

Вечер поэзии

Оскар Риос

Оригинальный текст сценария («Poetry Night»)
опубликован в составе книги «Fear's Sharp Little Needles»
copyright © 2018 by Chaosium Inc.

Перевод на русский язык, доработки и дополнительные
материалы — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

От переводчика

Оригинальный сценарий (как и все в этом замечательном сборнике) ориентирован на современность. Однако минимальные доработки, приведённые мной в нужных местах, позволяют отыграть его и в классической эпохе, двадцатых годах; в конце концов, поэтические вечера были (и, смею надеяться, будут) в любую эпоху.

Краткий формат сценария даёт Хранителю лишь минимальную канву событий. Здесь нет указаний на каждом шагу о том, какие навыки и как могут применить сыщики; проверки **Рассудка** в большинстве своём тоже оставлены на совести Хранителя, напрямую они прописаны только для ключевых моментов сюжета. Трое посетителей кофейни, оказавшиеся невольными спутниками сыщиков, набросаны в самых общих чертах, их характеристики не приведены — вы можете домыслить их истории и подобрать навыки сами.

Указанные временные рамки в 4-6 часов игрового времени, после которых начинаются наиболее интересные изменения реальности, затруднительно заполнить только тем, что описано в основном сценарии (поиск книги, получение сумки, борьба с одержимой культисткой, проведение ритуала). Хранителю необходимо самому добавить «плоти» сценарию — случайных событий, встреч, внезапных «гостей» кофейни, странных находок и соблазнов для сыщиков. Потому в своих приложениях я добавил кое-что полезное для оживления сценария.

И, конечно, можно не обращать внимания на предлагаемую «хронологию», а вводить новые изменения реальности в произвольные, уместные с точки зрения динамики моменты — в конце концов, никто из сыщиков не знает, с какой скоростью Каркоза должна поглощать кофейню; они лишь должны понимать, что время ограничено и с каждой минутой их шансы тают.

Вступление

В уютной кофейне на берегу озера проходит ежемесячный поэтический вечер. Внезапно происходит нечто ужасное... и виной этому Король в Жёлтом.

Вовлечение сыщиков

Место действия сценария — «Артистическая коммуна Соснового Округа», сообщество, базирующееся вокруг деревни Шепчущие Сосны, находящейся в полутора часах езды от ближайшего города. Это обитель художников, поэтов, а ещё — профессиональных экстрасенсов. Тихий уголок, где каждый знает каждого и редко происходит что-либо выдающееся.

Кофейня «Лэйксайд»

«Лэйксайд» — кофейня, находящаяся в километре от Шепчущих Сосен. Здесь подают широкий ассортимент кофе, чаёв и выпечки. Уютная мебель, небольшие столики на двоих, камин и четыре больших стеллажа с книгами. Среди книг есть и классика, и опусы местных авторов; они предназначены только для чтения в самом заведении.

Кофейня стоит на берегу озера Джунипер; задние двери, стеклянные на полную высоту от пола до потолка, ведут на веранду-пристань, с которой открывается сногшибательный вид. Сюда приезжают на свидания влюблённые, здесь празднуют небольшие свадьбы и проводят фотосессии. В кофейне также проводятся особые мероприятия вроде концертов, выставок и художественных салонов, а также упомянутых ежемесячных поэтических вечеров.

Битва поэтов

Сценарий начинается с посещения сыщиками поэтического вечера в «Лэйксайде». Причину оставляем на совести Хранителя и самих сыщиков: их мог пригласить знакомый поэт; они могли приехать для консультации с одним из экстрасенсов или даже просто остановиться выпить кофе и перекусить по дороге куда-то ещё. Важно то, что на одной из полок среди прочих книг таится экземпляр «Короля в Жёлтом», англоязычной версии издательства «Голден Гоблин». На заднем форзаце книги — действующий Жёлтый Знак. Книга зачарована так, что всегда возвращается на полку, даже если увезти её из здания, запереть в сейфе или вовсе уничтожить. Причина проста — Хастур, Великий Древний, положил глаз на кофейню и желает присоединить её к своим владениям.

Двое местных жителей — Рональд Кенделл и Софи Маккендрик — лишились рассудка, прочитав проклятую пьесу, и собираются разыграть описанный в книге и едва понимаемый ими ритуал на поэтическом вечере. Рональд прочтёт в качестве стихотворения фрагмент пьесы, за которым последует заклинание, внушённое ему самим Хастуром. Подпиткой для заклинания послужит его собственная смерть — Рональд запасася для этого револьвером. В результате «Лэйксайд» будет перенесён в мир Каркозы. Софи, его сообщница, работающая в кофейне баристой, должна убить себя следом за этим, чтобы запереть «Лэйксайд» в царстве хаоса до конца времён.

Однако нервы Софи не выдержат и вместо этого, пока Лэйксайд будет переноситься в Каркозу, девушка зайдёт в кладовую. В результате превращение кофейни в постоянную часть Каркозы будет происходить постепенно — в течение четырёх часов Лэйксайд будет медленно изменяться, становясь причудливой смесью кофейни из американской глубинки со странной таверной из иного мира.

