

Скрюченный домишко

Марк Моррисон

Оригинальный текст сценария («Crack'd and Crook'd Manse») опубликован в составе книги «Mansions of Madness» copyright © 1990 by Chaosium Inc.

Перевод на русский язык, мелкие доработки и адаптация для 7-й редакции — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

Фицджеральд-хаус — шестьдесят лет назад

Джонни с войны воротился домой — ура, ура!

Дружно все вышли к нему гурьбой — ура, ура!

Да, он отдал долг стране и защитил честь семьи. А вот его брат Билли домой с войны не воротился. Шрапнель конфедератов выпустила ему кишки у реки Булл-Ран, на том всё для Билли и кончилось. Джонни тоже не то чтобы сторонился пуль — одна попала ему в голову при Аппоматоксе, не убила, но наделала в ней бед. Наверно, потому-то, говорили соседи, Джонни с войны воротился домой, почистил винтовку и застрелил всю свою семью, а потом и себя.

Ура, ура.

Фицджеральд-хаус — тридцать лет назад

Он сидел в темноте. То, что он прижимал к груди, его успокаивало, грело. Счастливо бормоча, он провёл пальцем по ещё липкому лезвию. Не осознавая того, сунул палец в рот и облизал. Споюнул. Слеплённый темнотой, замер и прислушался, склонив голову набок по-звериному. Ни звука. Ушли наконец. Он хихикнул. Так и знал, что не найдут его; здесь — никак не найдут.

Он ещё помнил, как они вопили от ужаса, найдя его рукоделие в кухне... и в столовой... и в спальне... на стенах, на мебели, на потолке... он снова хихикнул. Всё как надо сделал, хорошую шутку сыграл с бабой и детишками этими, мелкими поганцами. Как они пищали. Ещё смешок — сухой, как его кожа, как пересохшая глотка.

Время идти. Он встал, потянулся, прислушался. Ни звука. Начал нащупывать панель, искать проём. Должна быть здесь, вот тут... Где? Где она? Панель в стене за камином, должна быть здесь... а её нет! Пропала! Это они забрали её, они! Нет! Заперти, без еды и воды, без света, нет-нет-нет-нет! Взмах, стук, полетели щепки. Замурован здесь, нет-нет-нет, нет; ещё один взмах топора, рукоятка скользнула брызгами мозгов, топор улетел во тьму. Нужно выбираться... руками нужно... нет, нет, нет... после всего, что они сделали... ещё и это... нужно... выбраться...

Он выл и царапал стены, не замечая, как щепки впиваются ему под ногти.

Фицджеральд-хаус — месяц назад

Человек распахнул дверь спальни и вбежал внутрь; халат развевался на бегу, тапочки шлёпали по паркету. Упал на колени и опустошил карманы — ружейные патроны застучали по полу перед камином. Быстро, быстро начал он высыпать, выковыривать их содержимое. Решение наконец пришло. Впервые за многие месяцы он был счастлив — скоро, скоро он будет свободен. Насвистывал, опустошая гильзы, не чувствуя холодных камней очага. Так он был возбуждён, что не услышал и тихого бульканья за спиной — пока не стало слишком поздно.

Фицджеральд-хаус — сегодня

Темно и тихо в доме. Только скрипнет что-то иной раз или с болезненным, жалостным звуком штукатурка осыпется, соскользнёт по стене на пол. Никто здесь не живёт. В доме темно и тихо. Он ждёт.

Информация для Хранителя

Фицджеральд-хаус стоит за пределами посёлка Гэмвелл. Две трагедии, случившиеся в нём — дело прежних лет. Третья продолжается и сейчас.

История дома начинается в 1805 году. Первые владельцы (и строители) дома — богатое семейство Фицджеральдов; история их подошла к концу в 1865, когда молодой Джон Фицджеральд, вернувшись с Гражданской войны ожесточённым и нездоровым душевно, убил всю свою семью в припадке гнева, а затем покончил с собой.

В 1866 дом приобрела семья Эйнсфилдов; они жили в нём до 1894, а затем накопившиеся долги вынудили их продать дом и переехать.

Следующим владельцем был некий Артур Карвен — он заселился в том же 1894 году со своим молодым семейством; сколотив состояние в Нью-Йорке, Артур решил перебраться в сельскую местность и вырастить детей в идиллической глубинке. Однако уединение и тишина слишком контрастировали с привычным ритмом большого города. Карвен так и не сумел свыкнуться; к 1895 году он стал раздражительным, затем дошёл до паранойи и далее через шизофрению — к окончательному сумасшествию. Он убил жену и детей, а сам спрятался в «монашье тайнике» на втором этаже дома. Выбраться он так и не смог, и останки его всё ещё гниют в стенах.

После этого дом пустовал три года, пока в 1898 году не был куплен Франклинами — пожилой семейной парой. Марта Франклин умерла в 1911 году; Генри пережил её на семь лет, скончавшись в 1918.

Артур Корнтуэйт, выдающийся (и богатый) археолог, приобрёл особняк в 1919 году. В нём он провёл множество счастливых часов, готовясь к своей величайшей экспедиции, призванной пролить свет на тайны забытого южноамериканского племени. Тучи, клубившиеся над домом, замерли в ожидании, а затем вновь

разразилась гроза — на этот раз совершенно иного рода. В историю дома пришли Мифы.

Это приключение не требует от сыщиков каких-то особенных навыков или познаний в магии, поэтому вполне подойдёт и начинающим. Ограничений по количеству тоже нет.

Тайна Корнтуэйта

Пропавший археолог пал жертвой причудливого существа из темнейших дебрей южноамериканских джунглей; существа, которое все ещё таится в стенах Фицджеральд-хауса. И оно голодно.

Экспедиция, обернувшаяся катастрофой

Завершив весьма дорогостоящие приготовления, Артур Корнтуэйт отбыл в Южную Америку в 1923 в здравом уме, твёрдой памяти и полный надежд на великие открытия. Его экспедиция углубилась в джунгли на поиски огромного каменного строения — храма искомого забытого племени. Всю дорогу исследователям досаждали аборигены, но бесстрашный Корнтуэйт гнал своих людей вперёд.



Наконец они достигли цели. Увитое лианами древнее, мрачное куполообразное строение безмолвно высилось посреди джунглей. Внутри обнаружилось множество искусных резных изображений, раскрывающих историю погибшей цивилизации, народа, поклонявшегося самой земле с неописуемым рвением и трепетом. Согласно каменной летописи, они посвятили этот храм матери-земле в надежде прельстить богиню дарами и убедить воплотиться и жить среди них. Судя по дальнейшим изображениям, план этот увенчался успехом... но на том история обрывалась; последние символы были выбиты в явной спешке и смысл их был тёмнен — очевидно, некое предупреждение, и повторялось оно по всему периметру храма.

Тайна забытого племени

Тысячелетия назад, до того, как белые люди впервые ступили на эти берега, в глубинах джунглей процветал могущественная и искушённая в чародействе цивилизация. В роковой для неё день горделивые шаманы этого народа попытались воззвать к силам первозданной природы, которым наивно придавали черты богини-матери. Как ни печально, в действительности на их призыв откликнулась Шуб-Ниггурат, Чёрная Коза с легионом молодых — и пришёл ужас.

Многие погибли и многие лишились рассудка, но могучие шаманы того народа сумели на время запечатать отвратительное божество в недрах великого храма, оградив его обережными символами. После этого племя покинуло те места и не возвращалось более.

Не в силах преследовать их, Чёрная Коза вскоре покинула наш мир, оставив в храме мерзостные, нечистые следы своего земного воплощения. Грязь эта, побочный продукт явления Шуб-Ниггурат, постепенно обрела самостоятельную жизнь и подобие сознания, сотни и тысячи лет таилась и росла во тьме, поглощая всё живое, до чего могла дотянуться. Объятые неизбывным ужасом потомки злополучного племени держались как можно дальше от этих мест, в конце концов окончательно рассеявшись и смешавшись с иными народностями.

Судьба Корнтуэйта

Корнтуэйт и его люди уделили предупреждающим символам не больше внимания, чем подобало очередной причудливой легенде, и углубились в недра храма. Там они и встретили отродье Шуб-Ниггурат — чужеродную желеобразную массу неопишуемых размеров, пульсирующий органический ужас. Устрашающие пасти и прозрачно-чёрные пузыри, похожие на глаза, набухали, открывались и вновь растворялись на поверхности корчащейся туши. Кто-то из группы Корнтуэйта был пойман и пожран; иные сами шагнули навстречу гибели, не желая жить со знанием о существовании подобного чудовища. Некоторые спаслись бегством — только для того, чтобы сгинуть в джунглях или пасть жертвой аборигенов, тщившихся сохранить в тайне обитающий в развалинах храма ужас. Лишь одному удалось добраться до цивилизации, и это был Артур Корнтуэйт.

Он оставил далеко позади пережитый ужас, запер своё снаряжение на чердаке и поклялся никогда не уезжать южнее Мексики. Со временем воспоминания поблекли. Он сумел выжить и вернуться домой, но привёз с собой семена собственной гибели — в буквальном смысле. На его одежде остались споры жуткой твари. В укрытой от непогоды чердачной тьме пробудилось новое существо, вызрело и набралось сил, а затем проползло (вернее, протекло) в стены дома и отправилось на поиски пищи.

С кухни начали пропадать остатки мяса и другой еды. Отродье росло — первыми его жертвами стали насекомые, крысы и мыши, а следом и мелкие животные на территории поместья и вокруг него. Вместе с существом рос его медленный, терпеливый голод. Пропадали кошки и собаки. Однажды садовник прилёг вздремнуть в тени под деревом — и больше его никто не видел. Новое лакомство понравилось существу и оно продолжило охоту — в ночной тьме или из засады.

