

Зов Ктулху™

МАСКИ

НьярлатхотепА

Тёмные планы возвещают о конце света

Том I

Материалы для игроков

Эти материалы рекомендуется использовать с настольной
ролевой игрой «Зов Ктулху» (7-й редакции), которая продаётся отдельно.

MASKS OF NYARLATHOTEP 5TH EDITION
is copyright © 1984, 1989, 1996, 2001, 2006, 2018 by Chaosium Inc. All rights reserved.
Call of Cthulhu® is the registered trademark of Chaosium Inc.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.

ПУТЕШЕСТВИЯ

В этой кампании в зависимости от стиля игры путешествия могут играть более или менее важную роль. По большей части предполагается, что сыщики без проблем добираются до следующего пункта маршрута — это позволяет переходить из одного места в другое без ненужных пауз — «промаываемая» путешествия, как часто делают в играх по *Pulp Sthulhu*. Но некоторые группы могут предпочесть уделить путешествиям больше внимания, включая в них персонажей Хранителя из кампании и, возможно, какие-то события, которые могут сделать путь более напряжённым.

В этом приложении приведены советы насчёт путешествия морем, самолётом или поездом. Здесь описано время в пути, условия и общая логистика — всё это можно использовать, когда сыщики отправятся из одной части света в другую. Также здесь есть некоторые соображения насчёт того, как использовать путешествия как фазу развития сыщика.

МОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Авиапелёты всё ещё находятся в зачаточном состоянии, и большая часть путешествий на большие расстояния в 1920-ые происходит по морю, либо на огромных океанских лайнерах того времени, либо на менее уважаемых торговых судах.

Время в пути

Здесь приведено (приблизительное) время в пути между основными точками кампании. Разумеется, морские путешествия могут быть непредсказуемыми (особенно в 1925 году), и Хранитель может изменять эти сроки на своё усмотрение. В играх по *Pulp Sthulhu* лучше его скорее сокращать.

Таблица: «Продолжительность морского путешествия в днях» описывает шесть портов, важных для «Масок Ньярлатхотела». В столбце по вертикали перечислены порты отправления. Порты прибытия — в строке по горизонтали. На пересечении между ними вы найдёте

время пути от одного до другого в днях. Наименьшее число дано для крайне благоприятных условий и прямого сообщения без задержек, наибольшее можно считать обычным сроком, учитывающим перемену погоды, задержки на пересадках, время на починку и дозаправку и т. д.

Если сыщики плывут на грузовом или торговом судне (возможно, сбежав из порта посреди ночи), путешествие всегда будет занимать наибольший срок.

Стоимость морских путешествий

Разумеется, стоимость проезда может быть разной. По большей части Хранителю в ходе кампании стоит опускать повседневные расходы и сосредотачиваться на сюжете и на том, чтобы игра была вовлекающей и напряжённой. Но если вы хотите отслеживать стоимость путешествий, используйте следующие исходные данные.

- Стоимость билета на пассажирский лайнер в первый класс в один конец: умножьте количество дней на 30 долларов. Путь из Нью-Йорка до Лондона обойдётся от 120 до 270 долларов, от Лондона до Каира — от 120 до 360 долларов, и так далее. Второй класс в два раза дешевле.
- Стоимость билета на пассажирский лайнер в третий класс в один конец: умножьте количество дней на 9 долларов. Путь из Нью-Йорка до Лондона обойдётся в цену от 36 до 81 доллара, от Лондона до Каира — от 36 до 108 долларов, и так далее. Грузовые и торговые суда обычно имеют каюты только одного класса (если вообще берут пассажиров). Некоторые грузовые суда могут также брать пассажиров третьего класса или палубных пассажиров, а капитаны некоторых торговых судов могут согласиться дать человеку отработать поездку в качестве члена команды.

Жизнь на корабле

Условия, в которых сыщики проводят путешествие по морю, будет зависеть от типа судна и стоимости билета.

ТАБЛИЦА: ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МОРСКОГО ПУТЕШЕСТВИЯ В ДНЯХ

	США (Нью-Йорк)	Англия (Саутгемптон)	Египет (Порт-Саид)	Кения (Момбаса)	Австралия (Мельбурн)	Китай (Шанхай)
США (Нью-Йорк)	—	От 4 до 9	От 9 до 21	От 12 до 34	От 24 до 54	От 25 до 60
Англия (Саутгемптон)	От 4 до 9	—	От 4 до 12	От 10 до 25	От 30 до 45	От 22 до 43
Египет (Порт-Саид)	От 8 до 21	От 4 до 12	—	От 4 до 12	От 14 до 32	От 18 до 30
Кения (Момбаса)	От 12 до 34	От 10 до 25	От 4 до 12	—	От 10 до 25	От 14 до 26
Австралия (Мельбурн)	От 24 до 54	От 30 до 45	От 14 до 32	От 10 до 25	—	От 13 до 21
Китай (Шанхай)	От 25 до 60	От 22 до 43	От 18 до 30	От 14 до 26	От 13 до 21	—

На океанском лайнере есть три категории пассажиров: первого, второго и третьего класса.

Первый класс подразумевает большие каюты, часто в несколько комнат с гостиной или другим личным пространством. Еду высокого качества подают в отдельном зале вдали от пубса. Пассажиры первого класса часто берут с собой собственных слуг, но могут получить высококлассный сервис со стороны команды корабля. Каюты и места для развлечений пассажиров первого класса размещаются выше всего, отсюда легко выйти на палубу размять ноги.

Пассажиры второго класса получают отдельные каюты, размер которых сильно зависит от типа корабля: чем более крупным и новым он будет, тем более просторные и роскошные на нём каюты. Каюты и помещения для пассажиров второго класса расположены в середине корабля ближе кверху.

Пассажиры третьего класса живут в общих каютах, где находится по несколько коек, и каждая продаётся отдельно. Эти помещения в самой нижней части корабля часто переполнены, мест для развлечения мало и они открыты для всех. Шум от двигателей здесь куда громче, а места очень мало. Палубы корабля тоже разделены на классы, и пассажиры третьего класса сильно ограничены в доступе к ним.

ПОДХОДЯЩИЕ НАЗВАНИЯ КОРАБЛЕЙ

Перевозить сыщиков вокруг света могут следующие торговые и пассажирские суда: «Лорентайдс» — атлантический пассажирский корабль под британским флагом, «Снохомиш» — торговый корабль США с каютами для пассажиров, «Инэлуктабл» — старый пассажирский лайнер, «Амра» — старый торговый корабль, «Чукаван» — лёгкий фрахтовщик. И не забывайте о «Ветре слоновой кости», торговом судне, курсирующем из Лондона в Китай.

Грузовые и торговые суда

Грузовые суда не предназначены и не оснащены для перевозки пассажиров. Те, что принимают их на борт, делают

это только для того, чтобы заработать больше денег. Так что каюты на борту грузового судна скорее всего будут тесными, шумными и совсем не уютными. Без разделения на классы как на океанских лайнерах, пассажиры могут получить больше свободы. Единственное исключение состоит в том, что капитаны грузовых судов обычно запрещают пассажирам посещать грузовые и машинные отделения.

Самая дешёвая койка на грузовом корабле — стоит столько же, сколько третий класс на океанском лайнере, но каюту, скорее всего, придётся делить с членами команды. Другой доступный вариант — заплатить капитану за каюту одного из его офицеров, что по стоимости равняется второму классу на пассажирском лайнере.

Те, кто обрабатывает поездку свои трудом, должны быть готовы к тяжёлым, долгим, монотонным занятиям, и в иерархии корабля они окажутся в самом низу, после оплативших билет пассажиров и команды. Несмотря на подобные трудности, этим людям будет доступна для посещения большая часть корабля.

АВИАПУТЕШЕСТВИЯ

В 1920-ые авиAPERелёты только начинают развиваться. Пассажирские самолёты встречаются редко и летают на относительно небольшие расстояния. Трансатлантических авиарейсов не существует, и до конца десятилетия на самолётах мало кто путешествует. Так что авиAPERелёты в рамках кампании в отведённый временной период будут крайне ограничены. Если Хранитель готов отнестись к датам более вольно, путешествия по воздуху можно разрешить. А для тех, кто проводит кампанию по Pulp Cthulhu — небо не предел, они вольны включать в игру воздушные суда, пересекающие океаны.

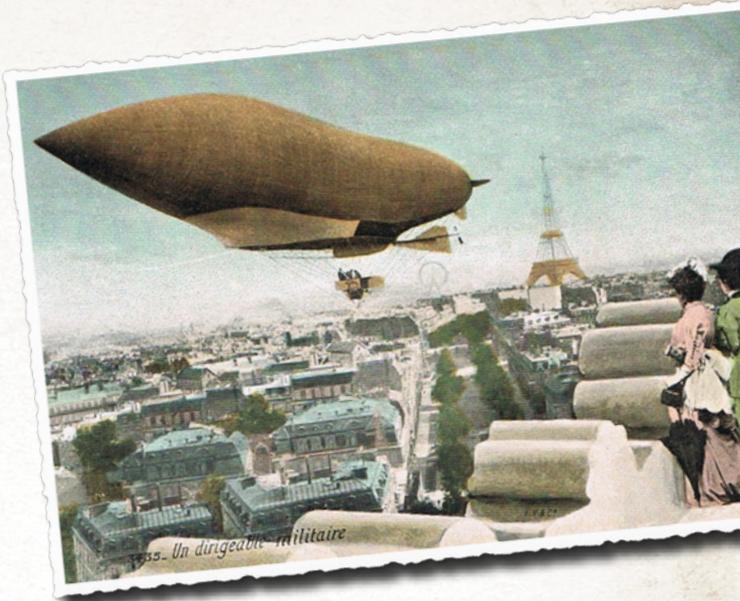
Время и стоимость путешествия

В среднем самолёт развивает скорость всего 160 км/ч и может пролететь чуть больше 300 километров. Это значит, что сыщики могут летать между городами или проделать путь из Великобритании на континент, но, если вы не хотите сменить время действия, прямые перелёты между Лондоном и Каиром, например, будут невозможны.

Средняя стоимость билета на одного или двух пассажиров в открытом биплане — 10 долларов. Перелёт вместе с почтой в багажном отсеке коммерческого самолёта — от 30 до 50 долларов, а место на одном из немногочисленных пассажирских рейсов — около 100 долларов.

Жизнь в воздухе

Путешествие по воздуху проходит в условиях, которые нельзя назвать роскошными или комфортными. Удобства, которые доступны на океанских лайнерах или ведущих железнодорожных маршрутах, на самолётах пребывают



в зачаточном состоянии. Немногочисленные пассажирские перелёты для десятка человек проходят в одной маленькой кабине с деревянными сиденьями и без отопления. На грузовых самолётах пассажиры буквально сидят на мешках с почтой (так как именно её чаще всего перевозят по воздуху). Воздушные суда в 1920-ые — шумные, пахнут топливом, постоянно трясутся и шатаются. Укачивание и тошнота при взлёте и во время пути — обычное дело. Корпуса самолётов деревянные, обшивка из ткани и картона, и, когда они поднимаются в воздух, внутри становится очень и очень холодно.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

В 1920-ые железные дороги были наиболее распространённым и доступным способом путешествовать по суше. Автомобили стремительно распространяются, но (пока) не могут сравниться с надёжностью и дешёвизной поездов.

Время и стоимость путешествия

Скорость путешествия на поездке сильно зависит от маршрута и типа локомотива. Если сыщики едут на экспрессе между крупными городами, они преодолевают 50 миль в час. Очень долгие путешествия требуют менять двигатель и заправляться углём, водой и другими материалами, так что поезд делает остановки по пути. Хранитель может включить в игру столько подобных деталей, сколько ему понадобится.

