

Чулки возле печки развешены в ряд

Марк Харт

Оригинальный текст сценария («Hung by the Chimney with Care»)

доступен по ссылке [в блоге компании Petersen Games](#)

где опубликован по лицензии Chaosium Inc.

Перевод на русский язык — Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

Вступление

Срочная телеграмма от старого друга призывает сыщиков в город на Среднем Западе США, где обнаружился след украденной книги — одного из томов «Откровений Гла'аки». Прибыв туда, сыщики обнаруживают, что кто-то уже призвал с его помощью нечто тёмное, опасное и алчное...

Сценарий предназначен для 2-4 сыщиков. События его происходят под Рождество любого из 1920-х годов, но Хранитель может без особых усилий переместить действие и в другую эпоху, и в любой удобный для его нужд город.

Начинается сценарий с получения сыщиками телеграммы от библиотекаря Чикагского университета, Натаниэля Пьемонта.

Информация для Хранителя

Натаниэль Пьемонт, библиотекарь, сотрудник Чикагского университета, несколько месяцев назад обнаружил пропажу тома «Откровений Гла'аки» из охраняемого архива. Проведя небольшое расследование, он сумел проследить исчезнувшую книгу до небольшого города на Среднем Западе. Живущий там антиквар Уинстон Спэйс либо украл книгу, либо получил её от настоящего вора. В любом случае, книга слишком опасна, чтобы оставаться в руках Спэйса.

К несчастью, на жителей городка уже обрушились беды. За прошедшую неделю четверо горожан были убиты, а трое — исчезли; город наполняется страхом и унынием, а между тем приближается Рождество. Ужасные детали убийств говорят о том, что либо Спэйс, либо кто-то ещё воспользовался «Откровениями» и выпустил на волю нечто зловещее и противоестественное. Обеспокоенный, нуждающийся в поддержке Пьемонт отправляет сыщикам телеграмму, где просит помочь вернуть книгу и предотвратить дальнейшие убийства.

Беды начались с самого появления у Спэйса двенадцатого тома «Откровений Гла'аки». Три недели назад он продемонстрировал книгу членам местной организации под названием «Общество Торо» (исповедующих философию «бери от жизни всё»). «Общество» обнаружило под обложкой книги могущественные тайны и, что хуже всего, сумело призвать Великого Древнего, И'Голонака. Телом-носителем для него послужил (против своей воли) местный житель Эдмунд Льюис. Ужасное существо было готово обучать членов «Торо» тёмным и опасным колдовским тайнам в обмен на насыщение.

Однако на прошлой неделе Спэйс наконец привёл в действие собственный тайный план. Он предложил И'Голонаку стать его жрецом; согласившись на это, существо начало похищать и пожирать других членов «Торо». К настоящему времени в живых (кроме Спэйса) остался только один из них. Когда И'Голонак заполучит и его, Уинстон Спэйс получит в награду секреты ещё более устрашающей магии и станет практически бессмертным. После обретения такого могущества он собирается основать полноценный культ Великого Древнего с собой во главе.

И'Голонак

Любой Великий Древний несёт угрозу жизни и рассудку человеческих существ, но опасность И'Голонака исключительна и вездесуща. В отличие от других Древних, он целенаправленно ищет контакта с людьми и способен говорить с ними на их языке. Хуже всего то, что любой несчастный может призвать И'Голонака, просто произнеся его имя или прочитав его в «Откровениях Гла'аки». Люди для И'Голонака делятся на две категории: те, кто может служить ему в качестве жрецов и рядовых сектантов... и те, кто может утолить его голод своей плотью.

Мольба о помощи

Сыщики получают телеграмму от старого соратника за несколько дней до Рождества. Библиотекарь Чикагского университета Натан Пьемонт в прошлом не раз предоставлял сыщикам информацию и поддержку. В прошлый раз он упоминал об исчезновении опасной книги Мифов — «Откровений Глааки». Вот текст телеграммы:



PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WELLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL=Day Letter

NM=Night Message

NL=Night Letter

LCO=Deferred Cable

NLT=Cable Night Letter

WLT=Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

СРОЧНО НУЖНА ПОМОЩЬ= ВЫСЛЕДИЛ УКРАДЕННЫЙ ИЗ БИБЛИОТЕКИ ДВЕНАДЦАТЫЙ ТОМ
ОТКРОВЕНИЙ БУДУ ЖДАТЬ ЗІЗ НОМЕРЕ ОТЕЛЯ ДАНХЭМ ЗАВТРА ВЕЧЕРОМ=
ЧЕТВЕРО УБИТЫ, ТРОЕ ПРОПАЛО ЗА МИНУВШЮ НЕДЕЛЮ ПОМОГИТЕ ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ
СМЕРТИ НЕ ДОПУСТИТЬ КАТАСТРОФЫ=
СТРАШНОЕ СЛУЧИТСЯ В РОЖДЕСТВО ЕСЛИ НЕ ПОТОРОПИМСЯ=
НАТАН ДЖ ПЬЕМОНТ

Хмурый сочельник

Сыщики прибывают в город утром накануне Рождества. Проходя по главной улице, они видят характерные рождественские украшения, яркие витрины и венки из остролиста; табличка на окне универмага обещает детям встречу с Санта-Клаусом... но кто-то написал поверх неё по диагонали «Отменено». Жители города подавлены. На улицах почти нет людей и машин, в магазинах — ни следа предпраздничной суматохи. Редкий, но не прекращающийся снег постепенно укрывает улицы.

Полицейский автомобиль начнёт следовать за сыщиками, как только они придут в город. Когда они доберутся до отеля «Данхэм», машина медленно проедет мимо; полицейский за рулём окинет взглядом сыщиков.

Встреча в отеле

Отель «Данхэм» находится на главной улице города. Он пребывает в упадке, здание явно нуждается в ремонте. Портье озабочен чем-то своим и нервничает, когда сыщики подходят к нему. На дверях лифта висит табличка «Не работает».

Успешная проверка **Внимания** позволит сыщикам заметить небольшие, ещё свежие, пятна крови на выцветшем ковре рядом с лифтом (если сыщики сами заявят, что осматривают ковёр, то проверка не требуется). В ответ на вопросы о мистере Пьемонте или пятнах крови портье бледнеет и начинает бормотать что-то, заикаясь. Успешное **Запугивание** или **Убеждение** вынудит его рассказать, как примерно час назад в гостиницу пришли двое мужчин и спросили, в каком номере проживает Пьемонт. Десять минут спустя они спустились в холл на лифте вместе с Пьемонтом, поддерживая его с обеих сторон. У Пьемонта был разбит нос, на щеке порез, а на лбу — кровь. Его препроводили на улицу, усадили в поджидающую машину (не полицейскую) и увезли. Портье не знает этих двоих, но сможет описать, что один из них размахивал чем-то вроде удостоверения или значка, а у другого был тонкий, но заметный шрам на лбу.

