

Ведьмин приют

В тихом городке Серебряный ручей появилась новая городская легенда. Говорят, в заброшенном доме недалеко от старой шахты поселился призрак безумной ведьмы. Со страхом и восторгом подростки пересказывают друг другу жуткие истории об этом месте и подначивают друг друга забраться туда посреди ночи.

Новость о «ведьмином приюте» всерьёз беспокоила и кошачий совет города. Ведь кошкам хорошо известно, что даже в самых нелепых человеческих сказках порой встречаются крупинцы истины. Когда о визите в дом заговорили и ваши хозяева, вы поняли, что должны выяснить правду об этом месте.

Завязка расследования

Герои слышат фрагменты новой городской легенды, которая мигом облетела Серебряный ручей. Если среди подопечных героев есть подростки, скорее всего, легенду они узнают именно из обрывков их разговоров.

Ближе к вечеру герои получают сообщение от Джезебел — главы кошачьего совета. Она обеспокоена слухами, которые разносятся по городу: насколько правдива история и не угрожает ли людям реальная опасность? Персонажам игроков поручают найти ответы на эти вопросы.

Полная версия легенды

Старая Миртл жила недалеко от серебряной шахты в своей жалкой лачуге. Муж её погиб в тоннелях во время обвала, и потому Миртл ненавидела всё, что связано с шахтой. Шахтёры поначалу пытались ей помочь, но она покрывала бранью всякого, кто появлялся на её пороге.

В город Миртл выходила раз-другой в месяц — купить припасов. Расплачивалась она серебряными самородками, а покупки у неё были до того странными, что вскоре вся округа стала считать её ведьмой. Торговцы даже боялись принимать от неё плату — считали, что это принесёт несчастье.

Чем на самом деле Миртл занималась в хижине, никто не знает. Видели только, что из трубы всегда идёт дым, а вокруг дома ошиваются кошки. Их было десятка два, не меньше, и Миртл они слушались беспрекословно. За это дом и прозвали сначала кошачьим приютом, а затем — ведьминым.

Осенью 1924 года началось наводнение. Мост на южный берег смыло потоком, а шахты затопило. Это было тяжёлое время для города, но что творилось в ведьмином приюте и представить страшно.

Дом Миртл стоял на холме, и его не смыло водой, но он был несколько недель отрезан от остального мира. Кошки обезумели от страха и голода. Говорят, несколько ночей на всю округу разносились жуткие крики, но человек то кричал, или животное — никто не знает. А когда до хижины добрались люди, они нашли только труп старухи, все внутренности которой выели её питомцы.

Дом с тех пор так и стоит пустым, хотя подходить к нему мало кто рискует.

Прошлой ночью Трой Йонг и Джимми Барлоу залезли туда. Трой рассказывал, что в хижине до сих пор можно найти серебряные самородки — ещё с тех времён, когда они водились в местной шахте. А Джимми увязался за ним, потому что не верил, что у того духу хватит на это.

Джимми до сих пор заикается и отказывается говорить о том, что там случилось. А Трой рассказывает, что они встретили призрак старой Миртл. Она и её проклятые кошки только и ждут тех, кто сможет утолить их голод.

Той ночью Трой и Джимми едва унесли оттуда ноги, а эти чёртовы твари гнались за ними до самого моста

Как было на самом деле

Хозяйку старого дома звали **Миртл Мэдсон**. И хотя в Серебряном ручье о ней ходили дурные слухи, на самом деле она была просто старой одинокой женщиной. Кошек у неё было не двадцать, а две, и, разумеется, они её не ели. Миртл умерла естественной смертью за год до памятного наводнения.

Легенду придумал ученик старшей школы по имени **Трой Йонг**. Он писал курсовую работу по городскому фольклору и решил, что она поможет ему не только в учёбе. Вместе со своей сестрой **Самантой** он решил проучить школьного хулигана **Джимми Барлоу**. К подготовке представления брат с сестрой подошли с фантазией — одолжили театральный реквизит из школьного клуба драмы и превратили подвал заброшенного дома в настоящую комнату ужасов.