Стоимость билета на поезд дальнего следования — 30+1d10 долларов за полный день путешествия в вагоне

PULP: ВОЗДУХОПЛАВАНИЕ

Воздушные суда, вроде немецких цеппелинов, не использовались для регулярной перевозки пассажиров до самого конца 1920-ых, и по-настоящему распространились в 1930-ые. И, хотя это выводит их за временные рамки классической кампании, в игре по Pulp Cthulhu можно проигнорировать подобные неудобства ради приключений в небесах.

Наиболее логично использовать воздушное судно для пересечения Атлантического океана. Между какими городами оно может следовать – решать Хранителю. Если вы нарушаете законы истории, что вам до подобных мелочей?

Устройство и назначение воздушных судов может быть разным. Обычный цеппелин мог перевозит до 50 пассажиров и примерно столько же команды. Пассажиры спали в каютах, чуть меньших, чем спальное купе поезда. Большинство проводило время в открытом салоне, баре или столовой, где через большие окна, идущие вдоль корпуса, они могли смотреть наружу. Персонал был внимателен и почтителен, но пассажирам строго запрещалось выходить в другие части судна.

- **Стоимость:** 400 долларов от восточного побережья США до города в Западной Европе.
- **Время:** 40+4d10 часов на пересечение Атлантического океана.

Вероятность взрыва: воздушные суда того времени поднимались в воздух за счёт большого количества водорода, крайне горючего и взрывоопасного. Учитывая врождённую склонность героев чуть что хвататься за огнестрельное оружие и взрывчатку, Хранителю стоит держать это в уме и, возможно, напомнить игрокам.

второго класса. Более короткие поездки в несколько часов обойдутся от 1 до 5 долларов. Для первого класса увеличьте стоимость вдвое.

Жизнь на колёсах

Железные дороги — самый распространённый способ совершать дальние путешествия, а значит, самый

развитый и предсказуемый. Пассажиры, купившие билет в третий класс, располагаются на жёстких сидениях в вагонах со множеством других пассажиров. Те, кто едет вторым классом, помещаются в более удобные купе. Если путешествие занимает больше одного дня, они могут спать на откидных полках, обычно в одном купе с другими путешественниками. Первый класс подразумевает личные купе и более высокий уровень обслуживания со стороны персонала поезда. В вагоне-ресторане подают еду и напитки в соответствии с купленным билетом: роскошные для первого класса, более скромные — для всех остальных. Багаж, который не нужен в ходе путешествия, помещают в отдельные багажные вагоны, куда запрещён вход пассажирам.

ПУТЕШЕСТВИЕ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ И НАВЫКИ

Путешествия в «Масках Ньярлатхотепа» предназначены для того, чтобы дать сыщикам возможность вылечиться, восстановиться и оценить ситуацию. Бесконечные столкновения с культистами Ньярлатхотепа (и всеми остальными, кого Хранитель захочет на них спустить) без какой-либо паузы приведут к смерти всех сыщиков и завершению кампании раньше времени. Кроме того, во время долго пути сыщики могут отточить свои навыки.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Во время каждого значимого путешествия между главами кампании дайте игрокам фазу развития сыщика (см. «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 92). Поощряйте восстановление пунктов рассудка за счёт самолечения (см. «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 165) и изменение/обновление биографии в зависимости от произошедшего в предыдущей главе.

Доктора в 1920-ые годы часто предписывали своим пациентам морские путешествия, и, если Хранитель сочтёт нужным, он может позволить автоматически восстановить 1d3 пункта рассудка, если на борту корабля во время путешествия не произошло никаких «досадных недоразумений». Кроме того, бессрочно безумные сыщики могут излечиться, уделяя время деталям своей биографии. Если использовать Pulp Cthulhu, бессрочное безумие лечится автоматически без необходимости проходить проверку — Хранитель может решить использовать это правило и при классических правилах «Зова Ктулху», если путешествие способствует выздоровлению.

НАВЫКИ

В рамках этой кампании с разрешения Хранителя каждый сыщик может выучить или повысить навыки за мирное путешествие по морю в течение не менее 14 дней. Это происходит вдобавок к любым повышениям в ходе фазы развития сыщика. Имейте в виду, что подобные преимущества связаны с путешествием высшим классом, где для пассажиров часто доступны высококлассные преподаватели. Для тех, кто путешествует на торговом судне, это вряд ли будет возможно.

Чтобы увеличить текущее значение навыка (т. е. увеличенное по сравнению со стартовым значением) или выучить новый навык (т. е. тот, который не был увеличен по сравнению со стартовым значением), сыщик должен пройти проверку **МОЩ**, которая символизирует усердие и силу воли персонажа, необходимые, чтобы посвящать время саморазвитию (вместо того, чтобы загорать, кутить в баре, расслабляться и т. д.). Серьёзные отвлекающие факторы (на усмотрение Хранителя) могут вовсе лишить сыщика шанса улучшить свои навыки.

- **Увеличение текущего значения навыка:** добавляет к навыку 1d4 пункта. За путешествие можно улучшить два навыка.
- **Изучение нового навыка:** добавляет к выбранному из списка ниже навыку 1d10+1 — набор навыков на выбор зависит от доступных занятий (на усмотрение Хранителя). Таким образом можно улучшить один навык за путешествие.

ИЗУЧЕНИЕ НОВОГО НАВЫКА

То, какой навык может выучить сыщики, зависит от доступных занятий и удобств. Хранителю решать, какие навыки будут доступны в каждом конкретном путешествии.

Океанский лайнер

- Стеновая стрельба с кормы: Стрельба (винтовка/дробовик).
- Уроки фехтования: Ближний бой (кинжи).
- Ежедневная гимнастика: Лазанье, Уклонение или Прыжки.
- Ежедневное плавание: Плавание.
- Лекции (выберите что-то одно): Археология, Первая помощь, История, Естествознание, Ориентирование, Язык (разные, вероятно английский, арабский, голландский, греческий, итальянский, испанский, кантонский, латынь, мандаринский китайский, немецкий, русский, фарси, французский, хинду).

Торговое или грузовое судно

- Электрика.
- Язык — на усмотрение Хранителя.
- Механика.
- Ориентирование.
- Управление тяжёлыми машинами.
- Управление лодкой.

СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествие между разными точками кампании может стать чем-то большим, чем путь из пункта А в пункт Б. Оно даёт возможность развить историю, нарастить напряжение или просто повеселиться в ходе небольшого побочного сценария.

СОБЛЮДЕНИЕ БАЛАНСА

Полное разными происшествиями странствие может быть увлекательными для Хранителя и сыщиков, но важно помнить, что это просто промежуток между настоящими событиями кампании. Не давайте побочным событиям затмить основной сюжет. И, самое главное, не дайте сыщикам погибнуть в слишком опасных обстоятельствах. Будет жаль, если какой-то персонаж умрёт в ходе обычного путешествия, так что опасности лучше оставить для основных точек кампании. Вместо бессмысленных боевых сцен вводите маленькие загадки, чтобы занимать и отвлекать сыщиков — другие



PULP: НАВЫКИ

В Pulp Cthulhu герой может увеличить текущий навык на 1d6 пунктов или новый навык на 1d10+5 пунктов. Кроме того в таких играх могут быть доступны дополнительные навыки:

- Занятия по стрельбе на нижних палубах: Стрельба (пистолет).
- Ежедневные занятия по борьбе или боксу: Рукопашный бой (драка).



пассажиры и их истории будут хорошим способом заинтересовать их незначительными расследованиями и проблемами.

Путешествие часто означают, что сыщики ограничены небольшим пространством, вроде корабля или поезда, и находятся среди незнакомцев. Это идеальные обстоятельства для неожиданных событий и коротких побочных сценариев, потому что игрокам будет сложно проигнорировать или бросить то, что им покажет Хранитель. Ниже приведены некоторые советы насчёт происшествий, которые могут произойти во время путешествия между ключевыми точками кампании. Они подходят для путешествия кораблём или поездом, и могут быть легко адаптированы под любой другой транспорт.

Зловещая погоня

Одна или несколько групп культистов последовали за сыщиками к следующей точке кампании. Культисты пытаются выяснить, что известно сыщикам, подслушивая их беседы и обыскивая их каюты или купе (и багаж). Они также могут воспользоваться путешествием как шансом избавиться от сыщиков. Культисты могут легко сливаться с толпой, лишь самыми незначительными деталями выдавая свою природу, или с трудом сдерживать свою ненависть к надоедливим сыщикам. В любом случае Хранителю стоит использовать их, чтобы намекнуть на будущие события, дав сыщикам возможность заметить потенциальных противников. Зачастую решение вопроса о том, как избавиться от очевидной угрозы в общественном месте, может быть столь же увлекательно, как и боевое столкновение. Поставьте перед игроками моральную дилемму без простого решения.

Бдительные агенты

За сыщиками могут следить представители органов правопорядка, разведчики или частные детективы. Могущественные или любопытные люди обратили внимание на то, чем занимаются сыщики, и сами начали расследовать те же обстоятельства. Не уверенные в мотивации сыщиков, они приставили к ним соглядатаев. В ограниченном пространстве корабля или поезда будет проще заметить слежку. Соглядатаи также могут воспользоваться шансом обыскать багаж сыщиков, чтобы что-то о них узнать. Как и в случае с культистами, у сыщиков должна быть возможность заметить их и откровенно поговорить. Если действовать грамотно, они могут получить нового союзника. Это также хороший способ ввести нового сыщика в кампанию (см. «Сыщики на замену», стр. 27).

Не в том месте, не в то время

Во время путешествия что-то идёт не так. Корабль врежется в айсберг. Поезд сходит с рельсов. Цеппелин

выходит из-под контроля. Такие события подразумевают борьбу за выживание: сыщики должны спасти свои (и чужие) жизни. Это может быть полезно, если кампания сильно замедлилась, или если самоуверенные игроки чувствуют, что всегда готовы к тому, что будет дальше. Следует тщательно обдумать насколько происходящее будет опасным на самом деле.

От богов не сбежать

Сыщики пересекли невидимую границу и попали во власть космического ужаса и трепета: теперь они уже никогда не смогут видеть мир таким, как раньше, и тьма следует за ними, куда бы они ни пошли. На корабле происходят странные вещи. Что-то преследует поезд, наполовину скрытое дымом и паром. Некоторые члены команды выглядят странно, с неприятно лоснящейся кожей и чем-то неправильным во взгляде. Силы Мифов проникли в мир, и с путешествием что-то не так — сыщики могут решить проигнорировать это или разворошить очередное осиное гнездо. Чары, наведённые издали мстительным магом, тоже могут повлиять на реальность и заставить сыщиков усомниться в своём рассудке.

Убийство в открытом море или едущем поезде

Один из пассажиров убит. Сыщики, поскольку они сыщики, будут втянуты в это либо потому, что попадут под подозрение, либо потому, что экипаж попросит их помочь с расследованием. Успеют ли они раскрыть убийство до того, как прибудут к месту назначения? Преступление может сопровождаться оккультными деталями, чтобы привлечь игроков, но разгадка должна быть обычной человеческой.

Проклятый груз

По случайному совпадению корабль или поезд перевозит артефакт Мифов (см. «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 266–273, где приведены возможные варианты). Артефакт может быть среди грузов или в багаже кого-то из пассажиров, или даже принадлежать кому-то из команды. По ходу путешествия его присутствие начинает просачиваться в сознание пассажиров и команды. Во сне они видят кошмары о циклопических городах и огромных тенях под водой. Сыщики могут понять, в чём причина этих событий, или столкнуться с напуганным членом экипажа, который видел артефакт и теперь сходит с ума. В любом случае путешествие превратится в жуткую охоту за сокровищами, где нужно найти источник безумия, прежде чем он отравит всех на борту.

ЗАКЛИНАНИЯ

Авгурия (народное)

- **Стоимость:** 4 пункта магии, 1d2 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 5+ минут.