Дверь в номер 313 сыщики найдут открытой. На полу валяются ящики комода, постельное бельё и матрасы перевернуты. Кто-то обыскивал багаж Пьемонта и разбросал его пожитки по всей комнате. В углу — стул, на котором заметны свежие пятна крови.

Рядом с кроватью лежит кожаный портфель с монограммой «NGP», под ним — груда бумаг. Среди них — заметки, которые Пьемонт делал за время пребывания в городе, в том числе адреса двух из четырёх жертв недавних убийств. На одном из листков на скорую руку записано: «Билли Латэм — сын Роберта. Был в тот вечер — что он видел?» На другой стороне того же листка — перечёркнутое «Зайти на почту, открытка, день рождения мамы». Сыщикам известно, что мать Пьемонта скончалась много лет назад. Эта улика должна подсказать им, что стоит посетить местную почту.

И наконец, успешная проверка **Внимания** позволит заметить под кроватью небольшой ключик от абонентского ящика в местном почтовом отделении (если сыщики заявляют детальный обыск или целенаправленно решают проверить, нет ли чего-то под кроватью — проверка не нужна).

Начало расследования

Вот несколько направлений поиска и мест, которые могут решить посетить сыщики, основываясь на полученной информации:

- Посетить почту, чтобы найти и открыть абонентский ящик найденным ключом.
- Пролистать номера местной газеты, чтобы узнать подробности о недавних убийствах и

исчезновениях.

- Найти дом Латэмов (где произошло одно из убийств) и упомянутого в записке Билли Латэма. Сыщики могут решить посетить и другие места, где происходили убийства.
- Посетить полицейский участок и распросить об убийствах и исчезновениях.
- Пройтись по местным магазинам и конторам и пособирать слухи.

Почта

Ключом, найденным сыщиками, можно открыть ячейку под номером 6. В ней находятся свёрнутые в рулон бумаги в картонном тубусе. Почерк принадлежит Пьемонту. Текст описывает ритуал под названием «Изгнание Совратителя» (см. описание заклинания в конце сценария). Когда Пьемонт понял, что за ним следят, он решил спрятать описание ритуала в почтовой ячейке. Успешная проверка **Мифов Ктулху** подскажет, что текст представляет собой выписки из двенадцатого тома «Откровений Гла'аки», а титул «совратитель» может относиться к И'Голонаку, одному из самых опасных Великих Древних.

На стене почтового отделения — пять плакатов «Пропал человек». Три плаката относятся к недавно пропавшим: доктор Энтони Кларк, его жена Мира и шериф Клайд Хупер. На четвёртом плакате дородный мужчина средних лет с густой седой бородой — Эдмунд Льюис, пропавший три недели назад. На последнем, самом старом, горожан просят сообщить информацию о местонахождении отца Байрона Хармона, священника церкви Св.Марка, пропавшего ещё год назад.

Если сыщики не нашли ключ в гостиничном номере, но решили расспросить работницу почты, Мэйбл — она расскажет, что помнит Пьемонта («такой милый, скромный, тихий») и что он арендовал на месяц абонентский ящик №6. Чтобы убедить её открыть ячейку, потребуется трудная проверка **Красноречия** или **Запугивания**. Если сыщики угрожали Мэйбл, они сообщат об этом в полицию, как только сыщики покинут почту. Сыщики также могут решить проникнуть в почтовое отделение после его закрытия, чтобы взломать ящик №6.

Редакция газеты

Здесь мрачно и угрюмо. Единственная, кого встретят сыщики — Уинифред Обри (Уин), журналист и фотограф, которую немало удивит их визит.

В «газетном морге» можно найти все недавние статьи об интересующих сыщиков происшествиях. Обри согласится помочь, но забросает сыщиков вопросами: кто они, что привело их в город, почему они интересуются убийствами... Какую бы «легенду» не придумали себе сыщики, успешная проверка **Психологии** подскажет, что Обри не слишком верит им — у неё чутьё на хорошую историю и она уверена, что сыщики знают больше, чем говорят.

Проведя час в редакции, сыщики соберут следующие данные:

- Убийства происходили в течение последней недели с интервалом в один день. Исчезновения несколько труднее датировать точно; сообщали о них в течение последних двух недель.

- Убитые в хронологическом порядке: бухгалтер Сара Скотт, член городского совета Дарвин Тэлбот, банковский служащий Дэйвис Григгс, адвокат Роберт Латэм.

- Пропавшие: врач Энтони Кларк; его жена, бухгалтер Мира Кларк; шериф округа Клайд Хупер.

- Все убийства произошли глубокой ночью в домах жертв. Следов взлома нет. Убийства были чрезвычайно жестокими, раны жертв напоминали следы нападения крупного зверя.

- Надёжных свидетелей нет. Если потребовать подробностей у Обри, проявив **Убеждение**, она расскажет, что единственный, кто хоть что-то видел — это Билли, девятилетний сын Роберта

Латэма. Однако полицейские описывают его показания как «дикие выдумки и детские фантазии».

Если сыщики решат углубиться в газетный архив и пройдут проверку **Работы в библиотеке**, то обнаружат связь между большинством жертв: так, на фотографии благотворительного мероприятия в городской больнице изображены Латэм, Григгс, Тэлбот и доктор Кларк — они пожертвовали значительные суммы больнице от имени «Общества Торо». На том же фото фигурируют ещё двое: Уинстон Спэйс, владелец антикварного магазина, и Джордж Хаглунд, адвокат, работавший вместе с Робертом Латэмом.

Обри мало что знает об Обществе Торо — она полагает, что это нечто вроде тайного клуба «для своих», куда принимают только по приглашениям.

Если сыщики будут говорить о своих целях хоть насколько-то правдиво (расследование убийств, попытка найти взаимосвязь, поиски убийцы), Обри покажет им фотографию, которую добыла через друга, работающего в морге. На ней видны ранения одной из жертв — десяток крупных следов укусов по всему телу. Хранитель может решить дать сыщикам возможность заполучить фото и другими средствами (**Убеждение, Психология**).

В ходе посещения редакции сыщики могут заметить те же пять плакатов о розыске пропавших, что висят и на почте. Наблюдательный сыщик заметит, что четверым пропавшим было посвящено несколько статей, однако об Эдмунде Льюисе не было никаких упоминаний. Обри, услышав об этом, робко сообщит, что владелец газеты, Карлтон Бэнкс, наотрез отказывается считать Льюиса пропавшим.