Пробуждение

Софи ожидала, что окажется в Каркозе одна и будет наблюдать за тем, как кофейню поглощает иномирный туманный город. Она будет потрясена, обнаружив, что остальные (сыщики и ещё трое посетителей) также проделали этот путь. «Разумным» в её положении было бы убить всех их, пока они лежат без сознания после перемещения (см. ниже о том, как проходит ритуал)... но ей вновь не хватит храбрости. Вместо этого она обыщет гостей, заберёт всё оружие и электронику, бросит в сувенирную сумку с логотипом «Лэйквью» и попытается забросить её в озеро через окно. Последнее, к слову, после перемещения оказалось озером Хали, на берегах которого и стоит Каркоза. Сумка, однако, не утонула и даже не долетела до воды. Чуть позже голодный обитатель озера переместит её на легко просматриваемое место — ту самую веранду-причал, надеясь использовать как приманку. Софи не знает об этом. Когда сыщики начнут

приходить в сознание, она вновь запрётся в кладовой.

Открытие занавеса

Хранителю стоит дать сыщикам разместиться в кофейне, заказать что-нибудь, послушать выступления нескольких поэтов, пообщаться с другими посетителями и сотрудниками. Прорекламируйте несколько хороших (или плохих) стихотворений, побудите сыщиков выразить свои впечатления — словом, задайте настроение. Нужно упомянуть, что некоторые гости записывают выступления на мобильные телефоны и планшеты. Владелец кофейни скажет, что запись и размещение в соцсетях разрешены, лишь попросит добавлять к записи тег «Лэйксайда» и давать ссылки на странички выступающих авторов.

1920-е: вместо этого обратите внимание сыщиков, что выступления записываются на фонограф. Владелец может упомянуть, что это давняя традиция, и покажет на полку одного из стеллажей с книгами, где хранятся цилиндры с записями предыдущих вечеров.

В конце концов к микрофону выходит Роберт Кенделл. Внимательные сыщики могли обратить на него внимание незадолго до этого — он выпил несколько кружек двойного эспresso и принял какое-то лекарство. Если спросить его, он скажет, что это растительные биодобавки, но на деле это гремучая смесь амфетаминов и галлюциногенов (**1920е** — морфий или иные опиаты). Он смазал руки кремом с ментоловым ароматом, чтобы скрыть неприятный запах (о причинах его ниже). Сыщики услышат чью-то реплику: «Кофеин только и держит паренька на ногах, он же весь на нервах».

Это не просто нервы. Здоровье Кенделла оставляет желать лучшего — он уже нанёс себе серьёзную рану, которая к тому же инфицирована и воспалилась. Но до этого ему нет дела — он ведь собирается покончить с собой в конце выступления.

Ритуал

Рональд Кенделл встаёт к микрофону (**1920е:** конечно же, просто выходит на импровизированную сцену) и заявляет, что прочтёт два стихотворения собственного сочинения. Разумеется, он лжёт — начнёт он с «Песни Кассильды, акт 1, сцена 2» из «Короля в Жёлтом».

Где в берег мгла волною бьёт
Два солнца тонут, бездна ждёт —
Растут лишь тени
 В снах Каркозы,
Ткут звёзды чёрные лучи
В круженье диких лун в ночи,
Страшат сильнее
 Сны Каркозы,
Где ветер, сомкнув уста Гуад,
Кричит в лохмотьях Короля
И смерть немеет
 Пред Каркозой.
Пean души, мой голос мёртв,
Неспетый, не исторгнешь слёз
Из глаз, ослепших
 В снах Каркозы.

(Перевод Катарины (Беддоуз) Воронцовой)

От переводчика: есть несколько хороших аудиоверсий «Песни Кассильды»; я предпочитаю варианты Phillip Stranger или Stormclouds. В конце концов, если вам понравится одна из них, то на место Рональда Кенделла вы можете поставить и девушку, аккомпанирующую себе на фортепиано, присутствующем в кофейне.

Если сыщики уже сталкивались с «Королём в Жёлтом», читали эту пьесу, или просто пройдут проверку **Мифов Ктулху**, то они распознают, откуда взято «стихотворение». По завершении «Песни» сыщики смогут заметить через стеклянные двери на веранду, как туман сгущается над озером Джунипер. Аплодисменты будут жидкими и разрозненными, однако многие, кажется, сильно тронуты услышанным и слегка встревожены. Четверо посетителей выглядят рассерженными чем-то. Перед тем, как Рон начнёт второе выступление, один из них бросит пятидесятидолларовую банкноту (**1920-е: \$5**) к своему недопитому кофе и покинет зал. Успешная проверка **Психологии** подскажет, что рассердил четверых гостей именно Рон, а не что-то постороннее; особо успешные психологи могут прочесть по их жестам и мимике, что их оскорбило заимствование стихов, выдавание чужого за собственное — очевидно, они знакомы с первоисточником.

К слову, попытки сорвать выступление или даже, например, застрелить Рона бесполезны. Он прохрипит остающиеся слова на последнем издыхании или прокричит их, пока его пытаются стащить со сцены. Благонамеренные посетители, не понимающие сути происходящего, в этом случае не встанут на сторону сыщиков, а совсем наоборот. Если его утащили со сцены или как-либо ещё обезвредили, то для чтения второго стихотворения он ворвётся в зал, невыносимым образом освободившись от любых пут и игнорируя любые полученные раны — всем должно быть ясно, что он одержим и происходит нечто неестественное.

