный приём лекарств или иная помощь. Все без исключения глубоко потрясены произошедшим и их психика защищается, отрицая ужасную реальность. Мёртвые и исчезнувшие сотрудники, по их мнению, спят, работают где-то в уединении или отбыли на большую землю. Заставить их принять произошедшее и убедить рассказать что-то о событиях минувшей ночи будет непросто и потребует особого подхода. Пациенты — единственные свидетели произошедшего, а одна из них, Дарлин, скрывает нечто ещё более важное. Общение с ними — ключевой источник информации для сыщиков.

Платные пациенты обитают на первом этаже в больничном крыле, в уютных комнатах. Поведение их относительно адекватно, но каждый страдает от того или иного поддающегося диагнозу расстройства. Подвальный этаж служит домом для особых пациентов — неимущих или признанных неизлечимыми, на которых Брюэр пробует свои экспериментальные методы.

Отыгрывать пациентов Хранитель может так, как ему покажется уместным. Они могут служить неиссякаемым источником сюжетной динамики и осложнений: кто-то из них может решить сбежать из здания, напасть на сыщика или другого пациента, предпринять попытку самоубийства — выбирайте подходящее в соответствии с их описанием.

Чтобы определить состояние пациента и необходимое ему лечение, сыщикам нужно применить при их осмотре соответствующие навыки — **Медицину** для оценки физического состояния, **Психологию** — для определения психических расстройств (которые могут быть и следствием общего состояния здоровья — старческое слабоумие, алкоголизм). Всё это можно также узнать из записей доктора Брюэра, хранящихся у него в кабинете.

Обычные пациенты

Обитают на первом этаже; все они из влиятельных и обеспеченных семей. Если обращаться с ними хорошо, они едва ли доставят сыщикам проблемы, но внимание им необходимо. Если игнорировать их совершенно, они быстро начнут демонстрировать недовольство. Вполне

естественно, что у большинства весьма низкое значение Рассудка. Один вид существа может довести кого-либо из них до безумия.

Бланш Годдард Ричмонд, детоубийца.

Бланш за шестьдесят, в ней около пяти футов роста. Волосы седые, вьющиеся, торчащие во все стороны. Носит бесформенную, выцветшую рубашку. Разговорчива и приветлива. Практически не создавала проблем сотрудникам лечебницы и ей давным-давно было разрешено свободное перемещение по зданию и территории. Если её запереть хоть ненадолго, она сперва разозлится и начнёт громко возмущаться, но затем совершенно притихнет.

Бланш временами параноидальна; она может внезапно, без видимых причин счесть сыщиков своими врагами. Может начать лгать им или даже попытаться убить. Она непрестанно рассказывает о своих трёх взрослых детях (двое сыновей и дочь) и обвиняет их: «Держат меня тут взаперти, а всё для того, чтоб до моих денег добраться». На деле же, как сыщики могут узнать из личного дела Бланш, она убила всех троих в канун Рождества 1922 года. Суд признал её невменяемой и препоручил заботам доктора Брюэра. Её счета оплачиваются трастовым фондом, учреждённым адвокатами её семьи.

Бланш хорошо знает больничный распорядок. Если она решит помочь сыщикам, то может взяться за готовку, организацию уборки и ещё множество мелких дел по хозяйству, которые иначе могли бы создать дополнительные проблемы сыщикам. Если же она сочтёт, что сыщики не прислушиваются к ней или обращаются неподобающе, то обиженно удалится к себе в комнату и откажется помогать в чём бы то ни было. Без психотерапии Бланш вскоре впадёт в паранойю и уверится, что сыщики и есть её дети, замаскировавшиеся и сменившие внешность, чтобы убить её. Тогда она попытается повторить ужасные убийства, совершённые ей самой несколько лет назад. Она никогда не давала Брюэру ни малейшего повода для беспокойства и ей было позволено хранить у себя ключи от шкафов и кладовых с принадлежностями для готовки и уборки... включая ножи.

Бланш также знает код сейфа доктора Брюэра, но не выдаст его, разве что под давлением исключительных обстоятельств или в результате терапии (например, гипноза).

Психология: она подсознательно отрицает гибель сотрудников лечебницы, а также скрывает что-то мрачное из своего прошлого.

Психоанализ: Бланш не видела монстра и не присутствовала при убийствах. Первый сеанс **Психоанализа** лишь поможет убедить её, что персонал лечебницы действительно мёртв. Дальнейшие сеансы раскроют правду о гибели её детей, а также могут убедить отказаться от новых убийственных замыслов.

Физическое состояние: Бланш здорова, как лошадь.

Генри Адам Барбер III, богатый наследник и социопат.

Генри 28 лет и он наследует состояние «Бумажной компании Барберов». Чем старше он становился, тем больше неприятностей доставлял своему отцу, пока наконец не был водворён в лечебницу Брюэра. Генри — маниакально-депрессивный трансвестит с суицидальными наклонностями. В комплекте со всем перечисленным идёт целый букет антисоциальных наклонностей. В редких случаях он бывает внимательным и заботливым, но большую часть времени он полностью поглощён своими бедами и обращается с остальными как с грязью под ногами. Он, впрочем, не опасен ни для кого, кроме самого себя. Если он потеряет много

Рассудка, то попытается совершить самоубийство, бросившись либо со скалы, либо в объятия чудовища.

Психология: маниакально-депрессивный психоз, суицидальные наклонности.

Психоанализ: позволит ему осознать, что сотрудники лечебницы мертвы. Также может вывести его из суицидального состояния.

Физическое состояние: нехватка веса из-за плохого аппетита, в остальном выглядит здоровым.

Медицина, Фармакология, Психиатрия и т.п.: слабые дозы успокоительного в целом улучшают его состояние; если же он впадёт в суицидальный психоз, препарат необходимо будет принимать каждые четыре часа.

Полковник Крэндалл Биллингс, старый вояка.

Полковнику 92 года, он — ветеран Гражданской войны. Страдает от старческого слабоумия, помещён в лечебницу внуками. Лечение в его случае бесполезно и больница служит для него не более чем домом престарелых. Биллингс не создаёт проблем, но нуждается в уходе, естественном для дряхлого старца — он не в состоянии есть самостоятельно и т.д. Он едва может передвигаться и большую часть времени проводит в инвалидном кресле в собственной комнате. Он настолько плохо воспринимает окружающий мир, что встреча с существом не окажет никакого воздействия на его рассудок.

Периодически полковник вновь переживает битву при реке Булл-Ран и несётся в своём кресле в атаку по коридору, размахивая несуществующей саблей и крича: «Смерть мятежникам!»

Психология: глубоких душевных травм нет.

Психоанализ: бесполезен.

Медицина: полковник страдает от сенильной деменции; лечения этого состояния не существует, его лишь нужно держать в чистоте, кормить и поить.

Миссис Сесиль (Карла) Рэндольф, светская львица.

Миссис Рэндольф — супруга известного газетного магната, ей 48 лет. Она многие годы страдала от алкоголизма; теперь её преследуют сильные галлюцинации и она нуждается в регулярном приёме успокоительных. Если она не примет лекарство вовремя, то начнёт кричать об ужасных чудовищах, ползающих по комнате, летающих за окном или прячущихся под паркетом. После пары таких эпизодов сыщики едва ли поверят ей, даже если она повстречает настоящее чудовище.

Психология: интенсивные галлюцинации, порождённые паранойей.

Психоанализ: может помочь на короткое время, но вскоре после завершения сеанса она вернётся к обычному состоянию (галлюцинациям).

Медицина, Психиатрия: жертва алкоголизма.

Медицина, Фармакология, Психиатрия: нуждается в регулярной (каждые четыре часа) дозе успокоительного.

Особые пациенты

Эти пациенты имеют отношение к вызывающим противоречивые оценки изысканиям доктора Брюэра. Он собирал их по различным государственным больницам, а одного забрал из местной тюрьмы. С одной стороны, их наличие характеризует доктора как благотворителя, с другой — они не более чем подопытные кролики, на которых он может беспрепятственно экспериментировать. Все трое страдают от расстройств, связанных с Мифами и демонстрируют различные психические отклонения.

Аллен Хардинг, одержимый поэт.

Хардинг — не только поэт, но алкоголик и наркоман. Именно он был источником наиболее значительных открытий Брюэра, и именно он открыл Врата. Брюэр повстречал его в 1923 году и работа с ним во многом повлияла на направление его исследований. Хардинга преследуют жестокие ночные кошмары и голоса в голове. Несколько раз, находясь под воздействием терапии доктора, Хардинг выглядел одержимым, странно жестикулируя и говоря совершенно не своим голосом. В этом состоянии он также проявлял сильную агрессию. К началу истории Хардинг совершенно безумен и таким и останется.

Психология: Хардинг необратимо безумен.

Психоанализ: раз в день (или чаще, по решению Хранителя в соответствии с темпом развития событий) успешное применение этого навыка даст сыщикам новую загадочную подсказку из числа следующих:

1) «Я не впускал его! Я так не поступил бы! Да, я его звал, я дверь сделал, но когда увидел — не захотел больше помогать! У него теперь другой в помощниках! Он во всём виноват! Мы все умрём!»

2) «Он не хочет быть тут, но ему надо поесть, только тогда сможет уйти. Он тебя хочет, и тебя, и тебя, и меня!»

3) (если Джонсон был убит) «Думаете, остановили его, но нет! Теперь только хуже будет, хуже всем придётся!»

4) «Он идёт! Идёт!»