Мистер Льюис сражался на Великой Войне и вернулся оттуда израненным как телесно, так и душевно. Единственная работа, которую с той поры ему удавалось найти — роль Санта-Клауса в местном универмаге каждое Рождество. Даже полиция приложила к поиску Льюиса лишь минимальные усилия. Если сыщики решат поискать в газетах последние упоминания о Льюисе в контексте его «работы», то успешная проверка **Работы в библиотеке** позволит им найти фотографию и небольшую статью о благотворительном мероприятии в местной больнице. Фото снято в тот же вечер, что и изображающее членов «Общества Торо». Льюис в костюме Санты запечатлён вместе с Робертом Латэмом и Джорджем Хаглундом (адвокаты с общей практикой). Успешная проверка **Психологии** при осмотре фотографии укажет, что улыбки адвокатов натянуты и фальшивы, а их язык тела говорит о презрении к Льюису.

Сыщики могут вернуться в редакцию и позже, например, решив поискать дополнительную информацию об Обществе Торо и его членах. Успешная проверка **Бухгалтерского дела**, например, позволит понять, что для всех членов Торо, кроме Спэйса, минувший год был успешным в финансовом плане, тогда как антикварному магазину едва удаётся держаться на плаву.

Места преступлений

Сыщики могут посетить одно, несколько или все четыре. Адреса можно добыть в редакции газеты или, при некотором успехе, в полиции.

Последнее убийство произошло в доме Латэмов. Большой трёхэтажный дом стоит на окраине города, в конце извилистой дороги; вокруг дома — густой лес. Вдова покойного, Мэри, не изъявит особого желания общаться с сыщиками — если только поверит, что они из полиции или иным образом представляют закон (фальшивые удостоверения и успешное **Убеждение** или **Угроза** могут помочь).

На деле Мэри Латэм, как и жёны остальных жертв, мало что может рассказать сыщикам, и их истории в целом перекликаются. Каждая из них слышала шум среди ночи — словно что-то скреблось по крыше. В каждом случае муж вставал с постели и спускался вниз, чтобы выяснить, что происходит. Спустя некоторое время тишину разрывал душераздирающий вопль.

Картина места преступления одинакова во всех четырёх случаях. Следов взлома нет. Тела были найдены в гостиной или рядом с ней, изорванные и израненные — но крови было на удивление мало. Пол возле камина покрыт сажой, сажу обнаружили и на телах жертв. Латэм же и вовсе свисал головой вниз с каминной полки, словно чулок для рождественских подарков.

Посещая дом Латэмов, сыщики могут пожелать поговорить с Билли Латэмом, чтобы выяснить, видел ли он убийство отца или ещё что-то примечательное в ту ночь. Но мальчика нет дома — мать отправила его на пару недель к своей сестре в другой город. Если сыщики спросят её, что рассказывал сын, она только отмахнётся — полиция расспрашивала Билли, но сочла его историю ночным кошмаром или болезненной реакцией на гибель отца. Мэри расскажет всё лишь под действием **Запугивания** или **Убеждения**; можно уговорить её раскрыться и с помощью **Психологии**. Если разговор не задался, её можно попробовать отвлечь, чтобы кто-нибудь из сыщиков осмотрел спальню Билли в поисках улики.

Если сыщики посетят дома нескольких убитых, то заметят нечто общее — в каждом есть фотографии, памятные таблички и грамоты, относящиеся к «Обществу Торо». Среди них и та, которую можно найти в газетном архиве. Лишь двое из изображённых на фото людей всё ещё живы — Уинстон Спэйс и Джордж Хаглунд.

Лучше один раз увидеть...

Если сыщики убедят миссис Латэм поделиться рассказом Билли или обыщут его комнату, то у них в руках окажется рисунок мальчика. На нём нечто, явившееся из ночного кошмара: огромный Санта-Клаус в привычном костюме, красном с белой опушкой... но без головы. За плечом у него пухлый мешок. Что-то красное капает с него, оставляя след из капель. Красные капли падают и с рук Санты. Успешная проверка **Мифов Ктулху** позволит предположить, что рисунок изображает И'Голонака, Великого Древнего, столь опасного, что одно прочтение или произнесение этого имени способно привлечь его внимание. Успех, конечно, подскажет и то, что И'Голонак неоднократно упоминается в двенадцатом томе «Откровений Гла'аки».

Полиция

Сыщики могут решить зайти в полицейский участок — храбрая, но рискованная попытка добыть нужные сведения. Впрочем, даже те, кто решит не делать этого, с высокой вероятностью привлекут внимание полиции.

Произошедшие убийства и исчезновения всколыхнули город — столько кровопролития он не видел за последние пятьдесят лет. Все на пределе: встревожены, напуганы и подозрительно относятся к чужакам. Любой приезжий сразу попадает «на карандаш» к полиции. За сыщиками могут наблюдать, а могут остановить и потребовать объяснить свои действия. Особенно выводит полицейских из себя исчезновение Клайда Хупера, шерифа округа. Хэнк Эриксон, старший офицер, чувствует, что происходит нечто за пределами его возможностей, и крайне раздосадован от неспособности раскрыть случившиеся преступления, не говоря уже о предотвращении вероятных новых. При первой встрече он проявит агрессию, раздражение и нетерпение. В сыщиках и вообще любых посторонних он видит угрозу, даже если не может ничего вменить им в вину.

Когда сыщики начнут разносить что бы то ни было на местах преступлений, задавать неприятные вопросы и вообще создавать неудобства жителям города, полиция попытается найти их и допросить. По мере продвижения сценария Хранитель может использовать это для того, чтобы подгонять сыщиков и оживлять события. Если сыщики позволят задержать себя и доставить в участок, то им будет довольно затруднительно убедить полицейских в своей невиновности и, вполне вероятно, придётся провести какое-то время в камере.

Сыщику, служащему в полиции или служившему ранее в армии (особенно ветерану Великой войны), проще всего будет убедить Эриксона прислушаться к нему, а не молча запереть в камере до выяснения обстоятельств: поможет проверка **Красноречия, Убеждения** или **Психологии**. Без упомянутых преимуществ уровень проверки повышается до трудного. Кроме того, качественные, пусть и поддельные, документы могут позволить сыщикам сыграть роль сотрудников правоохранительных органов или правительственных агентов, присланных в город расследовать происходящее.