Позволяет заглянуть в будущее. Требуется гадательный инструмент, вроде зеркала, карт Таро или чайных листьев. Время может различаться в зависимости от инструмента и сути предсказания. Нужно пройти проверку МОЩ, чтобы понять смысл увиденного. Результат может быть расплывчатым, неоднозначным, сновидческим или загадочным (будущее нельзя читать как открытую книгу, речь идёт скорее о сообщении или впечатлении заклинателя). Успешное применение «Авгурии» должно позволить узнать хотя бы один важный факт.

Благословение Баст

- **Стоимость:** 4 пункта магии.
- **Время сотворения:** мгновенно.

Редкое заклинание, которое считалось потерянным. Исцеляет 1d6 пунктов здоровья и восстанавливает 1d6 пунктов рассудка. Тот, на кого накладывают заклинание (заклинатель или кто-то другой), должен прочитать молитву Баст (приведённую в заклинании) и пройти проверку МОЩ, чтобы убедить богиню в том, что он достоин. Он также никогда не должен был причинять вреда кошкам. Провал проверки МОЩ приведёт к неудовольствию богини и заставит заклинателя потерять 1 пункт здоровья, что выглядит как следы от когтей на лице (куда худшая судьба ждёт тех, кто плохо обращался с кошками).

Вспышка Ра

- **Стоимость:** 5+ МОЩ, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 раунд.

Создаёт яркую вспышку света, которая может ослеплять некоторых существ и уничтожать чудовищ, вроде призраков и привидений. За каждый 5 пунктов МОЩ, вложенных в заклинание, оно наносит 25 пунктов урона нематериальным существам в 10 ярдах/метрах. Свет исходит от заклинателя и ослепляет всех, у кого есть зрение, в 20 ярдах, если они не зажмурятся, не отвернутся или не имеют какой-то защиты на глазах. Те, кто был ослеплён, должны пройти проверку ВИН. Провалив её, они будут лишены зрения на 1 час. При успехе слепота длится только 1d6 минут (или 1d3 раунда при чрезвычайном успехе). При результате 96-100, жертвы слепнут навсегда.

Гнев фараона (вариация «Гнева Паззузу»)

- **Стоимость:** 4 пункта магии, 1d4 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** мгновенно.

Направляет мощный заряд энергии от протянутых рук заклинателя в цель на расстоянии 100 ярдов/метров. Это похоже на то, что жертву поражает молния: каждый заряд наносит 1d6 урона и сопровождается сильным звуковым ударом.

Усиленная магия: заклинатель может создать два заряда за одно заклинание (по одному с каждой руки), каждый из которых наносит 1d6 урона. Некоторые вариации могут наносить 1d8 и 1d10 урона.

Голос Ра

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 1d4 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 2 часа.

Временно НАР заклинателя и все связанные с ней навыки увеличиваются. Требуется провести ритуал, воскурив некоторое количество ингредиентов. На следующие 24 часа заклинатель получает +5d10 НАР и бонусную кость на проверки Обаяния, Красноречия и Убеждения.

Дыхание фараона (вариация «Дыхания Пазузу»)

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 3 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** мгновенно.

Заклинатель выплёвывает видимое облако ядовитого газа, подобное струе пара. Зловонное дыхание воздействует на одну цель на расстоянии 30 ярдов/метров, но может повредить и находящимся поблизости. Жертва теряет пункты здоровья от удушающего яда (см. ниже). Вредный газ немедленно рассеивается на открытом воздухе (он активен только 1 раунд), но остаётся активным в закрытом помещении, если не открыть окна или как-то ещё не проветрить его.

Если жертва заметит струю ядовитого газа (например, пройдя проверку Внимания или Слуха), она может попробовать увернуться от неё (в первый раунд). Тот, кто не смог увернуться, теряет 1d8 пунктов здоровья. Во второй раунд, если газ не рассеялся, списываются 1d6 пунктов здоровья, в третий — 1d4 и в последний раунд 1d2. Урона можно избежать, если жертва сможет выйти из облака газа. Все остальные поблизости получают 1d4 урона в раунд в течение 4 раундов.

Зачаровать дубинку

- **Стоимость:** 5 МОЩ, 1d4 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 час.

Зачаровывает дубину, превращая её в магическое оружие. Для этого её нужно погрузить в кровь существа с ТЕЛ 20 или больше. После сотворения заклинания дубина наносит дополнительный пункт урона (например, 1d6+1, если это маленькая дубинка) и может причинять вред существам, восприимчивым только к урону от магического/зачарованного оружия. Броня даёт обычную защиту.



Зачаровать живой огонь (вариация «Зачаровать факел»)

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 6 часов.

Можно использовать в сочетании с «Призывом огненного вампира», чтобы вызвать более одного огненного вампира за раз. Заклинатель создаёт железную копию факела желаемой формы и размера с печатью Ктугхи. Потом он должен молиться Ктугхе 6 часов. При успехе факел начинает гореть сам по себе, символизируя, что зачарование завершено. Удивительно, но ему не требуется топливо: железное навершие горит неугасимо и бесконечно (так как в него вливается небольшая часть силы Ктугхи). Только воззвание к Ктугхе может заставить факел погаснуть. Его можно использовать как подспорье при призыве огненных вампиров, при этом каждый дополнительный огненный вампир обойдётся заклинателю в 1d3 пункта рассудка и 3 пункта магии. Учтите, что вызванных таким образом огненных вампиров нужно дополнительно укротить, если заклинатель хочет подчинить их своей воле.

Кроме того, так как пламя факела исходит от Ктугхи, оно может плавить металлические предметы (в том числе те, в которые вложена магия), вроде Короны Нитокрис, без нужды призывать огненного вампира.

Примечание: это заклинание можно найти только в книге «Песнь джинна» в потайной мастерской Эдварда Гавигана в «Миср-хаусе» в Эссексе.

Зачарованный прах Анубиса

- **Стоимость:** 5+ МОЩ.
- **Время сотворения:** 2 раунда.

Создает горсть пыли, вредной для живых мертвецов. Количество потраченных пунктов МОЩ определяет силу праха. Если его швырнуть в живого мертвеца, чудовище должно пройти проверку МОЩ. Уровень сложности броска зависит от количества МОЩ, вложенного при создании праха — обычная, если заклинатель потратил 5 МОЩ, трудная, если 10, и чрезвычайная, если 15. Если чудовище проваливает проверку, оно уничтожается. С точки зрения этого заклинания живым мертвецом считается все, что когда-то было живым, умерло и было физически возвращено к жизни магическим способом: мумии, зомби и (возможно) вампиры. Призраки, привидения и упыри не считаются живыми мертвецами.

Защита Анубиса

- **Стоимость:** 10 пунктов магии
- **Время сотворения:** 5+ минут.

Защищает комнату или место и сообщает заклинателю, если кто-то попытается зайти туда. Требуется несколько маленьких камушков, на каждый из которых нанесён знак Анубиса (которого часто связывают с Йог-Сототом), и в каждый из которых вложено 10 пунктов магии (их нужно подготовить заранее). Камушки помещают по углам области, которую требуется защитить, и заклинатель тратит 10 пунктов магии, чтобы активировать заклинание. Защита длится, пока камушки остаются на месте. Если их каким-то образом уничтожат или сотрут знаки, защита будет уничтожена, однако, если они останутся целыми, и заклинателю удастся их вернуть, их можно использовать, чтобы наложить заклинание заново. Если камушки что-то задевает или проходит мимо них, заклинателя мысленно оповещает о вторжении. Тогда он может потратить ещё 10 пунктов магии, чтобы получить краткое видение незваного гостя.

Земной покой (народное)

- **Стоимость:** 3 пункта магии.
- **Время сотворения:** 1 раунд.

На ограниченное время приглушает у цели возможность чувствовать боль и дарует ей спокойствие. После сотворения заклинание позволяет цели не испытывать боль в течение одного часа: проверки на то, чтобы оставаться в сознании (например, при серьёзных ранах) в это время можно игнорировать, цель также получает временный бонус в 2 пункта здоровья (они исчезают, когда заклинание теряет силу). Кроме того, в течение одного часа разум цели пребывает в покое: фобии и мании можно игнорировать, а потерю рассудка отмечать, но не осуществлять до конца действия заклинания (после чего Рассудок теряется в полном размере, что может привести к приступу безумия и т. д.).

Изгнание духа

- **Стоимость:** разное количество пунктов магии, 1d4 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** от 1 часа.

Заставляет дух вернуться туда, откуда он пришёл, в том числе изгоняя в его первоначальное физическое тело. В разных культурах для заклинания требуются разные ритуалы и компоненты. Заклинатель должен вложить столько пунктов магии, сколько есть у духа (т. е. одну пятую МОЩ духа), а потом пройти встречную проверку МОЩ против него. До двух добровольных

помощников, которым известно это заклинание, могут потратить 10 пунктов магии, чтобы поддержать заклинателя, что даст ему бонусную кость на встречную проверку МОЩ. Обратите внимание, что на духов, каким-то образом прикованных к нематериальным объектам (вроде магического предмета или реликвии), это заклинание не действует.

Изгнание Дьявола (вариация «Изгнания духа»)

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 1d4 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 день.

Избавляет цель от одержимости чуждой сущностью. Это сложное и утомительное заклинание требует множества компонентов народной магии. Чтобы его сотворить, нужно пройти встречную проверку МОЩ с изгоняемой сущностью. До двух добровольных помощников, которые также знают заклинание, могут каждый потратить по 10 пунктов магии, чтобы поддержать заклинателя, и каждый помощник даёт бонусную кость на проверку. Заклинание редко пытаются сотворить без подобной помощи. Разные формы заклинания существуют в разных культурах, вроде африканских, кельтских или арабских сообществ. Требующиеся материальные компоненты зависят от культуры заклинателя.

Заклинание можно использовать от множества разных противников — чтобы освободить человека от сознания из Великой расы с планеты Йит или изгнать другое паразитическое существо. Если сущность, появившаяся из жертвы, видима, все присутствующие при экзорцизме должны пройти соответствующую проверку Рассудка.

Истощение сил

- **Стоимость:** 1d8 пунктов Рассудка.
- **Время сотворения:** 2 раунда

Высасывает у жертвы пункты магии. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против жертвы, чтобы она потеряла, а он получил 1d6 пунктов магии. При провале заклинатель передаёт жертве 1d6 пунктов магии. Если пункты магии закончатся, заклинание высасывает пункты здоровья. Если закончились пункты здоровья, жертва теряет сознание (этим заклинанием нельзя убить). Утраченное здоровье восстанавливается со скоростью 2 пункта в час.

Исцеление (народное)

- **Стоимость:** 12 пунктов магии, возможно МОЩ, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** 2d6 раундов.

Заклинание позволяет лечить физические раны. Заклинатель должен прикоснуться к раненому и повторить короткую фразу. В некоторых вариантах заклинания требуется нанести на рану определённые ингредиенты (целебные травы, масла и т. д.). После произнесения заклинания процесс лечения идёт быстрее: после 2d6 раундов раненый человек восстанавливает 2d6 пунктов здоровья (не выше нормального максимума пунктов здоровья).

Заклинание не восстанавливает плоть, но сращивает края раны, оставляя ужасные шрамы, которые могут снижать НАР (и возможно оставлять другие физические недуги на усмотрение Хранителя). Эффект исцеления сохраняется, только если заклинатель потратит 1 пункт МОЩ за 1 вылеченный пункт здоровья. В противном случае исцеление будет только временным, и рана откроется на следующий день. Обратите внимание, что это заклинание не может возвращать к жизни мёртвых.

Ловушка времён

- **Стоимость:** 100 пунктов магии, 1d6x5 МОЩ, 1d8 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 6 часов.

Существо или человек переносится во время, где пребывает заклинатель. Ритуал требует 6 часов непрерывной медитации и большого количества человеческой крови. Чтобы наложить заклинание, нужно быть способным представить цель в обычных для неё условиях — для существ из прошлого или будущего заклинателю понадобится устройство, чтобы сначала увидеть их время (на усмотрение Хранителя подойдёт подробное изображение человека из прошлого). Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: если он преуспевает, похищенное существо появляется в случайном месте в радиусе 5 миль от него на поверхности земли. После этого цель может действовать свободно, хотя и оказывается в ловушке в новом времени. Существа, которым нужна неземная атмосфера или другие отсутствующие условия, могут погибнуть до того, как их найдут.