Если же Рону ничего не помешает, то он заявит, что прочтёт второе стихотворение — «Срыв личины». Пробормочет что-то о масках и истине; лжи и лицемерии, каковыми является повседневная жизнь; о благородстве и нежных объятиях энтропии. Затем внезапно разорвёт рубашку, являя публике обнажённую грудь — пуговицы полетят во все стороны. Так начнётся Ритуал.

Плоть Рона искромсана ножом так, что открытая рана на груди являет собой очертания Жёлтого Знака. Грудь в отблесках кроваво-красного и багрово-синего; желтая слизь сочится из разрезов и пор кожи. Плоть распухла от инфекции; гангренозный запах уже не скрыть. Контуры Жёлтого знака будто выделены чернотой омертвевших участков плоти. Концы символа словно двигаются и извиваются — возможно, причиной тому жёлтые черви, покрывающие каждый сантиметр раны и жадно пожирающие гниющую плоть поэта.

Комната наполняется криками, а Рон начинает вещать на странном, неземном наречии. Слоги быстро складываются в сложное, диссонирующее песнопение, одурманивающее и болезненное для слуха. С последними словами Рон достаёт из кармана револьвер .38 калибра, приставляет к подбородку и стреляет. Голова откидывается назад, мозг и осколки черепа брызгают в потолок, но тело не падает. Желтый Знак вспыхивает и начинает расширяться, на всех обрушивается оглушительная тишина и невыносимое головокружение. Беззвучная вспышка — и тело Рона взрывается, обдавая всех присутствующих клочьями гниющей плоти и червей. Комната вращается, растягивается и искажается. Все, кто видят и ощущают это, проходят проверку **Рассудка (1d4/1d12)**... а затем лишаются сознания. Сыщики с ненулевым навыком **Мифов Ктулху** получают +1% к нему.

Оставшиеся

Когда сыщики придут в себя, в кофейне кроме них останутся лишь трое посетителей. Их оружие и все электронные устройства пропали. Ни следа остальных присутствовавших —

Каркоза поглотила их, развоплотила в ходе переноса в иной мир. Сыщики и трое остальных выжили лишь потому, что имели хотя бы минимальные познания в Мифах Ктулху; их разумы были открыты космическому ужасу вселенной. В играх хаоса они, таким образом, оказываются уже не расходным материалом, а полноправными игроками; как раз такая игра только что началась и «Лэйксайд» превратился в своего рода квест-комнату.

Куда прибыл «Лэйксайд»

Если сыщики выглянут или выйдут наружу, то поймут, что кофейня больше не в Шепчущих Соснах у озера Джунипер. Исчезли горные леса, парковка, даже знакомые созвездия с неба (теперь там помимо чуждых звёзд зависли два мёртвых светила). «Лэйксайд» ныне стоит на берегу тёмного, укрытого туманом озера Хали, на окраине мрачного мёртвого города Каркоза. Все вокруг мертвенно тихо и недвижно, клочья тумана парят во тьме. Здания, виднеющиеся вокруг, странны и чужды, но сама кофейня выглядит всё той же. Это не продлится долго.

Другие

Кроме сыщиков, в «Лэйксайде» осталось четверо: трое посетителей и бариста (та самая Софи Маккендрик). Посетители — те самые, что выглядели оскорблёнными декламацией Рона и тем, что он выдавал «Песню Кассильды» за собственное сочинение. Они все читали «Короля в Жёлтом» и знают о наличии в кофейне экземпляра пьесы. Успешная проверка **Психологии** намекает, что каждый из них что-то скрывает — так оно и есть. Однако с замыслом по переносу кофейни в Каркозу они не связаны и отчаянно желают вернуться на Землю. Также ни один из них не знает, что другие тоже читали пьесу.

Дерек Кляйн: 40-летний афроамериканец, ветеран, потерявший правую ногу и зарабатывающий на жизнь пейзажной фотографией (1920е: он может быть также художником или музыкантом средней успешности).

Анита Симмонс: 32 года, не жената, писатель; вместе с коллегой-художником является автором известного веб-комикса (1920е: пишет фельетоны и тексты для карикатур в скандальной газете богемной тематики).

Эльвира Саундерс: девушка-подросток, эмо/гот, множество татуировок, дочь четы местных поэтов (1920е: хмурая декадентка, а может и просто девушка-флэппер, по желанию Хранителя).