Если сыщикам удастся завоевать шаткое доверие Эриксона, он может дать им доступ к материалам по делу: имена и места работы жертв, фото их тел. Эриксон скажет, что маленький мальчик, Билли Латэм, вероятно, присутствовал при последнем убийстве, но историю Билли он отмечает как совершенно невероятную. В подтверждение своих слов Эриксон опишет рисунок мальчика — «кошмарную фантазию». Хотя в газетах и писали обратное, Эриксон отвергнет возможность совершения убийств животным — вскрытие совершенно исключило эту версию, но полиция пока не может объяснить, кто и почему лишил жертв жизни.

Сыщики также узнают, что полиция наблюдала за Натаниэлем Пьемонтом — он вызывал у них интерес не в последнюю очередь потому, что убийства начались после его приезда в город. Его внезапное исчезновение только усугубило подозрения о причастности его к преступлениям.

Если сыщики спросят о человеке со шрамом на лбу, полицейские скажут, что такой работает в антикварном магазине Уинстона Спэйса. Он не местный и полиция допрашивала его, но у него было твёрдое алиби на время каждого из четырёх убийств.

Доверившись сыщикам, Эриксон раскроет и ещё кое-какие факты. После того, как Пэйсли Льюис подала заявление о пропаже отца, полиция начала его поиски, однако вскоре несколько влиятельных людей (в том числе член городского совета Дарвин Тэлбот и адвокат Роберт Латэм) убедили Эриксона не тратить слишком много времени и ресурсов на поиски Льюиса — он, дескать, просто отлёживается где-нибудь после очередного обострения душевной хвори и вскоре непременно объявится.

Прогулка по городу

Сыщики могут решить, что кому-нибудь стоит погулять по городу, посещая магазины и конторы и слушая, о чём говорят жители. Проведя таким образом два часа, сыщики выяснят следующее:

- Жители города (особенно дети) грустят из-за того, что в этом году Санта не придёт. Взрослые упоминают, что пропал некий Эдмунд... но кажется, никого это особенно не тревожит и не удивляет. Некоторые называют его «бедный мистер Льюис» и упоминают, что он вернулся с войны «другим».
- У пропавшего Льюиса есть взрослая дочь по имени Пэйсли, которая не оставляет попыток отыскать отца. Она часто проходит по главной улице, расклеивает объявления и расспрашивает, не видел ли кто её папу.
- Один из жителей города доставлял что-то в магазин «Реликвии былого» и наткнулся там на пару странных незнакомцев, явно не местных, разговаривающих с владельцем.
- Раздражённый владелец магазина жалуется, что его адвокат в последнее время «прячется в собственном доме» и не является к себе в контору.
- То тут, то там горожане вполголоса обсуждают недавние убийства и исчезновения; все они поражены и испуганы, у каждого наготове теория о том, кто причастен к преступлениям.
- Особенно тревожит всех исчезновение шерифа Хупера. Он пропал уже две недели назад.
- Некоторые жалуются, что местной газете не следует публиковать столько статей об убийствах, да ещё и с отвратительными подробностями. Особенно их раздражает некая «Уин», слишком уж любопытная и бесцеремонная журналистка.

Засада

Расследование сыщиков рано или поздно привлечёт внимание Уинстона Спэйса, который косвенно в ответе за недавние кошмарные преступления. Он не знает, кто такие сыщики и что им нужно, но сочтёт целесообразным устранить возможную угрозу. Для этого он поручит трем наёмным бандитам (один из которых участвовал в похищении Натаниэля Пьемонта из гостиницы) избавиться от сыщиков.

Нападение может состояться где угодно, хотя бандиты предпочтут не слишком людное место. Они могут поджидать сыщиков в их гостиничном номере; могут подстеречь на дороге неподалеку от дома Латэмов или напасть в ходе посещения редакции. Преступники вооружены пистолетами и при необходимости откроют огонь, но предпочли бы ограничиться ножами и дубинками, чтобы обойтись без лишнего шума.

Если им не удастся убить сыщиков или запугать их, бандиты употребят все усилия, чтобы скрыться. Они работают на Спэйса и отчитываются перед ним, но достаточно разумны, чтобы не бежать к нему в магазин сразу после неудачного нападения.

Если сыщикам удастся задержать кого-то из бандитов, они откажутся рассказывать что бы то ни было. Но трудная проверка **Запугивания** произведёт на одного из задержанных достаточное впечатление, чтобы он признался, что работает на Уинстона Спэйса уже около месяца. Если в ходе допроса кому-то из сыщиков удастся пройти проверку **Психологии**, то сложность **Запугивания** понижается до обычной. О связи Спэйса с похищенным томом «Откровений», И'Голонаке и иных относящихся к Мифам вещах никто из бандитов ничего не знает. Тем не менее они в курсе, что члены Общества Торо каждую неделю собираются в подвале антикварного магазина. Они не знают, кто и почему совершил недавние убийства, но подозревают, что Спэйс или Хэглунд имеют к ним какое-то отношение.

И наконец, задержанный (и запуганный) бандит признается, что они похитили Натаниэля Пьемонта из гостиницы, одурманив хлороформом, и перевезли в подвал антикварного магазина. Насколько им известно, он всё ещё там — связанный и с кляпом во рту.

Сохраняем темп расследования

Всегда есть вероятность, что сыщики упустят те или иные улики или не сумеют сопоставить найденные. Это может завести игроков в тупик и огорчить. Хранитель при необходимости всегда может ввести в историю сцену-другую, чтобы дать сыщикам дополнительную возможность разобраться в происходящем.

Например, один из бандитов, ответственных за похищение Пьемонта (описанный портье как человек со шрамом на лбу) может зайти в антикварный магазин, когда сыщики будут выходить из него. Можно также столкнуть сыщиков с Пэйсли Льюис, дочерью пропавшего Эдмунда Льюиса, местного Санта-Клауса. Пэйсли может быть уверена, что двое адвокатов — Латэм и Хэглунд — последние, кто видел её отца перед исчезновением.

Наконец, Хранитель может использовать полицейских так, что создавая препятствия для сыщиков, они в то же время невольно предоставят им новые улики. Патрульная машина может припарковаться у дома Джорджа Хэглунда, чтобы наблюдать за ним; сыщиков могут доставить в участок для допроса одновременно с чужаками, работающими у Уинстона Спэйса.

Дальнейшие шаги

Когда сыщики свяжут убитых с «Обществом Торо», они поймут, что в живых осталось лишь двое его членов. Если убийца устроил охоту на членов клуба, то эти двое — очевидные

следующие цели.

Первый из них, адвокат Джордж Хэглунд, всё время проводит дома и уже две недели не появляется у себя в конторе. Второй, Уинстон Спэйс — владелец антикварного магазина под названием «Реликвии былого».