Заклинание работает в одну сторону. Пойманное существо не может использовать его, чтобы перемещаться во времени. За один раз можно поймать только одно существо. Заклинание работает только со временем, но не с другими измерениями. Божество Мифов, если к нему почтительно обратиться, может вернуть похищенного в его время, но цена будет высока.

Оживление туманного отродья

- **Стоимость:** 25 пунктов магии, 10 МОЩ, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 5 раундов.

Для этого заклинания требуется личинка межпространственного существа Мифов (иногда называемого «Гришрла», но у него много других имён в разных источниках). Заклинание нужно творить в густом тумане, через который не пробивается никакой яркий свет. Нужно вылить каплю крови заклинателя на личинку и оплатить стоимость заклинания.

Заклинание заставляет невидимое существо («туманное отродье») стремительно расти. Заклинатель может мысленно приказывать чудовищу двигаться в любом направлении и действовать в соответствии с его желаниями (обычно, ему приказывают убивать, так как интеллект существа ограничен). Заклинатель должен оставаться в 200 футах от Твари или она вырвется на свободу. Заклинатель может чувствовать примерное местоположение существа, пока оно находится под его властью. Контроль длится 3 часа, или пока туман не рассеется, или пока не наступит день (чудовище бежит, если встретиться с ярким светом, а прямые солнечные лучи изгоняют его). Через три часа,

существо убредёт в ночь, убивая тех, кого поймают, прежде чем уйти туда, откуда явилось, или найти тёмное место, где может поселиться.

Око Света и Тьмы

- **Стоимость:** разное количество МОЩ (обычно 100).
- **Время сотворения:** с заката до рассвета.

Могущественное Старшее заклинание, которое ослабляет агентов и прислужников Мифов. Оно требует пожертвовать огромное количество МОЩ (разные версии могут требовать разное количество). Великий символ Ока наносится на твёрдую естественную поверхность, вроде гранита, и помещается на возвышении в местности, которую должен защищать. Око должно быть создано после полудня до восхода полной луны. После восхода луны нужно наполнять зрачок Ока кровью невинного (кого-то, кто ничего не знает о Мифах Ктулху) раз в час до восхода солнца (достаточно всего пары унций крови).

Участники должны начать песнопения после первого возлияния крови, повторяя вслух фразу, звучащую наподобие «Сама, са-ма, те-йо, са-ма», до самого рассвета. Заклинание будет собирать МОЩ с тех, кто её поёт (не обязательно с их ведома). Каждый час Око



высасывает 5 МОЩ у каждого участника, пока не наберёт необходимое количество МОЩ (в стандартной версии 100 МОЩ).

Те, кто потерял всю МОЩ, умирают на месте. Если до рассвета нужное количество МОЩ не будет набрано, создание Ока провалится, высосанная энергия будет потеряна, и всё придётся начинать снова с нуля. Хранитель не должен говорить, что происходит, до тех пор, пока создание знака не завершится успехом или поражением. Только тогда игрокам нужно сообщить о том, что они потеряли на протяжении всего ритуала (что тайком отмечал Хранитель).

Если в течение нужного времени удалось набрать достаточно МОЩ, во время следующего восхода луны Око начнёт действовать и ненадолго засияет. После этого символ нельзя будет удалить естественными или обычными магическими средствами. Те, кто сотворил Око, и только они, находясь рядом с ним, будут видеть исходящее от него тусклое сияние.

Око Света и Тьмы невероятно могущественно. Оно ослабляет агентов, чудовищ и прислужников Внешних богов и Великих Древних, которые попадают в то место, которое оно защищает, лишая этих «служителей» 1 пункта магии в час (они не могут восстановить потери, пока не покинут область). Служитель, потерявший все пункты магии в области действия Ока, оказывается полностью и бесследно уничтожен. Заклинания «Связи», «Вызова» и «Призыва/изгнания» в области действия Ока сотворить нельзя. Его сила распространяется в радиусе 16 км (10 миль).

Чтобы уничтожить Око требуется знать заклинание, которое было использовано, чтобы его создать. В большинстве случаев каждое Око уникально в том, что касается песнопений и ритуалов, использованных для их сотворения (обычно в зависимости от места, где это было сделано). Чтобы восстановить точное заклинание и использовать его для уничтожения Ока требуется тщательное расследование и годы мучительных изысканий. Подобная Старшая магия встречается очень редко, и лишь глупцы рискуют с ней связываться.

Отражение вреда

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** мгновенно.

Защитное заклинание. Заклинатель взывает к определённым сущностям и поднимает руку в сторону того, кто его атакует. Пока он не опустит руку, заклинатель может отражать успешные атаки, тратя столько пунктов магии, сколько выпало на урон при каждой атаке. Если атака прошла мимо, пункты магии не тратятся. Если опустить руку, заклинание прекращает действовать. Заклинатель

может отражать любое количество атак, пока у него не закончатся пункты магии — по своему желанию он может продолжить действие заклинания, сжигая пункты здоровья, но это не кажется осмысленным! Заклинатель может решать, какие атаки отражать, а от каких получать урон, но должен делать это до того, как узнает, сколько урона получил бы. Если ему не хватит пунктов магии, чтобы полностью остановить конкретную атаку, заклинание потеряет силу, и атака попадает или проходит мимо по обычным правилам.

Печать Исиды

- **Стоимость:** разное количество пунктов магии, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** 1 час.

Защищает неодушевлённые предметы от магических атак. Заклинатель тратит столько пунктов магии, сколько пожелает. Если магическая атака (заклинание) будет направлена на защищённое место (15 квадратных метров), нападающий заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против количества пунктов магии, вложенных в «Печать Исиды», умноженных на 5. Если нападающий преуспеет, его заклинание преодолеет защиту и может повредить объекту или объектам за ним. В таком случае, защита может быть уничтожена. Пройдите проверку против количества пунктов магии, вложенных в заклинание, умноженного на пять: при провале, защита спадёт.

Имейте в виду, что «Печать Исиды» не защищает людей и не мешает физически заходить внутрь — она хранит только неодушевлённые предметы в защищённой области.

Печать Нефрен-Ка

- **Стоимость:** разное количество пунктов магии, 1d4 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** различно (1 раунд или 1 час).

Создаёт барьер против духов (воплощённых или нет), а также большинства заклинаний. Заклинаниям, наложенным живыми людьми в защищённой области (50 квадратных футов), противостоит количество пунктов магии, потраченных на «Печать Нефрен-Ка». Заклинатель вкладывает столько пунктов магии, сколько захочет. Если магическая атака (заклинание) направлено в защищённую область, атакующий должен пройти встречную проверку МОЩ против количества пунктов магии, вложенного в «Печать», умноженного на 5. Если он преуспеет, заклинание преодолеет защиту, уничтожит её и будет действовать как обычно. Защищённая область сопротивляется всем заклинаниям, кроме заклинаний призыва,

сотворённых тем, кто изначально сотворил «Печать Нефрен-Ка». Оно создаёт (относительно) безопасное пространство для экспериментов по призыву.

«Дух» может преодолеть барьер, пройдя встречную проверку МОЩ (со штрафной костью) против количества пунктов магии, вложенных в заклинание, умноженных на 5. Как только сущность успешно преодолевает «Печать», защита рассеется.

Защищённая область может принимать разные формы, обычно её очерчивают сложным узором из линий на полу, особо расположенных камней в поле или специальным образом высаженных и выращенных деревьев. Если область была заранее подготовлена (деревья выращены, камни поставлены и т. д.), сотворение «Печати» требует всего 1 раунда, в противном случае изображение требуемых знаков отнимает 1 час. «Печать» действует, если ее не сломает дух или заклинание, 24 часа, а потом рассеивается.

Повелевать зверем (народное)

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1d3 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** 1 раунд.

Как и в случае с заклинанием «Укрощение зверя», заклинатель заставляет одно животное конкретного вида выполнить простую команду. Каждая версия заклинания подходит для вызова и приказа определённых животных, т. е. «Укрощение ворона» будет действовать только на вороньих, и т. д. Каждую версию заклинания нужно учить отдельно, они могут существовать для всех естественных животных.

Животное отвечает на призыв естественным путём, двигаясь к заклинателю обычным для него способом. Оно должно выполнить один его приказ, даже если это нападение на своих соплеменников. После выполнения приказа, животное освобождается и не может быть целью этого заклинания в течение одного дня. Приказ должен быть простым, конкретным, визуализированным и ограниченным по времени. Животное начнёт действовать на следующий раунд, после сотворения заклинания.

Заклинатель должен видеть животное, а приказ — касаться того, что оно может понять и сделать обычным способом. «Защищай меня вечно» — неправильная команда, а вот «убей этого человека» — вполне может подойти. Эффект заклинания обычно длится до тех пор, пока приказ не выполнен. Если что-то помешает животному выполнить приказ, например если его подстрелили или покалечили, заклинание теряет силу. Если ему не помешают, заклинание сойдёт на нет и закончит действовать после выполнения приказа или по истечению 1d10+5 минут — в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Повелевать привидением (народное)

- **Стоимость:** 10+ пунктов магии, 1d3 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** 10 минут.

Заставляет привидение ответить на определённые вопросы. Должно быть сотворено ночью. Кровь млекопитающего проливают на могилу или прах мертвеца, с которым заклинатель хочет связаться. Он должен пройти встречную проверку МОЩ против призрака, который не желает подчиниться, чтобы заставить его предстать перед собой. Привидение принимает вид человека в момент смерти (может потребоваться проверка Рассудка). Оно может ответить на вопросы о событиях, произошедших на протяжении его жизни. Каждый вопрос обходится в 1 пункт магии (на усмотрение Хранителя может потребоваться ещё одна проверка МОЩ, если вопрос беспокоит привидение). Если заклинатель провалит встречную проверку МОЩ или потратит все пункты магии или по истечению внутриигрового часа дух удалится.

Поиск пропажи (народное)

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 минута.

Позволяет узнать местонахождение какой-то вещи. За каждые 3 пункта магии есть 10% шанс узнать, где находится потерянный предмет, знакомый заклинателю. Как он получает это знание, зависит от версии заклинания: это может быть видение, шёпот, интуитивное ощущение и т. д. Область действия заклинания не может превышать 100 метров. Оно длится 10 минут.

Послание сна

- **Стоимость:** 5 пунктов магии, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** 10 минут.

Заклинатель посылает короткий конкретный сон цели (одну сцену или картину, или эмоцию, вроде дурного предчувствия или ужаса). Требуется медная чаша с особой гравировкой, которую наполняют травами и кровью заклинателя, после чего все это зажигают, и идёт зеленоватый дым. Жертва должна спать и находиться в пределах 32 км от заклинателя. Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против спящей цели, чтобы насладиться сном.

Усиленная магия: заклинатель может посылать сны истине ужасающей или внеземной природы, заставляя жертву пройти проверку Рассудка (потеря 1/1d4), когда она проснётся.

Похищение жизненной силы

- **Стоимость:** 15 пунктов магии, 1d20 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1+ раунд.

Это дьявольски жестокое заклинание высасывает из других жизнь, чтобы омолодить заклинателя. Его нужно творить при полной луне, а жертва должна находиться в пределах видимости и слышимости заклинателя. Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против жертвы, чтобы она начала стариться и увядать, пока он поглощает её жизненную силу.

