

СЮЖЕТ.

В одном из южных штатов США в 1962 году расследуется серия убийств. По основной версии несколько одиноких прохожих в разных районах города насмерть затоптаны десятком лошадей, но что-то не сходится.

1. Следы копыт очень странные.

Следы копыт похожи на больших лошадей высотой в холке от 3 до 4 метров, которых в округе (и, скорее всего, в природе) не существует.

Судя по углам, под которыми были нанесены удары, следы похожи на сильный стук человеческими пальцами по столу.

Вместо параллелограмма паттерн похож на трапецию.

Иногда видно 5 следов от одной огромной человеческой руки.

2. Следов такого количества лошадей нет.

Судя по примерному времени смерти жертв, между убийствами проходило около 30 минут.

Никто не слышал ржание или протяжённый стук копыт.

Никто не видел ни одной бесхозной лошади.

Признаков жизнедеятельности нигде не обнаружено.

Никто не заявлял о пропаже, угоне или чём-либо ещё преступном.

Людей просят не выходить на улицы (тем более, в одиночку), однако ещё несколько убийств происходит уже в частных домах. Многие двери и окна выбиты, мебель разломана, люди пропадали без вести.

Аналогичные отметины копыт и отсутствие следов грабежа позволили соединить эти эпизоды в одну мистическую эпопею.

Всадники и Лошадиные Боги.

Незадолго до начала серии убийств появился небольшой культ Всадников — вестников апокалипсиса, поклонявшихся Лошадиным Богам (существам, в основе которых лежат лошади и другие животные).

Всадники обосновались на загородной ферме одного из их представителей. Они помогали с огородом, совершенствованием зданий (склада, поливочной системы и прочего), перевозкой продукции в город и торговлей. Всадники приносили Лошадиным Богам различные жертвы в сарае. Сначала это были пучки травы и сена, затем — корзины с фруктами и овощами, затем — животные... За ошибки Всадники расплачивались своими собратьями, однако награда была равноценной: благосклонность поднесённых животных (они не пытались сопротивляться своей судьбе при виде Всадников) и богатый урожай.

Спустя около 4 лет существования культа произошло страшное: Лошадиные Боги потребовали в качестве жертвы эталон нового Бога **Солдефирогвофтона (Soldephirogwofton)**, а именно:

Туловище и челюсти крокодила (какого угодно).

Хвост, ноги и клешни скорпиона.

Лошадиные копыта и голова.

Таким образом должно было получиться **создание с 6 глазами (передние от лошади и смотрящие вперёд, а два смотрящих по бокам ряда — от крокодила), 8 ногами и крокодильей кожей**. Всадники при всём желании не могли это сделать. Они нашли двух самцов крокодилов, множество скорпионов-самцов и лошадь-самку. Каким-то образом эти виды удалось сокопить друг с другом. Пока лошадь вынашивала потомство, гнев Богов нужно было как-то сдерживать. Им были отданы оба крокодила и все участвовавшие в процессе скорпионы, а через полгода у «сосуда нового божества» начались проблемы — ребёнок не мог комфортно расположиться и пинался во все стороны сразу. Пришлось и кобылицу с ребёнком принести в жертву, понадеявшись, что Боги как-нибудь справятся. Они и правда вырастили новое божество, которое нужно было теперь кормить. Всадники и с этим понемногу справлялись.

Всё это время у культистов понемногу портились дела. Особенно после бесследно исчезнувших скорпионов и крокодилов. Кого-то из них видели на месте преступления, но тот последователь был уже принесён в жертву (вернее, он фиксировал роженицу, а разлом открылся слишком рано, поэтому ему не удалось сбежать). Проблемы на этом не закончились. Пантеону понадобилось **новое божество Горфилндомст (Gorfielndomst)** — **человек с головой, задними ногами и копытами вместо пальцев на руках от лошади**. Что ещё хуже, Боги требовали земледельца, танцора и наблюдателя (особенно с этим пунктом были проблемы, потому что культистам не объяснили, что именно Боги имеют в виду). Всадники справились с поставленной задачей (поскольку люди в жертву уже приносились, было нетрудно уговорить трёх их представителей сокопиться с кобылой), после чего пришлось принести в жертву и этих существ, однако результат скрещивания Богов не устроил и они решили избавиться от культистов.