Единение с Каркозой

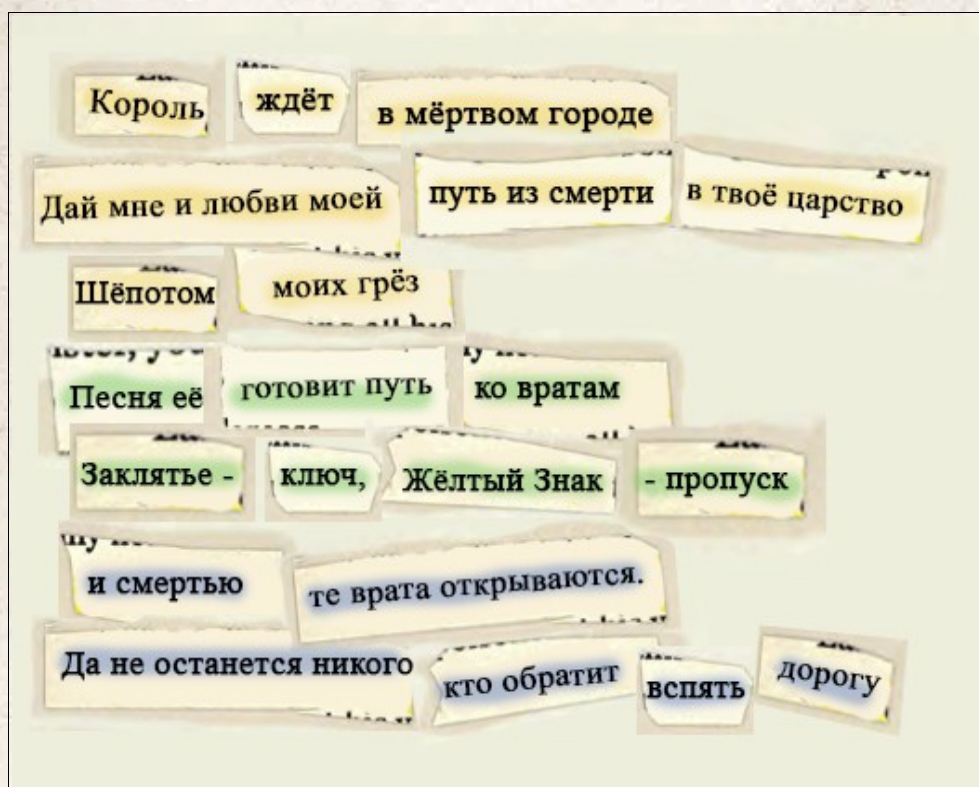
Сыщики должны разобраться в произошедшем и понять, как обратить события, пока не стало слишком поздно. У них шесть часов до того, как они, персонажи Хранителя и кофейня станут частью Каркозы навеки. За каждые полчаса пребывания в Каркозе все присутствующие должны проходить проверку **Рассудка** (1/1d4). Хранителю следует тщательно отслеживать время, затрачиваемое сыщиками на попытки найти выход.

В течение второго и третьего часа в Каркозе сыщики начнут слышать странный шёпот, замечать краем глаза тени и ощущать периодические провалы в памяти (забывать последние 1d10 минут событий). В четвёртый и пятый часы начнут изменяться вещи: одежда начнёт превращаться в нечто изысканно-изошрённое, своего рода иномирный ренессанс; внешность также не останется прежней — кто-то станет старше, кто-то моложе, черты лица станут нечеловечески-удлиннёнными; сама кофейня начнёт напоминать странную, неземную архитектуру окружающих зданий. На шестой час трое гостей (но не Софи Маккендрик) начнут

мутировать и сходить с ума. Они попытаются убить каждого, кто ещё не поглощён влиянием Каркозы.

Возвращение на Землю

Возвращение на Землю требует от сыщиков выполнить три действия. Сперва нужно найти экземпляр «Короля в Жёлтом» в библиотечке кофейни. В книге обнаружатся строки, подсвеченные маркерами трёх цветов: жёлтым, зелёным и синим (**1920е**: просто подчеркнуты цветными карандашами... а может быть, жирно подкрашены масляными красками или акварелью). Нужно найти их все и расположить по порядку цветов в спектре: жёлтый, зелёный, синий. Получится приведённое ниже послание.



Текст этот описывает, как проводится ритуал переноса и как его можно обратить:

- 1) Прорекламировать «Песнь Кассильды»
- 2) Прорекламировать заклинание
- 3) Кто-то должен умереть, чтобы привести ритуал в действие.

Шаг первый прост — прочитать «Песнь» по тексту пьесы.

Шаг второй труднее — странное заклинанье, изречённое Роном, отсутствует в книге. Однако Эльвира Саундерс заявит, что записывала выступление на свой телефон: «Если б он не пропал, я бы просто включила запись». (**1920е**: напомним о работе фонографа, с которого, однако же, пропал цилиндр с записью). Какую бы форму ни приняла запись — она находится с прочими украденными вещами в сумке, о которой пойдёт речь ниже.

Шаг третий требует предъявления начертанного Жёлтого знака... и смерти человека.

Кладовая

В ходе обыска кофейни сыщики обнаружат запертую кладовку. Проверка **Слуха** подтвердит,

что внутри кто-то прячется. Дверь легко взломать или выбить. За ней — Софи МакКендрик, делающая вид, что пережила страшное потрясение и не понимает, что происходит. **Психология** покажет, что она что-то скрывает. Будучи найденной, она постарается вести себя тихо, незаметно саботируя попытки вернуться на Землю.

Сумка

В ходе осмотра кофейни сыщики заметят, что стеклянные двери, ведущие на веранду к озеру, отперты и распахнуты. На полпути от дверей к краю пирса (врезающегося в тёмное, туманное озеро Хали) лежит хозяйственная сумка с логотипом «Лэйксайда». Внутри неё — пропавшие у сыщиков вещи: оружие и электронные устройства (**1920-е**: цилиндры с записями выступлений). Её специально положили на видное место, чтобы она работала приманкой.