Сперва археолог приписывал исчезновения слуг естественным причинам, но вскоре заподозрил неладное — когда наконец стал замечать по всему дому странные трещины и распространение сырости и плесени. Но было уже слишком поздно — под новый, 1925-й год Корнтуэйт обнаружил, что остался в доме один. Неспособность защитить своих людей (снова!) повергла его в отчаяние. Он не решался покинуть дом даже на короткий срок, опасаясь, что существо сбежит и учинит ещё больше бед; не желал он и звать на помощь, боясь, что ещё больше людей погибнут из-за него. Он решил остаться в доме и сражаться до последнего.

Игра в кошки-мышки с чудовищем продолжалась какое-то время, пока по чистой случайности он не обнаружил слабость врага — непереносимость

чудовищем обычной поваренной соли. Но он не успел использовать её — тварь застала его врасплох и утащила в каминную трубу, обвинив скользкими кольцами.

С тех пор всё было тихо. Существо откормилось и разрослось. Оно поселилось в подвале и перемещается по пустотам в стенах особняка, протекая по ним своей желеобразной тушей в поисках пропитания. Старый дом прогнил от порождаемой им сырости, растрескался и покосился, постепенно разрушаемый ползучим ужасом.

Всё съестное в доме закончилось. Жуки, крысы, мыши-полёвки и прочие мелкие зверьки истреблены под корень. Существо совершает вылазки за пределы поместья, когда голод берёт верх над осторожностью. Недавно оно поживилось спящей лошадью на соседнем пастбище. Оно всё ещё надеется, что еда сама придёт к нему в логово. И тут на сцене появляются сыщики.

Повадки существа

Передвигается оно медленно, но коварно. Оно может пребывать в совершенной неподвижности часами, даже днями, если так надо, чтобы подстеречь жертву. Хитрость, а не натиск. Извлеките максимум из его тайны, развёртывайте события постепенно. Пусть поскрипывающие стены и распространение сырости озадачивают сыщиков задолго до того, как тварь явится во всей красе. Ниже вы найдёте всё, что нужно для представления дома сыщикам, и вам решать, когда слизистое существо ринется в атаку, а нарастающий дискомфорт, тревога и смутная неправильность происходящего сменятся водоворотом кошмара.

Вовлечение сыщиков в историю

Холодным февральским утром 1925 года один из сыщиков (лучше всего подошёл бы частный детектив) неожиданно получает письмо от юриста с просьбой разыскать пропавшего человека. К письму прилагается проливающая некоторый свет на ситуацию газетная вырезка (см.соответствующие материалы). Попытка выяснить побольше о братьях Додж не принесёт ничего примечательного — это небольшая, но солидная юридическая фирма. Сбор информации о пропавшем Корнтуэйте прояснит, что он — весьма успешный и авторитетный в своей области знаний исследователь, однако одержим затерянными и забытыми племенами и цивилизациями, что делает его в некотором роде изгоем в научных кругах. Конечно, если подобная завязка неуместна, Хранитель волен обставить события иначе — Корнтуэйт может быть университетским другом или родственником одного из сыщиков; Доджи могли обнаружить в его доме записку с адресом одного из сыщиков — он прослышал об их успешных расследованиях, но до последнего не решался обратиться за помощью; в конце концов, в ходе кампании у сыщиков может возникнуть множество поводов обратиться за консультацией к эксперту в определённых областях истории или археологии. Таковым окажется Корнтуэйт, и тогда они сами отправятся навестить уединённо живущего и не отвечающего на письма археолога...

Братъя Додж, адвокаты,
Мэйн-стрит, 14, Гэмвелл,
30 января 1925 г

Уважаемый сэр,

Я обращаюсь к вам по рекомендации нашего общего друга. Будучи поверенным без вести пропавшего м-ра Артура Корнтуэйта, я чрезвычайно заинтересован в установлении его местонахождения. Вас мне рекомендовали как человека, способного оказать помощь в подобном деле.

М-ром Корнтуэйтом переданы под управление моей фирмы определённые активы. Его внезапное исчезновение и отсутствие инструкций на сей счёт оставляет нас в щекотливом положении относительно мер, которые надлежит предпринять в ближайшее время в отношении упомянутых активов. Мы желали бы предложить вам установить местонахождение м-ра Корнтуэйта и получить от него указания относительно того, как надлежит поступить в сложившейся ситуации или убедить самостоятельно возобновить деловые сношения с нами.

Если, паче всяких чаяний, обнаружится, что м-р Корнтуэйт покинул этот мир, нам потребуются доказательства такового положения дел, дабы инициировать исполнение его Завещания и Последней Воли. Искренне надеемся, что подобный поворот событий не будет иметь места, но не можем не принимать во внимание возможность такового в свете внезапности и загадочности исчезновения м-ра Корнтуэйта.

Я выражаю надежду, что вы и ваши коллеги незамедлительно уделите этому делу внимание и хотел бы пригласить вас в наш офис в удобное вам время для обсуждения деталей сложившейся ситуации и причитающегося вам в случае успешного завершения дела вознаграждения.

В ожидании скорейшего ответа,
с глубочайшим уважением,
Уолтер Додж.

ЗАГАДОЧНОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ГЭМВЕЛЛСКОГО МИЛЛИОНЕРА

Достойнейший из граждан Гэмвелла, Артур Корнтуэйт, уже вторую неделю не является на воскресную церковную службу. Судя по всему, м-р Корнтуэйт покинул город на какое-то время — возможно, решил уехать отдохнуть, или это как-то связано с его учёными изысканиями?

Исчезновение его многие почитают загадочным — он никому ничего не говорил о возможном отъезде. Однако осмотр его дома и владений шерифом Уитфордом не выявил причин для беспокойства. Последний, с кем говорил м-р Корнтуэйт до исчезновения — его поверенный, м-р Уолтер Додж, и было это 7 января. М-р Корнтуэйт ничего не сообщал о планах отбытия, но выглядел занятым и усталым — должно быть, как раз в связи с готовящимся отъездом.

Все мы помним, что м-р Корнтуэйт — не только гражданин Гэмвелла, но и миллионер, филантроп и знаменитый путешественник. Возможно, сейчас он прокладывает путь для будущих экспедиций или просто весело проводит время в Нью-Йорке. Нам же остаётся с благодарностью вспоминать его щедрые пожертвования — как на различные дела благотворительности, так и в городскую библиотеку; да желать ему безопасных и счастливых дорог, где бы таковые ни пролегали.

Гэмвелл Газетт, 17 января 1925 г.

Посёлок Гэмвелл

Гэмвелл находится в стороне от крупных дорог; местечко, где вы могли бы притормозить по пути, чтобы купить мороженого, и только. Крупные усадьбы и фермы, окружающие его, являют собой предельно типичную деревенскую идиллию; сам же городок невелик и существует в основном для снабжения благами цивилизации достойных фермеров, владеющих землями на мили вокруг. В городе есть гостиница, ратуша, полицейский участок, пожарная станция, адвокатская контора, типография и редакция газеты, библиотека и ряд магазинов.

Гостиница

Чистые, прибранные меблированные комнаты находятся в ведении дружелюбной семейной пары — Хэнка и Эдит Хаггарти. Порядок поддерживается безукоризненный — категорическое «нет» жевательному табаку, алкоголю, курению, неженатым парочкам и прочему подобному. Сыщики могут остановиться здесь, но если вздумают уходить и возвращаться по ночам, то вскоре их попросят освободить помещение. Хаггарти — отличный источник местной информации — люди, история, места для пикников и т. п. М-р Корнтуэйт известен им как внимательный и щедрый джентльмен; в последнее время он был нездоров — должно быть, подхватил что-то в Южной Америке и оно никак не желало проходить (именно так и говорил о себе Корнтуэйт — физически он был здоров, но от нервов его практически ничего не осталось). Конечно же, Хаггарти знают историю дома Фицджеральдов, но не в восторге от этой темы; **Красноречие**, **Обаяние** или, в меньшей степени, **Убеждение** может быть уместным для того, чтобы развязать им язык.

Контора братьев Додж

Братья Додж (Реджинальд, Уолтер и Герберт) — достойные джентльмены, являющиеся деловыми представителями Корнтуэйта. Блекло выглядящие лица, блекло выглядящие серые костюмы — эти трое робки и осторожны до крайности. Они пригласили сыщиков, чтобы не пришлось доискиваться до причин исчезновения Корнтуэйта самим. Если откроется нечто неприглядное или трагичное, они умоют руки и получают неплохую выгоду от продажи старого дома. Тем не менее, они надеются всё же разыскать пропавшего, хоть и не решились даже зайти в мрачный особняк, лишь покричали с порога: «Есть ли кто дома?».



Братья Додж преследуют две цели: во-первых, установить местонахождение Корнтуэйта или получить удовлетворительные доказательства его смерти; во-вторых, свести к минимуму потенциальный ущерб его собственности (и их будущей выгоде). Идеи вроде разборки дома по кирпичику или обширных

раскопок на его территории в поисках тела не найдут у них поддержки. Сыщики получают гонорар, лишь если оба эти условия будут выполнены.