Сыщики могут попытаться предупредить одного или обоих об угрозе — хотя бы для того, чтобы посмотреть на их реакцию. Возможно, они решат следить за домами Хэглунда и Спэйса в надежде заметить убийцу. Судя по ритму предыдущих нападений, убийца нанесёт удар сегодня ночью — в канун Рождества.

«Реликвии былого»

Сыщики могут решить нанести визит в лавку Уинстона Спэйса, как только узнают об «Обществе Торо» и о том, что один из оставшихся в живых его членов владеет антикварным магазином.

«Реликвии» расположена в большом кирпичном доме через дорогу от церкви Св.Марка. В витрине видна мебель в деревенском стиле и иные предметы конца 19-го столетия. Внутри всё пропахло пылью и плесенью. Единственное освещение (кроме света из окон) — тусклая электрическая лампочка. Всё уставлено старинной мебелью и другими диковинами. Мужчина средних лет стоит за стойкой и перелистывает книгу. Покупателей он поприветствует радушной улыбкой и предложит стакачик белого вина в качестве приветствия.

В магазине нет ничего необычного или странного. Осмотрев помещение, сыщики заметят в задней его части крепкую дверь с навесным замком. Если мистер Спэйс присутствует при этом, то успешная проверка **Внимания** подскажет, что он пытается выглядеть беззаботно, но внимательно наблюдает за сыщиками.

На заднем дворе магазина припаркован грузовик и видны наклонные двери на уровне земли, ведущие в подвал. Они заперты и закрыты на засов изнутри. Есть и дверь, ведущая в заднюю часть самого магазина — в рабочие часы она отперта.

Если сыщики установят за магазином наблюдение, то смогут заметить, как наёмные бандиты Спэйса подъедут на своей машине и припаркуются на заднем дворе.

Дом Хэглунда

Джордж Хэглунд живёт вместе с женой и сыном во внушительном двухэтажном особняке на окраине города. Особняк стоит на холме и свысока смотрит на соседские дома. Вокруг десяток сосен.

Если сыщики попытаются добиться личной встречи с Хэглундом, его жена скажет, что он принимает только клиентов по предварительной договорённости — и определённно не в Сочельник или Рождество. Сыщики могут попытаться так или иначе ввести её в заблуждение, в том числе **Убедив** или **Запугав** (во втором случае она сообщит об этом в полицию, как только сыщики покинут дом). С другой стороны, если сыщики просто спросят миссис Хэглунд о здоровье её мужа, она поделится своими тревогами: Джордж потрясен недавними событиями и, по сути, не в себе. Успешная проверка **Психологии** покажет, что она действительно испугана и встревожена недавними странностями в поведении мужа.

Если сыщики сумеют встретиться с Хэглундом у него в домашнем кабинете, то обнаружат его бледным, вспотевшим и взволнованным. Ещё более адвоката встревожит появление незнакомцев — он успокоится и сможет вести нормальную беседу лишь при успешном применении **Психологии**, **Красноречия** или **Убеждения**.

Без всяких проверок можно понять, что поведение Хэглунда куда больше связано со страхом за собственную жизнь, чем с переживаниями из-за смерти делового партнёра — он опасается,

что убийца вскоре придёт по его душу. Даже если сыщики ещё не знают о связи Хэглунда с «Обществом Торо» (что маловероятно), Хэглунд будет полагать, что им что-то известно.

На вопросы об Уинстоне Спэйсе Хэглунд будет отвечать уклончиво. Он заявит, что не слишком хорошо знаком с ним и они не часто общаются (то и другое — ложь).

В доме Хэглунда, как и у других жертв, можно найти свидетельства его членства в «Обществе Торо»; на стене в кабинете висит фотография его вместе с остальными.

Сыщики могут потребовать от Хэглунда информации о том, чем занималось «Общество» в последние три недели. Он откажется обсуждать эту тему, если только сыщики не перейдут к прямым угрозам (**Запугивание**), тогда как трудная проверка **Психологии** подскажет, как довести его до слёз и истеричной исповеди. В обоих случаях он поведает, как на последнем собрании Общества они воспользовались «той странной книгой», чтобы призвать некое существо. Хэглунд сообщит, что оно забрало тело Эдмунда Льюиса, которого схватили на улице за день до этого двое громил, работающие на Спэйса. Хэглунд откажется назвать имя призванного существа из страха, что это привлечёт его внимание.

Поначалу существо, вселившееся в тело Льюиса, делилось с Обществом тайнами могущественной магии, обещая богатство, власть и долголетие всем, кто готов служить ему. Однако по каким-то причинам всё изменилось, и теперь оно охотится на членов Общества, убивая одного за другим. Хэглунд полагает, что тварь явится за ним этой ночью, а после этого убьёт и Спэйса.

В ответ на просьбу описать существо Хэглунд будет дрожать и заикаться, затем покроется холодным потом. Он пытается припомнить детали — подробности, которые пытался забыть. Насколько он помнит, существо напоминало распухший безголовый труп. На каждой ладони — бормочущий что-то рот. Секунду-другую спустя оно вновь приняло облик Эдмунда Льюиса, но выглядел он толще, чем раньше. Успешная проверка **Мифов Ктулху** опознает в этом описании И'Голонака, Великого Древнего, заточённого в подземных руинах под древней каменной стеной. Произнесение или даже прочтение его имени способно призвать это кошмарное создание.

Когда Хэглунд вспомнит истинный облик И'Голонака, разум его не выдержит и он впадёт в кататоническое состояние. Найдя его в таком виде, миссис Хэглунд кинется вызывать полицию, виня в случившемся сыщиков.

Слежка за домом Хэглунда

Если сыщики предпочтут установить наблюдение за домом Хэглунда, то до 10 часов вечера они не увидят ничего необычного. Успешная проверка **Внимания** позволит им заметить крупный силуэт, скачущий по крыше к каминной трубе. Спустя пару мгновений его обладатель протиснется в трубу.

Если сыщики не позаботятся о том, чтобы не привлекать ненужного внимания (например, припаркуют машину прямо рядом с домом), то кто-нибудь из соседей заметит незнакомый автомобиль и вызовет полицию.

Сыщики также могут расположиться в доме Хэглунда или вломиться в дом, заметив, как кто-то или что-то проскользнуло в трубу (очевидно, слишком тесную для замеченного ими силуэта). Если сыщики так или иначе столкнутся с существом, то перед ними предстанет сам И'Голонак в обличье Эдмунда Льюиса, одетого в самый настоящий костюм Санта-Клауса. Если сыщики нападут, И'Голонак придаст телу Льюиса свой истинный облик: безголовый, распухший, с открытыми пастями на ладонях.