Каждый раунд после сотворения заклинания, жертва теряет 1d10 пунктов, как можно более равномерно распределяемых между СИЛ, ВЫН, ЛОВ, МОЩ и НАР. За каждый высосанный пункт характеристики, заклинатель становится на день моложе. Например, если заклинание высасывает всего 40 пунктов характеристик жертвы, заклинатель станет на 40 дней моложе. Жертва, тем временем, увядает, её плоть сереет и начинает отваливаться, пока, после завершения действия заклинания, от неё не остаётся только жуткая сухая оболочка (приводящая к проверке Рассудка у всех, кто это видел, с потерей 1/1d6). Заклинатель может решить прервать заклинание в любой момент до смерти жертвы — её состояние становится видимо хуже, чем дольше заклинание длится (бледная истончившаяся кожа, иссохшие и искривлённые конечности и т. д.). Если заклинателя убить до того, как жертва погибнет, сила заклинания пропадёт, и потерянные пункты характеристик немедленно вернуться к жертве.

Усиленная магия: это заклинание можно накладывать не только при полной луне. В таком случае заклинатель не забирает молодость себе, но жертва всё ещё страдает и умирает, если он так решит. Если наложить заклинание при Луне охотника (полной луне после осеннего Равноденствия), заклинатель сможет высасывать по 10 пунктов характеристик за раунд (а не 1d10) из СИЛ, ВЫН, ЛОВ, МОЩ и НАР. Вариация этого заклинания также позволяет превращать похищенные пункты характеристик напрямую в пункты МОЩ (1 пункт МОЩ за 4 пункта характеристик).

Призыв Чёрного сфинкса

- **Стоимость:** разное количество пунктов магии, 1d4 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** 5 минут за каждый потраченный пункт магии, на укрощение уйдёт 1 раунд.

Призывает Чёрного сфинкса, порождение Ньярлатхотепа. Количество пунктов магии, потраченных на заклинание, это количество процентов того, с какой вероятностью оно

сработает (другие могут вкладывать пункты магии в успех заклинания). За каждый пункт магии требуется минуту читать заклинание, но не дольше 100 минут. При результате 100 на проверке, заклинание всегда проваливается, а все потраченные пункты магии исчезают.

При успехе в ответ на предписанные человеческие жертвы и под звуки барабанов из шкуры ночного призрака, Чёрный сфинкс медленно появляется из укрытия (либо из самой тёмной тени, либо из-под песка, в зависимости от того, где проходит ритуал). В некоторых случаях появляется лишь одна ужасающая лапа, в других все создание открывает себя взглядам приходящих в ужас свидетелей.

Проклятье (народное)

- **Стоимость:** 1d3 пункта магии 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 час.

Заклинатель шепчет проклятье (его должна услышать жертва), приводящее к физическому или душевному вреду. Заклинатель должен превзойти МОЩ жертвы в ходе встречной проверки. При успехе жертва теряет 10 пунктов характеристики (на выбор заклинателя СИЛ, ЛОВ, ВЫН, НАР, ИНТ или МОЩ) на один день (до следующего рассвета). Характеристика не может упасть ниже 1.

Усиленная магия: вариации этого заклинания могут повреждать конкретные чувства, вроде зрения, слуха или обоняния (делая невозможным применением определённых навыков, повышая уровень сложности или давая штрафную кость).

Путешествие на Ту сторону

- **Стоимость:** 15 пунктов магии, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** 1 день.

Долгий ритуал, в ходе которого заклинатель поёт или как-то ещё ритуально повторяет одно и то же действие, чтобы войти в транс (изменённое состояние сознания). Когда это состояние будет достигнуто, заклинатель сможет отправить свой «дух» на другой план бытия — либо он сам определяет какой именно (для этого нужно знать о нём и осознавать его существование), либо это решается случайным образом. Это может быть даже место пребывания божества Мифов или Мир грёз. Транс длится 1d6+3 часа. В зависимости от того, куда отправляется дух заклинателя и что предстаёт перед ним, высока вероятность потери рассудка (не исключено, что весьма существенной).

Руки полоза

- **Стоимость:** 12 пунктов магии, 1d10 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** мгновенно.

Превращает руки заклинателя в передние половины двух ядовитых змей. Действует только на заклинателя, эффект длится 1d3+3 раунда. Змеи могут кусать цели на расстоянии 2 м. Те, кто видит мага в таком состоянии, должны пройти проверку Рассудка (0/1d6). Каждая змея может атаковать (используя Рукопашный бой заклинателя), а каждый укус наносит 1d3 урона и впрыскивает яд — если жертва провалит чрезвычайную проверку ВЬН, яд приводит к потере ещё 1d10 пунктов здоровья в раунд, пока жертва не потеряет столько пунктов здоровья, сколько составляет одну пятую МОЩ заклинателя, или не умрёт (чрезвычайный успех нейтрализует яд).

Связь с божеством: Баст

- **Стоимость:** 5 МОЩ, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1d6+4 раундов.

Может быть сотворено только в местах, связанных с поклонением Баст, или там, где живёт много кошек. Проситель должен нанести на себя духи, а потом петь, танцевать и пить вино, пока не опьянеет. Ритуал заканчивается жертвоприношением змеи (предпочтительно ядовитой) перед изображением или статуей Баст, так, чтобы её кровь пролилась в медную чашу у ног подобия богини — предполагается, что она выпьет её по прибытии. Шансы успешно связаться с Баст равны половине МОЩ заклинателя (сокращённой после списания 5 МОЩ). Если пройти трудную проверку МОЩ, Баст (или её кошачий вестник) свяжется с заклинателем в течение нескольких часов или дней. Тем, кто дурно обращался с кошками, лучше не творить это заклинание.

Связь с божеством: Себек

- **Стоимость:** 5 МОЩ, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1d6+4 раундов.

Те, кто хочет связаться с Себеком, должны делать это в месте, где часто появляются крокодилы (обычно около реки). Ритуал обычно подразумевает создание тотема, танец или медитацию и некое жертвоприношение. Шансы успешно связаться с Себеком равны половине МОЩ заклинателя (сокращённой после списания 5 МОЩ). Если пройти трудную проверку МОЩ, видение Себека посетит заклинателя в течение трёх дней, обычно во сне

Сила Ниамбе

- **Стоимость:** 5 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 6 раундов.

Заклинатель проводит омерзительный ритуал, призывая разных божеств Мифов и вымаливая их расположение. Взамен он получает 2d6 пунктов магии. Пункты магии сверх обычного запаса заклинателя не восстанавливаются после того, как были потрачены.

Предполагается, что некоторые божества Мифов требуют от просителя формальное заверение в верности — жертву или какой-то другой жест, демонстрирующий его преданность, прежде чем выполнят просьбу о магических силах.

Слепота

- **Стоимость:** 20 пунктов магии, 1d8 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 2 раунда.

Ослепляет жертву навсегда. Цель должна быть в поле зрения заклинателя и в 30 ярдах от него. Заклинатель делает пасы и выкрикивает тайное имя Ньярлахотепа. Он должен пройти встречную проверку МОЩ против жертвы: при успехе та теряет 1d10 пунктов рассудка и 1d4+1 пунктов здоровья от того, что её глаза внезапно плавятся и вытекают из глазниц — жуткий болезненный опыт.

Создание киимба (вариация «Создания зомби»)

- **Стоимость:** 12 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** 1 день.

Созданное колдунами кикуйю в Кении, это заклинание создаёт слугу-мертвеца. Человек, выбранный для того, чтобы стать киимба, должен умереть от ритуальных пыток. После этого жрец читает слова над останками с того момента, как жизнь оставила их, до тех пор, пока они не восстанут из мёртвых, примерно 18-20 часов. Киимба может выполнять простые обыденные поручения, вроде «сторожи это», «принеси это» или «убей их!». Киимба, созданный таким образом, продолжает разлагаться, так что жрецу приходится периодически избавляться от новых врагов, чтобы создать других слуг-мертвецов.

Создание оберега (народное)

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 5 МОЩ.
- **Время сотворения:** 7 дней.

Зачаровывает небольшой предмет, чтобы он защищал от зла. Материалы собираются вместе, и заклинатель пишет своё «желание» (что-то, приносящее удачу) на небольшом клочке бумаги. С точки зрения игровой механики, оберег временно даёт одно из следующих преимуществ (временные ограничения приведены в скобках):

- Бонусную кость на проверки Удачи обладателя оберега (одно применение)
- Бонусную кость на проверки Уклонения (одно применение или на 1d4 часа).
- Сокращение получаемого урона, работает как броня 5 (1d4 часа или 24 часа).

Возможны и другие преимущества на усмотрение Хранителя. Версии этого заклинания существуют во многих культурах.

Укрощение животного

Примечание: разные версии включают кошку, крокодила, колонну кочевых муравьёв, зелёную мамбу, леопарда, крысу, паукообразную обезьяну.

- **Стоимость:** 2 пункта магии, 1 пункт рассудка.
- **Время сотворения:** 1 раунд.

Заставляет животное определённого типа выполнить какое-то действие или ограниченный ряд действий. Каждый конкретный вид животных подразумевает свою вариацию заклинания (например, «Укрощение колонны кочевых муравьёв» работает на целое полчище муравьёв).

Животное или животные, получившее приказ, должны иметь возможность понять и выполнить команду. Повеление «лети в Мексику» ничего для них не значит, а инструкция «убей Джонатана Кингсли» только озадачит тарантула. С другой стороны, такие команды как «кусай всех людей, находящихся рядом», может понять большая часть живых существ.

Усиленная магия: наделяет животное способностью к общению (с помощью речи, передачи мысли и т. д.), позволяя ему делиться информацией с заклинателем.

Хватка Ктулху

- **Стоимость:** 2d6 пунктов магии (за минуту), 1d6 пункта рассудка.
- **Время сотворения:** 1 раунд.

Обездвиживает одну или несколько целей жутким дробящим кости давлением, временно лишая их СИЛ. Область действия заклинания составляет 10 метров, оно может воздействовать более чем на одного человека за раз, однако каждая дополнительная цель обойдётся в дополнительные 2d6 пунктов магии в минуту. Заклинание может длиться столько, сколько захочет заклинатель, пока ему хватает пунктов магии, чтобы его поддерживать, без дополнительной траты рассудка, однако он должен быть сосредоточен на нём всё это время.

Чтобы оно подействовало, заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против жертвы (или жертв). Если он победит, жертва (или жертвы) почувствует, что её тело подвергается огромному давлению, так что она (или они) не могут двигаться — как будто их обвивают могучие щупальца Великого Ктулху. За каждую минуту действия заклинания жертва временно теряет 5d10 пунктов СИЛ (они восстанавливаются в течение следующих 24 часов). Если СИЛ жертвы падает до нуля, она теряет сознание.

Чистота сознания (народное)

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 1d3 пунктов рассудка.
- **Время сотворения:** (от одного года на изучение) мгновенно.

Ряд духовных упражнений позволяет заклинателю защитить свой разум от внешнего нападения. Заклинатель должен ежедневно медитировать и укреплять сознание (4 часа каждый день) минимум год, чтобы освоить эту технику. Он тратит 6 пунктов магии и удваивает своё значение МОЩ против ментальных атак (действует только против одной атаки и обходится заклинателю в 1d3 пункта рассудка). Заклинание можно наложить заново, чтобы сопротивляться новым атакам. Если на его разум напали без предупреждения, тот, кто знает это заклинание, может попробовать отразить атаку, пройдя проверку ИНТ, чтобы быстро создать ментальную защиту (т. е. сотворить заклинание).

КНИГИ

Примечание: заклинания, помеченные звёздочкой (*), можно найти в «Приложении Б: заклинания». В остальных описаниях заклинаний приведены в «Зов Ктулху: Книга Хранителя».

ПЕРУ

«Последняя исповедь Гаспара Фигероа»

Испанский, Гаспар Фигероа, 1543 г. Ин-октаво, рукопись на пергаменте.

- **Связка:** «Музей археологии и антропологии», «Хранилище», стр. 66.