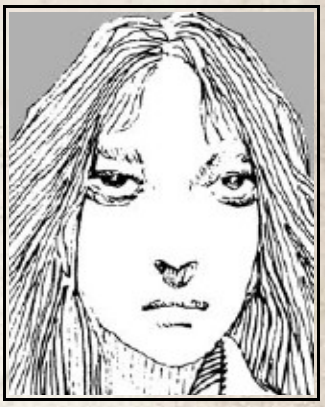
Фразы эти можно использовать, как покажется уместным в соответствии с ходом событий; можно дать ему и иные полезные намёки; он может пытаться отвечать на вопросы, связанные с Мифами Ктулху в соответствии со значением этого навыка (22%).

В ходе **Психоанализа** Хардинг с вероятностью в 40% может стать одержим чудовищем. В этом случае оно обратится к сыщикам напрямую, угрожая гибелью и запугивая собственным могуществом и неуязвимостью. Перед тем, как покинуть тело Хардинга, оно продемонстрирует свою силу, уничтожив поэта на глазах у сыщиков. Кожа безумца начнёт покрываться волдырями и ожогами, живот вздуется, а затем распухшие и почерневшие внутренние органы исторгнутся из его тела фонтаном крови и плоти. Это зрелище обойдётся сыщикам в 2/1d6+1 Рассудка.

Медицина, Психиатрия: налицо симптомы истощения, вызванного злоупотреблением алкоголем и наркотиками.

Медицина, Фармакология, Психиатрия: эффективны только сильнодействующие седативные препараты. При их введении нужно проходить проверку одного из указанных навыков, чтобы избежать передозировки. Провал может иметь различные последствия по желанию Хранителя, вплоть до смерти пациента.

Дарлин, женщина с множественным прошлым.



Дарлин — нищенка с нью-йоркских улиц. Её фамилия неизвестна. По виду ей немногим менее тридцати лет и она довольно симпатична. Она видела пришествие чудовища, но разум её заблокировал эти воспоминания. Дарлин неразговорчива. В ходе терапии, если применить верный подход, она продемонстрирует признаки нескольких своих прошлых жизней. Анефис, древнеегипетская царевна — самая интересная из них, так как встречалась с существами, подобными вторгшемуся в лечебницу, и знает, как его одолеть. Дальнейшие подробности см. в разделе «Контакт с царевной Анефис».

Психология: глубокая, скорее всего, необратимая амнезия.

Психоанализ: поможет ей принять смерть персонала и рассказать, что она видела в подвале. Применение определённых медикаментов или успешный **Гипноз** запустит личностную регрессию, и сквозь череду иных личностей сыщики смогут добраться до Анефис. Узнать нужный рецепт можно из записей доктора Брюэра.

Медицина: она вполне здорова.

От переводчика: в оригинальном сценарии описаны лишь две из двадцати семи личностей Дарлин. Я позволил себе восполнить этот пробел в конце документа.

Леонард Хокинс, провозвестник рока.

Бывший бухгалтер, который после травым головы начал страдать от мессианского комплекса. Вскоре он потерял работу, а затем и семью, затем был арестован на улице за нападение на полицейского и попал в заключение. Его жена препоручила Хокинса заботам доктора Брюэра. С тех пор под влиянием психоза он периодически угрожает убить её за то, что она его бросила. Леонард — самый агрессивный из пациентов; сыщики-женщины вероятнее всего станут целью его гнева.

Он видел существо, когда оно проползало мимо его палаты, и от этого ещё больше повредился в рассудке. Он может стать агрессивен в любой момент (и совершенно точно — при провале проверок Рассудка), а если его Рассудок упадёт до нуля, станет представлять постоянную угрозу.

Психология: мания величия, комплекс мессии, агрессивная паранойя; совершенно не скрываемое женоненавистничество.

Психоанализ: подводит его к осознанию произошедшего, после чего он сможет поделиться тем, что видел в подвале. Может приглушить его агрессию, но через 2d4 часа он вернётся в обычное состояние.

Медицина: у Хокинса слабое сердце, возможно, из-за постоянного стресса. Очевидны последствия старой травмы головы.

Медицина, Фармакология: приём слабых седативных препаратов каждые четыре часа усмиряет его агрессию.

Гипноз

*Это опциональный навык и Хранитель должен решить, доступен ли этот он сыщикам в его игре. Если вы хотите ввести его в игру для уже практикующих сыщиков, то можно определить его наличие так: персонаж медицинской профессии с вероятностью, равной обычному **ОБР,** имеет 30 + 1d20 пунктов в навыке Гипноза, любой другой персонаж с вероятностью, равной чрезвычайному **ОБР**, может иметь 15 + 1d20 пунктов в навыке Гипноза.*

Чтобы гипноз был успешен, цель должна осознавать и желать этого, а гипнотизёр — пройти проверку навыка. Гипнозировать можно не более одного человека одновременно. Цель должна находиться рядом с гипнотизёром. Если проверка навыка провалена, это значит, что гипнотизёр вообще не способен ввести данного человека в транс. В случае успеха гипнотизёр, напротив, способен будет в дальнейшем гипнотизировать этого пациента всякий раз, когда тот согласится на это. Возможное применение навыка:

*— **В помощь психоанализу**. Если сыщик имеет 10 пунктов и более в навыке Психоанализа, то при работе с пациентом, которого он способен загипнотизировать, его Психоанализ считается выше на 25%.*

*— **Постгипнотическое внушение**. Заставляет цель выполнить определённое внушённое ему действие. Невозможно внушить человеку что-то, радикально противоречащее его обычному поведению или желаниям.*

*— **Помощь в воспоминаниях**. Отрывочные или заблокированные воспоминания иногда можно извлечь на свет с помощью гипноза. Человек, впавший во временное безумие от вида чего-то ужасного, вполне может не помнить, что конкретно он видел. Гипноз может помочь подавленным воспоминаниям выйти на поверхность. Однако, если эти воспоминания имеют отношение к потере рассудка, то пациент повторно потеряет какое-то его количество, вновь переживая случившееся.*

*— **Облегчение страданий**. Гипноз может ослабить или временно устранить болевые ощущения пациента, однако сам факт наличия боли затрудняет процесс гипноза: помимо обычной проверки потребуется также встречная проверка **МОЩ** гипнотизёра против пациента.*

Путь на остров

Сыщиков доставит на остров моторная лодка, ведёт которую Эбенезер Уэйт. Ему за семьдесят и большую часть своей жизни он провёл в море и на побережье. В молодые годы ему довелось побывать в самых отдалённых уголках земного шара и повидать множество странных вещей (по крайней мере, если верить его историям). Сейчас он по большей части на пенсии, но всё ещё выполняет те или иные поручения в лечебнице; он проживает на её территории.

О лечебнице, докторе Брюэре и других сотрудниках он не может сказать ни единого дурного слова. Ему хорошо платят, хорошо к нему относятся и жаловаться ему не на что. С куда большим удовольствием он расскажет о своих многочисленных приключениях, начав с намёка на то, что повидал множество причудливых диковин в море и далёких портах. Истории его могут начинаться намёком на что-то относящиеся к Мифам, но завершаться совершенно обыденно или откровенно сказочно. Поиграйте с ожиданиями сыщиков (или игроков), образами, с которыми они сталкивались в ходе своих расследований или в мрачных фолиантах. «Русалки», которых Эбенезер начинает описывать таинственно и зловеще, могут показаться сыщикам глубоководными, но к концу истории окажутся «настоящими», а вернее, очевидно сказочными

морскими девами. Долгий и полный опасностей поход через джунгли в поисках «сияющего храма, полного золота, среди которого обитает бог из иного мира» приведёт Эбенезера и его спутников к торговому посту на границе колонизированной европейцами территории, обитателей которого дикари из глубин джунглей почитали за богов. Эбенезер красноречив, если не сказать «болтлив», и вполне может сыпать такими байками на протяжении всего двухчасового плавания.

Стоит отметить, что под одеждой у него небольшой медальон со Знаком Древних, сделанный из морской раковины. Он ничего не знает о его силах и получил медальон в дар от старого друга (см. «Материал 9»). Заметить медальон в ходе плавания практически невозможно, а сам он не упомянет о нём.

Высадка

Эбенезер подводит лодку к пирсу безупречно и плавно. Ловко выпрыгивает из неё и швартуется достаточно быстро, чтобы тут же кинуться помогать пассажирам выбраться на пирс. Уже закат, вокруг лёгкая дымка тумана, как и всегда по вечерам в это время года. Берег круто поднимается от причала вверх, на скалу; окна лечебницы заманчиво светятся высоко на вершине. Большой дом георгианской архитектуры выглядит надежной защитой от любых штормов и мрака ночи.

Эбенезер просит прощения, что не сопроводит гостей в дом — моторку нужно завести в лодочный сарай. Наверх ведут высеченные в скале каменные ступени. Они явно сработаны недавно и обеспечивают безопасный, хоть и утомительный подъём. Эбенезер предложит сыщикам оставить багаж на пирсе, а он сам перенесёт его наверх, как только освободится.