Всадники решили разбежаться кто куда, посчитав, что Лошадиные Боги не смогут достать своих бывших последователей. Они ошибались. Принесённый в жертву танцор был ещё и фокусником, поэтому каким-то образом он смог открывать разломы (большие порталы) между мирами, чему позже были научены остальные Лошадиные Боги. Несмотря на огромную ненависть к культистам, он уговорил Лошадиных Богов не напрягаться, поскольку он хочет лично принести им много жертв и возвыситься.

В игре присутствует дневник одного из культивистов. Оттуда можно почерпнуть много информации о Лошадиных богах.

1. Всё началось с портного.

Где-то в 15 веке придворный портной на территории современной Великобритании увидел сон, в котором некое бесплотное существо сказало ему, что король хочет его убить. Это же существо пришло во сне к королю и сказало, что его захочет убить придворный портной. Король без раздумий решил казнить портного. Когда слуга уже болтался на виселице, сущность пришла к нему и сказала, что оборвёт верёвку, если тот искренне пообещает, что создаст божеству тело. Когда человек согласился, эшафот рухнул и ещё несколько человек были отпущены на законных основаниях, однако портной не подозревал, что ему придётся сделать.

Чтобы создать физическое воплощение божества, нужно было заставить 5 коней проглотить хвосты себе подобных и начать их есть, затем — убить их всех, не разрывая связь между ними, ножницами. Для этого портной привязал к хвостам особенно вкусные растения и связал сбруи коней друг с другом, чтобы они не смогли разбежаться. После ритуала божество **Клеснедохвари́ф (Clesnedoghvarief)** предстало перед портным в облике **коня, пожирающего самого себя**. Какое-то время Бог жил на городском кладбище, пока не надоумил портного взмахнуть орудием убийства 5 коней. После разреза воздуха появился небольшой портал, куда каким-то образом божество смогло пролезть, а после этого портной смог иголкой и нитками (которые также использовались при ритуале) залатать портал.

Человек подумал, что с божеством покончено, но он очень сильно ошибался. Теперь он должен был до конца своих дней приносить божеству жертвы и расширять пантеон. Портного такой вариант не устроил и он собрался закопать ритуальные предметы (чтобы никто не смог ими воспользоваться), а после — убить себя, но **Клеснедохвари́фу** это очень не понравилось. Он дал человеку выбор с условием, что он сделает что-то, добровольно или принудительно:

1. Портной открывает портал, заходит в него с ритуальными предметами и не пытается оттуда выбраться.

2. Портной убивает себя ритуальными ножницами.

Портной решил убить себя и попался. **Клеснедохвари́ф** забрал душу человека, перенял его навыки, овладел его телом, открыл портал, забрал все необходимые предметы, зашёл в разлом и закрыл его с другой стороны. Теперь Бог мог самостоятельно добывать себе еду и жертв для расширения пантеона.

2. Существуют старшие и младшие Лошадиные Боги.

После обретения большой власти **Клеснедохвари́ф** захотел создать себе достаточно сильного помощника, который бы не ел много, но был в состоянии поймать почти любую добычу. Из записей портного **Клеснедохвари́ф** узнал, что скоро в Великобритании не останется волков, а лосей никто не видел уже больше тысячелетия, зато оленей полно. В ближайшие несколько дней были пойманы 2 оленя, волк и лошадь. Выяснилось, что ритуальные ножницы в Потустороннем мире имеют ещё больше силы и могут «перекраивать суть вещей». С их помощью было создано такое существо:

У оленей были отрезаны и укорочены рога, а их обрезки заменили существу когти.

У лошади были взяты мощные задние лапы и туловище.

Волк был вынужден поделиться шкурой, передними лапами и головой.

Новое божество получило имя **Хьютефонспарудл (Hewtefonsparudl)** и было наречено младшим Богом (поскольку **Клеснедохвари́ф** был старшим Богом). Младший Бог отдавал старшему больше половины (около 80%) своей добычи, проводил ритуалы по созданию новых божеств и вёл переговоры с последователями от его лица. Например, он причастен к созданию **младшего Бога Горвафидскехата (Gorwafidskehat)** — гигантской змеи, свёрнутой

калачиком внутри головы и туловища коня и готовой выбраться, если оболочка пострадает (равно как и 4 змеи поменьше находятся в ногах Бога) и старшего Бога Ринсавотетера (Rhingsavoteter) — вечногнущего коня, похожего на скелет и имеющего огромные крылья и подобие клюва от стервятника. Также Хьютефонспарудл создал первый культ Лошадиных Богов где-то на территории современной Монголии в 16 веке. С самого начала он просчитался, поскольку лошади для последователей были священными и приносить их в жертву никто не стал, однако Ринсавотетер убедил монголов приносить в жертву больных лошадей, чтобы дать тем лучшую следующую жизнь. Возможно, этот культ активен до сих пор или видоизменился, но именно силами монгольских культистов на свет появился младший Бог Стирдехенгост (Stirdehengost) — сколопендра, каждый сегмент которой был лошадиным крупом, с огромным рогом на голове.