Этот бессвязный текст написан на пергаменте потускневшими чернилами. Почерк неровный и неразборчивый, много зачёркиваний, исправлений и пометок на полях. Содержание тяжело уловить, так как автор был полубезумным человеком, умирающим от лихорадки. В тексте говорится о древнем ужасе, заточенном в пирамиде на андских взгорьях, и секретах, которыми он поделился с теми, кто подпал под его власть. Автор, Гаспар Фигероа, остался свободным, но его рукопись переполнена ужасом и отвращением к тем тайнам, которые он узнал.

Значение: рассказывает о конкистадорах (Гаспаре Фигероа, Эрнандо Руисе, Диего Гарридо, Луисе де Мендосе и Педро де Веласко), искавших золото, но нашедших пирамиду, в которой был зачощён Отец личинок. В тексте говорится о краже золота (из защитного барьера, удерживающего это воплощение внутри) и описывается появление кхарисири («Экспедиция Карлайла: Перу №3»).

- **Потеря рассудка:** 1d3.
- **Мифы Ктулху:** +1/+2%.
- **Значение Мифов:** 9.
- **Изучение:** 2 недели.
- **Возможные заклинания:** «Связь с Отцом личинок» («Связь с божеством: Ньярлатхотеп»).



АМЕРИКА

«Пнакотические манускрипты»

Английский, автор и переводчик неизвестны, XV век. Ин-кватро, обложка из красной тиснёной кожи, более поздняя, чем рукопись.

- **Связка:** «Библиотека поместья Карлайлов», стр. 134.

В каталогах Европы и Америки зарегистрированы пять переплетённых рукописных версий этой книги (частично копирующих более масштабный труд, ныне утраченный). По крайней мере, одна из них хранится в библиотеке Мискатоникского университета, другую, по слухам, можно найти в Нью-Йоркской публичной библиотеке. Предыдущая версия, «Пнакотика», была написана на древнегреческом и рассказывала о Гиперборее, Атлантиде и Юпитере. Оригинал, вероятно, восходит к дочеловеческой расе криноидов, принёсшей жизнь на Землю.

Значение: хотя большинство серьёзных исследователей Мифов возводят оригинальный текст «Рукописей» к Старцам, есть и те, кто утверждает, что его авторами были йитиане, а название книги восходит к архивам, где она хранилась, в западных пустынях Австралии. Экземпляр, найденный Роджером Карлайлом, содержит несколько неразборчивых сносок, сделанных неизвестным автором, где говорится о существовании Города Великой расы, а также заклинание «Связь с йитианином».

- **Потеря рассудка:** 1d8.
- **Мифы Ктулху:** +3/+7%.
- **Значение Мифов:** 30.
- **Изучение:** 45 недель.
- **Возможные заклинания:** «Связь с крылатым созданием» («Связь со Старцем»), «Связь с сознанием наблюдателя» («Связь с йитианином»).

Sélections de Livre D'Ivon

Французский комментарий к латинскому оригиналу, Гаспар дю Нор, прил. XIII век. Ин-октаво, рукопись в обложке из ветхой синей телячьей кожи.

- **Связка:** «Библиотека поместья Карлайлов», стр. 134.

Предположительно переписана дю Нормом с более ранней греческой рукописи. Известно о существовании всего 13 копий, частичных и полных. Хотя оригинал, на котором дю Нор основывал свою работу, мог попасть в Аверуань прямо из Атлантиды, высказывались предположения, что, по чистой случайности, он проделал путь во Францию через Древний Египет.

Значение: версия Liber Ivonis, книги, содержащей множество полезных заклинаний и замечаний насчёт практической магии, хотя в основном она сосредотачивается на поклонении божеству по имени Цатхоггуа. На полях, однако, нарисовано нечто, подозрительно напоминающее перевёрнутый сломанный анх (символ братства Тёмного фараона). Также в тексте есть соображения насчёт вражды между Пазз-луззой и божеством, известным как Ноденс.

- **Потеря рассудка:** 2d4.
- **Мифы Ктулху:** +4/+8%.
- **Значение Мифов:** 36.
- **Изучение:** 36 недель.
- **Возможные заклинания:** «Вызов/изгнание слепого повелителя Хаоса» («Вызов/изгнание Азатота»), «Связь с бесформенным отродьем Жотаккуа» («Связь с бесформенным отродьем»), «Связь с божеством: повелитель вод (Ноденс)», «Связь с божеством: Жотаккуа (Цатхоггуа)», «Сотворить барьер Наах-Тита», «Создание врат», «Сбивающий с пути туман («Сотворить туман Р'льеха»)».

«Среди камней»

Английский, Джастин Джоффри, 1918 г. Рукопись, в обложке из кожи охотящегося ужаса, содержащая стихотворения, которые позже будут опубликованы в «Людах монолита» (1926 г.).

- **Связка:** «Библиотека поместья Карлайлов», стр. 134.

Хотя несколько стихотворений, содержащихся в этой тонкой книжце, совпадают с теми, что можно найти в поздней работе Джоффри, некоторые ранние версии были сильно отредактированы перед официальной публикацией издательством «Эребус-пресс» из Монмута, штат Иллинойс. Есть и те, что встречаются только в этой рукописи.

Значение: одно из уникальных стихотворений — «Регалии царицы», подробно описывает символы власти ужасной правительницы Нитокрис.

- **Потеря рассудка:** 1d3.
- **Мифы Ктулху:** +1/+2%.
- **Значение Мифов:** 9.
- **Изучение:** 1 неделя.
- **Возможные заклинания:** нет.

«Жизнь бога»

Английский, Монтгомери Кромптон, примерно 1810 год. В 1/12 листа, рукопись в обложке из человеческой кожи.

- **Связка:** «Библиотека поместья Карлайлов», стр. 134.

Единственный экземпляр дневника английского художника Кромптона, который прибыл в Египет в 1805 году и стал младшим жрецом братства Тёмного фараона. Кромптон был безумен ко времени написания дневника, так что многие его части совершенно бессвязны.

Значение: рассказывает о всевозможных невысказанных поступках, совершенных во имя Фараона тьмы, а также описывает его тайный тронный зал в Ломаной пирамиде («Экспедиция Карлайла: Америка №14»).

- **Потеря рассудка:** 1d6.
- **Мифы Ктулху:** +2/+4%.
- **Значение Мифов:** 18.
- **Изучение:** 10 недель.
- **Возможные заклинания:** нет.

«Тёмные секты Африки»

Английский, Найджел Блекуэлл, 1920 г. В 1/16 листа, обложка из синего картона, крапчатый форзац и окрашенные в синий края страниц.

- **Связка:** «Ужас “Дома джу-джу”», «Предметы в алькове М’Дари», стр. 157.

Книга, написанная путешественником Найджелом Блекуэллом о своих поездках по Африке, представляет собой странную смесь путевых заметок и разоблачения ритуальных практик разных африканских культов. Хотя эти описания, очевидно, были где-то напечатаны, на титульном листе не значится издательство, а самого Блекуэлла невозможно найти. Некоторые считают, что он мог писать под псевдонимом, но в таком случае нет никаких предположительных кандидатур, которых можно было бы считать настоящим автором. Существует всего 13 экземпляров — власти смогли сжечь остальные.

Значение: украдена из Гарвардской библиотеки Уиденера Мукунгой М’Дари при содействии охотящегося ужаса. Блекуэлл случайно увидел, как М’Веру призвала Ньярлатхотепа в облики Кровавого Языка в 1916 году, и подробно описал это (ему посчастливилось уйти живым).

- **Потеря рассудка:** 1d10.
- **Мифы Ктулху:** +2/+4%.
- **Значение Мифов:** 30.
- **Изучение:** 6 недель.
- **Возможные заклинания:** «Создание киимба»*.

АНГЛИЯ

Équinoxe Divisé

Французский, Гислен Д’Арамиц, 1807 г. Ин-октаво, мягкая обложка из телячьей кожи, страницы не разрезаны.

- **Связка:** «Фонд Пэнхью», «Потайная комната (подвал)», стр. 202.

Текст написан французским торговцем, колониальным чиновником и путешественником и рассказывает о его странствиях по всему свету. Отдельные главы посвящены каталогизации и сравнению региональных обычаев и верований Северной Африки, Азии и Европы. Д’Арамиц с удовольствием описывает невероятные (и возможно вымышленные) практики, касающиеся земледелия и охоты, но их перемежают впечатляющие и пугающие народные обычаи, которые выглядят более правдоподобно. У некоторых, по всей видимости, средневековых ритуалов юга Франции обнаруживаются мрачные кровавые корни.

Значение: в книге упоминаются божества и сущности, которые могут быть связаны с Ньярлатхотепом, вроде «Создателя ведьм», «Кровавого Языка» и «Трёхглазой тени» (Хранитель волен вводить другие). Особенно важно упоминание знака, вырезанного на коже врагов культа Кровавого Языка (совпадающего с символом, который был нанесён на лоб Джексона Элиаса). Кроме того в одном отрывке описывается поездка на поиски «Вершины Чёрного Ветра, где обитает Кровавый Язык» в «Кирииняге» (что на кикуюю означает «Где покоится бог»), и где, как утверждает д’Арамиц, он видел богохульные ритуалы. Используя описание маршрута в книге, читатель может пройти по стопам д’Арамица и найти Вершину Чёрного Ветра в Кении.

- **Потеря рассудка:** 2d4.
- **Мифы Ктулху:** +2/+6%.
- **Значение Мифов:** 24.
- **Изучение:** 14 недель.
- **Возможные заклинания:** «Крушение зла» («Изгнание Дьявола»*), «Призыв Ока Сатаны» («Связь с Ньярлатхотепом»), «Ритуал покорения ужаса ночи» («Укрощение охотящегося ужаса»), «Благословение старухи» («Создание оберега»*).

Книга Дзиан

Английский, автор/переводчик неизвестен, вероятно, древняя. Ин-кватро, в обложке из козлиной кожи, веленевая бумага, с явным запахом серы.

- **Связка:** «Фонд Пэнхью», «Потайная комната (подвал)», стр. 202.

Предположительно пересказ «исполненных мудрости и значения слов достопочтенных Великих учителей Шамбалы», книга описывает изменения разумных существ от эпохи к эпохе, начинающиеся на планете Велларрос (Венера), а заканчивающиеся на Земле. Просветлённые создания из пламени, как там говорится, «возвысили» человечество, когда земли Гипербории и Атлантиды ещё были молоды. Книга пересказывает тайную историю того, что было и что будет, и значительная её часть предрекает расцвет и гибель разных цивилизаций, в том числе из Северной и Южной Америк.

Значение: Ньярлатхотеп упоминается несколько раз в облике Тёмного фараона («Тот, кто пройдёт по Белой и Синей воде» — возможная отсылка на Нил) и Кровавого Языка («сила манящего Хаоса, восседающая на горячей горе, с языком пропитанным кровью»).