Доджи заведуют всеми счетами и прочими финансовыми потоками Корнтуэйта, а также хранят его завещание. Деловая этика не позволяет им раскрывать его содержание, но с бухгалтерией пропавшего сыщики могут ознакомиться. Успешная проверка **Бухгалтерского дела** даст понять, что с точки зрения раздела «доходы» Корнтуэйт весьма состоятелен, даже богат, и никаких угроз такому положению дел не предвидится. Крупные вложения в прибыльные предприятия обеспечивают ему стабильный приток средств в дополнение к имеющимся немалым капиталам. Что касается «расходов» — самым заметным из них была южноамериканская экспедиция в 1923 году. Наём сотрудников, обеспечение транспортом и снаряжением безупречно расписаны во всех подробностях, но проверка **Интеллекта** обратит внимание сыщика на то, что такие масштабы характерны только для сборов и дороги к месту поисков. Все подшитые в книгу расходы на обратную дорогу касаются возвращения одного-единственного человека.

Конторская книга с расходами на домохозяйство ничего не говорит о тратах на слуг — Доджи объяснят, что м-р Корнтуэйт предпочитал вести дела с прислугой сам — они лишь обеспечивали ему вывод нужной в текущем месяце суммы денег, а уж распределял их он сам. В услужение он неизменно нанимал людей из других городов, а не уроженцев Гэмвелла.

Сыщикам также может показаться любопытной самая последняя запись (если они сами не зададут такой вопрос, то проявить к ней интерес поможет проверка **Внимания**). 7 января Корнтуэйт запросил доставку к себе в поместье целого грузовика соли. Запрос так и не был выполнен — Доджи как раз занимались оформлением заказа, когда стало ясно, что Корнтуэйт пропал. Забегая вперёд — Доджи нехотя согласятся довести начатое до конца и обеспечить доставку соли, если подвергнутся успешному **Убеждению** или **Красноречию**. Они объяснят сыщикам, что столь странный запрос заставил их задуматься о душевном состоянии клиента и попросят не распространяться о нём.

Если сыщики расспросят их о последней встрече с Корнтуэйтом, Уолтер будет краток: клиент выглядел утомленным, напряжённым и встревоженным, и достойный юрист счёл неделикатным допытываться о причинах.

Сыщикам выдадут ключи от Фицджеральд-хауса: один от парадных дверей, один от задней. Им будет позволено при необходимости остаться в доме на ночлег; комнаты в заведении Хаггарти им при необходимости также оплатят. Что касается гонорара — за обнаружение м-ра Корнтуэйта или предоставление доказательств его смерти сыщикам предложат \$100; сумма будет удвоена, если им удастся уложиться в одну неделю. Доджи ещё раз напомнят о необходимости беречь обстановку особняка — она может быть в плохом состоянии, но весьма ценна.

Редакция «Гэмвелл Газетт»

«Гэмвелл Газетт» издаётся еженедельно с 1887 года. Помещение редакции небольшое и тесное. Заправляет здесь Стэн Артемис, общительный и до

раздражения дружелюбный мужчина, разряженный в красно-зелёный клетчатый костюм и широкополую шляпу. Он радостно вцепится в гостей города в поисках пикантных новостей и интригующих слухов для следующего номера. В редакции всего два сотрудника: Стэн, печатающий и верстающий номера, и молодой Джо Вирелли — репортёр и фотограф.

Сыщики могут покопаться в архиве номеров, хранящемся в потрепанных картонных коробках. О Корнтуэйте регулярно писали с самого его переезда в 1919 году: званые вечера, посещения городских мероприятий, пожертвования церкви, выигрыши в бридж, передача книг городской библиотеке и так далее, и тому подобное. Если



же сыщики углубятся в более давнюю историю Фицджеральд-хауса, то с помощью проверки **Работы в библиотеке** они смогут обнаружить статью 1895 года:

Ужасное убийство матери и троих детей Разыскивается пропавший отец

Страшная трагедия обрушилась сегодня на Гэмвелл: миссис Глория Карвен и трое её детей (Гарольд, 5 лет, Сара, 3 года и Сьюзен, 2 года) найдены жестоко убитыми у себя дома, в Фицджеральд-хаусе, находящемся к северу от Гэмвелла.

М-р Уитфорд, помощник шерифа, сделал это шокирующее открытие в ходе повседневного обхода. «Никогда подобного не видел», — сообщил нашему корреспонденту отважный, но потрясённый служитель закона, — «Все, все мертвы». Семья действительно была убита жестоко и коварно; на телах найдены следы многочисленных ударов топором. Ужасная судьба не обошла даже маленькую Сьюзен.

Орудие убийства не было найдено; мистер Артур Карвен, отец семейства, пропал. Полиция разыскивает его для допроса; высказываются опасения за его судьбу.

Гэмвелл Газетт, 17 мая 1895 г.

Кладбище

Сыщикам может придти в голову отправиться и туда. На нём покоятся все прежние владельцы дома — можно обнаружить Элму Фицджеральд (1865), Альберта Фицджеральда (1865), Саймона Фицджеральда (1865), Грейс Фицджеральд (1835), Глорию Карвен (1895), Гарольда, Сару и Сьюзен Карвен (1865), Марту Франклин (1911) и Генри Франклина (1911). На детской могиле — свежие цветы, их регулярно приносят жители городка. Убийца Джон Фицджеральд тоже лежит здесь, только могила его не подписана.

Контора шерифа

За порядок в городке отвечает шериф Уитфорд — сухощавый, немолодой и консервативный. Что-то в нём сломалось ещё в 1895 году, когда он увидел убитых детей Карвенов. Он исполняет свой долг, но без особого энтузиазма и свойственного ему в юные годы дружелюбия. Жители Гэмвелла уважают его. Уитфорд не желает иметь ничего общего с Фицджеральд-хаусом, а потому ему не нравится Корнтуэйт и не нравятся сыщики. Он не приветствует их вмешательство в его юрисдикцию и настоятельно порекомендует им не выходить за рамки закона в своих изысканиях. Если сыщики чем-то настроят его против них, в его силах заметно осложнить им жизнь.



В ответ на расспросы о Корнтуэйте он будет грубоват и краток; **Убеждение** или **Обаяние** могут помочь разговорить его. Он расскажет, что бегло осмотрел дом, и владельца там совершенно точно нет. Никаких следов похищения или иных неприятностей. Похоже, что Корнтуэйт уволил всех слуг одного за другим в последние несколько недель — вероятно, планировал отъезд. Денег на путешествия у него хватает и едва ли ему нужно спрашивать на это разрешения у адвокатов. Расследовать тут нечего, вся эта суета просто смехотворна.

Психология подскажет сыщикам, что Уитфорд очень, очень не любит Фицджеральд-хаус — даже разговоры о нём. Если спросить о Карвенах, он плотно сожмёт губы и пробормочет: «Надеюсь, Артур Карвен ещё жив»... потому что он до сих пор мечтает пристрелить его, как бешеного пса. Диковатый огонёк в глазах Уитфорда подскажет сыщикам, что лучше эту тему дальше не развивать.

На протяжении всей беседы Уитфорд выглядит чем-то озабоченным — он перебирает бумаги и что-то печатает на машинке. Рано или поздно он спросит сыщиков, где они были прошлой ночью и может ли кто-то это подтвердить. Если с ним удалось найти общий язык, он расскажет, в чём дело — у Зеба Уоткинса, местного фермера, ночью пропала дорогая ему лошадь. Уитфорд уверен, что её увели ночью — к утру выпала обильная роса, продержавшаяся до самого полудня, и на ней не осталось никаких следов. Уоткинс ничего не слышал, его собаки молчали. Если сыщики не догадаются уточнить сразу, то позже они поймут, что владения Уоткинса соседствуют с Фицджеральд-хаусом.

Лошадь забрала тварь, обитающая в доме. «Обильная роса», которой, как

можно удостовериться, не было нигде, кроме фермы Уоткинса — на деле следствие распространяемой ею сырости.

Ратуша

Деревянное здание, где собирается городской совет и хранится архив. Проверка **Юриспруденции** может помочь убедить клерка в праве сыщиков обратиться к содержимому архива. Помимо свидетельств о рождениях и смертях и прочего подобного, в нём можно обнаружить документы о праве собственности на Фицджеральд-хаус. Лежат они на высокой полке, перевязанные потускневшей красной ленточкой, и служат домом большому, но безвредному пауку, который тут же пожелает поприветствовать любопытного сыщика. В документах перечислены все прежние владельцы дома (Фицджеральды, 1805; Эйнсфилды, 1866; Карвены, 1894; Франклины, 1898; Корнтуэйт, 1919). Планов дома среди документов нет.

Библиотека

Небольшое, но битком набитое книгами деревянное строение. Библиотекарша — добрая и отзывчивая миссис Сьюзен Арвелл. Почитать о Гэмвелле практически нечего; миссис Арвелл с достоинством заявит, что подумывает однажды написать книгу сама. В библиотеке нехарактерно много для такого городка книг по антропологии и археологии. Библиотекарша объяснит, что они были преподнесены в дар мистером Корнтуэйтом и на виду лишь небольшая их часть — ещё множество лежат в хранилище. Любопытно, но в ноябре он заходил и попросил выдать ему одну из них; к настоящему моменту срок возврата давно вышел, но она сочла недипломатичным напоминать Корнтуэйту об этом.



Книга эта - «Пропавший народ» Томаса Пратта. Проверка **Антропологии** подскажет сыщикам, что автор этот в своих изысканиях балансирует на грани общепринятых научных представлений.

Работа в библиотеке ничего существенного здесь не даст, разве что карандашные заметки на полях многих книг Корнтуэйта, обрисовывающих его долгие и непростые поиски местоположения некоего «великого купола», упоминавшегося в некоторых южноамериканских легендах.