Лечебница

Парадный вход

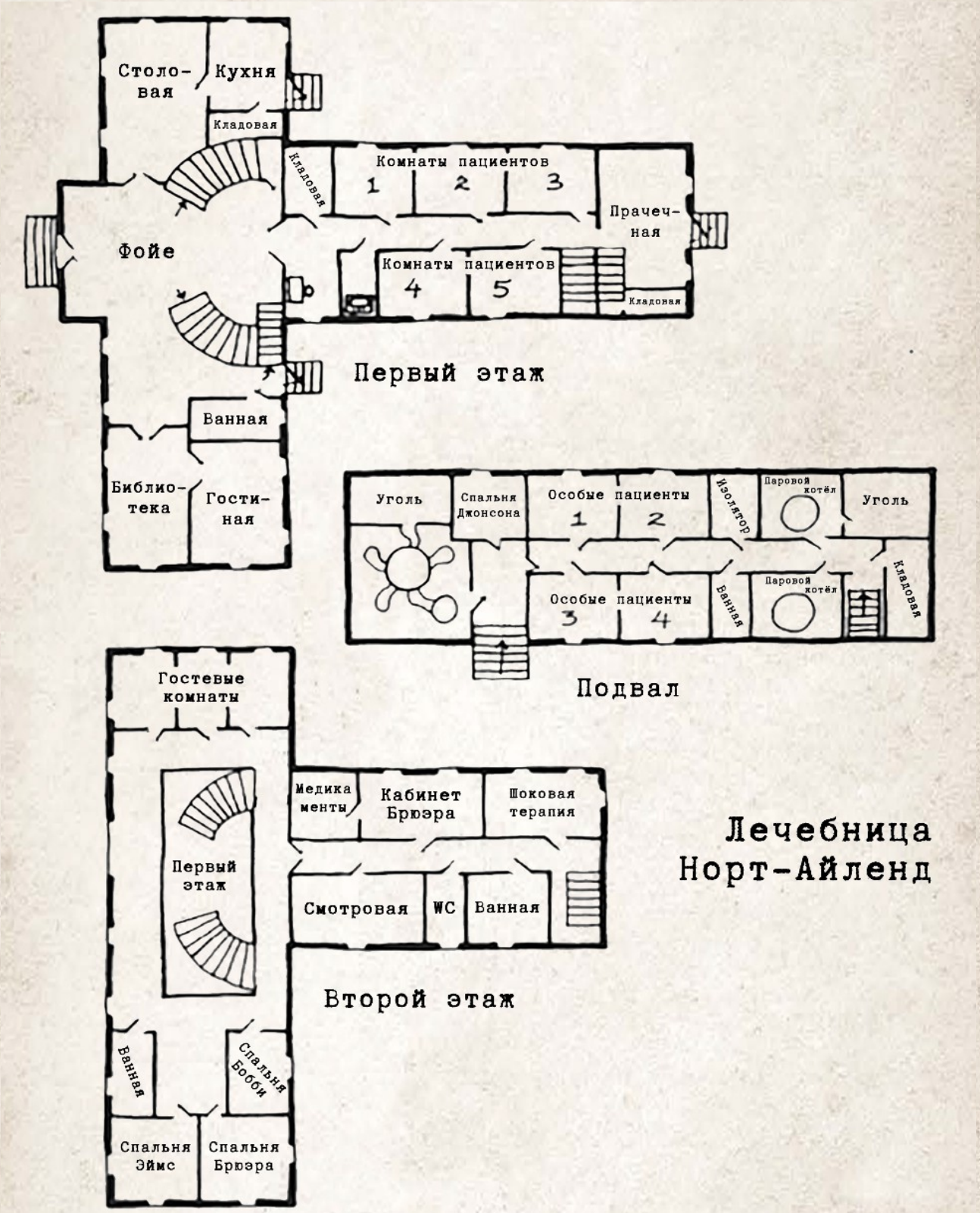
На стук в дверь отзовётся одна из пациенток, Бланш Ричмонд. «Придержите коней, иду, уже иду!» - кричит она. Когда дверь откроется и сыщики увидят её (седые волосы стоят дыбом), крадущийся вокруг северного угла здания Леонард Хокинс выскочит и бросится на них, пытаясь схватить кого-нибудь, предпочительнее — женщину. Леонард — никудышный боец, и даже если ему удастся этот маневр, он едва ли успеет причинить жертве какой бы то ни было ущерб. Сыщики, прошедшие проверку **Слуха**, вовремя уловят приближение Леонарда и смогут отреагировать в порядке своей **ЛВК,** возможно, опередив его**.** Любой агрессивный жест в его адрес заставит его остановиться.

Когда Леонарда так или иначе одолеют, Бланш сурово выбранит его и только после этого поприветствует гостей. «Доктор Брюэр прилёг отдохнуть у себя наверху. Я пока за него», - объясняет она. «Вы можете подождать здесь», - с этими словами она указывает на библиотеку, после чего выпроваживает Леонарда в больничное крыло. У дверей она оборачивается и говорит сыщикам: «Прошу вас удержаться от посещения гостиной. Боюсь, там у нас случилась маленькая неприятность». Если никто не удержит её, Бланш уходит вместе с Леонардом и запирает за собой дверь.

Первый этаж

Фойе: вымощено красивой плиткой; с потолка второго этажа свисает большая люстра. Две широкие вьющиеся лестницы ведут на второй этаж — верная примета федералистского стиля.

Стены по всему зданию украшены гипсовыми фризами: гирлянды, фестоны, медальоны. Потолки и камины оформлены аналогичным образом.



Столовая: аскетичное помещение с длинным столом и стульями на двенадцать человек.

Кладовая: обширные запасы еды.

Библиотека: стены сплошь покрыты полками, уставленными великим множеством книг; комфортабельная мебель. На диванчике сидит Дарлин, погружённая в иллюстрированное издание «Ада» Данте. Если обратиться к ней, она прошипит: «Тссс! Мы в библиотеке!» и больше не

проронит ни слова.

Гостиная: и вновь изящная мебель. Сыщики сразу заметят несколько предметов, сброшенных со столов. А из-за дивана торчат две ноги в белых чулках.

Принадлежат они медсестре Кэтрин Эмс, лежащей замертво лицом вниз; большая лужа уже свернувшейся крови пропитала ковёр вокруг её головы — но причина смерти не заметна сразу. Лишь перевернув тело, сыщики увидят торчащие из левой глазницы ножницы и пройдут по этому поводу проверку Рассудка (1/1d3).

Первый этаж: больничное крыло

Склад: обширная кладовая-встроенный шкаф для хранения постельного белья, одеял, бумажных полотенец и многого другого.

Стол и стул: место, которым пользуются и персонал, и пациенты. Сейчас за столом сидит санитар Бобби, вернее, его тело. Оно почти сползло со стула; голова вывернута на сто восемьдесят градусов и наклонена под неестественным углом. Не требуется никаких особых знаний или исследований, чтобы понять, что ему сломали шею, и пройти проверку Рассудка (0/1d3).

Санузел: внутри чистящие средства, тряпки и прочее подобное. На внутренней стороне двери расписание дежурств; все пациенты, кому позволяет состояние здоровья, принимают участие в поддержании порядка и приготовлении пищи.

Палаты пациентов: просторны и комфортабельны. В каждой свой туалет, раковина и ванна. Большинство пациентов привозят с собой те или иные предметы обстановки, включая предметы искусства, и носят свою одежду. Обычно пациентам разрешено свободно перемещаться по зданию в течение дня, но около 10 часов вечера все расходятся по комнатам и двери запираются. Двери прочные (**СИЛ** 110); окна большие, но зарешёченные толстыми прутьями (**СИЛ** 200). Если пациенту что-то нужно ночью, он может оповестить об этом нажатием нажатием кнопки (колокольчик зазвенит в спальне санитара Джонсона в подвале, а также в у доктора Брюэра на втором этаже).

1 — комната Бланш

2 — комната полковника Крэндалла Бриггса. Он практически не покидает своего обиталища, находится там и сейчас.

3 — свободная комната

4 — комната Генри Барбера. Сейчас он спит у себя в кровати.

5 — комната миссис Рэндольф. Она сидит в кресле у окна и смотрит на прилегающую территорию. Заметив сыщиков, она вскочит и начнёт бессвязно лепетать, что за окном летают какие-то похожие на летучих мышей твари. Она уже давно не принимала свои лекарства и если не позаботиться об этом, то вскоре впадёт в истерику.

Больничное крыло отделяют от фойе, прачечной и лестницы, ведущей на второй этаж массивные двери с хорошими замками (**СИЛ** 100**).** В момент прибытия сыщиков двери, ведущие в больничное крыло и из него в прачечную будут закрыты.

Прачечная: большая стиральная машина, сушилка и запертый шкафчик (**СИЛ** 60), в котором хранятся смирительные рубашки, удерживающие ремни и другое снаряжение. Ведущая на улицу задняя дверь сорвана с петель и валяется снаружи.

На полу, прислонившись к стиральной машине, сидит служанка Мельба. Немигающим взглядом она смотрит в одну точку, рот её широко открыт. Если судить по верхней половине тела, она вполне здорова, но ноги её коричневые и иссушённые, кожа слезает с костей. Крови практически нет; открытые раны были тут же обожжены прикосновением чудовища. Не ожидающий такого зрелища заслуживает проверку Рассудка (1/1d4+1), если же он уже знал, чего можно ожидать, то 1/1d2. Мельба случайно попалась чудовищу, когда оно покидало

лечебницу прошлой ночью. К утру она скончается, не произнеся ни слова. Помочь ей уже ничем нельзя; если успешно применить к ней **Психоанализ**, то она бессвязно закричит «Оно! Оно!» и умрёт от остановки сердца.

Тщательный осмотр и проверка **Внимания** позволят обнаружить малозаметные подпалины на полу, двери и ступенях — их оставило существо. Если сыщики покинут здание и отправятся осматривать окрестности — см. раздел «Территория лечебницы».

Подвал

Здесь расположена котельная, кладовые, палаты и другие комнаты, относящиеся к особым пациентам Брюэра, а также пустующая спальня сошедшего с ума санитара Чарльза Джонсона.