- Потеря рассудка: 1дб.
- Мифы Ктулху: +3/+6%.
- Значение Мифов: 27.
- Изучение: 14 недель.
- Возможные заклинания: «Вызвать дитя лесов» («Призыв/укрошение тёмной молодежи»), «Вызвать духа

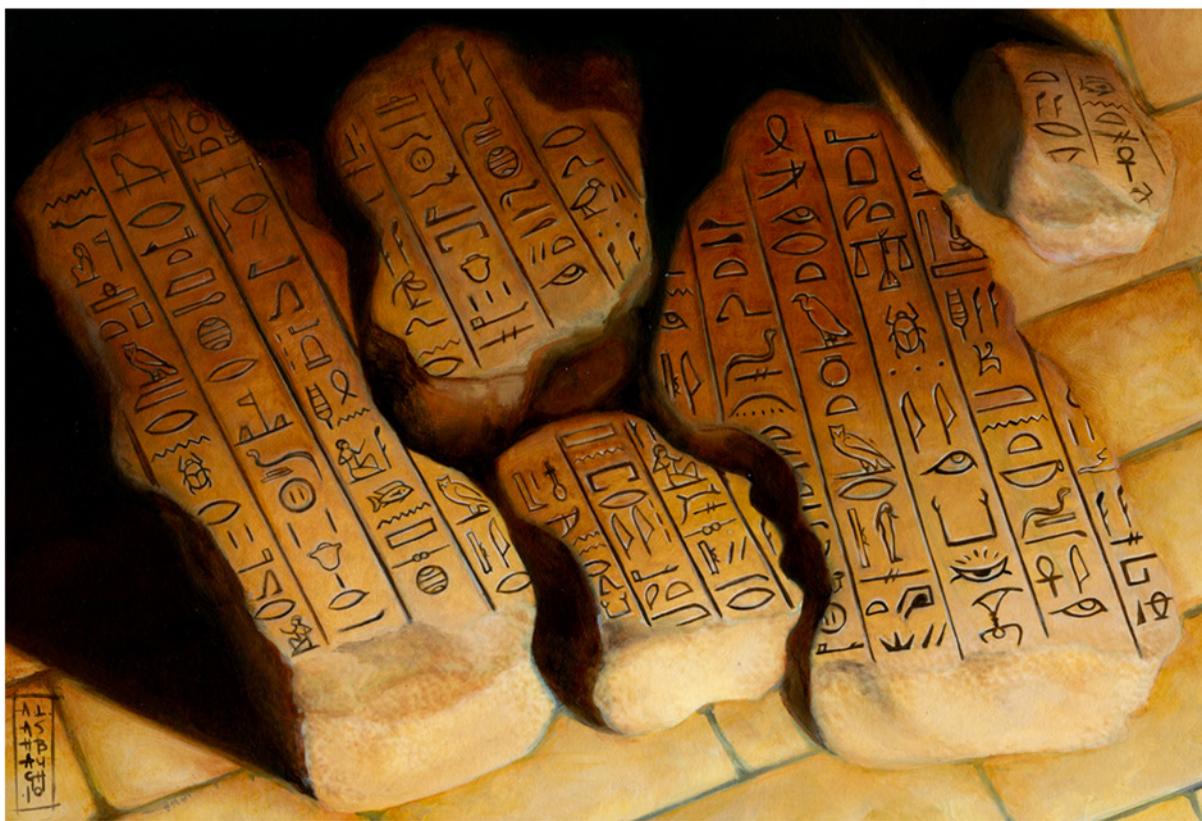
ветра» («Призыв/укрошение бякхи»), «Вызвать незримого бродягу» («Призыв/укрошение бродящего меж миров»), «Обращение к мудрости пустоты» («Связь с Ньярлатхотепом»).

Liber Ivonis

Латинь, перевёл Кай Филип Фабер, 9 век. Ин-кватро, в обложке из телячьей кожи с железными застёжками, бумага с потемневшими краями, пахнет плесенью. Многие страницы отсутствуют или повреждены.

- Связка: «Фонд Пэнхью», «Потайная комната (подвал)», стр. 202.

Размышления и запись экспериментов с древней геометрией, основной материей бытия и натурфилософией (сотворения заклинаний), перемещающиеся комментариями и описаниями, которые, якобы исходят от существа по имени «Саккоче». Некоторые отрывки приведены на неизвестном языке (гиперборейском) дословно без перевода. Авторство приписывается Эйбону, который скромно называет себя величайшим из магов. Текст включает описания его космических странствий по другим измерениям и планетам (Сатурн фигурирует несколько раз).



Значение: Эйбон записывает множество бесед с существом, которого называет «Саккоче», открывающим волшебнику различные тайны. В одном таком отрывке Саккоче утверждает, что некоторые называют его Паззлузой — это может быть неправильной транскрипцией Пазузу, что иногда считается именем Ньярлатхотепа.

- Потеря рассудка: 2d4.
- Мифы Ктулху: +3/+8%.
- Значение Мифов: 34.
- Изучение: 34 недель.
- **Возможные заклинания:** «Связь с божеством: Йок-Зотот (Йог-Сотот)», «Связь с божеством: Жотаккуа (Цатхоггуа)», «Создание врат», «Сотворить барьер Наах-Тита», «Власть над воздухом», «Создание бледного клинка» («Зачаровать нож»), «Вурский знак», «Болезненное прикосновение» («Усыхание конечности»).

Песнь джина («Угхния мин аль-джин»)

Арабский, Галиб аль-Саббах, примерно 797 год. 1/16 листа, в обложке из козлиной кожи с бронзовыми застёжками, пахнет серой.

- **Связка:** «Миср-хаус», «Потайная мастерская и темница», стр. 275.

Еретический труд, представляющий собой запись ряда бесед, которые автор якобы вел с «джинном», существом из «испеляющего огня», и касающийся всевозможных видов эзотерического и запретного знания. Хотя большая часть историй в книге кажется вымыслом, в тексте скрыты некоторые обрывочные сведения о Мифах.

Значение: в книге содержится заклинание «Зачарование живого огня» («Приложение В: заклинания»), используемое для создания артефакта, который даёт тому, кому известно заклинание «Призыв огненного вампира», способность призвать несколько огненных вампиров и использовать силу Ктулхи, чтобы плавить магически защищённый металл. Таким образом можно уничтожить Корону Нитокрис в Каире.

- Потеря рассудка: 1d4.
- Мифы Ктулху: +1/+3%.
- Значение Мифов: 12.
- Изучение: 12 недель.
- **Возможные заклинания:** «Зачаровать живой огонь»*.

ЕГИПЕТ

Аль-Азиф

Арабский, Абдул Альхазред (Абд аль-Азрад), ок. 730 г. Десять свитков, примерно 9 века н.э., исписанные от руки на чем-то напоминающем очень тонкий пергамент из козлиной кожи, хранящиеся в футлярах из чёрной кожи. Хрусткие, некоторые фрагменты отсутствуют.

- **Связка:** «Египетский музей», стр. 322.

Не оригинал, написанный самим «Безумным арабом», который, якобы, привёз в Каир из Дамаска Саладин, а несколько более поздняя версия (возможно переписанная известным арабским учёным аль-Кинди, или скопированная с хранящейся в его библиотеке). Свитки, находящиеся в Египетском музее, увы, представляют собой неполную версию, хотя это, возможно, последняя существующая арабская копия печально известного «Некрономикона». Помимо значительного и сводящего с ума набора заклинаний, свитки содержат истории и легенды практически обо всех божествах и существах Мифов во всем многообразии форм. Некоторые обычные и звёздные карт повреждены или были намеренно обезображены, что делает их практически бесполезными.

Значение: этот арабский «Некрономикон» содержит большую часть информации о Тёмном фараоне, которую сообщает сыщикам доктор Али Кафур. В нем можно найти гораздо, гораздо больше, и читать его опасно для жизни и рассудка. По этой причине Кафур не готов давать его читать первому встречному. Однако в этом самом жутком из трудов есть заклинание «Призыв/Укрощение огненного вампира», которое может понадобиться сыщикам, если они захотят уничтожить Корону Нитокрис. В книге также, на усмотрение Хранителя, может находиться заклинание, необходимое, чтобы открыть Врата к Ньярлатхотепа, которые находятся в Великом покое под Сфинксом в Гизе («Огромная дыра», стр. 357).

- Потеря рассудка: 2d10.
- Мифы Ктулху: +6/+12%.
- Значение Мифов: 54.
- Изучение: 68 недель.
- **Возможные заклинания:** «Воззвание к султану демонов» («Вызов/изгнание Азатота»), «Низложение повелителя пламени» («Вызов/изгнание Ктулхи»), «Зов к тому, кого нельзя называть» («Вызов/изгнание Хастура»), «Разговор с Тьмой» («Вызов/изгнание Ниогты»), «Приветствие матери всего сущего» («Вызов/изгнание Шуб-Ниггурат»), «Вызов/изгнание Йог-Сотота», «Привести пожирателей падали» («Связь с упырём»),

«Песнь Хаоса» («Связь с божеством: Няярлатхотеп»), «Привести тех, кто обитает под пустыней» («Связь с обитателем песков»), «Покорение», «Зловещее проклятие Азатота», «Прах Сулеймана», «Знак Старших богов», «Порошок Ибн-Гази», «Воскрешение», «Иссушение», «Вызов крылатого скакуна» («Призыв/укрошение бякки»), «Призыв/укрошение огненного вампира», «Воззвание к Единому» («Призыв/укрошение служителя Внешних богов»), «Вурский знак».

Чёрные обряды Лувеха-Керафа

Египетские иероглифы, Лувех-Кераф, примерно XIII династия Древнего Египта (1786–1633 гг. до н. э.). Десять хрупких свитков папируса, исписанные от руки, ныне хранящиеся в старой обложке под кроватью Йанвиллема ван Хёвелена.

- **Связка:** «Чёрная кошка», стр. 326.

Почти каждый сантиметр любого из этих свитков испещрен крошечными неразборчивыми египетскими иероглифами. В первом свитке автор называет себя Лувехом-Керафом, верховным жрецом кошачьей богини Баст. Несколько первых свитков во всех подробностях описывают поклонение Баст, включая призыв её и её кошачьих родичей. В более поздних свитках рассказывается о поклонении другим египетским божествам. Особенно часто упоминается «ужасный повелитель речных берегов»,

крокодилоголовый Себек. Описываются его прибрежные храмы и ритуалы с жертвами в его честь. Также есть предостерегающие главы, посвящённые более мрачным представителям египетского пантеона.

Значение: Няярлатхотеп описан в формах Безликого бога (другое имя, которым иногда называют Чёрного сфинкса) и Тёмного фараона, хотя о каждом говорится как об отдельном существе. Эта информация совпадает со сведениями доктора Али Кафура об истории и легендах о Тёмном фараоне («Тёмный фараон в истории» и «Легенды о Тёмном фараоне», стр. 324 и 325, соответственно).

- **Потеря рассудка:** 2d6.
- **Мифы Ктулху:** +3/+8%.
- **Значение Мифов:** 33.
- **Изучение:** 41 недель.
- **Возможные заклинания:** «Связь с богиней кошек» («Связь с божеством: Баст»*), «Укрошение кошки»*, «Воззвание к безликому владыке песков» («Призыв Чёрного сфинкса»), «Зов к Тёмному фараону» («Связь с Няярлатхотепом», в форме Тёмного фараона), «Призыв падальщиков пустыни» («Связь с упырём»), «Воззвание к ужасному повелителю речных берегов» («Связь с божеством: Себек»*), «Призыв и изгнание детей речных берегов» («Укрошение животного: крокодил»*).



АРТЕФАКТЫ

ПЕРУ

Золотое зеркало

- Связка: «Номер де Мендосы», стр. 65.

На первый взгляд предмет кажется золотой маской около 15 см в диаметре. На него нанесено стилизованное изображение лица, состоящее из угловатых геометрических форм, выступающих на поверхности. Прорезей для глаз нет. Пройдя проверку **Археологии**, можно понять, что предмет напоминает артефакты, найденные в Тиуанаку (доколумбовых археологических раскопках в западной Боливии). Задняя сторона маски никак не украшена и отполирована до блеска, так что её можно использовать как зеркало. Те, кто изучают эту поверхность более нескольких секунд, должны пройти проверку **МОЩ**, чтобы на них обрушились видения, часто и быстро сменяющиеся, чтобы их можно было осмыслить. Хранителю стоит выбрать 2 или 4 из следующего списка:

- Древняя ступенчатая пирамида на плато («Руины», стр. 77, «Перу») распадается на части, и сальные белые щупальца, с которых спадают крупные личинки, простираются вверх над её руинами.
- Маленький человечек, забившийся в угол в грязной комнате, лихорадочно рисует... нечто («Змей из Челси», стр. 215, «Англия»).
- Из окна поезда видны мелькающие просторы африканских равнин, их сопровождает сильный запах дыма, а потом слышится крик... («Первое нападение», «Кения»).
- Тысячи людей, мужчин и женщин всех рас, проводят кровавые разнуданные ритуалы на вершине огромной горы («Ритуал рождения», «Кения»).
- Хитросплетение бесконечных тёмных туннелей, наполненных рёвом и криками диких животных («Под пирамидами», стр. 351, «Египет»).