Поместье Фицджеральд

Рано или поздно сыщики исчерпают возможности, предоставляемые Гэмвеллом, и вынуждены будут отправиться в поместье. Дом расположен в десяти милях от городка, в тихом и уединённом местечке. Он окружён разросшимся садом; вокруг — высокая каменная стена с шипами наверху. Площадь территории

— двадцать акров. Дует холодный ветер и тучи собираются, пока сыщики едут к дому.

Соседи

Ближайшие соседи — еще несколько крупных владений того же формата. Распросы о Корнтуэйте не принесут ничего полезного: он милый, интеллигентный человек, только после возвращения из Южной Америки выглядел как-то нездорово. Самое необычное происшествие за последние несколько дней — вышеупомянутое исчезновение лошади. Если сыщики потратят несколько часов на прочесывание территории между двумя поместьями, они обнаружат несколько крупных костей, странно изломанных. Проверка **Зоологии** или **Биологии** подтвердит, что принадлежат они недавно погибшей лошади.

Ворота

Металлические ворота, ведущие к подъездной дорожке, заперты на висячий замок. Братья Доджи забыли дать сыщикам ключ от него. Можно взломать замок (**Взлом**) или сорвать цепь (чрезвычайная проверка **СИЛ**; сложность уменьшается при наличии подходящих инструментов). Иначе придётся преодолеть ворота с помощью **Лазания**, оставив машину снаружи. Конечно, можно вернуться к Доджам и потребовать ключ.

За воротами обширная подъездная дорога ведёт к дому, а в стороны от неё отходят заросшие, едва различимые тропинки. Преуспевший во **Внимании** сыщик заметит крышу сарачика в глубине деревьев и кустов справа от дороги.

Сад

Сад Фицджеральд-хауса огромен. В нем можно найти каменные скамейки и вазы, есть даже фонтан. Среди деревьев встречаются нехарактерные для этих широт, например, ивы. Создаётся впечатление, что за садом не ухаживали многие месяцы — он превратился в густые заросли и выглядит дико и зловеще. Всюду полумрак, сырость, зелень и тишина. Особо параноидальные сыщики могут пройти проверку **Мифов Ктулху** и отметить, что столь буйный рост растительности характерен для мест, находящихся под нечистым влиянием Чёрной Козы Лесов.

Сыщикам сразу должно стать ясно, что в таком саду можно спрятать или потерять всё, что угодно, так что его обыск более чем логичен. В этом случае их ждёт целая череда странных случайностей. Кто-то споткнётся о корень дерева («готов поклясться, его только что здесь не было!»). Кто-то ударится головой о длинную ветку — которая казалась достаточно высоко еще секунду назад. Толстая, заросшая мхом и грибами коряга преградит дорогу сыщикам в особенно сыром уголке сада. Обширная лужа глубокой грязи, которая словно вцепляется в ноги сыщикам (сложная проверка **ЛВК**, чтобы не растянуться в ней в полный рост).

Ничего особенно вредного для здоровья тут встретиться не должно, но стоит постараться и сделать сад как можно более таинственным и угрожающим. Пусть

сыщики, по крайней мере, испачкаются с ног до головы. При этом проверка **Биологии** или **Естествознания** покажет, что всё это в рамках нормы, кроме отдельных растений (характерных скорее для тропиков, чем для здешних краёв), но и в этом нет ничего невозможного. А вот для того, чтобы обратить внимание на полное и странное отсутствие птиц и животных, достаточно даже проверки **ИНТ**.

Зловещий сарай

Садовый сарай выкрашен в зелёный цвет, в нём нет окон, дверь слегка приоткрыта. Приближающиеся к нему сыщики будут озадачены и слегка испуганы — скажите, что они чувствуют что-то необъяснимо зловещее в этом маленьком строении.

Внутри темно, на полу — сухие листья и прочий мусор. Много инструментов: грабли, тачка, лопаты, садовые ножницы, кирка, пила и прочее. Некоторые тоже валяются на полу. Все в плохом состоянии, в грязи, на некоторых ржавчина. Нигде не видно топора, хотя **Внимание** поможет обнаружить крюки на стене, где, очевидно хранился именно он.

Обыскивающие сарай должны пройти проверку **ЛВК**, иначе наткнутся на тот или иной инструмент — порежутся о лопату, наткнутся лицом на грабли, наступят на что-то острое. В полутьме под свист ветра сквозь щели сарая должно казаться, будто садовые принадлежности сами злонамеренно передвигаются. Если в особенно неприятный момент не пройдена проверка **Внимания**, то сыщик будет совершенно в этом уверен (проверка **Рассудка** 0/1).

Дом снаружи

Дом безмолвен, увит плющом, словно паутиной; окна, едва заметные из-за деревьев, закрыты и темны; он мрачно нависает над сыщиками. Архитектура старомодна и внушительна — высокие потолки, глубокие оконные проёмы; толстые стены и внушительные двери. Сыщику, который обладает хоть минимальным воображением и излишне пристально всмотрится в здание, покажется, что оно странно искажено, неестественно искривилось. Да, стены, двери и окна сами по себе выглядят совершенно нормально, но весь дом... то ли накренился, то ли скрючился необъяснимым образом.

В доме два этажа, заметен чердак; сыщиков ждут передняя и задняя двери. К парадным дверям из резного дуба ведут ступени; изящный дверной молоток из бронзы холодит руку. За дверью — большой зал. Задняя дверь не столь внушительна и ведёт в кухню. Через окна тоже можно проникнуть в дом или из дома, хотя сейчас они заперты. А ещё есть погреб, в который ведут деревянные дверцы (**Чтение следов** или **Внимание** могут помочь в его обнаружении — к дверцам ведут следы колес; туда разгружали уголь и древесину). В одной из дверей дыра и из неё тянутся странные то ли лозы, то ли лианы. Подробнее о погребе ниже.

Внутри Фицджеральд-хауса

Будь как дома, путник

Стоит навести сыщиков на мысль, что в доме им предстоит провести некоторое время — пусть заведомо рассматривают в качестве базы его, а не гостиницу в Гэмвелле. Каким бы зловещим дом ни казался... когда они войдут внутрь, они явно будут усталые, раздражённые, возможно — голодные; подыграйте им, подчеркните, что они наконец обрели крышу над головой и могут немного расслабиться. Постарайтесь не отпугнуть сыщиков и от мысли заночевать в доме. Если они всё же вернутся в город до кульминации, то чудовище за это время устроит еще одну вылазку на соседнюю территорию и найдёт новую жертву. Если же по каким-то причинам сыщики решат разбить лагерь в саду, то кульминация выйдет еще более острой...

Тихо и пусто

Особняк выглядит старым и запущенным. В стенах заметны трещины, которые явно склонны расширяться со временем. Многие комнаты зримо пострадали от сырости, хотя не заметно, чтобы крыша сильно протекала (добравшись до чердака, и особенно если пойдёт дождь, сыщики поймут, что она не протекает вовсе). Штукатурка отслаивается и осыпается, ее пригоршни и куски заметны во многих местах на полу у стен. Обои отходят; картины покосились под странными углами; пол в некоторых местах проседает. Ремонт и реставрация всего этого были бы сущим кошмаром.

Половицы на первом этаже практически не скрипят под шагами сыщиков, скорее пружиня под ногами, а вот на втором — скрипят, и громко. Это потому, что прямо под полом сейчас таится чудовище. Обратит на это внимание может сыщик, прошедший совместную проверку **Слуха** и **ИНТ**.

Личные вещи Корнтуэйта, одежда и прочее, необходимое в дороге, обнаружатся в доме; значит, он покинул дом внезапно и в спешке или не покидал вовсе. Более подробная информация по отдельным комнатам — ниже.

Оконные ставни закрыты; в доме темно. В воздухе витает едва заметный запах сырости и плесени. Неизвестно, где Корнтуэйт и что с ним; предстоят безрадостные поиски... Пусть дом выгядит зловещим и немного неправильным, но не настолько, чтобы сыщики боялись оставаться в нём и шарахались от каждой тени.

Тук-тук-тук

Пока сыщики обследуют дом, им могут нанести несколько визитов. Хранителю решать, когда каждый из них будет наиболее уместен.

Шериф Уитфорд заедет, чтобы проверить, хорошо ли себя ведут подозрительные чужаки. В дом он войдёт без стука, с пистолетом в руке. Он слишком ненавидит особняк и готов ожидать чего угодно. К сыщикам он тоже

относится с нездоровым подозрением и уверен, что они не замышляют ничего хорошего. Скорее всего, он тихо подкрадётся к сыщикам и заставит как минимум вздрогнуть (хорошо, если не выстрелить на звук). Эта внезапность может стоить проверки Рассудка (0/1). Если шериф не обнаружит ни ущерба хозяйской собственности, ни воровства, то ретируется, грубо пробормотав очередную порцию предупреждений.

Джо Вирелли, долговязый, любопытный репортёр местной газеты, тоже заглянет на огонёк. Его послал Стэн, чтобы выяснить, что за дело в доме у чужаков (или как продвигается расследование, если сыщики уже рассказали ему о своих планах). Джо на деле не сильно рад поручению — от дома у него мурашки по коже. Сперва он побродит по саду и найдёт в кустах ржавый топор; он подберёт его, то ли думая, что это важная улика, то ли надеясь использовать для самозащиты. Топор ничем не примечателен — когда-то его просто оставил там садовник. Наконец, он отправится в дом, неуклюже скрипя ступеньками (проверка **Слуха** известит сыщиков об этом). Нервно, но решительно он постучит в дверь — так сильно, что внутри посыпется штукатурка. Когда кто-нибудь решит открыть, порыв ветра распахнёт дверь настежь и явит взору сыщика силуэт высокого, нескладного человека с топором! (**Рассудок**, 0/1). Если сыщик среагирует агрессивно, то Джо в панике отшатнётся и полетит со ступенек в розовые кусты. Если в конце концов с ним удастся найти общий язык, то он может присоединиться к сыщикам; его роль в дальнейших событиях — на совести Хранителя. В конце концов, он неплохо подойдёт на роль первой жертвы для демонстрации сыщикам образа действий монстра.