Палаты пациентов: эти комнаты далеко не так уютны, как расположенные этажом выше (отдельных туалетов и ванн в них тем более нет). Тем не менее они гораздо лучше, чем в любой государственной больнице.

1 — палата Аллена Хардинга, безумного поэта-неудачника. Именно он, повинуясь голосам из своих снов, создал Врата для явившегося существа и утратил в процессе остатки рассудка. После явления чудовища Хардинг попытался уничтожить врата и стёр большую часть нарисованного, содрав кожу и ногти на пальцах. Сейчас он съежился в углу палаты, весь в крови от изувеченных рук и ран, нанесённых самому себе ранее в процессе создания Врат. Он потерял 4 ПЗ и нуждается в медицинской помощи во избежание инфицирования ран.

Что касается улик — здесь также можно обнаружить следы ожогов, оставленные существом; успешная проверка **Оккультизма** или **Мифов Ктулху** позволит узнать в остатках кровавых символов на стене некую форму Врат. Если сыщик уже сталкивался с сотворением Врат, он может опознать это и без проверок.

2 — свободная палата.

3 — палата Леонарда Хокинса. Хокинс видел из своей палаты, как существо прошло сквозь Врата и отправилось в путь по лечебнице. После того, как Джонсон открыл двери, он сбежал через выбитую заднюю дверь лечебницы. Он не уходит далеко от здания и будет на территории, когда прибудут сыщики.

4 — палата Дарлин. Она не могла видеть создание врат и пришествие чудовища, но видела, как оно проползало мимо её комнаты.

Спальня Чарльза Джонсона: здесь нет никаких улик, лишь его одежда (большого размера) и личные вещи. Всё это, во всяком случае, может дать знать сыщикам о его существовании.

Второй этаж

Здесь находятся спальни большинства сотрудников, кабинет доктора Брюэра, медицинские кабинеты.

Гостевые комнаты: три комнаты, в которых и предполагалось разместить сыщиков. Здесь вытерта пыль, постелено новое бельё. Добро пожаловать на Норт-Айленд!

Спальня Кэтрин Эмс: ничего интересного для сыщиков.

Спальня Бобби Бёрч: ничего интересного для сыщиков.

Спальня доктора Брюэра: на первый взгляд, ничего примечательного, однако к дну верхнего ящика комода липкой лентой приклеена бумажка с цифрами: «32-46-21». Это код сейфа из кабинета доктора. Обыск с проверкой **Внимания** также позволит найти под кроватью пару смятых женских шлёпанцев — они принадлежат Кэтрин Эмс.

Кабинет доктора Брюэра: здесь лежит изувеченное тело доктора, принесённого в жертву Джонсоном. Мебель сдвинута к стенам. Руки и ноги Брюэра, похоже, были прибиты к полу, а

затем отделены хирургической пилой, лежащей рядом и покрытой кровью. На лбу нарисован неразличимый символ. Тело выпотрошено; огромная лужа крови заливает восточный ковёр на полу. Зрелище требует проверки Рассудка (1/1d6).

На столе неоконченное письмо, адресованное редактору «Журнала американского психологического общества», где недавно была опубликована его статья (Материал 3). Стол придвинут к стене стороной с ящиками; если отодвинуть его и обыскать, то обнаружится его дневник, где он делится своими страхами и упоминает запертую в сейфе книгу, связанную с Мифами (Материал 4). В других ящиках можно найти ключи от всех дверей лечебницы и заряженный револьвер .38 калибра, а также коробку с 50 патронами.

На полках не слишком много книг, в основном на профессиональную тематику, бесполезных для этой истории. Однако сыщики, которые решат рассмотреть их получше (и пройдут проверку **Интеллекта**), заметят неожиданное количество книг на тему Древнего Египта. Содержание их ничем не поможет сыщикам, однако перелистывание позволит найти газетную вырезку (Материал 8). Проверка **Внимания** при осмотре книг также позволит заметить тонкую книжицу стихов Аллена Хардинга. Чтение их будет стоить сыщику 1d3 Рассудка и повысит значение **Мифов Ктулху** на 3%.

В углу кабинета — картотечный шкаф с четырьмя ящиками. Внутри досье пациентов Брюэра, а также и его работников. Записи о пациентах весьма подробные и включают множество заметок, сделанный в ходе сеансов терапии и общения с ними. Тем не менее почерк быстрый и записи пестрят множеством сокращений; на изучение записей, связанных с любым из пациентов, требуется как минимум 3 часа, а сыщики, не являющиеся профессионалами в области медицины, должны также проходить проверку **ИНТ**. Записи об обычных пациентах дают сыщикам мало полезного, кроме представления об их прошлом и психологических проблемах; в случае миссис Рэндольф важно то, что ей нужно регулярно принимать успокоительное. А вот изучение досье «особых» пациентов принесёт информацию, имеющую прямое отношение к происходящему.

Уважаемый редактор,

В ответ на письма от докторов Хагена и Аллена, опубликованных в июньском номере вашего журнала, должен отметить, что ожидал большего от двух столь уважаемых представителей нашей профессии.
Их несогласием с изложенной теорией я не удивлён; моя работа носит на текущий момент экспериментальный характер и любые представленные результаты, как я чётко обозначил в статье, носят лишь спекулятивный характер – я не делаю утверждений, а лишь излагаю наблюдения.
Со времени публикации моей статьи я произвёл ряд дальнейших экспериментов, которые как будто подтверждают мои прежние наблюдения. Однако я не планирую публиковаться вновь, пока не получу однозначных доказательств; доказательств, которые убедят даже самых закоренелых скептиков. Я не буду опускаться д

Материал 3 — Неоконченное письмо на столе доктора Брюэра

Если бы эти ослы, Хаген и Аллен, могли бы услышать то, что слышал я, они бы от потрясения не уцепели в своих уютных креслах. Ещё не знаю, с чем мне довелось столкнуться, но чистая, первобытная ама, которой полон голос Х., когда он под влиянием той личности, просто ошеломляет. Джеймсон нашёл в Лондоне старинную книгу, где, по его словам, упоминается многое подобное тому, что упоминают как Х., так и Д. Обещает выслать мне её. Предположительно, это публикация записей, сделанных в 15-м веке испанским монахом — бред некого безумца, приговорённого инквизицией.

Получил книгу вчера и долго изучал. Большинство не поддаётся пониманию, выглядит чушью, но Джеймсон был прав. Страницы, любезно им отмеченные, определённо содержат нечто подобное тому, о чём говорили Х., Д., да к тому же и Хк. От этого чтения мороз по коже. Будто снова слышал голос Х. - к такому просто невозможно привыкнуть.

Материал 4 — Из дневника доктора Брюэра

Документы, относящиеся к сотрудникам, свидетельствуют об их компетентности и профессионализме. Проверка **Бухгалтерского дела** подтверждает, что им исправно платили и все счета заведения в полном порядке. Знакомство с документами — еще один шанс для сыщиков узнать о существовании Чарльза Джонсона; кое-что из относящихся к нему бумаг также может представлять интерес (Материал 6).

В другом углу кабинета стоит запертый сейф, который едва ли можно открыть, не зная кода (если только сыщики не проявят исключительную креативность). Код можно обнаружить на бумажке, приклеенной к дну ящика в спальне доктора Брюэра. В сейфе различные договора, ценные бумаги и «Манускрипт Кастро» (см. материал 7).

Кладовая медикаментов: эта комната заперта (**СИЛ 90**); в ней хранится широкий ассортимент лекарств, запас шприцов и другой медицинский инвентарь.

Смотровая: небольшой кабинет — стол, весы для взвешивания пациентов и прочая стандартная для таких комнат обстановка.

Комната электрошоковой терапии: передовое оборудование, гарантирующее безопасность и надёжность процедуры.

Была помещена в гос.лечебницу полицией; бродила обнажённая по переулку в центре Бостона. Многократные попытки установить личность ничего не дали, фамилия до сих пор не известна. Возраст – вероятно, 27–30 лет.

Традиционная терапия не даёт результатов. Однако под гипнозом (или под воздействием сочетания медикаментов, перечисленных ниже) она, кажется, раскрывается. Повторные попытки позволили установить контакт с (как поначалу казалось) Дарлин; однако собеседница утверждала, что её имя Фанни и она живёт в Ирландии. Что особенно странно, она также утверждала, что сейчас 1862 год.

В дальнейшем удалось установить контакт с многими другими личностями, общее число их к настоящему времени составляет двадцать семь, хотя некоторые из них появлялись лишь раз и повторно связаться с ними не удавалось. Наиболее причудливая и представляющая наибольший интерес – некая Анефис, именующая себя царицей Египта, умершей около 3000 лет назад. В моменты отождествления с этой личностью Дарлин демонстрировала обширные познания в истории древнего Египта, включая упоминание фактов, которые мне, несмотря на долгие исследования, не удалось соотнести ни с одним источником. Самым загадочным было сделанное ей предсказание обнаружения могилы Тутанхамона. Она предположила это, когда прочла в газетах о местности, которую планирует обследовать экспедиция.

Многие из странных мифических образов, о которых говорит Анефис, напоминают об одержимости Хардинга и, как будто, соотносятся с отдельными эпизодами бреда Хокинса. Возможно, это свидетельство коренного, общего для человечества мифического образа и, в конечном счёте, послужит подтверждением теории о коллективном бессознательном.