Посещение Санты

Наблюдая за домом Хэглунда или просто оказавшись на улице поздним вечером

Сочельника, сыщики заметят крупного, толстого человека в грязном костюме Санта-Клауса, вприпрыжку перемещающегося в темноте. Возможно, они ещё не знают этого — но им довелось повстречать И'Голонака. Они могут попытаться проследить за незнакомцем или броситься за ним в погоню — путь его будет лежать через городское кладбище.

Если сыщики последуют за ним на машине, то потребуется сложная проверка **Вожделения** — чтобы, среди прочего, не врезаться в могильный камень и не потерять свою цель. Если будут передвигаться пешком, то едва ли угонятся за существом (скорость И'Голонака — 10), но смогут пойти по его следу с помощью обычной проверки **Выслеживания**.

Если сыщики настигнут И'Голонака, он бросится на них с целью ранить или убить кого-нибудь и тем заставить отказаться от дальнейшей погони. Если это не остановит игроков, он использует всю свою мощь, чтобы уничтожить сыщиков.

Наиболее безопасный вариант — проследить за И'Голонаком, но не лезть в драку, а отыскать его укрытие. Если сыщики так и сделают, то вместе с ним доберутся до заднего двора антикварного магазина — там он нырнёт в открытые двери подвала и скроется из виду.

Кульминация

Сыщики должны будут так или иначе столкнуться с Уинстоном Спэйсом и задержать его или уничтожить. Спэйс практически не выходит из своего магазина, и почти наверняка финальная встреча с ним произойдёт там. Некоторое планирование и разведка потребуются, чтобы застать его в одиночестве (если только сыщики уже не разобрались так или иначе с его бандитами).

Подвал магазина полон пыльной мебели и никому не интересных предметов старины — столов, кресел, сундучков и огромного количества безделушек. У одной из стен, освобождённой от хлама, стоит небольшой мраморный алтарь, укрытый красной тканью; на нём несколько свечей и медные чаши. Там же лежит несколько фотографий; все, кроме одной, перечёркнуты красным крестом. На каждой — один из членов «Общества Торо», не перечёркнута та, где изображён Джордж Хэглунд. Перечёркнуто также фото шерифа Хупера, а ещё — священника, отца Хармона (пропавшего более года назад, когда Спэйс только открыл свой магазин). Красные кресты начертаны не простой краской, а кровью.

Рядом с алтарём найдётся металлический сейф. Единственный ключ к нему — у Спэйса. **Взломав** сейф или открыв его ключом, сыщики обнаружат украденный двенадцатый том «Откровений».

Даже если бандиты Спэйса не в магазине или неподалёку, в подвале у него всегда есть ещё один приспешник — помощник по имени Киган Дюкесне. Он сделает всё, что бы ни потребовал Спэйс, и готов отдать за него жизнь.

В том же подвале найдётся и Натаниэль Пьемонт, привязанный к стулу, с кляпом во рту и весь в крови; он находится в полубессознательном состоянии. Он назначен на корм И'Голонаку в свой черёд и в ужасе ждёт конца. Если его освободить, Пьемонт сделает всё, что в его силах, чтобы помочь сыщикам в борьбе со Спэйсом, Дюкесне или даже самим И'Голонаком.

Чтобы как-то разделаться с Древним, сыщики могут использовать грубую силу (и, с высокой вероятностью, потерпеть поражение) либо ритуал изгнания (см. ниже «Изгнание Совратителя») Поскольку именно в этом подвале Спэйс и другие члены «Торо» призвали И'Голонака, вероятность успешного изгнания его здесь повышается на 25%. Как и указано в заклинании, И'Голонак немедленно узнает о начале ритуала и месте его проведения. От того, где он находится в этот момент, будет зависеть, успеют ли сыщики завершить ритуал до появления разъярённого чудовища.

В подвале множество препятствий и способов укрыться. Груды мебели и иных диковинок высятся тут и там, расчищено только место вокруг алтаря.

При столкновении И'Голонак сперва попытается соблазнить сыщиков обещаниями тайных знаний, темнейших заклятий и информации, способной помочь в борьбе с другими сущностями Мифов. Он не боится сыщиков и видит в них либо будущих жрецов, либо будущую еду. Не сумев обольстить их, он попытается просто убить всех. Если же сыщикам удастся его изгнать, он напоследок пообещает запомнить их лица и имена до следующего своего пришествия.

Итоги

Сценарий может завершиться по-разному. Наилучший исход подразумевает, что сыщики захватили и убили Спэйса, изгнали И'Голонака, спасли Натаниэля Пьемонта и вернули украденный том «Откровений Гла'аки». После этого город сможет, оплавав погибших, вернуться к нормальной жизни. Будет к лучшему, если горожане так и не узнают ничего о случившемся и об ужасах Мифов.

Сыщики могут изгнать И'Голонака, но Спэйсу удастся сбежать (по возможности вместе с томом «Откровений»). В этом случае они обретут нового врага. У Спэйса есть союзники в других городах, и он отправится на поиски новых сил, чтобы обрушить на сыщиков возмездие, когда они будут меньше всего к этому готовы. Он может вновь призвать И'Голонака где-нибудь в другом месте и запустить новую череду ужасных и кровопролитных событий.

Если сыщики избавились от Спэйса, но не сумели изгнать И'Голонака, то вполне вероятно, что они сбежали, впали в безумие или были пожраны чудищем. В этом случае И'Голонак покинет город в поисках нового дома, где сможет найти себе нового жреца и создать новый культ. Чем дольше он пребывает в нашем мире, тем больше сил накапливает.

Сыщики могут завести новые знакомства и заручиться дальнейшей поддержкой кого-то из жителей города. Наиболее вероятный вариант — журналистка Уинифред Обри, способная довольно легко признать реальность чудовищ и сверхъестественных событий и переключиться на них в своей деятельности. Также сыщики могут подружиться с Пэйсли Льюис, особенно если расскажут ей правду (или часть правды) о случившемся с её отцом.

Награды

В зависимости от действий сыщиков и их успехов в ходе сценария сыщики могут заслужить следующее:

- Если спасли Натаниэля Пьемонта: +1d6 рассудка.
- Если спасли Джорджа Хэглунда: +1d4 рассудка.
- Если позволили И'Голонаку убить Хэглунда: -1d4 рассудка.
- Если позволили Спэйсу сбежать: -1d4 рассудка.
- Если пережили встречу с И'Голонаком: +1d4 рассудка.
- Если изгнали И'Голонака соответствующим ритуалом: +1d8 рассудка.
- Если задержали или убили Уинстона Спэйса: +1d4 рассудка.