И ещё один посетитель не войдёт в дом. Его можно будет заметить через окно, прогуливающимся по саду. Синяя военная форма; в руках винтовка. Он пройдёт мимо дома и скроется в саду. Найти его не удастся. **Чтение следов** не позволит обнаружить таковые, а если успешный следопыт пройдёт проверку **ИНТ**, то со всей отчётливостью осознает, что следов *не могло* не остаться, и это обойдётся ему в 1 пункт Рассудка.

Следов действительно нет. Просто Джонни Фицджеральд снова с войны воротился домой...

Кошки-мышки

Тем временем сыщиков выслеживают — неторопливо, без спешки. Хищник терпелив и бесчеловечно хитроумен. Он хорошо знает расставленную им ловушку — дом; он умеет скрываться от добычи, таиться в засаде, выжидая подходящего момента или просто наслаждаясь процессом. Это неземное, непостижимое чудовище — не растение, не слизень, не грибковая плесень, а всё это вместе и что-то ещё, не подчиняющееся никакой классификации. Оно выросло из спор более крупного южноамериканского родителя и хорошо приспособилось к окружению. Выросло оно до огромных размеров; в центре его плавают останки последних жертв, разъеденные до полужидкого состояния и всё ещё перевариваемые; кости уже перемолоты до состояния слизи или просто извергнуты наружу. У него нет ни «ядра», ни внешней оболочки. Оно сочится жидкостью и распространяет сырость всюду на своём пути (потому многие

комнаты и кажущиеся случайными участки дома и пострадали от влаги). Сырость почувствовать легко; не так просто заметить полупрозрачный слизистый след, оставляемый им, к тому же он быстро высыхает.

Оно умно, но патологически осторожно и даже боязливо. Разум его непостижим, и единственная понятная цель — питаться и расти.

Повадки и привычки: когда чудовище клонит в сон, оно следует велению гравитации и стекает в самую глубокую часть дома — подвал; оно заполняет его почти целиком, а отдельные отростки дотягиваются до первого этажа. При желании и необходимости оно может растечься до немыслимой площади, наблюдая за всем домом из щелей и темных углов или покрыв едва заметным слоем несколько акров земли. Оно не склонно покидать дом, но недавно нужда побудила его к этому; и побудит снова, если сыщики решат не оставаться в доме. Выходит оно только по ночам, медленно просачиваясь наружу из подвала и растекаясь по земле. Именно так оно учуяло, окружило и поглотило спящую лошадь, о которой было рассказано выше.

В доме оно предпочитает не «выходить» в комнаты, таясь в пустотах между стен и под полом. Таким образом оно может добраться до любой комнаты, а при необходимости выбраться в неё и заполнить целиком. Атакует оно отрастающими придатками-щупальцами, и может дотянуться ими от стен до центра любой комнаты. На его поверхности могут формироваться жуткие отверстия, напоминающие пасти, а если точнее — пасти тёмных молодых Шуб-Ниггурат. Чтобы уловить это сходство, нужна, конечно же, проверка **Мифов Ктулху** (по желанию Хранителя, если сыщик встречался с особями этого вида, то может провести аналогию и без проверки). Это единственный намёк на происхождение чудовища. Рты эти — лишь встроенный на генетическом уровне образ; существо не нуждается в них для питания, они бескостны, беззубы и жидки, как всё чудовище, и не способны причинить дополнительного вреда.

Следы и приметы: перемещаясь по дому, оно неизбежно оставляет след. Штукатурка и гипс осыпаются. Потёки влаги и слизи остаются на полу и стенах. Ранее открытые двери оказываются наглухо закрытыми, а закрытые ранее — стоят нараспашку. Оно может неосторожно зацепить и уронить что-то (**Слух** поможет среагировать на подобное из другой комнаты). Всякий находящийся в комнате, которую существо осматривает, обволакивая изнутри стен, ощутит, как стены и потолок словно набухают, прогибаются и дрожат — это нереалистично, сродни галлюцинации и требует проверки **Рассудка** (0/1).

Тактика для Хранителя: существо успело изучить повадки своей любимой добычи. Добыча быстра, опасна, шумна, но рано или поздно устаёт, теряет силы, теряет бдительность — и тогда её можно легко взять. Оно не покажется сыщикам до решающей атаки и постарается не дать осознать собственные масштабы. Сыщики могут в какой-то миг заметить его сквозь трещины в стенах или дыры в полу — но заметят лишь странно блеснувшую жидкость, лужу слизи или что-то неподвижное вроде желе, но никак не монстра. Хорошо, если все странности и зловещее ощущение от дома сыщики припишут присутствию призрака или чего-то столь же бесплотного, нематериального. В конце концов, дом стар, дерево гниёт, плесень и сырость в нём вполне естественны.

Если (когда) сыщики всё же заметят часть существа, а оно не сможет в ту же секунду исчезнуть и замрёт, чтобы не вызывать подозрений — они могут захотеть взять образцы слизи, а возможно, как-то избавиться от лужи, вплоть до желания выжечь огнём пропитавшийся зловещей субстанцией участок. Существо стоически примет подобное обращение и не двинется, пока за ним наблюдают. Оно может без особого ущерба потерять небольшую часть себя. Анализ вещества (**Биология**) покажет неизвестную науке органику; очень похоже на гриб и на плесень, но строение плохо поддаётся логике и привычным биологическим представлениям.

Если сыщики начнут систематически искать очаги сырости и слизь в доме, то всё это они найдут во множестве. Существо будет скрываться от них и быстро втягивать свои «конечности». Напомните сыщикам, что каким бы запущенным ни выглядел дом, братья Доджи уверены в его ценности и требуют не портить имущество — взлом пола, пролом стен и прочая хирургия неприемлемы с их точки зрения.

Если сыщики начнут догадываться об истинной конфигурации неуловимого врага и местонахождении «эпицентра» и прорубят дверь в нужную комнату (по умолчанию — подвал), то оно вынуждено будет броситься в атаку. Если сыщики не готовы к этому и не знают его слабости, то кто-то из них наверняка будет убит. Обычное оружие против твари практически бесполезно. Если свидетелей первого убийства не будет, то тело будет утащено в пустоты между стенами или каминную трубу; следов крови способ убийства не оставляет; всем будет казаться, что сыщик просто исчез.

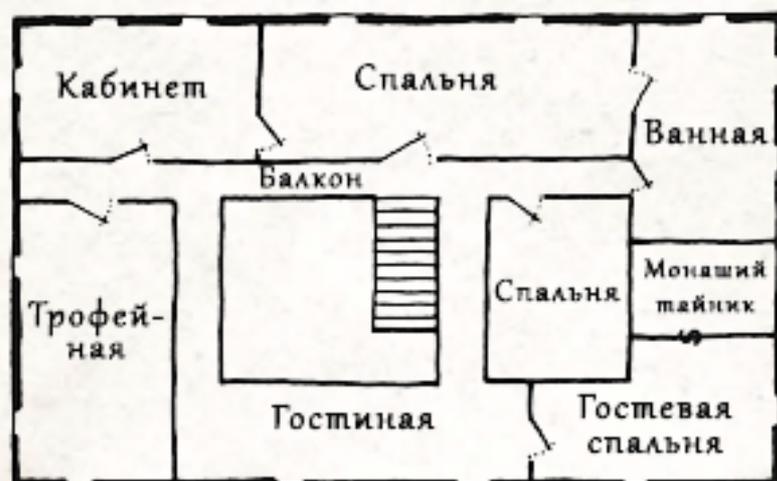
Момент осознания того, что пропитывающая участки дома влага и лужицы слизи на деле являются следами и конечностями огромного существа, требует от сыщиков проверки **Рассудка** (1/1d4). Дальнейшие подробности о существе и его характеристики — в разделе, посвященном подвалу и в самом конце сценария.