Материал 5а — Из личного дела Дарлин

После публикации своего первого и единственного сборника стихов, Хардинг пропал и его местонахождение на протяжении следующих шести месяцев не было установлено. Найден он был в состоянии алкогольного и наркотического опьянения; вероятно, большую часть этого времени он провёл в том же состоянии. Ухудшение психического состояния Хардинга свидетельствует о низкой эффективности медикаментозной терапии. Однако он положительно реагирует на гипноз; под его действием он не проявляет множественных личностей, подобно Дарлин, демонстрируя лишь одну. Личность эта говорит низким, интеллигентным, властным голосом, не имеющим ничего общего с обычным голосом Хардинга. В разговор он вступает не всегда, однако изменения в мимике и выражении лица субъекта свидетельствуют о её присутствии. В такие моменты он выглядит наблюдающим, оценивающим обстановку. Будучи побуждённым к разговору, предпочитает не отвечать на вопросы, высказывая лишь утверждения мрачного толка, предрекающие ужасные события и пришествие Того, Кто Ждёт.

Материал 5b — Из личного дела Аллена Хардинга

До получения травмы вёл спокойную, обеспеченную жизнь. Был без сознания более недели; после пробуждения проявил симптомы сильной паранойи. Несколько дней не узнавал собственную жену; в последующие два месяца память преимущественно вернулась к нему.

Вскоре после возвращения к работе (бухгалтер в небольшой компании) начал проявлять не свойственные ранее религиозные взгляды; вступил в малоизвестную секту ультраконсервативно-баптистского толка. Вынудил присоединиться к ней жену и детей. Получил выговор от начальства за регулярные "проповеди" на рабочем месте, раздражающие других сотрудников. Спустя две недели покинул секту, объявив её членов в глупости, и начал проповедовать на улицах. В скором времени был уволен; совершенно отдалился от семьи и покинул дом; спустя несколько месяцев был арестован за нападение на офицеров полиции. Ненавидит жену, судя по всему, вследствие её решения поместить его в лечебницу; не скрывает этих чувств, принимающих все более агрессивную форму. Не говорит, откуда знает о "пришествии Ждущего"; продолжает проповедовать свои убеждения и открывшееся ему в видениях.

Материал 5c — Из личного дела Леонарда Хокинса

Уважаемый доктор Брюэр,

я искренне рекомендую вам м-ра Джонсона. Его работа в нашем учреждении была образцовой и я уверен, что он полностью оправдает ваши ожидания. Возможно, годы, проведённые им самим в лечебнице позволяют ему добиваться особого взаимопони-мания с подопечными. Мне приходилось наблюдать, как он справлялся с наиболее агрессивными пациентами, при любой возможности избегая причинения травм. Не стоит и упоминать о том, что его телосложение и физическая сила также способствуют эффективности работы.

Материал 6 — Из личного дела Чарльза Джонсона

И сказано, что пришли Те, Что Ждут, в землю фараонов, и опустошение принесли в те земли. И не было бы преграды им, когда бы не вышла и не сокрушила их жрица Анефис из храма Баст. Шли же они под покровом ночи, боясь взгляда Ра, чуждались также и бурных вод. А жрица та сделала камни, кои несли иные жрецы. И ввергли оными пришельцев в воды Нила, и унесли их воды в море, где те и сгинули. Анефис же от ран своих скончалась и с ней, как говорят, умер секрет камней тех. Погребли же ее в месте тайном и неведомо никому, где покоится она.

Материал 7 — Заложенная страница «Манускрипта Кастро»

НАЙДЕНЫ РУИНЫ ДРЕВНЕГО ХРАМА

КАИР — Экспедиция Хантсфорда сообщает о необычной археологической находке. При раскопках в двадцати милях к западу от Долины Царей были обнаружены руины храма и несколько статуй огромных размеров. Утверждается, что находка может пролить свет на множество тайн египетской истории.

Одним из первых был обанаружен обломок стеллы, возведённой в честь царевны по имени Анефис. Прежде не известная историкам, Анефис (ок.1400 до н.э.), судя по надписям на стелле, руководила борьбой с неким внешним врагом, угрожавшим народу Египта. На стелле нет точного указания, однако предполагается, что речь идёт о кочевниках-гиксосах, а возможно, о загадочном Морском Народе, упоминаемом в других надписях.

Раскопки в указанном месте будут продолжаться ещё два года, а возможно, и дольше.

Материал 8 — Газетная вырезка из кабинета доктора Брюэра

Территория лечебницы

Мёртвый кот: это Цицерон, всеобщий любимец. Он как раз мяукал у двери, прося впустить его, когда чудовище выбило дверь и обрушилось на несчастное животное. Его обгорелое и иссушённое тело, практически лишившееся меха, весит лишь пару десятков грамм и рассыпется в руках. Внимательный осмотр местности позволит найти множество мёртвых насекомых, рассыпающихся в пыль от прикосновения. В ближайшие дни все растения, которых коснулось чудовище, почернеют и увянут, делая хорошо различимым маршрут, по которому оно двигалось к маяку.

Домик Мельбы: в нём нет ничего существенного, кроме её немногочисленных пожитков.

Лачуга Эбенезера: аналогична жилищу служанки, но пропахла потом и табаком. В жестяной коробке десяток писем от друзей и родственников, все они старые и не содержат полезной информации. Но одно из них, почти тридцатилетней давности, представляет некоторый интерес (Материал 9).

Хозблок: в нём хранится множество инструментов и оборудования для обслуживания и ремонта. А ещё двадцать две канистры бензина объемом 5 галлонов каждая (топливо для генератора).

Генераторная: крупный работающий на бензине генератор снабжает лечебницу электричеством, обеспечивая свет и нагрев воды. Топливо заканчивается, и генератор остановится примерно в час ночи после приезда сыщиков. Для его заправки и запуска нужно пройти обычную проверку **Электрики** или **Механики** либо чрезвычайную проверку **ОБР.**

Деревья: если существо окружит здание, сыщик может попытаться перепрыгнуть из окна верхнего этажа на один из растущих вокруг дубов, чтобы прорваться мимо него. Для этого нужно пройти проверку **Прыжков.** Провал приведёт к потере 2d6 пунктов здоровья и возможному приземлению прямо на существо (можно определить исход проверкой **Удачи**).

Скалы: острые, высокие камни. Отлично подходят для самоубийства.

Причал: здесь сыщики высадятся на остров. Им неведомо, что Чарльз Джонсон следит за ними из-за близлежащих скал. Как только сыщики поднимутся к лечебнице и скроются из вида, Джонсон выскользнет из укрытия и проломит голову старому Эбенезеру. Тело останется лежать на пирсе, истекая кровью, а Джонсон отвяжет лодку и пробьёт её днище. Если сыщики вернутся на причал, то обнаружат там мёртвого Джонсона (Рассудок 1/1d2) и, возможно, увидят

полузатопленную лодку в сотне метров от берега. Если какие-то их вещи остались в лодке, то с ними можно попрощаться.

Если в самом начале сценария сыщики оставят кого-то на причале с Эбенезером, то Джонсон всё равно подкрадется и ударит по голове сперва сыщика. После этого он переключится на Эбенезера. Сыщика он не прикончит — тот отделается оглушением.

13 октября 1896 г.

Друг Эбенезер, оставляю это письмо у знакомца в порту, веря, что ты его получишь, вернувшись домой. Я к тому времени уже, должно быть, уеду, Бог знает, когда мы увидимся, так что желаю тебе во всём удачи.

В конверте – мой небольшой тебе подарок. Это талисман на удачу, дал его мне один из тех островитян-канаков. Не знаю, годен ли он хоть на что-то, но с тех пор я так и носил его, особенно в тех краях. Говорят, кораблям, что отчаливают из Иннсмута, что-то похожее прикручивают ниже ватерлинии.

Не знаю ещё, где буду жить, но напишу тебе, когда обоснуюсь в Цинцинатти.

Твой друг,

Уильям

Материал 9 — Письмо из хижины Эбенезера Уэйта

Оставшаяся часть острова

Норт-Айленд — небольшой остров, немногим больше мили в длину и полумили в ширину. Южный и юго-восточный берега покрыты острыми скалами, некоторые высотой в несколько десятков метров. Северо-восточное побережье представляет собой небольшой песчаный пляж; на северной оконечности острова высится давно заброшенный маяк.

Лагерь студента: с начала лета здесь стоит большая палатка, в которой живёт и проводит орнитологические исследования Шелли, студент из Принстона. В ночь прибытия сыщиков Джонсон нападёт на него и одолеет, а затем оттащит на жертвенный камень, чтобы совершить ритуальное убийство. Крайне маловероятно, что сыщики доберутся до лагеря прежде этих событий — в момент их прибытия уже темнеет; нападение состоится несколько часов спустя. Прибыв к палатке уже после гибели Шелли, они найдут её опрокинутой, а его снаряжение и бумаги — разбросанными по пляжу. Очевидны следы борьбы; проверка **Чтения следов** позволит найти отпечатки ног и понять, что их обладатель волочил по земле что-то тяжелое. Ещё две проверки **Чтения следов** потребуются, чтобы пройти по следу до самого камня.

Среди останков лагеря Шелли можно также найти (с помощью проверки **Внимания**) заряженный пистолет калибра .45 и дневник студента — то и другое частично засыпано песком. Ещё одна проверка позволит обнаружить коробку с 25 патронами. Шелли начал вести дневник в конце весны, когда прибыл на остров. Он упоминает персонал лечебницы, их дружелюбие и

описывает, как осматривал леса, скалы и заброшённый маяк. Также он упоминает старинные останки разбившегося о скалы корабля, показавшиеся из толщи песка после суровых весенних штормов — примерно в ста метрах к востоку от его лагеря.