3. Лошадиные Боги воюют друг с другом.

В какой-то момент Хьютефонспарудл устал от такой жизни, поэтому вместе с Горвафидскехатом и Стирдехенгостом решил поднять бунт против Клеснедохварифа. Места в Потустороннем мире было очень много, поэтому им удалось найти подходящее место, подраться и одержать победу, из-за чего Клеснедохвариф потерял статус Старшего Бога, а Стирдехенгост, внося наибольший вклад к победу, получил тот же статус.

На сегодняшний день таких битв было около десяти.

4. Пантеон Лошадиных Богов не единственный.

Известно о существовании Медвежьих и Кошачьих Богов.

К Медвежьим Богам относятся:

Имя.	Описание.	Титул.
Лирутасигохинадин (Lirutasegoheenadyn) (также Лирутас или Лира).	Медведь в форме осы с несколькими последовательно соединёнными туловищами и огромными крыльями.	Старший Бог.
Мортархайгд (Mortarhiged) (также Мортархигд, Мортарикт или Мортар).	Чёрный медведь с зелёными пятнами и шестью огромными (покрытыми шерстью) передними лапами богомола, 4 из которых обычно спрятаны за спиной.	Младший Бог.
Хартапиклерсон (Hartapiclersownb) (также Хартапик или Харта).	Гусеница, состоящая из многих сегментов в виде бурых медведей.	Младший Бог.
Рилгосатумджикен (Rihlgosadtumjysken) (также Рилгосат или Рилго).	Медведь с ногами и парой рогов от дровосека-титана и 3 парами крыльев друг под другом. Внешний слой жёсткий и покрыт мехом, а внутренние слои похожи на крылья стрекозы.	Младший Бог.

К Кошачьим Богам относятся:

Имя.	Описание.	Титул.

--	--	--

5. Пантеоны Богов воюют друг с другом.

ГГ и ПЕРСОНАЖ1 заходят в бар. В нём на первом этаже находится около 20-30 человек. Кто-то пьёт или ест, кто-то — играет в карты, кто-то в углу решил устроить турнир по армрестлингу. На втором этаже также веселился с десяток человек. Когда бармен увидел входящих, он вымученно повернул голову и, судя по губам, он сказал: «Бля, опять ты...» и вернулся к своей работе. Группа подходит к стойке.

П1: Тим, старина, как богатеется?

БТ: Блять, прошу тебя, уйди нахуй с глаз моих и никогда не приближайся ко мне на пушечный выстрел.

П1: Ты не рад меня видеть?

БТ: Ты ебать как прав. Когда ты у меня это спросил в прошлый раз (1), я на следующий день увидел это здание в руинах!

П1: Я обещал, что возьму все расходы на себя. Я сдержал слово. Я нанял лучшего архитектора, превратил эту древнюю халупу в произведение искусства.

БТ: Когда ты это спросил у меня в позапрошлый раз (2), я через несколько дней похоронил жену.

П1: Этого не должно было произойти. Я оплатил похороны и поиск тебе новой избранницы. Кстати, как у тебя с ней сейчас?

БТ: Блять, это сейчас вообще не важно! Когда ты это спросил у меня ещё раньше (3), я похоронил своих друзей! Ты даже попытался найти мне новых, я помню. Моя семья пострадала от тебя больше, чем от Конгресса в двадцатых (4) и от Рейха в сороковых (5)!

П1: Не кипятись, друг. Сейчас мне твоё участие не нужно.

БТ: Ооо, ебать... А нахер я тебе тогда?

П1: Мне нужно найти Харона.

БТ: *Выдыхает и, похоже, успокаивается*. Ничем не могу помочь. *Показывает головой на свободное место с вырезанными на нём буквами С и Н*. Как видишь, здесь его нет. Он пришёл вчера вечером и сказал, что сюда не придёт в ближайшие несколько дней, но оставил шкатулку с монетой внутри. Если случится какая-то беда, я должен потерять монету или бросить её в алкоголь — тогда что-то произойдёт, но я не знаю, что именно.

П1: Ты должен это сделать прямо сейчас.