Характеристики персонажей

Хэнк Эриксон, 36

Начальник полиции

СИЛ	65	ВЫН	70	ТЕЛ	65	ЛВК	60	ИНТ	60
НАР	50	МОЩ	60	ОБР	60	РАС	60	ПЗ	13
БКУ	+1d4	Компл	1	СКО	8	ПМ	12		

Бой

Ближний бой (драка)	50% (25/10)
Полицейская дубинка	50% (25/10)
Револьвер .38 калибра	40% (20/8)
Уклонение	50% (25/10)

Урон

1d3 + 1d4
1d6 + 1d4
1d10

Навыки: Лазание 40%, Средства 30%, Вождение 40%, Первая помощь 45%, Запугивание 45%, Прыжки 45%, Язык (английский) 60%, Юриспруденция 50%, Психология 45%, Внимание 60%.

Киган Дюкесне, 29

Слуга и помощник Уинстона Спэйса

Рьяно постигает оккультные науки.

СИЛ	80	ВЫН	75	ТЕЛ	65	ЛВК	70	ИНТ	70
НАР	75	МОЩ	70	ОБР	65	РАС	40	ПЗ	14
БКУ	+1d4	Компл	1	СКО	9	ПМ	19		

Бой

Ближний бой (драка)	50% (25/10)
Нож	50% (25/10)
Револьвер .38 калибра	40% (20/8)
Уклонение	55% (27/11)

Урон

1d3 + 1d4
1d4 + 1d4
1d10

Заклинания: Затуманивание памяти (Cloud Memory), Связь с духами мёртвых (Contact Spirits of the Dead), Дурной глаз (Evil eye).

Навыки: Лазание 60%, Средства 30%, Мифы Ктулху 30%, Вождение 50%, Первая помощь 45%, Запугивание 40%, Прыжки 45%, Язык (английский) 65%, Оккультизм 60%, Психология 55%, Внимание 60%, Скрытность 65%, Выслеживание 55%, Метание 40%.

Натаниэль Пьемонт, 56

Библиотекарь Чикагского университета, бывший сыщик

СИЛ	30	ВЫН	60	ТЕЛ	50	ЛВК	45	ИНТ	70
НАР	60	МОЩ	55	ОБР	80	РАС	55	ПЗ	11
БКУ	-1	Компл	-1	СКО	5	ПМ	11		

Бой

Ближний бой (драка)	25% (12/5)
Уклонение	25% (12/5)

Урон

1d3 - 1

Навыки: Бухгалтерское дело 70%, Искусство/ремесло (окультурные библиотеки) 85%, Искусство/ремесло (средневековая литература) 75%, Обаяние 45%, Средства 40%, Мифы Ктулху 30%, Первая помощь 45%, История 70%, Язык (английский) 80%, Язык (греческий) 35%, Язык (латинский) 50%, Работа в библиотеке 90%, Слух 30%, Оккультизм 40%, Психология 30%, Внимание 70%, Скрытность 25%.

Бандиты

Трое громил, нанятых Уинстоном Спэйсом

Используйте эти характеристики для каждого из них.

СИЛ	80	ВЫН	65	ТЕЛ	75	ЛВК	55	ИНТ	40
НАР	40	МОЩ	35	ОБР	35	РАС	15	ПЗ	14
БкУ	+1d4	Компл	1	СКО	8	ПМ	9		

Бой

Ближний бой (драка)	60% (30/12)
Ближний бой (дубинка)	60% (30/12)
Нож	60% (30/12)
Револьвер .38 калибра	40% (20/8)
Уклонение	27% (13/5)

Урон

1d3 + 1d4
1d8 + 1d4
1d4 + 1d4
1d10

Навыки: Первая помощь 30%, Запугивание 45%, Язык (английский) 50%, Слух 40%, Психология 40%, Внимание 35%, Метание 40%.

Уинтон Спэйс

Коллекционер и торговец антиквариатом

Знающий своё дело антиктвар. Попробовав на вкус оккультизм и Мифы, жаждет большего.

СИЛ	55	ВЫН	40	ТЕЛ	60	ЛВК	50	ИНТ	90
НАР	65	МОЩ	80	ОБР	96	РАС	55	ПЗ	10
БкУ	0	Компл	0	СКО	7	ПМ	16		

Бой

Ближний бой (драка)	25% (12/5)
Уклонение	25% (12/5)

Урон

1d3

Заклинания: Связь с божеством (И'Голонак), Господство (Dominate), Порабощение жертвы (Enthrall victim), Мысленное внушение (Mental suggestion), Разрушение (Wrack).

Навыки: Искусство/ремесло (антиквариат) 75%, Средства 65%, Мифы Ктулху 18%, История 65%, Запугивание 65%, Язык (английский) 96%, Язык (греческий) 70%, Язык (латинский) 80%, Язык (арамейский) 70%, Язык (русский) 75%, Работа в библиотеке 95%, Слух 70%, Оккультизм 25%, Убеждение 75%, Психология 50%, Внимание 60%, Скрытность 30%.

И'Голонак

Совратитель, Длань Питающая

СИЛ	125	ВЫН	625	ТЕЛ	125	ЛВК	70	ИНТ	150
НАР	-	МОЩ	140	ОБР	-	РАС	-	ПЗ	75
БкУ	+2d6	Компл	3	СКО	10	ПМ	28		

Бой

Ближний бой (драка)	25% (12/5)
Уклонение	25% (12/5)

Урон

1d3

Заклинания: различные заклинания призыва существ и связи с ними

Зашита: нет. Потеряв все пункты здоровья, одержимое И'Голонаком тело растекается протоплазменной слизью.

Атаки: одна за раунд: может пинать ногами, бить кулаками или кусаться ртами в ладонях.

Укус: наносит урон 1d4 + 2, жертва теряет по 5 пунктов ИНТ и МОЩ. Раны от укусов воспаляются

и не затягиваются естественным образом. Могут быть исцелены колдовскими способами.

Потеря рассудка: 1/1d10+1 при виде И'Голонака. 1/1d20 пунктов рассудка при виде того, как человек-носитель И'Голонака принимает его истинный облик.

Заклинания

Изгнание Совратителя (Banishment of the Defiler)

≤Стоимость: 1 или более ПМ с каждого участника, 1d8 пунктов рассудка (только произносящий заклинание)

≤Время сотворения: 1 минута плюс по 1 минуте за каждого участника, вкладывающего ПМ.