На взятие сумки нужно три раунда: подойти или подбежать, взять её, затем вбежать обратно. Существо, таящееся в озере, алчно поджидает того, кто решится на это. На смельчака обрушатся огромные щупальца с зазубренными присосками; они попытаются схватить и утащить сыщика в озеро. В первый раунд атакует одно щупальце, во второе — два, в третье — три и так далее. Каждое щупальце атакует, пока не получит 6 пунктов урона, после чего отступает; если все цели укрылись в кофейне, щупальца также скроются. Одного сыщика могут атаковать не более трёх щупалец. Схваченный будет утащен под воду и начнёт захлёбываться, если удушение не убьёт его раньше.

Предательство

Если сыщики во всём разберутся и начнут проводить контрритуал, Софи сделает свой ход. Если револьвер ещё при ней, она откроет огонь по сыщику, делающему ритуальные действия (читающему «Песню» и т. п.). Если оружие у неё отобрали, она попытается взять большой нож с кухни. Она может попытаться протянуть время, пока посетители не начнут мутировать и атаковать сыщиков (её они не тронут, видя в ней своего, хотя и повиноваться ей тоже не будут).

Обращение ритуала

Когда ритуал начнётся, вместе с ним начнутся и странности. Во время чтения «Песни Кассильды» реальность начнёт словно бороться сама с собой; изменённые предметы будут то возвращаться в исходное состояние, то снова меняться. Всё словно размыто, земля содрогается, вспышки света и искры в воздухе; порывы ветра едва не выбивают стёкла.

Во время чтения заклинания и начертания Жёлтого Знака дверь с треском распахивается внутрь и туман заполняет комнату. Сгорбленный человек ковыляющей походкой входит внутрь. Он издаёт крик на неземном наречии, одна его рука указывает на сыщиков, в другой — развёрнутый свиток. Когда песнопение завершается... взмах рукой, яркий свет и полная тьма начинают сменять друг друга. Пока делятся эти стробоскопические вспышки, сгорбленная фигура исчезает и сменяется высоким силуэтом в бледной маске и развевающихся грязно-жёлтых лохмотьях. Прибыл Король в Жёлтом, и перед тем, как будет совершено жертвоприношение, он снимет маску. Все, кто станет этому свидетелем, вынуждены будут пройти проверку **Рассудка** (1d2/1d10).

Жертвоприношение

Кто-то должен умереть, чтобы заклинание обрело силу. Это может быть один из мутировавших и безумных (или ещё нет) гостей кофейни или Софи Маккендрик, если, конечно, кто-нибудь из них дожил до финиша. Если же не осталось никого, одному из сыщиков придётся отдать жизнь, чтобы остальные могли спастись. Без жертвы ритуал оборвётся и всё останется в Каркозе. Когда жертва будет принесена, искажение реальности окончательно перегрузит восприятие сыщиков и они лишатся сознания.

Возвращение на Землю

Сыщики придут в себя посреди прибывающей воды и в полном замешательстве. Вода наполняет «Лэйксайд», который теперь находится в семи метрах под гладью озера Джунипер, на дне озера. Побег из заливаемой водой кофейни должен оказаться хаотическим и полным паники, но реальной опасности для сыщиков это едва ли представляет... разве что кто-то из них серьезно ранен или не умеет плавать.

На месте, где раньше стоял «Лэйксайд», теперь лишь древние сосны и никто на Земле не вспомнит о существовании такой кофейни. Оказались ли сыщики в своей реальности, лишь слегка изменившейся? Или это параллельная временная линия, где могут обнаружиться и другие несоответствия с привычным сыщикам миром? Решать Хранителю.

Вернувшиеся на Землю сыщики получают +1d6 Рассудка. За каждого посетителя кофейни, пережившего приключение и вернувшегося с ними они получают еще 1d4 Рассудка.

Характеристики

Искажённые люди

СИЛ	80	ВЫН	80	ТЕЛ	65	ЛВК	35	ИНТ	-
НАР	-	МОЩ	50	ОБР	-	РАС	-	ПЗ	14
БКУ	+1d4	Компл	1	СКО	7	ПМ	10		

Бой

Ближний бой (драка) 30% (15/6)

Урон

1d6 + 1d4

Защита: 1 пункт (упругая шкура)

Потеря рассудка: 0/1 пунктов рассудка при виде искажённого человека.

Софи Маккендрик

СИЛ	50	ВЫН	60	ТЕЛ	50	ЛВК	65	ИНТ	60
НАР	60	МОЩ	45	ОБР	40	РАС	0	ПЗ	12
БКУ	0	Компл	0	СКО	8	ПМ	9		

Бой

Ближний бой (драка) 25% (12/5)

Пистолет .38 40% (20/8)

Уклонение 45% (22/9)

Урон

1d3

1d10

Навыки: Красноречие 55%, Скрытность 65%.

Щупальца из озера Хали

СИЛ	100	ВЫН	80	ТЕЛ	40	ЛВК	50	ИНТ	35
НАР	-	МОЩ	50	ОБР	-	РАС	-	ПЗ	12
БКУ	+1d4	Компл	2	СКО	9	ПМ	10		

Бой

Ближний бой (удушение) 50% (25/10)

Урон

1d6 + 1d4

Защита: 1 пункт (упругая шкура)

Потеря рассудка: 1/1d4 пунктов рассудка при виде Щупальца из озера.