БТ: Блять, нет. Ты знаешь, что он за человек. Если ты его вытащишь с того света по пустяку, он сам отвезёт тебя туда.

П1: *Показывает пальцем на ГГ*. Послушай. Этот человек расследует серию убийств, произошедших на днях. Главный подозреваемый — Лошадиный Бог Горфилн (6). Никто не знает этих существ лучше Харона. Мы уже были у него дома и там его нет. Тебе ведь не нужен отток клиентов ТАКИМ образом?

БТ: Ох... Я тебя предупредил. Если Харон попросит у меня ледокол, чтобы выколоть тебе глаза, я ему точно его дам.

П1: Не переживай. Я хорошо убеждаю людей.

БТ: *Открывает шкатулку, наливает бокал абсента, ставит его перед свободным сидением и бросает туда монету*.

Через несколько секунд над местом появляется чёрно-красный дым, после рассеивания которого над сидением показывается Харон с парой пистолетов наперевес.

Х: Что здесь происходит?! Грабят, бьют, насилуют, жгут?!

Весь бар в крайней степени ужаса поворачивается в сторону Харона.

БТ: Всё спокойно, товарищи! Не отвлекайтесь.

Бар понемногу продолжает веселье. Харон садится на стул, достаёт из бокала монету,

протирает её и кладёт в пиджак.

Х: Тебе очень повезло, что у меня выдалась свободная пара минут. Что случилось?

БТ: Говорят, последние несколько дней у тебя много работы.

Х: Истинно так.

БТ: Полиция расследует это дело. Всё сходится на Лошадином Боге Горфилндомсте. Нужна твоя помощь.

Х: И чем я могу помочь? Я не знаю, как их обезвредить или убить.

П1: Но вам приходилось с ними общаться, господин Харон.

Х: Да. Неприятные сущности, кроме разве что Ринса, но и он не без червя в затылке (7). С Горфилном я дел ещё не имел, но его жертв трясло как от падения с Эмпайр-стейта (8) после жуткого похмелья. Он бьёт со всей дури и не промахивается... Шансов спастись от него нет. Один человек смог вонзить ему нож несколько раз в ногу... Или это был палец... Ему явно было больно, поэтому он надавил на жертву так, что ей смяло рёбра и раздавило лёгкие с сердцем. Признаться, даже на взорванное тело мне было смотреть не так больно, как на это...

ГГ: В деле о данном происшествии ни слова нет.

Х: Значит, вы ещё не всех нашли... *Закрывает глаза, выпивает бокал залпом и открывает глаза*. Сейчас я могу сказать наверняка лишь то, что Горфилна можно убить. Когда он это исправит, я не могу предсказать. Такими темпами срок у вас не больше недели. Я могу попытаться уговорить Ринса убить своего зарвавшегося собрата, но вы понимаете, что плата Старшему Лошадиному Богу будет очень высока...

П1: Понимаем... Пойдём отсюда. Спасибо за помощь.

Х: Не за что.

ГГ и П1 выходят из бара, Харон отдаёт монету обратно Бармену и растворяется в чёрной дымке, Бармен продолжает работу.

КОНТЕКСТ.

- (1).
- (2).
- (3).
- (4). Сухой закон был введён Конгрессом США в 1919 и отменён в 1933 Франклином Рузвельтом. Отцу бармена пришлось закрыть бар, перевезти оборудование в более неприметное место и производить алкоголь там, а также скрываться от закона.
- (5). На момент начала Второй мировой войны в 1939 бармену было 14 лет. Его старший брат, дядя и несколько друзей из старших классов погибли на европейском фронте.
- (6). Как правило, имена большинства Лошадиных Богов тяжело произнести полностью, поэтому люди не из числа их последователей обычно сокращают эти имена.

Полное имя.	Краткое имя.
Клеснедохвариф	Клеснедох, Клес.
Хьютефонспарудл.	Хьютефон, Хьют.
Горвафидскехат.	Горвафид, Горв.
Ринсавотетер.	Ринсавот, Ринс.
Стирдехенгост.	Стирдехен, Стирд.

Солдефирогвофтона.	Солдефир, Солд.
Горфилндомст.	Горфилн, Горф.

- (7).** «Без червя в затылке» — местная идиома (специфичная для работников кладбища или очень пессимистичных людей), обозначающая открытого человека, которого нельзя назвать двуличным, хитрым, скрытно действующим в своих интересах и так далее.
- (8).** Эмпайр-стейт-билдинг, самое высокое здание в США на момент событий игры.

Mitecnor – сокращение от Mythic Technology Noir.