Этот вид изгоняющего ритуала вынуждает И'Голонака покинуть одержимое им тело и вернуться в место его заточения. Частью ритуала является громкое произнесение имени И'Голонака, что немедленно привлечёт его внимание, и Древний бросится к месту проведения ритуала, чтобы убить заклинателя до завершения. Ритуал требует вложения не менее 6 ПМ (в соответствии с МОЩ 140 И'Голонака), что даст 5% шанс на изгнание этого Великого Древнего.

После произнесения имени и начала ритуала каждый дополнительно вложенный пункт ПМ увеличит вероятность изгнания на 5%. После завершения ритуала следует бросить 1d100 – если выпало меньше или равно достигнутой вероятности изгнания, оно произойдёт. Если заклинатель потеряет сознание или погибнет до завершения ритуала, магия рассеивается без эффекта.

Если ритуал проводится в месте, где И'Голонак был призван, это повышает вероятность успеха на 25%.

Затуманивание памяти (Cloud Memory)

≤Стоимость: 1d6 ПМ, 1d2 пунктов рассудка

≤Время сотворения: мгновенно

Блокирует воспоминания жертвы о некотором событии. Цель должна быть видима и способна воспринять инструкции заклинателя. Заклинание успешно, если выиграна встречная проверка МОЩ. Заклинатель должен сам знать о целевом событии и предельно конкретно обозначить его. Таким образом нельзя стереть знание того или иного заклинания, обратить потерю пунктов рассудка или исцелить от безумия.

Глубинная магия: вложив дополнительные 10 ПМ, можно получить бонусную кость при встречной проверке МОЩ.

Воззвание к мёртвым (Contact Spirits of the Dead)

≤Стоимость: 3+ ПМ; 1d3 рассудка

≤Время сотворения: 1d6+4 раунда

Существует множество версий этого колдовства, рассмотрим одну из них. Надлежит возвести на берегу реки шатёр из белого полотна и разместить внутри сосуды с водой из этой реки. Далее вокруг исполняются предписанные ритуалом песнопения и пляски; заклинатель обращается к мёртвым, моля их явиться. Он тратит столько ПМ, сколько пожелает (но не менее 3). Помогающие ему в ритуале могут вложить не более чем по 1 ПМ. Суммарное число всех потраченных ПМ умножается на 5 - это число и будет вероятностью успеха (нужно выбросить меньше или равно ему на 1d100).

Если ритуал успешен, то из сосудов с водой начнут раздаваться голоса мёртвых. Сунув голову в шатёр, любой может задавать им вопросы и слышать ответы. Стоит помнить, что мёртвые, как правило, знают лишь то, что знали при жизни, а некоторые могут и вовсе не понимать, что мертвы.

Дурной глаз (Evil eye)

✂Стоимость: 10 ПМ; 1d4 рассудка

✂Время произнесения: 1 раунд

Заставляет удачу отвернуться от жертвы. Жертва должна быть видима заклинателю; она не почувствует наложения заклинания – лишь странный кратковременный холод и тревогу. Однако последствия не заставят себя ждать: теперь проверка Удачи для жертвы будет успешной лишь при выпадении на кубиках половины её значения или менее; ко всем проверкам навыков и характеристик добавляется штрафной кубик; шансы на успех заклинаний Призыва/Контроля понижаются вдвое. Эффект действует до следующего рассвета, либо пока заклинатель не пожелает его отменить, либо пока заклинателя не поймали и не пустили ему кровь (как трактовать это требование в различных игровых ситуациях — решать Хранителю), либо пока заклинатель не умрёт.

Глубинная магия: обладающие серьезными познаниями в Мифах могут нацеливать это заклинание на целую группу составом до пяти человек.

Господство (Dominate)

✂Стоимость: 1 ПМ, 1 пункт рассудка

✂Время сотворения: мгновенно

Подчиняет жертву заклинателю. Заклинание успешно, если выиграна встречная проверка МОЩ. В этом случае жертва повинуется приказам заклинателя до завершения раунда. Дальность действия — 10 метров. Приказы должны быть понятны жертве и не противоречить человеческой природе (приказ взлететь не научит жертву летать).

Порабощение жертвы (Enthrall victim)

✂Стоимость: 2 ПМ, 1d6 пунктов рассудка

✂Время сотворения: 1 раунд

Заклинатель должен иметь возможность спокойно говорить с жертвой в течение раунда. После этого проводится встречная проверка МОЩ. При успехе жертва замирает в ошеломлении, ничего не видя и ни на что не реагируя, пока не будет выведена из транса причинением боли или иным потрясающим нервную систему событием.

Мысленное внушение (Mental suggestion)

✂Стоимость: переменное количество ПМ и пунктов рассудка

✂Время сотворения: 3 раунда

Заставляет жертву выполнить любые инструкции заклинателя, вплоть до самоубийственных. Жертва должна быть видима заклинателю. Заклинание успешно, если выиграна встречная проверка МОЩ. Для внушения программы, подразумевающей чью-то смерть или нечто столь же радикальное, требуется выиграть ещё одну встречную проверку непосредственно перед исполнением приказа жертвой. Простые команды (брось оружие, отдай деньги и уходи) стоят 5 ПМ и 1d3 рассудка. Рискованные, но не радикально противоречащие образу мыслей цели (отправляйся в Данвич, подожги дом) — 10 ПМ и 2d3 рассудка. Опасные для жизни или убийственные (убей друга, устрой похищение президента) — 15 ПМ и 3d3 рассудка. Длительность действия эффекта — 1 раунд за каждый пункт ИНТ заклинателя. Если ИНТ жертвы выше, чем у заклинателя — каждые 10 раундов требуется повторная встречная проверка МОЩ.

Разрушение (Wrack)

✂Стоимость: 3 ПМ, 1 пункт рассудка

✂Время сотворения: 1 раунд

Временно выводит из строя жертву, находящуюся в пределах 10 метров от заклинателя. Для

успешного сотворения необходимо победить цель во встречной проверке МОЩ - в этом случае на неё обрушивается мучительная, сводящая с ума боль; кожа на лице и руках покрывается волдырями, из которых сочится жидкость, глаза наливаются кровью и слепнут. Жертва становится совершенно беспомощной на время действия заклинания. Спустя 1d6 раундов возвращается зрение; через 3d10 минут проходят остальные симптомы и жертва снова может действовать нормально. На коже остаются пятна, но уже через 24 часа они становятся практически неразличимыми. Ужасные ощущения также требуют от подвергшегося действию заклятья пройти проверку Рассудка (1/1d6+1).