Приложения и дополнения

Бьякхи

Наиболее естественные обитатели Каркозы из стандартного бестиария. 1-2 вполне могут оказаться достойной, но преодолимой даже для начинающих сыщиков угрозой, особенно когда они вернут себе огнестрельное оружие из сумки.

Представители этого вида, обитающего в далёких звёздных системах, часто служат Хастуру, Невыразимому, и могут быть призваны в ходе и для участия в различных ритуалах. Они состоят из обычной материи и уязвимы к оружию, в том числе к обычным пулям.

Бьякхи обитают в межзвёздном пространстве и не имеют какой-либо базы или гнездовья на Земле.

Будучи вызванным, бьякхи может исполнять те или иные команды призывающего, в том числе подставить ему свою могучую спину для полётов среди звёзд. В бою бьякхи пользуются когтями и мощными челюстями или обрушиваются на жертву всей тушей, нанося жестокие раны.

Особые силы

Полёт: могут летать в безвоздушном пространстве и нести на себе всадника — ему, однако же, нужна будет защита от космического вакуума и холода (её предоставляют заклинания и зелья, например, Космическая Брага).

Укус и захват: если этот манёвр успешен, то бьякхи вцепляется в жертву челюстями и начинает пить кровь. Каждый раунд, пока челюсти впиваются в жертву (включая и первый), кровопотеря приводит к потере 3d10 **СИЛ**; если характеристика упадёт до нуля, жертва погибает. Бьякхи, как правило, не ослабляет хватки, пока жертва не вырвется, преуспев во встречном броске **СИЛ**, или один из них не погибнет. Выжившая жертва восстанавливает 1d10+5 **СИЛ** в день по мере работы кроветворных функций организма (переливание крови может быть уместно при больших потерях). Бьякхи может одновременно удерживать только одну жертву.

Заклинания: любой бьякхи с вероятностью 40% знает 1d4 заклинаний. Они могут быть связаны с Хастуром и подвластными ему существами (напр. https://vk.com/@call_of_cthulhu_rpg-blednye-tancory-vladeteli-nevyrazimogo-i-otrody-hastura)



СИЛ	90 (5d6 x5)	ВЫН	50 (3d6 x5)	ТЕЛ	90 (5d6 x5)	ЛВК	67 (3d6+3 x5)	ИНТ	50 (3d6 x5)
НАР	-	МОЩ	50 (2d6 x5)	ОБР	-	РАС	-	ПЗ	14
БКУ	+1d6	Компл	2	СКО	5/16 (полёт)	ПМ	10		

Бой	2 атаки в раунд	Урон	
Ближний бой (драка)	55% (27/11)	1d6 + 1d6	
Укус и захват (манёвр)		1d6 ПЗ, 3d10 СИЛ (кровопотеря)	
Уклонение	33% (16/6)		

Защита: 2 пункта (толстая шкура, мех)

Навыки: Слух 50%, Внимание 50%

Потеря рассудка: 1/1d6 пунктов рассудка при виде бьякхи.

Жёлтый знак (заклинание)

Стоимость: 10 МОЩ, 1d8 рассудка

Время сотворения: 1+ час

Заклинание создаёт знак Короля в Жёлтом и состоит из двух частей. Первым делом с помощью обыденных инструментов (жёлтая краска, вышивальная нить или иной материал) заклинатель изображает отвратительный Жёлтый знак на выбранной поверхности. Знак не активен для завершения второй части ритуала (её можно отложить на неопределённое время) — в ходе этого этапа заклинатель насыщает Знак силой, полученной непосредственно от Хастура, и таким образом Знак навсегда обретает могущество.

Активный Жёлтый знак вызывает отвращение и тревогу у всех, кто его видит (проверка **Рассудка** 0/1d6). Знак выглядит извивающимся, мерцающим, пульсирующим, будто тянущимся к наблюдателю. Эффект этот длится всего мгновение, однако для наблюдателя ощущается значительно дольше, ему кажется, что все вокруг застыло, пока он созерцает ужасный символ.

Потерявший хоть один пункт Рассудка от вида Жёлтого знака проклят. В следующий раз, когда он уснёт, он должен пройти проверку Рассудка, и при провале на него обрушатся ужасные кошмары о Короле в Жёлтом, Каркозе и Хастуре (-1 пункт Рассудка). Так будет продолжаться каждую ночь, пока жертва либо не пройдёт проверку Рассудка, либо не лишится его окончательно. Повторное созерцание Жёлтого знака запустит процесс снова.

Если заклинание попытается сотворить кто-либо, не поклоняющийся Хастуру, на него обрушатся суровые последствия. Неверующий начнёт видеть Жёлтый знак повсюду, каждый раз теряя по 1 пункту рассудка, пока не превратится в безумца, дрожащую тень самого себя. Когда потери рассудка от этого процесса введут незадачливого заклинателя в бессрочное безумие (на это, как правило, уходит пара дней), он начнёт страдать от видений Короля в Жёлтом, вызывающих в нём желание призвать Короля и умолять о пощаде за использование Его знака всуе. Гуманный Хранитель может позволить бедняге совместную проверку **Рассудка** и **МОЩ** — в случае успеха он сумеет вырваться из пут проклятья. Со временем, впрочем, большинство навлёкших на себя его взгляд подчиняются его воле и становятся неизлечимо безумными, послушными марионетками.