Кораблекрушение: здесь покоятся останки китобойного судна, разбитого о скалы штормом более сотни лет назад. Его вынесло на берег; корабль был брошен владельцами и постепенно погрузился в песок. Оставшиеся на поверхности части скоро были уничтожены ветром и сыростью, остались только части корпуса и палубы, спресованные толщей песка. Передняя часть киля торчит из песка примерно на полметра; если сыщикам придёт в голову предпринять раскопки, то через пару часов они обнаружат Знак Древних, выгравированный на округлой свинцовой пластине. Она была закреплена на киле под поверхностью воды и, судя по всему,

должна была оберегать корабль в плавании.

Жертвенный камень: отвратительное место. Джонсон избрал этот плоский камень местом проведения ритуалов, насыщающих чудовище. Он более двух метров в длину и имеет плоскую поверхность, подобную столу, что идеально подходит для таких целей. Камень залит кровью, всюду фрагменты человеческих тел (как минимум, Шелли). Всё это привлекает насекомых, птиц и мелких животных. Зрелище заслуживает проверки Рассудка (1/1d4).

Убежище Джонсона: он прячется в овраге, в густом и тёмном сосновом лесу. Проводит там дни, выбираясь только по ночам. Он не спит. Его разум не выдержал контакта с чудовищем и совершённых ужасных убийств — сейчас он неизлечимо безумен.

Грязный и взъерошенный, весь в запекшейся крови, Джонсон всё ещё носит свою больничную форму. Контакт с чудовищем наделил его неестественными силами, в том числе способностью видеть в темноте и повышенной остротой слуха.

Маяк: существо надёжно укрылось на втором этаже маяка (на третьем расположен неработающий сигнальный огонь маяка). Лестница на первом этаже ведёт к люку. Попытка открыть его столкнётся с сопротивлением **СИЛ** 70 (должно быть, крышка застряла или что-то держит её). Сыщик, сумевший распахнуть её, тут же столкнётся с существом. Если он не впадёт в безумие, дайти ему возможность **Уклониться;** в случае успеха он сорвётся с узкой лестницы и получит 2d6 урона (1d6 при успешной проверке **Прыжков**), но избегнет верной смерти. Если же проверка **Уклонения** будет провалена, то щупальце ударит его в лицо, обхватит и утащит наверх. Кричащий, пытающийся отбиваться сыщик погибает.

Обычное состояние существа — жидкое или газообразное, но оно может менять свою массу и плотность на краткие промежутки времени, оформляясь в нечто похожее на гранулы или капли, из которых формирует отростки, наносящие удары, вытягивающиеся и хватающие жертв. Именно так оно выбило заднюю дверь лечебницы. Ему не нужно для этого изменять всё своё тело — лишь ту его часть, которой достаточно для выполнения действия.

При дневном свете существо выглядит как медленно колеблющаяся масса наполненных неким газом пузырей, почти прозрачных, но маслянисто переливаюшихся на свету. В ночи же оно практически неразличимо — заметны только маленькие красные прожилки света, поблескивающие тут и там на его поверхности, когда оно поглощает жизненные силы насекомых и мелких животных.

Чудовище лишь частично материально. Оно перемещается, растягиваясь и сокращаясь, словно огромный слизень. Оно беззвучно, но проверка **Слуха** может помочь обнаружить его приближение по едва слышному потрескиванию и хлопкам — с этими звуками существо поглощает мелких живых существ. Чудовище может принять форму полусферы почти двадцати метров в диаметре или любую другую, в том числе кольца, окружающего лечебницу.

Находясь в этой зародышевой форме, сушество уязвимо к огню (2d6 урона на пять литров бензина), солнечному свету (6d6 за каждый час под солнцем) и морской воде (погружение убьёт его практически мгновенно). Оно также опасается Знака Древних — соприкосновение с ним не причинит ему урона, но оно будет избегать контакта с ним любой ценой.

Вероятная последовательность событий

В ночь прибытия сыщики рано или поздно (примерно после того, как осмотрятся и успокоят всех пациентов) услышат крики, доносящиеся из восточной части острова. Началось очередное жертвоприношение. Крики перемежаются возгласами Джонсона, звучащими совершенно

нечеловечески — он произносит необходимое для проведения ритуала ужасное песнопение. Длится это примерно десять минут. Слыша крики агонизирующей невинной жертвы, сыщики проходят проверку Рассудка (1/1d3). Если кто-нибудь пройдёт успешную проверку **Слуха**, а затем **Мифов Ктулху,** то поймёт некоторые фрагменты песнопения и опознает в нём ритуал, нацеленный на чьё-то насыщение. Сыщик, пытающийся разглядеть что-то вдали, в ночной тьме, может пройти проверку **Внимания** и заметить слабое красное свечение, исходящее от маяка. Это знак того, что чудовище поглощает жизненную силу жертвы. Маловероятно, чтобы сыщики успели добраться до камня, пока жертва ещё жива, а Джонсон не скрылся.

Эти жертвоприношения будут продолжаться (одно или два за ночь), пока сыщики не найдут и не остановят Джонсона. Он выбирается из укрытия только ночью, и в темноте и густом тумане сыщикам будет непросто взять над ним верх. Масляные лампы, которых в санатории множество (или любые другие источники света, которые могут быть у них при себе) отлично выдают их перемещения в темноте. Джонсон может следовать за ними, выжидая удобного момента, чтобы подкрасться и внезапно наброситься с топором. Однако толика везения и грамотные действия позволят сыщикам выследить его (возможно, в самом его логове) и одолеть. Джонсон, хоть и безумен, мыслит достаточно адекватно, чтобы сдаться, если поймёт безнадёжность сопротивления. Будучи схваченным, он вскоре сломается и его придётся обездвижить, если сыщики не хотят, чтобы он навредил сам себе. Обезвреживание Джонсона приносит сыщикам награду в 1d8 пунктов рассудка.

Если сыщики хотят выманить существо из его логова на маяке днём, то этого можно добиться, устроив сильный пожар на первом этаже. Жар вынудит чудовище сбежать через узкое окно наружу и стечь на землю. Если что-либо не остановит его, оно направится к ближайшему лесу, чтобы укрыться там от солнечного света.

Когда сыщики одолеют Джонсона, выманить существо из маяка станет легче. С наступлением темноты оно, понимая, что потеряло своего прислужника, само выползет наружу и отправится к лечебнице, атакуя и выпивая жизненные силы каждого, кто попадётся ему на пути. Достигнув главного здания, оно окружит его собой и будет атаковать каждого, кто окажется слишком близко к окну подвала или первого этажа.

Когда находящиеся внутри лечебницы осознают угрозу, они вполне смогут избегать контакта с существом, держась подальше от окон. Существо, в свою очередь, переключит своё внимание на пациентов, запертых в своих палатах, проникая «конечностями» в окна и убивая их. Выбраться самостоятельно запертые пациенты не смогут; осознав это, существо быстро с ними разделается. Сыщики, слышащие крики жертв, должны будут проходить проверку **Рассудка** (1/1d2) за каждого, кого позволят убить столь ужасным образом. Незапертые пациенты могут лишиться рассудка при виде чудовища и начать делать глупости: например, выбежать наружу и пасть ниц перед ним, демонстрируя покорность.

Чудовище способно проникнуть внутрь, но не хочет делать этого, опасаясь попасть в ловушку.

Для перерождения в новую форму чудовищу нужно поглотить жизненные силы 9-12 (по решению Хранителя) человек, неважно, принесённых ли в жертву или убитых им лично. Если у него возникнут трудности с получением новых жертв, то оно может ещё раз попытаться взять под контроль человека (встречная проверка **МОЩ**), чтобы новый прислужник выполнял его приказы. Это может быть один из пациентов или кто-то из сыщиков. Одержимый чудовищем попытается так или иначе добыть «пищу» для чудовища. Как долго продлится контроль чудовища над персонажем, решать Хранителю.

Существо из иного мира

СИЛ	200	**ВЫН**	200	**ТЕЛ**	160	**ЛВК**	80	**ИНТ**	25
НАР	-	**МОЩ**	190	**ОБР**	-	**РАС**	-	**ПЗ**	36
БкУ	+1d6	**Компл**	4	**СКО**	6	**ПМ**	38		

Бой		**Урон**
Ближний бой (щупальце)*	90% (45/18)	1d8, 20 **МОЩ** в раунд
Уклонение	33% (16/6)	

Защита: монстр неуязвим ко всем видам урона, кроме огня, электричества, солнечного света и морской воды. Он восстанавливает по 6 ПЗ в раунд. Для оценки урона от огня ориентируйтесь на следующие примеры: факел 1d2, канистра бензина в пять галлонов — 2d6. Электричество: 120 вольт постоянного тока наносят 4d6 урона в раунд. Солнечный свет — 6d6 в час. Морская вода — 8d6 в раунд, пока существо погружено в неё.

Заклинания: может подчинить себе разум человека, если выиграет встречную проверку **МОЩ.** Одержимого может использовать как прислужника, а может общаться его устами с сыщиками.

Навыки: Спрятаться в темноте 90%, Скрытность 80%

Потеря рассудка: 1/2d6 пунктов рассудка при виде существа.

***** Жертва, пропустившая удар чудовища, схвачена и удерживается с **СИЛ** 200, её жизненные силы поглощаются существом. Тело жертвы стремительно чернеет и иссушается, пока **МОЩ** не опустится до 0; искры красной энергии перетекают из умирающего человека в тело существа. Впервые стать свидетелем такой смерти обойдётся сыщику в 1/1d6 Рассудка; в дальнейшем — 0/1d2 Рассудка.