Южноамериканский след

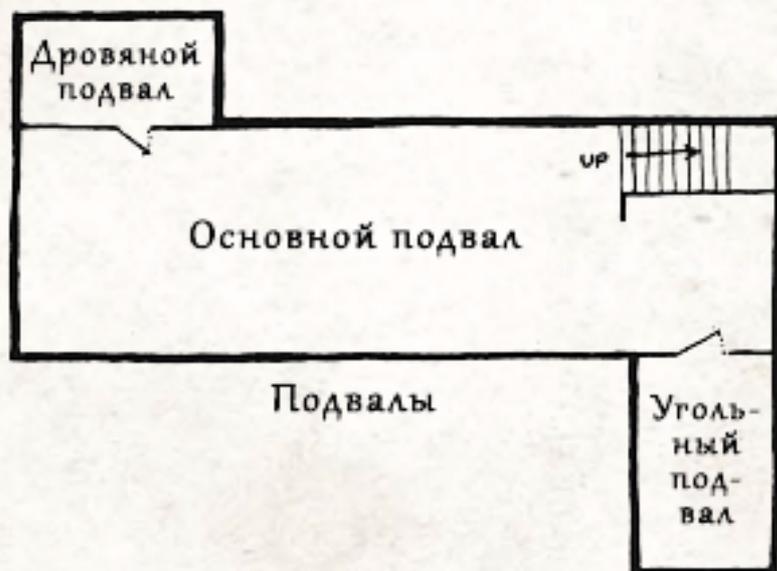
Есть вероятность, что сыщики вскоре решат покинуть дом и начать выяснять, что произошло с Корнтуэйтом в Южной Америке, вплоть до командировки туда. Доджи категорически воспротивятся таким планам. «Не ожидаете ли вы, джентльмены, что мы оплатим вам турпоездку за границу?» - тихо и грозно выскажется один из них, — «Подобные авантюры равнозначны расторжению контракта». Ни **Убеждение**, ни иные ухищрения не убедят почтенных адвокатов в целесообразности такого путешествия. Экспедиция в Южную Америку по следам Корнтуэйта может стать сюжетом для отдельного сценария, но прямо сейчас Доджи прекратят всякие дела с сыщиками; по городу разнесётся весть об их неблагонадёжности и шериф проследит, чтобы они и шагу не ступили больше в дом. А существо тем временем будет предпринимать дальнейшие вылазки за едой — это может окончиться как крупной трагедией, так и оставаться незамеченным долгое время, пока чудовищу не станет тесно в целом доме.



Первый этаж



Второй этаж



Комнаты и коридоры

Далее идёт описание комнат в соответствии с планом. Упомянуты только вещи, важные для сюжета или добавляющие атмосферы; Хранитель волен обставить дом как угодно и добавить свои детали.

Все двери в особняке массивные, в них встроены внушительные, качественные замки. Мебель, фурнитура и вообще всё в доме изначально дорогое и солидное — это заметно даже при текущем его состоянии.

Сыщики будут искать в доме человека или тело. Стены дома толстые, но сомнительно, чтобы тело можно было спрятать в них, если только не расчленишь. Впрочем, одно тело, вполне целостное, сыщики могут обнаружить — это истлевший труп Карвена в «монашье тайнике». Существование и местонахождение этой потайной комнаты сыщики могут вычислить, если займутся составлением плана, начнут производить целенаправленные измерения... или если среди них найдётся специалист по **Искусству/ремеслу (архитектура)** и сумеет пройти соответствующую проверку.

Другая важная комната — спальня Корнтуэйта, где существо настигло его. И, конечно же, подвал, ставший логовом чудовища.

Первый этаж

Большой зал. Когда сыщики войдут через парадную дверь, большой влажный фрагмент гипсовой лепнины отслоится от стены и обрушится на них, рассыпаясь в воздухе. Потолок отсырел и укрыт мраком.

Гардеробная. Угрожающий силуэт, надвигающийся из темноты, в руках у него топор... нет, нет, это просто пальто на вешалке.

Кухня. На полке над плитой — ряд металлических банок с мукой, сахаром, чаем и прочим подобным. Одной банки очевидно не хватает; сыщикам стоило бы задуматься и в ходе диалога с Хранителем вычислить, что недостаёт соли; можно выдать им эту догадку и просто при успешной проверке **ИНТ**. Краны не работают — трубы перекрыты «частями тела» чудовища. Дверь в подвал не поддаётся — существо заблокировало её изнутри. Сложная проверка **Внимания** или обычная — **Чтения следов** позволит сыщикам заметить цепочку белых кристалликов (соли) в пыли вдоль порога двери.

Пустая комната. Большая, без мебели, начищенный (давным-давно) паркет. Угадывается её назначение — бальный зал. Видно, как паркет местами «повело» от сырости.

Кладовая для продуктов. Омерзительный гнилостный запах доносится оттуда. В леднике разлагаются остатки продуктов, неудобоваримых для чудовища.

Прачечная. Краны не работают, так же, как и на кухне. Трубы явно забиты; заметен странный осадок, налёт. Шкаф с бельём — на открывшего его сыщика обрушится дождь полотенец, наволочек и прочего в том же роде.

Гостиная. Уютные кресла терпеливо ждут гостей, которых так давно не было в доме.

Столовая. Стол накрыт для одного; серебряный сервиз; осколки стекла на

полу; среди них можно обнаружить остатки разбитой перечницы. А вот солонки нигде не видно. Стены потрескались и отсырели.

Кладовая. Полна хлама, бочек, ящиков, коробок и прочего подобного. Посреди большая лужа жидкости, в которой, кажется, плавает плесень. Рядом с ней пол прогнил и проломится под сыщиком, не сумевшим заметить этого (сложное **Внимание**). Провалившийся окажется в угольном погребе; урон за падение — 1дб пунктов здоровья; он уменьшается вдвое, если успешно пройдена проверка **Прыжков**. Фонарь или лампа непременно потухнут при падении; сыщик окажется в кромешной тьме, ему будет трудно дышать; что-то словно потянется к нему из мрака... **Рассудок** (0/1).

Кабинет. На столе лежит открытая книга — это «Потерянный народ», о котором упоминалось в разделе про городскую библиотеку. Книга в плохом состоянии — кожаный переплёт потрескался, на нём и на бумаге странные пятна; некоторые страницы надорваны (Корнтуэйт лихорадочно копался в ней). Перелистать её можно примерно за полчаса; проверка **Языка (английский)** подтвердит, что сыщик не упустил ничего важного (если она не пройдена, перескажите содержимое парой общих фраз; если пройдена — просто выдайте материал, приведённый ниже). За три-четыре часа же эту книгу можно бегло прочитать, гарантированно получив всю информацию.

ПРОПАВШИЙ НАРОД

Племя, которое поглотили джунгли

авт. Томас Пратт, изд. 1913, Оксфорд, Англия

Книга описывает древнее южноамериканское племя, которому приписываются многочисленные руины и иные материальные следы, но об истории, расцвете и падении которого фактически ничего не известно. Описываются легенды, связанные с ним, и археологические находки. Пратт пишет об их исключительном религиозном рвении и заключает, что они могли быть истреблены в ходе гражданской войны из-за разногласий в вопросах веры. Он касается многократно упоминавшегося в разных источниках «Великого купола» и его изображений (каменная резьба и росписи). Он уверен, что это существовавшее в реальности строение, которое, вероятно, дожило до наших дней и может хранить исключительно важные тайны этого забытого народа.

Библиотека. Полна книг по археологии, истории, антропологии, о путешествиях в дикие края. На полках много пустот, и **Работа в библиотеке** подскажет, что парадоксально отсутствуют книги о Южной Америке (Корнтуэйт после возвращения из своей катастрофической экспедиции в порыве отчаяния все их выбросил или раздал, в том числе в городскую библиотеку).

Проверка **Внимания** укажет сыщикам на странную выпуклость в одной из стеновых панелей. Трудная проверка **ЛВК** или обычная **Механики** поможет правильным образом нажать на неё, чтобы открыть тайник. Внутри листок пожелтевшей бумаги. С обеих сторон он исписан убористым, скачущим почерком;

он обветшал и отсырел, текст практически неразборчив, чётко различима только подпись: А.К. Проверка **Психологии** вселит в сыщика уверенность, что автор был психически нестабилен, если не сказать больше (на деле записи представляют собой параноидальный бред Карвена; Хранитель может дать сыщикам разобрать отдельные слова, позволяющие составить картину его сумасшествия).

Книги на многих полках покрыты плесенью и отсырели; стены тоже пострадали от влаги.

Второй этаж

Балкон. Ограждение его весьма ненадёжно — любой, попытавшийся опереться на него, рискует полететь на первый этаж вместе в ним.

Гостиная. Большие окна дают неплохой обзор сада, если раскрыть ставни.

Гостевая спальня. Задняя стена камина — фальшивая; если на её нужным образом надавить — откроется дверь в «монашій тайник».

Монашій тайник. В нём, скрюченные, съезжившиеся, лежат жалкие останки Артура Карвена. У трупа нет пальцев на ногах и на левой руке. В углу лежит старый топор; на стене следы от его ударов — тщетные попытки выбраться. Зрелище это стоит проверки **Рассудка** (1/1d4). Дверь в убежище устроена так, что открыть её изнутри просто невозможно. Если дверь закроется за сыщиками, то осознание этого факта также будет стоить им **рассудка** (1/1d3). На самом деле путь на свободу есть (трудная проверка **Внимания** или методичные поиски в течение некоторого значимого времени) — через скрытый люк в потолке, ведущий на чердак. Карвен умер от истощения, даже не попытавшись найти другой выход, который был буквально у него над головой.

Спальня. На полу множество крошечных, будто детских черных отпечатков рук. **Чтение следов** позволит проследить их под кровать. **Слух** тем временем поможет уловить, как что-то под ней скребётся. Обнаружится там таящийся в тёмном углу ужасный черный зверь полуметровой величины, с пылающими красным огнём глазами и длиннопалыми, будто человеческими лапами. Проверка **Рассудка** (0/1d2) поможет сразу узнать в этом чудовище енота, недавно забравшегося на крышу и упавшего в печную трубу. Кстати, если сыщики не спасут его, вскоре он будет съеден настоящим чудовищем.

Трофейная. Комната заперта. Внутри, покрытые толстым слоем пыли, могильные сокровища со всего света. Вазы, урны, статуэтки, резьба по камню, музыкальные инструменты, идолы и прочая экзотика. Некоторые изображения словно подсматривают за сыщиками, следят за ними взглядом. Один-два экспоната упадут с полки без видимой причины. Некоторые уже лежат на полу, разбитые на кусочки. Глаза статуй и идиолов словно пылают яростью, гневаясь на людей, забравших их из жилищ предков. Хранитель может подбросить или поощрить самостоятельно посетившую сыщиков мысль, будто где-то здесь источник тяготеющего над домом проклятья — что-то, что Корнтуэйту следовало бы оставить лежать в земле, а не привозить домой. Проверка **Археологии** покажет, что большая часть артефактов — южноамериканские; многие действительно характерны для содержимого захоронений и гробниц.