«Король в Жёлтом» (книга Мифов)

Англ.яз.; переводчик неизвестен, ок.1895

Потеря рассудка: 1d10

Мифы Ктулху: +1/+4 %

Уровень Мифов: 15%

Время на полное изучение: 1 неделя

Заклинания: нет.

Оригинальная пьеса была написана на французском, но первое современное издание было изъято и уничтожено властями Третьей Республики вскоре после публикации. Текст представляет собой туманную по смыслу, подобную сну пьесу, пробуждающую в читателе (или зрителе) безумие. В отличие от остальных книг Мифов, читатель не может «не поверить» в то, что читает (см. об этой механике [здесь](#)). Творческие личности будут чувствовать побуждение вновь и вновь перечитывать пьесу. Если чтение приводит к безумию любого масштаба, оно должно так или иначе быть выстроено вокруг одержимости Каркозой и Королем в Жёлтом.

Автор книги остаётся неизвестным; многие приписывают пьесу [Кристоферу Марло](#) (1564–1593, автору «Доктора Фауста» и «Парижской резни»), имевшему репутацию дуэлянта, вольнодумца и даже колдуна. Марло также знаменит своей загадочной смертью: вскоре после допроса Марло по делу о неких «кошунственных бумагах», протоколов которого не сохранилось, некий Инграм Фризер ударил его ножом в голову над правым глазом, убив на месте.

Версия из кофейни может внушить читателю знание о том, как сотворить «Жёлтый Знак»

D10 событий в Каркозе

1. К пирсу кофейни внезапно пристаёт лодка с парусом, оборванным до лохмотьев и трепещущим на неосязаемом ветру. Сгорбленная фигура в грязных рваных одеждах говорит сыщикам, что может вывезти их из ловушки, в которой они оказались. На деле согласившихся ожидает леденящий тело и душу круиз по туманному озеру Хали. Когда в виду лодки покажется безлюдная, выглядящая по-земному пристань с тускло горящим в тумане жёлтым фонарём, сыщики могут решить, что дом уже близко... но через несколько мгновений они проснутся за столиками всё той же кофейни, пройдут проверку Рассудка (0/1d3) и поймут, что впустую потеряли несколько часов. Если сыщики не горят желанием отправляться в плавание, на это может согласиться кто-то из троих посетителей. В этом случае в самый неподходящий момент сыщики обнаружат за одним из столиков его тело, истлевшее, будто лишилось жизни уже много лет назад (1/1d4).

2. Сыщики, перебирающие книги, внезапно обнаруживают, что в который раз возвращаются к одним и тем же томам. Книги будто меняются местами, играя с ними в прятки; очередная полка оказывается полна тех же книг, что и предыдущая. Можно выйти из положения, выбрасывая просмотренные книги в озеро — в этом случае наваждение будет бессильно и рано или поздно удастся перебрать все книги. Может помочь и **Работа в библиотеке** — некая импровизированная система расстановки и каталогизации станет крупницей порядка, способной одолеть энтропию хаотического царства Каркозы.

3. Сыщики слышат крик о помощи. В озере у веранды барахтается один из посетителей кафе, исчезнувших при перемещении; он умоляет помочь ему и вытащить на сушу. На деле это иллюзия, наведённая обитателем озера, возможно, ещё не показавшим сыщикам свои щупальца. **Внимание** или **Психология** поможет сыщикам заметить что-то неестественное, неправильное в тонущем и преодолеть наваждение, увидев его истинный облик — одно из вышеупомянутых щупалец.

4. Слышен внезапный грохот с крыши. Люстры качаются. Истошный крик на высокой ноте, сродни одновременно птичьему клёкоту и стрекотанию насекомого, извещает о том, что новым зданием заинтересовались 1-2 бьякхи. Скоро они начнут ломиться в помещение через окна и двери.

5. На сыщика, вышедшего из кофейни, чтобы осмотреть местность или добраться до сумки с вещами, внезапно и тихо пикирует одинокий бьякхи. Сложная проверка **Слуха** или **Внимания** поможет ему среагировать на угрозу; для сторонних наблюдателей, если они смотрят в нужную сторону и желают предупредить, достаточно обычной проверки. Не сумевший уклониться будет схвачен, поднят в воздух и сброшен с высоты в 5-10 метров; куда он упадёт, решать Хранителю.

6. В помещении внезапно появляется десяток желтовато-призрачных фигур — напоминающих людей, но слишком высоких, с чуждыми, неправильными чертами лиц и в причудливых неземных одеяниях. Они словно разыгрывают некую безмолвную сцену, включающую обвинения друг друга в чем-то чудовищном, жесты агрессии, мольбы к кому-то незримому. Одна из фигур, оказавшаяся слишком близко к случайному сыщику, сливается с ним — и жертва, переливаясь зловещим призрачным светом, теряет над собой контроль и начинает играть соответствующую роль. Читавшие пьесу, несомненно, узнают в происходящем тот или иной её эпизод. Чтобы вырвать жертву из-под контроля, нужно применить к ней Психоанализ (воззав к чему-то глубинному в душе, заставив вспомнить себя), или насилие, включающее потерю пунктов здоровья (чтобы шок пробудил уснувшее сознание).