Уничтожение чудовища

Огонь — лучший друг сыщиков. Хотя монстр может довольно быстро регенерировать здоровье, отнятое пламенем, он всегда будет стремиться избегать его. Совершенно уничтожить его с помощью огня может быть затруднительно, но этим способом его можно легко выманить с маяка или из лесной чащи. Сыщики могут попытаться поймать существо в огненную западню на краю обрыва и вынудить броситься со скал в море — погружение в неё приведёт его к немедленной смерти. Огненное кольцо, если исправно поддерживать пламя, может удержать монстра на солнечном свету достаточно долго, чтобы погубить его. Ещё один вариант — заманить его в здание лечебницы, а потом поджечь его.

С помощью проверки **Электрики** сыщик может собрать электрическую цепь, запитав её от генератора; если удастся пропустить через существо ток, оно начнёт терять по 4d6 ПЗ в раунд и не в силах будет вырваться. В этом случае нужна будет вторая проверка **Электрики** — в случае провала сеть окажется, что сеть перегружена и спустя 1d6 раундов предохранители сгорят и она отключится. Не факт, что чудовище успеет погибнуть за это время. Подобная оплошность не повредит генератору и в дальнейшем можно будет предпринять новую попытку.

Существо уязвимо к влиянию Знака Древних и не может пересечь границу, оберегаемую им. Если персонаж, держащий Знак Древних, выиграет встречную проверку **МОЩ** против существа, оно не сможет причинить ему вред и вынуждено будет отступить. В этой борьбе могут участвовать несолько персонажей сразу (прибавляя свою **МОЩ** к проверяемому значению характеристики), но каждый из них должен держать собственный Знак Древних. Несколько персонажей, таким образом отрезающие ему пути к отступлению, могут завести его в нужное им место — например, в море, где оно погибнет.

Контакт с царевной Анефис

Одна из множества личностей Дарлин — египетская царевна Анефис, жрица культа Баст. Она была верховной жрицей храма этой богини в районе 1000 г. до н.э. Именно Анефис противостояла загадочным захватчикам, обрушившимся на Египет кошмарным существам, известным лишь как «Ждущие», и заставила их отступить. В молитвенном общении с богиней царевне Анефис открылось, как уничтожать этих существ; с помощью Баст она создала множество Знаков Древних. Знаки эти позволили ей вместе со своими последователями загнать

существ в дельту Нила, где они и сгинули.

Чтобы связаться с царевной, нужно подвергнуть Дарлин либо гипнозу, либо действию особого сочетания медикаментов. В этом случае она начнёт «переключаться» с одной личности на другую, пока наконец на поверхность не выйдет царевна. Если загипнотизировать Дарлин некому, то нужное сочетание лекарств сыщики смогут найти в её деле, хранящемся у Брюэра. Доктор экспериментировал с различными ингридиентами, пока не нашёл нужную формулу, и его неразборчивые, многократно исправленные записи весьма трудно расшифровать. Для этого требуется обычная проверка **Фармакологии** либо чрезвычайная проверка **ИНТ**; профессионалам в области медицины достаточно будет также трудной проверки **ОБР**. Выбранную проверку сыщик проходит уже после того, как состав приготовлен и введён Дарлин; в случае провала пациентка впадёт в кому на 2d4 часов. В случае краха проверки Дарлин умрёт от передозировки.

Если с Анефис удастся связаться, она будет только рада помочь сыщикам одолеть существо. Она сможет рассказать им о его нраве и слабостях, и даже помочь создать Знак Древних. Личностная регрессия продлится около четырёх часов — этого достаточно для создания одного Знака. Вызвать Анефис для общения можно не чаще одного раза в день.

Благословление Баст

Это заклинание было ведомо верховным жрицам Баст в дни династического периода Древнего Египта. Его сотворение стоит 4 ПМ; оно восстанавливает 1d6 ПЗ и 1d6 пунктов рассудка. Получатель благословления должен обратиться с молитвой к Баст; текст её сыщикам поведает Аннефис, однако молящийся должен пройти проверку **МОЩ**, чтобы убедить богиню в том, что достоин её дара. Накладывать благословление может лишь посвящённая в жреческие таинства богини; сыщики изучить его не смогут.

От переводчика: описания всех заклинаний, известных Анефис, приведены в конце сценария.

Если чудовище не удастся уничтожить

Когда существо начнёт преображаться, сыщикам останется только спасаться бегством. Длится превращение 2-3 миинуты и чрезвычайно разрушительно. Воздух окрашивается в болезненно-жёлтый цвет; солнце, если оно есть на небе, тускнеет. Существо раздувается и твердеет окромный чёрный шар формируется в небе над ним, порождая ударную волну, сбивающую с ног и наносящую 1d2 урона любому, кто не пройдёт проверку **ЛВК.** Земля взрыхляется, словно встаёт на дыбы, а куски существа отделяются от него и устремляются к чёрной сфере. Ветви деревьев ломаются, взлетая в небо; земля трескается. Если превращение происходит рядом с лечебницей, то здание начинает колебаться и зловеще скрипеть — вскоре оно обрушится и все, кто останется внутри, получат 2d6 урона в случае успешной проверки **Удачи** и 3d6+2 в противном случае. Выжившие сыщики заслужат дополнительные проверки Рассудка (1/1d2) за каждого пациента, оставшегося запертым в палате.

Почва раскаляется, земля продолжает трескаться, вспышки багрового света бьют в небо, всё окутывает ужасный смрад и сыщики осознают, что температура воздуха стремительно растёт. Стоящие или бегущие по земле получают 2d6 обжигающего урона, когда то, что осталось от существа, взрывается и останки устремляются к чёрной сфере. Появляется огромный шар пульсирующей красной энергии; видящие его теряют 1/1d6 Рассудка. Сыщики, которые в этот момент бегут по ступеням, ведущим к причалу, получают лишь 1d6 урона от жара, но от взрыва скалы трескаются и начинают обрушаться. Сыщики проходят проверку **Удачи**; на проваливших её падают крупные камни. Те из них, кто провалит и проверку **Уклонения,** получат 3d8 урона.

Те, кто попытается спастись, прыгнув в море с тридцатиметровой высоты, не получают урона

от жара и не проходят проверку рассудка, но должны пройти проверку **Прыжков** (чтобы пережить падение на воду) и **Плавания** (чтобы их не унесло в море течением).

Награды за успех

Сыщики, сумевшие уничтожить существо до его преображения, получают 1d10+4 пунктов Рассудка. Выжившие свидетели преображения получают 1d6 пунктов навыка **Мифов Ктулху.**

Характеристики персонажей

Бланш Годдард Ричмонд, любящая мать

СИЛ	40	**ВЫН**	55	**ТЕЛ**	40	**ЛВК**	55	**ИНТ**	65
НАР	35	**МОЩ**	55	**ОБР**	70	**РАС**	25	**ПЗ**	10
БкУ	-1d4	**Компл**	-1	**СКО**	8	**ПМ**	11		

Навыки: Готовка (хорошо сбалансированное питание) 85%

Генри Адам Барбер III, грубый юноша

СИЛ	60	**ВЫН**	65	**ТЕЛ**	70	**ЛВК**	55	**ИНТ**	65
НАР	50/30*	**МОЩ**	40	**ОБР**	65	**РАС**	12	**ПЗ**	14
БкУ	+1d4	**Компл**	1	**СКО**	7	**ПМ**	8		

*если в женской одежде

Навыки: Смятение 75%, Дёрганость 75%, Оскорбительный тон 85%

Полковник Крэндалл Биллингс, престарелый патриот

СИЛ	25	**ВЫН**	30	**ТЕЛ**	40	**ЛВК**	25	**ИНТ**	35
НАР	45	**МОЩ**	25	**ОБР**	70	**РАС**	11	**ПЗ**	7
БкУ	-1d4	**Компл**	-1	**СКО**	7	**ПМ**	5		

Навыки: Громкие вопли 95%, Вождение (инвалидное кресло) 15%

Миссис Сесиль (Барбара) Рэндольф, великосветская алкоголичка

СИЛ	35	**ВЫН**	30	**ТЕЛ**	45	**ЛВК**	50	**ИНТ**	45
НАР	35	**МОЩ**	35	**ОБР**	14	**РАС**	12	**ПЗ**	8
БкУ	-1d4	**Компл**	-1	**СКО**	8	**ПМ**	7		

Навыки: Ботаника 55%, Неуместные требования 85%, Пение 20%, Скрытность 65%, Кляузничество 90%, Надменный тон 85%

Аллен Хардинг, безумный поэт

СИЛ	55	**ВЫН**	50	**ТЕЛ**	70	**ЛВК**	55	**ИНТ**	70
НАР	60	**МОЩ**	55	**ОБР**	50	**РАС**	0	**ПЗ**	12
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	7	**ПМ**	11		

Навыки: Мифы Ктулху 22%, Декламация (Йейтс) 95%

Дарлин, женщина-загадка

СИЛ	50	**ВЫН**	60	**ТЕЛ**	50	**ЛВК**	60	**ИНТ**	70
НАР	60	**МОЩ**	55	**ОБР**	50	**РАС**	35	**ПЗ**	11
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	8	**ПМ**	11		

Навыки: Уклончивый ответ 80%

Царевна Анефис, давно умершая жрица Баст

СИЛ	50	**ВЫН**	60	**ТЕЛ**	50	**ЛВК**	60	**ИНТ**	70
НАР	70	**МОЩ**	90	**ОБР**	110	**РАС**	85	**ПЗ**	11
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	8	**ПМ**	11		

Заклинания: Благословение Баст, Создание Знака Древних, Ужасное проклятье Азатота, Увядание, Призыв/подчинение ночного призрака.