Ванная комната. Роскошная и просторная, она определённо обрадует

сыщиков, перепачканных грязью после путешествия по саду (и, возможны, иных приключений в самом доме) — но тем больше будет разочарование, когда они поймут, что краны не работают и здесь. К слову, в кульминационный момент, когда сыщики уже будут понимать, с чем столкнулись, тварь может эффектно и ужасно «вытечь» (а то и хлынуть) одновременно из кранов, стоков ванной и раковины, туалета и щелей в стенах.

Возможно, посмотрев в зеркало, сыщик заметит поперёк своего лица нечто, начертанное поверх слоя пыли. Кто-то (Корнтуэйт, конечно) оставил грядущим гостям дома послание. Всего несколько букв: NaCl. Простой проверки **ОБР** достаточно, чтобы узнать в них формулу поваренной соли. Если сыщики уже сделали на основании других улик вывод о важности соли, то этот момент можно опустить.

Кабинет. Над каминной полкой висит ружьё. Под каминной решёткой — скомканный клочок бумаги (**Внимание**). Если его аккуратно извлечь, то не составит труда разглядеть и прочитать.

Всем, кто это найдёт.

Я пишу это, готовясь воссоединиться с моими слугами и моими товарищами по экспедиции — воссоединиться в смерти. Я, Артур Корнтуэйт, будучи в здравом уме и твёрдой

Нет времени на формальности. Рассказать о главном.

Рассудок и здравый смысл пасуют перед подобным. Я думал, что сбежал от него, оставил в мерзкой зелени проклятого храма, но оно пришло сюда за мной.

Слишком хорошо помню все признаки, ошибки быть не может. Оно здесь, со мной. Хитрое, ужасное настолько

МЕЛОДРАМА!! *Да какой смысл? Пишу сам себе записки в пустом доме!!*

Все, кто это найдёт, поймут, узнают, но чувствуют его без всяких записок, только одно остаётся — его изъясн, слабость, такая простая, такая

Спальня. Особенно внушительно и дорого обставленная комната с

множеством одежды и личных вещей, хотя улики здесь на деле окажется немного. Не слишком щепетильные сыщики могут в ходе обыска разжиться золотым портсигаром или бриллиантовой булавкой для галстука.

Потолок здесь особенно сырой, в центре комнаты вода капает на пол. Выступающие части камина тоже покрыты капельками воды. Перед камином рассыпаны частично разобранные ружейные патроны. Порох и дробь высыпаны из гильз и разделены на две аккуратные горки. У самого камина пара мягких домашних тапочек. Сложная проверка **Внимания** явит сыщикам тонкие линии белых кристалликов (соли) на полу в дверных проёмах и вдоль подоконников (все точки входа в комнату... кроме одной, о которой Корнтуэйт не подумал). Обычное **Внимание** позволит кому-то из сыщиков заметить почти прозрачное пятно слизи внутри камина; другому — найти закатившуюся в угол, к дровам солонку из столовой; ещё одному — извлечь из-под кровати недостающую на кухне банку из-под соли.

Чердак

В основном он полон мусора, старого хлама, где есть понемногу от каждой из обитавших в доме семей. Старые сундуки, лошадка-качалка, разбитое зеркало, запертый платяной шкаф, портновский манекен, разные причудливые и старомодные предметы мебели. Пол слегка отсырел у южной стены, но сыщикам должно окончательно стать очевидно, что сыростью дом обязан не протекающей крыше.

Среди всего этого сыщикам должен броситься в глаза саквояж, распахнутый так, что чуть ли не вывернут наизнанку, будто в нём что-то взорвалось. Внутри (и рядом) одежда, наводящая на мысли о походе в джунгли; тропический шлем, компас, револьвер сорок пятого калибра, мачете и прочее в том же роде. **Внимание** позволит заметить, что один из карманов брюк прорван будто изнутри. Всё, что может блеснуть — странно блестит в свете лампы или фонаря сыщиков, хотя на ощупь сухое. Всё это следы существа, приехавшего в Штаты в виде спор в брюках Корнтуэйта и со временем переросшего временное жилище. Чтобы развеять малейшие сомнения сыщиков, дайте им найти на саквояже едва читаемые наклейки, свидетельствующие о путешествии его в составе багажа в Южную Америку и обратно.

Проверка **Внимания** также позволит найти здесь погребённый под слоем пыли люк (если только сыщики не попали сюда через него, выбравшись из «монашья тайника». Крышка его довольно ветхая; если сыщик наступит на неё, то непременно провалится в тайник (урон 1d6, проверка **Прыжков** уменьшает вдвое). Приземлится он прямо в объятия мёртвого Артура Карвена — такого рода встреча с ним будет стоить 1d2 / 1d6 пунктов **Рассудка**.



Подвальные помещения

Угольный погреб. Полон угля (отсыревшего, конечно). Дверь, ведущая из него в основной подвал, заперта и не поддастся, даже если запор будет взломан.

Дровяной подвал. Попасты сюда можно снаружи дома через деревянные дверцы. Внутри — груда опилок и дров, обросших странными ползучими растениями. Проверка подходящего навыка засвидетельствует, что они родом из Южной Америки и в здешнем климате им не подобает не то что процветать, но даже просто выживать. Дверь в основную часть подвала заперта и не поддастся. Ущерб от сырости здесь едва ли не максимальный (близость к основному логову существа).

Основная часть подвала. Она обычно заполнена огромной, разбухшей массой полужидкой слизи, «телом» чужеродного чудовища. Тлетворная жижа, простирающаяся от стены до стены, от пола до потолка; тошнотворная похлёбка из студенистой субстанции, в которой плавают полупереваренные, лишённые костей тела недавних жертв — крыс, птиц и других мелких животных; лошади, слуг и самого Артура Корнтуэйта (в едва различимом халате, с выражением ужаса и изумления на расплывающемся уже лице). Возможно, там также плавают Джо Вирелли, кто-нибудь из сошедших с дистанции сыщиков... или енот со второго этажа.

Человеку не под силу открыть или выбить дверь в эту часть подвала, если только тварь сама не позволит это. Упорные сыщики, впрочем, могут суметь снять дверь с петель или прорубиться сквозь неё топором, игнорируя требования Доджей не портить имущество. Если сыщики отправятся в подвал в начале приключения и сразу начнут штурмовать дверь, осторожное чудовище отступит, поднявшись в стены и под пол дома или утекая ещё ниже, в фундамент. Оно оставит интригующие и тревожные, но ни о чём конкретном не говорящие следы своего присутствия. Смятые и размокшие связки старых газет; проржавевшие, едва не рассыпающиеся в руках инструменты; выглядящие некогда ценными, но разбухшие от влаги и растрескавшиеся предметы мебели. Полупрозрачные следы существа покрывают стены; возможно, в тёмных углах обнаружатся отдельные кости давних жертв (**Внимание**). Доски пола разбухли от влаги и местами расщепились. Раскопки в подвале, конечно же, бесполезны и только отнимут у сыщиков 1d3 часа времени.

Если шериф окажется в доме в это время и увидит подвал в таком состоянии (а тем более кости), то впечатлится и заявит, что что-то здесь определённо нечисто. «Но убийца, конечно же, сбежал», заявит он.

Если сыщики доберутся до подвала уже после осмотра дома, то тварь решит, что готова встречать гостей и «расступится» у двери, создав воздушный пузырь, который позволит открыть её. На первого вошедшего она обрушится, окутает собой и, получив добычу, закроет и заблокирует дверь за ней. Разумный сыщик сперва присмотрится к тому, что ждёт его за дверью, и если успеет понять, что что-то не так, то попытается успеть (**ЛВК**) захлопнуть дверь до того, как тварь обрушится на него.

Кульминация

Ниже описан достаточно характерный исход сценария — если сыщики будут действовать более продуктивно или неожиданно и повернут события иначе, то он по крайней мере даст Хранителю ряд идей для завершающего этапа.

Вероятно, сыщики обыщут сперва нижний, а затем и верхний этаж — естественная последовательность. Постепенно они обнаружат всё больше следов таящегося в доме монстра; возможно, догадаются, как он «устроен» и выяснят его необычную слабость — непереносимость соли. Когда картинка окончательно сложится (очевидно, к концу осмотра второго этажа) и сыщики начнут строить планы, отделившегося от группы сыщика подстережёт и схватит одна из «конечностей» существа. Таким образом со сцены может тихо исчезнуть и Джо Вирелли («последний раз я видел его у камина, он делал заметки в блокноте...»)

Если же сыщики предельно бдительны, и несколько внезапных атак подобного рода не увенчались успехом, существо слишком разъярится (и проголодается), чтобы и дальше играть в игры. Оно начнёт «вытекать» и атаковать практически непрерывно — из трещин в стенах, водопроводных труб, каминов; конечно же, из нескольких мест сразу. Оно начнёт загонять сыщиков на первый этаж... который тем временем заполнило собой практически полностью — около метра глубиной до пола. Выскочивший на лестницу сыщик, не прошедший проверок **Рассудка** и **ЛВК**, запоздало осознает, что его ждёт внизу и в ужасе полетит вниз со ступенек. Бульк. Теперь выбраться из дома можно только через окна второго этажа, высадив ставни и рамы. Если выбираться сыщики будут осторожно и аккуратно, то чудовище вытечет из окон первого этажа и «поползёт» по стене навстречу им. Останется только прыгать. Успешное **Лазание** будет означать, что они успели спуститься достаточно, чтобы урон от падения составил лишь 1db (и вдвое меньше при успехе в **Прыжках**). Провал **Лазания** вынудит их прыгать практически со второго этажа — 2db пунктов здоровья (**Прыжки** по-прежнему сокращают урон вдвое). Сыщик, достаточно умный, чтобы заявить, что пытается спрыгнуть на разросшийся куст (которых, как мы помним, в достатке), и прошедший проверку **ЛВК**, сократит урон ещё в два раза.