Представление удалось на славу, перепугав Барлоу до полусмерти. Брат с сестрой были счастливы от такого исхода. Однако последствия их проказы оказались куда серьёзнее, чем они ожидали.

Дело в том, что Джимми Барлоу несёт на себе отпечаток магического дара. Страх Джимми перед тем, что он увидел в подвале, обрёл материальное воплощение. Сам того не желая, он создал *тульпу* — злого духа, который поселился в подвале хижины.

Теперь это реальная угроза для всякого, кто решится забраться в старую хижину.

Городская легенда только придаёт чудовищу сил. Чем сильнее его боятся, тем сильнее становится *тульпа*.

Истинное имя

Скорее всего, персонажи захотят выяснить **истинное имя** призрака, чтобы суметь защититься от него. Сделать это можно разными способами:

- Забраться в библиотеку и поискать в записях — если кто-то из персонажей умеет читать и достаточно хорошо знает, как люди хранят свои знания.
- Заставить человека найти нужную информацию — с помощью воздействия на его сны или прямого контроля.
- Побеседовать с призраком в развалинах музея (см. книгу *Secrets of Cats*). Призрак подозрителен и ненавидит тех, кто ворошит грехи прошлого. Однако он поможет героям, если они убедят его в чистоте своих намерений.

Старая хижина

Хижина расположена на южном берегу Серебряного ручья, далеко за спуском в шахту. Это старое дощатое здание с выбитыми окнами и прохудившейся крышей. По ночам оно выглядит жутко, поэтому неудивительно, что подростки выбрали именно его в качестве сцены для представления.

Первый же визит в хижину обернётся столкновением с *тульпой*. Это старуха в бесформенном одеянии с кривыми жёлтые зубами, и седыми волосами, свисающими на лицо слипшимися грязными прядями.

Со словами о том, что, наконец, её малыши наедятся всласть, она бросается на героев. Вместе с ней на них нападают жуткие кошкоподобные создания, напоминающие бесформенные комки свалявшейся шерсти, грязи и пыли с маленькими красными глазками.

Параметры, которыми может обладать *тульпа*, вы найдёте в книге *Secrets of Cats*.

- Если игроки узнали истинное имя хозяйки хижины, то обнаружат, что оно не действует на монстра. А это значит, что они имеют дело не с призраком Миртл, а с чем-то ещё.
- Успешная проверка **знаний** даст понять, что герои столкнулись с *тульпой* — воплощением страха. Успех со стилем позволит понять, что для создания *тульпы* мало одной только городской легенды. Здесь замешана магия.
- Если герои вовремя поймут с кем столкнулись, они также поймут, что сражаться с *тульпой* бессмысленно. Победа лишь ослабит монстра на одну-две ночи, но изгнать его можно, только если победить страх того, кто призвал монстра.
- Если герои победят *тульпу*, они смогут исследовать подвал хижины. Там они обнаружат развешанную по стенам паутину, пятна красной краски и прочие атрибуты подвала ужасов.

Подростки

Проблема с хижинкой не только в том, что героям нужно сразиться с *тульпой*, но и в том, что каждую ночь туда пытается влезть группа подростков, жаждущих острых ощущений. Для них хижина представляет реальную опасность, и долг кошек — оградить от неё бестолковых двуногих.

Сделать это можно несколькими способами:

- Магией внушить подросткам, что легенда им не так уж интересна.
- С помощью магии опеки создать защитный барьер вокруг хижины, который не подпустит любопытных внутрь. Для этого, правда, придётся выяснить истинные имена подростков.
- Перепугать подростков, заставив их бежать из леса. Изъян этого решения в

том, что это укрепит веру в легенду, а значит делает *тульпу* сильнее.

Почесун

Недалеко от хижины в лесу обитает опоссум **Почесун**. Он разумен, но туповат. Всё, что его заботит — это еда и блестящие вещи. К гостям он относится подозрительно и уверен, что все они мечтают добраться до его сокровищ и посланы его братом Сильвестром. Тот живёт на другой стороне реки и, разумеется, завидует Почесуну.