Навыки: Антропология 55%, Археология 65%, Искусство/ремесло (ораторство) 80%, Астрономия 85%, Мифы Ктулху 14%, Первая помощь 65%, Скрытность 85%, Оккультизм 75%, Внимание 65%, История 65%

Леонард Хокинс, злобный бухгалтер

СИЛ	70	**ВЫН**	65	**ТЕЛ**	60	**ЛВК**	55	**ИНТ**	70
НАР	50	**МОЩ**	50	**ОБР**	70	**РАС**	19	**ПЗ**	14
БкУ	+1d4	**Компл**	1	**СКО**	8	**ПМ**	14		

Навыки: Бухгалтерское дело 90%, Ненависть (женщины) 90%

Чарльз Джонсон, безумный санитар

СИЛ	90	**ВЫН**	85	**ТЕЛ**	90	**ЛВК**	60	**ИНТ**	35
НАР	30	**МОЩ**	9	**ОБР**	30	**РАС**	0	**ПЗ**	18
БкУ	+1d6	**Компл**	2	**СКО**	8	**ПМ**	1		

Бой		**Урон**
Ближний бой (топор)	75% (37/15)	1d8 + 2 + 1d6
Ближний бой (драка)	55% (27/11)	1d3 + 1d6
Уклонение	25% (12/5)	

Навыки: Лазание 35%, Мифы Ктулху 3%, Уклонение 25%, Скрытность 80%, Прыжки 20%, Слух 35%, Фармакология 15%, Видеть в темноте 85%, Внимание 80%

Джеймс Шелли (вряд ли вам это понадобится)

СИЛ	50	**ВЫН**	60	**ТЕЛ**	65	**ЛВК**	60	**ИНТ**	65
НАР	65	**МОЩ**	70	**ОБР**	65	**РАС**	72	**ПЗ**	14
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	7	**ПМ**	14		

Бой		**Урон**
Пистолет .45 калибра	45% (22/9)	1d10 + 2

Навыки: Археология 20%, Ботаника 25%, Уклонение 40%, История 50%, Работа в библиотеке 65%, Внимание 75%, Зоология 75%

Доктор Генри Тиллер, полезный вспомогательный персонаж

СИЛ	45	**ВЫН**	55	**ТЕЛ**	55	**ЛВК**	50	**ИНТ**	75
НАР	65	**МОЩ**	65	**ОБР**	100	**РАС**	70	**ПЗ**	11
БкУ	0	**Компл**	0	**СКО**	7	**ПМ**	13		

Навыки: Химия 65%, Средства 85%, Первая помощь 90%, Гипноз 50%, Слух 45%, Медицина 80%, Убеждение 55%, Фармакология 80%, Психоанализ 80%, Скрытность 35%, Внимание 55%, Язык (английский) 80%, Язык (Латинский) 25%

Приложение 1. Заклинания царевны Анефис

Благословление Баст (Blessing of Bast)

⚡Стоимость: 4 ПМ

⚡Время произнесения: мгновенно

Это заклинание было ведомо верховным жрицам Баст в дни династического периода Древнего Египта. Его сотворение стоит 4 ПМ; оно восстанавливает 1d6 ПЗ и 1d6 пунктов рассудка. Получатель благословления должен обратиться с молитвой к Баст; текст её сыщикам поведает Аннефис, однако молящийся должен пройти проверку **МОЩ**, чтобы убедить богиню в том, что достоин её дара. Провал проверки навлекает гнев богини, выражающийся в потере 1 ПЗ (следы когтей на лице). Ещё более суровые последствия (по усмотрению Хранителя) ждут тех, кто дурно обращался с кошками. Накладывать благословление может лишь посвящённая в жреческие таинства богини; сыщики изучить его не смогут.

Подробнее о Баст читайте здесь.

Знак Древних (Elder Sign, The)

⚡Стоимость: 10 **МОЩ**

⚡Время произнесения: 1 час

Это заклинание создаёт или активирует Знак Древних. Знак может быть отлит на свинцовой пластине, высечен на камне, выкован из стали и т. п. Будучи активированным рядом с открытыми Вратами, делает этот путь непроходимым для Великих Древних и Иных Богов, а также для их прислужников. Сам рисунок, не будучи насыщен силой этого заклинания, не оказывает никакого эффекта.

Согласно множеству трудов, Знак Древних бесполезен для личной защиты, если существо Мифов может так или иначе обойти его . Носящий его на шее, например, может считать защищёнными несколько дюймов своей кожи, которых касается Знак, однако остальное его тело всё так же будет уязвимо. Также Знаки Древних иногда используются знающими, чтобы предупредить о таящейся впереди опасности.

Альтернативные названия: Древняя Печать, Знаменующая Ветвь, Пять Лучей Премудрости.

От переводчика: правильное название этого символа — «Знак Старших Богов» (Elder Gods); к Древним, и в частности, Великим Древним (Great Old Ones) он не имеет отношения. Однако, чтобы не вводить в заблуждение читателя, я использовал устоявшийся во множестве русскоязычных локализаций перевод.

Ужасное проклятье Азатота (Dread Curse of Azathoth)

⚡Стоимость: 4 ПМ, 1d6 рассудка

⚡Время произнесения: 1 раунд

Чародей взывает к мощи Внешнего Бога, чтобы причинить ущерб **МОЩ** жертвы. Произнесение тайного имени Азатота само по себе способно внушить уважение и страх любому существу, сведущему в Мифах, ибо знание его подразумевает знание и тайного его Последнего Слога. Произнесение же только Последнего Слога вредоносно для врага: если чародей выиграет встречную проверку **МОЩ** против жертвы, то она потеряет 3d6 пунктов **МОЩ.**

Глубинная магия: истинно могущественные чародеи способны поглощать отнятую **МОЩ,** увеличивая тем самым собственную (а с ней и пункты магии).

Альтернативные названия: Изречение последнего слога, Скорбное иссушение, Именем истинным да расточится мощь твоя

Увядание (Shriveling)

⚡Стоимость: переменное количество ПМ, переменное количество рассудка

⚡Время произнесения: мгновенно

Могущественное атакующее заклинание, причиняющее физический ущерб цели. Заклинатель вкладывает любое желаемое количество ПМ и вдвое меньше пунктов рассудка. Чтобы заклинание оказало эффект, необходимо выиграть встречную проверку **МОЩ** против жертвы; в этом случае на неё обрушивается внезапная и страшная сила, от воздействия которой плоть чернеет и иссушается. За каждый вложенный ПМ цель теряет 1 ПЗ.

Глубинная магия: одно дело — призывать могучие силы Мифов, другое — обуздывать их осмыслением и пониманием. Некоторые чародеи способны накладывать описанные чары без необходимости проходить встречную проверку **МОЩ**. Кроме того, постигшие эти тайные глубины могут вселять в цель особый ужас: корчась от боли, жертва будет пребывать в уверенности, что подвергается нападению ужасных существ Мифов, что потребует от неё проверки рассудка (1/1d6).

Альтернативные названия: Веданье грехов, Иссушающий ветер смерти

Призыв/подчинение ночного призрака (Summon/Bind Nightgaunt)

Общие для всех заклинаний призыва/подчинения правила можно найти здесь. В случае успеха до заклинателя доносится едва слышный свист воздуха, а затем из тьмы появляется призрачный силуэт ужасного крылатого существа с черной пустотой на месте лица. Для успешного призыва необходим камень с изображением Знака Древних и безлунная ночь.

Альтернативные названия: Шёпот безликих, Заклятье крылатой тени.

Приложение 2. Множественные умы Дарлин Доу

Вряд ли все двадцать семь личностей сделают этот сценарий существенно интереснее, но двух упомянутых в оригинальном тексте явно мало. Поэтому вот вам ещё несколько. Проявляющуюся личность можно выбирать броском 1d8 или просто по собственному усмотрению.

1. Царевна Анефис
2. Фанни О'Рурк, Ирландия, Дублин, 1862 н.э. Мошенница и карманница, хитра, кокетлива, Ловкость рук 85%.
3. Энья, Ирландия, Шенос, 315 н.э. Охотница, знаток леса, мать троих детей, высокомерна по отношению к мужчинам. Встречала в лесах «чёрный клубящийся ужас ветвей», а точнее, Тёмную Молодь Шуб-Ниггурат.
4. Жюли Боншан, Франция, Ла-Рош-сюр-Йон, 1794 н.э. Дочь католического священника, казнённого якобинцами; роялистка, участница контрреволюционного выступления, Стрельба (Винт./дроб.) 75%, Скрытность 80%.
5. Маргарет Шеппард, Англия, Лондон, 1678 н.э. Член тайной католической лиги, боровшейся с возрастающим влиянием культа Великих Древних. 12 октября 1678 года убила видного деятеля культа — судью Эдмунда Годфри (о его убийстве здесь). Ближний бой 76%, Оккультизм 60%.
6. Птолема, Греция, Афины, 478 до н.э. Общается жестами, напоминающими язык глухонемых, но совершенно не совпадающий с современным. Пирокинетик. Безумна (0 рассудка). За каждую минуту общения 15% шанс возгорания случайного предмета в комнате.
7. ??? Пребывает в постоянном страхе. Откажется общаться с сыщиками и не назовёт своего имени. Будет бессвязно бормотать что-то о приближающемся ужасе, способном пожрать целый мир. **Психоанализ** неприменим к этой ее личности.
8. Прапрабабушка одного из сыщиков, 17 в. н.э. Подобрать уместное в соответствии с биографией.