7. Сыщики слышат мужской голос, с удивлением обращающийся к ним. За одним из столиков сидит невеста откуда взявшийся мужчина в одежде Англии шестнадцатого столетия; его правый глаз вытек, над ним запёкшаяся рана от удара чем-то острым. (**История** и иные подходящие гуманитарные навыки, в том числе **Актёрство**, помогут опознать страну и эпоху, а при особом успехе — узнать самого Кристофера Марло, предполагаемого автора «Короля в Жёлтом»). Марло занят рукописью, он не обращает внимания на странный вид собеседников, его разум поглощён чем-то далёким, взгляд единственного глаза затуманен. Вскоре он начнёт раз за разом проговаривать первые две-три строки «Песни Кассильды», явно спотыкаясь на них, не в силах сочинить продолжение (возможно, ту самую строку-рефрен с упоминанием Каркозы). Если сыщики подскажут

ему правильную строку, он в восторге примет помощь и начнет писать, вскоре споткнувшись вновь. На третий раз подсказавший нужные слова сыщик и другие присутствующие ощутят, что вместе с ним их произносит незримый и оглушительный хор; диссонанс голосов настолько велик, что разум сыщиков едва выдерживает его (1/1d4). Дописав строку, Марло желтеет, кожа и плоть его начинают крошиться и осыпаться пылью с пожелтевшего скелета; на мгновение сыщикам покажется, что взвившиеся в воздух клочья желтизны напоминают кружащиеся вокруг тела лохмотья (и снова 1/1d4). Сыщики только что поучаствовали в написании проклятой пьесы, ставшей причиной их злоключений и ещё множества бед.

8. В окно стучит человек в современной сыщикам одежде, с интеллигентным лицом — однако одежда изорвана, а на лице гримаса безумия. Он просит впустить его — одиночество и отвержение его Короля сводит с ума, и он чувствует приближение гибели. Это не иллюзия — перед сыщиками Чарлз Картрайт, режиссёр, пытавшийся поставить проклятую пьесу в Бостоне, лишившийся рассудка в процессе и затянутый во врата Каркозы (персонаж одного из моих модулей). **Психология и Внимание** не найдут в нём ничего подозрительного (кроме необратимого безумия, конечно, впрочем, без агрессивных наклонностей). Если сыщики оставят его на улице, то рано или поздно увидят, как его утащит в озеро зловещий обитатель глубин или растерзают бьякхи (1/1d6 рассудка).

9. В ходе обыска кофейни сыщики находят кукольный домик, представляющий собой театр с раздвигающимся занавесом и тонкой работы декорациями в виде зловещих строений неземной архитектуры. На сцене — фигурки из пожелтевшего фарфра с подвижными деталями, подозрительно напоминающие сыщиков и остальных посетителей, переживших путешествие. Эксперименты могут показать, что между фигурками и их прототипами существует слабая симпатическая связь. Уколы булавкой будут ощущаться как сильная боль в соответствующей части тела; отломанная рука или нога вызовет серьезный перелом (1d6+2 повреждений и не функционирующая до полноценного лечения конечность); отломанная голова... оставим это на совести Хранителя и будем надеяться, что сыщики постараются не допустить попадания фигурок в руки Софи, да и своих невольных спутников.

10. Сыщики начинают находить повсюду маски. Дель арте, венецианские, тканевые полумаски, японские маски Кабуки, причудливые и нечеловеческие с точки зрения анатомии. В каждом ящике стола, за каждой стопкой книг, даже у себя в карманах. С течением времени каждая такая находка будет вызывать в нашедшем трудно подавляемое (**МОЩ**) желание надеть на себя находку. Что произойдёт с не сумевшим одолеть соблазн — решать Хранителю; одержимость, аналогичная п.6 — самый очевидный вариант.

D10 мотиваций и «непростых» черт для трех попутчиков сыщиков

1. Персонаж жаждет заполучить книгу с пьесой и увезти её из «Лэйксайда»
2. Персонаж желает убить одного из двух других (или даже кого-то из сыщиков) — это месть за причинённое в прошлом горе. Он приехал в «Лэйксайд» именно для того, чтобы улучить подходящий момент для убийства.
3. У персонажа острая фобия: он не выносит прикосновений и близких контактов с другими людьми из-за полученной много лет назад психологической травмы.
4. Персонаж тайно влюблён в одного из двух других. Он будет фанатично защищать его и не допустит, чтобы ему причинили хоть какой-то вред.
5. Персонаж быстро отыщет в кофейне спрятанные запасы алкоголя (или воспользуется собственной объёмистой флягой) и напьётся до совершенно невменяемого состояния, создавая этим множество проблем и раздражая остальных.
6. В прошлом этого персонажа — жестокая трагедия, включающая гибель нескольких человек; в этом он винит себя. Он будет безрассудно пытаться найти искупление, а возможно, и смерть.
7. Персонаж — параноик, агрессивно подозревающий всех вокруг в случившемся.
8. Персонаж — беззащитен и труслив, в любой тревожной ситуации он будет паниковать и требовать защиты.



9. Персонаж — пироман. Он будет постоянно щёлкать зажигалкой, требовать сжечь любой потенциально опасный предмет. А если зажигалку у него отберут, в самый «подходящий» момент он достанет ещё одну, спрятанную.

10. Персонаж — kleptomан. С помощью неслабой **Ловкости рук** он постепенно будет избавлять сыщиков от важных для них мелочей.