Существо будет преследовать их и по саду, но двигается оно всё же медленнее бегущего человека и быстро отстанет, поживившись разве что фатально не преуспевшим в преодолении садовых препятствий сыщиком. Без стен, на открытой местности существо растекается по земле и способно подняться над ней не более чем на 120-130 см.

Конечно же, никто не поверит рассказам сыщиков о слизистом ужасе размером в несколько комнат, а если им удастся убедить полицию прибыть в дом, то ни в подвале, ни в комнатах они ничего не найдут — существо спрячется в стенах. Чтобы прикончить его, им придётся вернуться тихо и осторожно, основательно запасшись солью. Постепенно тварь ослабит бдительность и уснёт в подвале, переваривая вероятные свежие жертвы. Идеальный план — подогнать заказанный Корнтуэйтом грузовик с солью к дому, ссыпать её в погреб и взломать двери в основную часть подвала, если они ещё целы.

Во время решающей битвы под градом соли, обрушиваемым на неё

сыщиками, тварь будет биться в агонии и буйствовать. От вибрации по стенам пойдут трещины, с крыши полетит черепица, ставни будут хлопать и слетать с окон, стекла — рассыпаться на кусочки. Неудачно дислоцировавшиеся сыщики могут получить 1d8 урона от летящих обломков (**Уклонение** снижает урон вдвое). В предсмертной агонии чудовище будто бы взорвётся, обрушив на сыщиков град камней, земли и/или обломков древесины, смотря по тому, где оно приняло последний бой. Не забудьте и о вероятном повреждении машин, если таковые подогнаны достаточно близко к дому. Наконец дом начнёт рушиться, складываясь внутрь себя в клубах пара и пыли.

Награды

За успешное обнаружение и уничтожение чудовища сыщики получают 4d6 **Рассудка**. Им едва ли удастся получить обещанный адвокатами гонорар, ибо особняк будет с высокой вероятностью просто уничтожен, да и в любом случае адвокатов не устроит история о том, что их клиент был съеден гигантским жидким чудовищем из Южной Америки. Доджи даже попытаются предъявить сыщикам обвинение в вандализме и покарать их по всей строгости закона. Шериф Уитфорд постарается держаться подальше от всего этого — он втайне счастлив, что кто-то наконец сровнял проклятый дом с землёй. Особо искушённые в **Юриспруденции** и **Убеждении** сыщики, возможно, смогут придумать версию, способную убедить взбешённых адвокатов (ну да, это всё взрыв газа в неисправных трубах...)

Так или иначе, выжившие сыщики сумеют всё преодолеть и оставить кошмар позади. Но есть вещи, которым не суждено уйти в прошлое. Где-то в джунглях южноамериканских джунглей всё ещё стоят затерянные руины, а в них таится родитель уничтоженного монстра.

А следующей весной пчёлы, прилетевшие на руины скрюченного дома близ Гэмвелла, найдут там странную и такую заманчивую пыльцу...

Приложение

Уилл Уитфорд, шериф округа

СИЛ 70	ВЫН 60	ТЕЛ 75	ЛВК 55	ИНТ 65
НАР 60	МОЩ 45	ОБР 60	РАС 30	ПЗ 13
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 7		ПМ 9

Бой

Драка	70% (35/14)	1d3+1d4
Револьвер .45 калибра	50% (25/10)	1d10+2
Уклонение	27% (13/5)	

Урон

Навыки: Юриспруденция 55%, Слух 60%, Внимание 70%, Скрытность 55%.

Джо Вирелли, репортёр

СИЛ 60	ВЫН 50	ТЕЛ 90	ЛВК 50	ИНТ 55
НАР 70	МОЩ 55	ОБР 70	РАС 55	ПЗ 14
БКУ +1d4	Компл 1	СКО 7		ПМ 11

Бой

Драка	35% (17/7)	1d3+1d4
Ржавый топор	20% (10/4)	1d6+1d4
Уклонение	25% (12/5)	

Урон

Навыки: Красноречие 25%, Слух 45%, Фотография 20%, Внимание 30%.

Отродье Шуб-Ниггурат, чужеродная слизь

Для монстра прописано две «формы»: отдельные «конечности», с помощью которых оно выслеживает жертв и охотится; и основное тело — его характеристики применимы, когда сыщики столкнутся с чудовищем целиком.

Чудовище воспринимает мир иначе, чем люди, но может чують спрятавшихся жертв и с некоторой вероятностью (**ИНТ**) осознавать расставленные против него ловушки. В ходе охоты оно сперва «подкрадывается» к жертве быстрым, едва слышно булькающим «щупальцем». Им оно хватает жертву и обволакивает, убивая и подготавливая к перевариванию. Телесный контакт с существом не причиняет прямого вреда первые несколько минут; его пищеварительные соки не до такой степени едкие.

В первый раунд после обволакивания щупальцем жертва должна пройти проверку **ВЫН**, чтобы задержать дыхание. В этот же раунд можно попытаться вырваться, пройдя встречную проверку **СИЛ** против щупальца. Помогать друг другу в этой проверке сыщики не могут. Слизь затекает в уши, глаза, нос и рот сыщика, как только он успешно зафиксирован: во второй раунд он должен пройти трудную, а во всех последующих — чрезвычайную проверку **ВЫН**. Как только она будет провалена, он ослабеет или расслабится на мгновение, а существо устремится к нему в глотку и далее, где и начнёт стремительно расширяться,

сокрушая внутренние органы и кости и постепенно превращая тело в бесформенную массу кожи и плоти, готовую к перевариванию. Смерть медленна и мучительна; жерва будет в сознании, пока не отключится от недостатка кислорода. Отдельные кости, которые не удалось перемолоть, существо извергнет из себя. Свидетели такой ужасной смерти проходят проверку **Рассудка** (1 / 1d6+1).

Когда останки жертвы окончательно приведены в удобоваримое состояние, существо вновь вытягивает часть себя изнутри тела и утаскивает полученный деликатес внутрь основной массы. Причудливая биохимия начинает работу (в том числе по переработке и удалению из тела вредоносной соли). Полное переваривание занимает не одну неделю.

Тело

СИЛ 550	ВЫН 300	ТЕЛ 600	ЛВК 5	ИНТ 65
НАР -	МОЩ 75	ОБР -	РАС -	ПЗ 90
БКУ -*	Компл 0	СКО 3		ПМ 15

*бонус к урону неприменим — существо мягкое и текучее.

Бой (атаки в раунд: 1)

Обволакивание (маневр) 75% (37/15) Удушение/утопление при успехе.

Атака щупальцами — может сформировать 1d6 отростков за раунд, но не более 10; их характеристики приведены ниже. Максимальная длина каждого — 10 м

Навыки: Чутья свет и тепло 95%, Ощущать движение 80%, Внимание 30%

Броня: любое оружие наносит минимальный урон. Существо не любит свет и старается избегать огня. Огонь наносит ему нормальный урон, но обычные источники огня (что-то меньшее, чем огнемёт) существо быстро погасит, пусть и с ущербом для себя. Атака факелом будет причинить 1d6 урона в течение двух раундов, после чего он неизбежно потухнет от сырости.

Существо уязвимо к соли и боится этого вещества. Рассыпанная полоска соли побудит его искать обходной путь.

Щепотка	1 ПЗ
Солонка	1d4 ПЗ
Пригоршня	1d8 ПЗ
Дробовик с патронами, заряженными солью	2d6 ПЗ
Лопата	3d6 ПЗ
Ведро	6d6
Кузов грузовика	смерть в течение нескольких минут

Бросаться солью в существо нужно с помощью навыка **Метания**; если бросок неточен, но количество соли значимо, она нанесёт половинный урон. Промануться целым ящиком соли (или кузовом грузовика), отгруженным прямо в подвал навстречу монстру, конечно, нельзя, если момент подобран удачно.

Потеря рассудка: 1d3/1d20 пунктов рассудка при виде всей массы этого чудовища.

Щупальце

СИЛ 90	ВЫН 100	ТЕЛ 40	ЛВК 15	ИНТ -
НАР -	МОЩ 55	ОБР -	РАС -	ПЗ 14
БКУ +1d4*	Компл 0	СКО 8		ПМ -

**бонус к урону применим только при удушении и сокрушении*

Бой (атаки в раунд: 1)

Обволакивание (маневр) 75% (37/15) Каждый раунд:
1d6 + 1d4 урона, утопление
Вырваться — встречная проверка **СИЛ**.
Задержать дыхание — **ВЫН** с
повышением сложности каждый раунд;
провал — медленная и мучительная
смерть.

Навыки: Чуть свет и тепло 50%, Ощущать движение 50%.

Броня: любое оружие наносит минимальный урон. Огонь наносит нормальный урон (факел — 1d6). Сильно уязвимо к соли, см. выше.

Потеря рассудка: 0/1d6 пунктов рассудка при виде отдельного отростка.