- Почесун постарается скрытно проследить за котами и не пойдёт на контакт первым, если только не увидит угрозу для своего логова.
- Опоссум падок на блестящие вещи и угощения — это верный способ наладить с ним контакт.
- Почесун помнит всякого, кто заходил в лес. Он плохо различает людей, но помнит, когда и сколько их было.
- Он помнит, что ещё до прошлой ночи в хижину приходило два человека. Из хижины ушёл только один, а ночью он потом убежал с громкими криками. [Днём в хижину приходили Трой и Саманта, чтобы приготовить подвал для розыгрыша. Саманта осталась внутри, чтобы ночью сыграть роль Миртл].

Примерно ту же информацию можно получить посредством магических откровений, если среди героев есть одарённые Искатели.

Мастера сцены

После схватки с *тульпой* герои поймут, что должны больше узнать о подростках, которые первыми побывали в доме. Выяснить их имена — не проблема, достаточно слушать, о чём говорят люди в округе.

Успешная проверка **территории** позволит узнать, что подростки — подопечные улич-

ного кота **Сегомо**. Кроме Троя и Саманты он следит за жителями целой улицы, поэтому мог упустить проказы пары юнцов.

Сегомо — старый дворовый кот с порванным ухом и шрамом на морде. К героям он относится с недоверием и опаской. Если персонажи начнут обвинять его в халатности, ситуация может закончиться дракой. Но если герои предложат помощь, он поделится информацией о том, где живут подростки.

- Если герои заберутся в дом к Трою и Саманте, то смогут поймать их на том, что они загружают на ютуб видео того, как Джимми Барлоу с воплями выбегает из подвала.
- В их комнатах герои найдут маску ведьмы, которая очень похожа на лицо старухи из подвала хижины.
- Поведение подростков однозначно говорит о том, что они замыслили лишь шалость. В их действиях нет никакой сверхъестественной подоплёки.

Джимми Барлоу

Джимми Барлоу живёт в самом невзрачном доме на всей улице. Его мать работает на двух работах и редко видит сына. Отец — кем бы он ни был — не оставил Джимми ничего, кроме отпечатка магического дара. Однако подросток не представляет как его использовать. Магический талант скорее осложняет ему жизнь: он понимает, что отличается от других людей, но не понимает, чем именно. Всё, что он может — причинять другим боль и страдание, даже не всегда осознавая это.

Наблюдение или встреча с Джимми Барлоу позволит героям понять, что он носитель магического дара, и, вероятнее всего, именно он стал причиной появления *тульпы*. По ночам его мучают кошмары, в которых вновь и вновь повторяется сцена, которую он видел в подвале хижины.

Иметь дело с Джимми Барлоу сложно и опасно: благодаря своему дару он способен узнавать магических животных и порой даже понимает их речь. Для него это любопытный феномен, и он хотел бы изучить его получше. Как правило, его эксперименты весьма болезненны для испытуемых.

Развязка

Чтобы навсегда уничтожить *тульпу*, герои должны избавить Барлоу от страха перед ней. Сделать это можно разными способами:

- Герои могут раскрыть Джимми Барлоу правду о Миртл. Если им удалось узнать её истинное имя, они могут призвать её дух и показать подростку, что настоящая Миртл не имеет никакого отношения к той жуткой ведьме из хижины.
- Герои могут разоблачить инициаторов розыгрыша. Например, принести Джимми маску, найденную у Троя и Саманты. Это сработает, но в этом случае охранять придётся уже подростков, поскольку Барлоу никогда не простит их.
- Герои могут проникнуть в сны Барлоу и воссоздать сцену в подвале, но теперь сражаться на его стороне и одержать верх над ведьмой.
- Герои — сами или вместе с Барлоу — могут сжечь старую хижину. Это грубый метод, и нельзя гарантировать, что *тульпа* не вернётся назад.

Автор сюжета: **Александр Семькин**

Secrets of cats — мир приключений для системы FATE Core. Эта игра предлагает взять на себя роли магических кошек, которые защищают своих бестолковых хозяев от потусторонних чудовищ, скрывающихся в тенях мироздания.