- Сыщик видит свои руки, тянущиеся и дотрагивающиеся до большого красного камня, тёплого на ощупь. Загорается яркий свет. Рядом с камнем чёрный провал уходит в глубины Земли... («Второй вход», «Австралия»).
- Солнце становится чёрным, и щупальца мрака простираются по небу, поглощая мир («Абсолютный кошмар», «Грандиозный финал»).

Такие видения будущего приводят к проверке **Рассудка** (потеря 1d3/1d6). Хранитель может включить другие эпизоды, если хочет подчеркнуть какие-то конкретные события дальнейшей кампании.

Примечание: если пройти чрезвычайную проверку **МОЩ**, зеркало будет работать как при сотворении заклинания «Связь с божеством: Ньярлатхотеп» («Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 254). Де Мендоса использует зеркало таким образом, чтобы связываться с богом в пирамиде.

Защитный барьер вокруг пирамиды

- Связка: «Золотой защитный знак», стр. 68.

Защиту образует золотой орнамент вокруг подножья пирамиды («Подножье пирамиды», стр. 80, «Перу»), она действует по тому же принципу, что и «Знак Старших богов» («Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 256). Сущности, наделённые природой Ньярлатхотепа, включая его воплощения и ххарисири, не могут дотронуться до барьера, повредить или миновать его.

Физически защита представляет собой ленту из обработанных золотых фрагментов, которая окружает подножье пирамиды в туннелях под ней. Это по большей части прямая линия, хотя некоторые участки изгибаются под прямым углом, образуя короткие выступы или угловатые спирали. Поверхность покрыта рядом неповторяющихся

геометрических фигур, в основном квадратов и прямоугольников, без какого-то понятного значения. Ни одна из этих форм не похожа на известные формы письма.

Фрагмент защитного барьера, изъятый конкистадорами («Музей археологии и антропологии», стр. 65, «Перу»), менее могущественен, хотя существа вроде кхарисири всё ещё не способны дотрагиваться до него, не испытывая боли (они получают 1d3 пункта урона в раунд), или проводить больше нескольких секунд в непосредственной близости — даже нести их в ящике или мешке для них невозможно. Этот фрагмент около 60 см в длину, 7,5 см в ширину и 1 см в глубину. Он весит около 11 кг и слишком тяжёлый, чтобы большинство людей могло использовать его в бою.

Заклинание, использованное при создании защиты, было утрачено. Создатели пирамиды не оставили письменных свидетельств, и нет никаких зацепок насчёт того, как был создан артефакт. Возможно, его удастся воспроизвести с помощью спонтанного применения Мифов Ктулху, в этом случае Хранителю стоит воспользоваться для вдохновения заклинанием «Знак Старших богов».

АМЕРИКА

Маска Хайамы

- Связка: «Предметы в алькове М'Дари», стр. 157.

Резная деревянная африканская маска с четырьмя чудовищными лицами, венчающими толстую ребристую шею,

и плетёным воротником из тростника, перьев и ткани, скрывающим лицо носителя. У маски нет никаких подвязок, шнурков или подставок, чтобы удерживать её. Как только маску водружают на голову, воротник сжимается вокруг лица, крепко удерживая её на месте и являя всем пронизанное болью выражение носителя. Он не может снять маску и никто другой тоже не в состоянии её стянуть. Постепенно носитель перестаёт сопротивляться. Через 15 минут его зрачки расширятся до величины всего глаза, незримо для наблюдателей. В этот момент и следующие 30 секунд носитель слишком ясно видит одного из четырёх богов, выбранных случайным образом проверкой 1d4 согласно «Таблице: видения Маски Хайамы», если одновременно не было использовано конкретное заклинание «Призыва» или «Связи» (см. далее). Носитель должен пройти проверку Рассудка, чтобы определить свою судьбу. После этого маска ослабляет хватку, и её можно снять. Если использовать её в сочетании с заклинанием «Вызова» или «Связи» с одним из четырёх богов, как описано ниже, маска тоже падает, после того, как заклинание заканчивается.

Если носитель сохранит рассудок, он может получить выгоду от ношения маски. Столкновение с каждым из богов в первый раз увеличивает значение Мифов Ктулху носителя на 1d10 пунктов, в дополнение к Мифам Ктулху полученным от безумия. К тому же ношение маски при сотворении заклинаний «Связь с божеством: Ноденс», «Вызов Азатота», «Вызов Шуб-Ниггурат» и «Вызов Йог-Сотота» позволяет наладить более непосредственную связь с богом.

ТАБЛИЦА: ВИДЕНИЯ МАСКИ ХАЙАМЫ

1d4	Бог	Пройденная проверка Рассудка	Проваленная проверка Рассудка
1	Ноденс*	без броска	без броска
2	Азатот	1d10 пунктов рассудка	1d100 пунктов рассудка
3	Шуб-Ниггурат	1d10 пунктов рассудка	1d100 пунктов рассудка
2	Йог-Сотот	1d10 пунктов рассудка	1d100 пунктов рассудка

* Как сказано в главе «Египет», Маска Хайамы может помочь сыщикам сорвать воскрешение Нитокрис («Deus Ex», стр. 360, «Египет»).

С точки зрения игровой механики, это даёт бонусную кость на сотворение заклинания в первый раз. Маска Хайамы — ценный артефакт Мифов, и культисты готовы убить за него.

АНГЛИЯ

Зеркало Гала

• Связка: «Артефакты Шафик», стр. 257.

Зеркало Гала — это и инструмент ясновидения и могущественное оружие. Чтобы воспользоваться его силами, нужно иметь запас обра'ана и габешгала — эти субстанции во «Флаконах из песчаника» (стр. 257, «Англия») спрятаны в потайном ящике письменного стола Шафик в «Имперских спецях».

Как инструмент ясновидения: используйте обра'ан (красную вязкую субстанцию из одного из флаконов), чтобы нарисовать перевёрнутый анкх на зеркале. Необходимо потратить 3 пункта магии и 1 пункт рассудка, чтобы активировать зеркало, которое начинает мерцать и становится прозрачным.

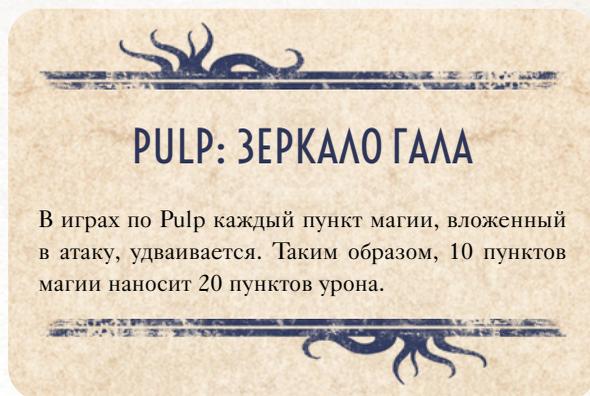
Тот, кто его использует, должен сосредоточиться на конкретном объекте (человеке, предмете или месте в пределах 322 км), который появится в зеркале. Зеркало показывает только один объект за раз. Оно показывает изображение в течение 1d10 + 10 минут, или пока тот, кто его использует, не перестанет сосредотачиваться на нём. Услышать или поговорить с объектом нельзя. Новое применение требует заново нанести анкх и потратить пункты магии и рассудка.

Как оружие: в зеркале должна появиться живая цель (как в описании ясновидения). После этого габешгалом (чёрный порошок) полностью покрывается её изображение. Как только это произойдёт, на жертву нападёт жуткий страх — ощущение глубокого отчаяния и сильное ощущение, как будто её кто-то душит, что приводит к проверке **Рассудка** (потеря 1d4/1d8).

Зеркало можно использовать, чтобы попытаться физически навредить жертве, пройдя встречную проверку **МОЩ** против неё и потратив 10 **МОЩ**. При успехе можно тратить пункты магии, чтобы наносить жертве урон 1 за 1. У цели внезапно появляются повреждения — на теле возникают порезы, которые сильно кровоточат. Получив урон таким образом, жертва должна пройти вторую проверку **Рассудка** (потеря 1d4/1d8).

Одна порция габешгала позволяет провести одну атаку. Чтобы её повторить, нужно очистить зеркало, снова найти жертву с помощью ясновидения и пройти ещё одну встречную проверку **МОЩ**.

Свитки, спрятанные вместе с флаконами, объясняют, как использовать Зеркало Гала. Упоминание артефакта можно найти в других книгах Мифов с разрешения Хранителя.



В играх по Pulp каждый пункт магии, вложенный в атаку, удваивается. Таким образом, 10 пунктов магии наносит 20 пунктов урона.

Два скипетра

• Связка: «Артефакты Шафик», стр. 257, и «Потайная мастерская», стр. 276.

И Эдвард Гавиган, и Захра Шафик владеют парой таких скипетров. Каждый из них длиной в 30 см, один заканчивается крюком, другой — перевёрнутым анкхом. Форма выглядит почти органической, как если бы металл рос, а не был выкован, а если проанализировать его состав, металл окажется неизвестным.

Каждый день, если скрестить их перед собой, скипетры добавляют 2d10 пунктов магии своему носителю, пока он держит их таким образом. Неиспользованные пункты магии, полученные этим способом, исчезают, если перестать скрещивать скипетры. Когда они используются, скипетры источают зловещее зелёное сияние.

Также, если они скрещены перед носителем, скипетры могут поглотить 1d10 пунктов магического урона (например, если на носителя накладывают 3 заклинания «Иссушения»), скипетры могут поглотить 1d10 урона от каждого заклинания, каждая проверка проводится отдельно). У этой защиты нет ограничений по времени, но скипетры нужно держать скрещёнными.

Венец из глаз

• Связка: «Хозяйская спальня», стр. 273.

Золотая головная повязка с сотней маленьких глаз, сделанных из золота. В глаза вправлены драгоценные камни разных цветов. Венец, созданный Гавиганом и благословлённый Ньярлатхотелом, служит хранилищем пунктов магии, которыми Гавиган может воспользоваться, когда носит его. Носитель венца может сохранить в нём 5 пунктов за один раз в любой момент (они вычитаются из его

текущего запаса). В настоящий момент в венце содержится максимальный возможный запас в 20 пунктов магии.

Сыщики пытающиеся понять магическую природу этого украшения должны пройти проверку **Мифов Ктулху**, чтобы открыть свой разум силам артефакта (сохранению или использованию запасённых пунктов магии), но это делает их подверженными влиянию Тёмного фараона. Активировав венец в первый раз, любой, кто не служит Ньярлатхотепу, начинает слышать голос в голове. Голос кажется бесполом, иногда она звучит как мужской, иногда как женский. Он призывает к тёмной стороне надевшего венец, склоняя его следовать по пути эгоизма, самосохранения и поклонения Тёмному фараону. После этого голос слышно даже без надетого венца. Впоследствии каждую неделю обладатель венца теряет 1 пункт рассудка из-за голоса. Когда ему нужно принять важное решение, он должен пройти проверку **МОЩ** (по решению Хранителя): если она провалится, он должен действовать эгоистично. Если владелец сойдёт с ума, его безумие может включать какую-то форму поклонения или интереса в Тёмному фараону. Если он станет неизлечимо безумен, то обратится в преданного культиста на службе Тёмного фараона.

Проклятье венца можно снять, если уничтожить артефакт (например, если его съест чудовище Мифов или если его сбросят в вулкан, что-то меньшее не сработает), или если владелец сможет пройти чрезвычайную проверку **МОЩ**, чтобы изгнать голос из своего сознания (такая возможность предоставляется только один раз). На усмотрение Хранителя могут сработать и некоторые магические способы.

PULP: ВЕНЕЦ ИЗ ГЛАЗ

Венец может хранить до 50 пунктов магии, и за один раз в него можно вложить 10 пунктов магии. К тому же он позволяет Гавигану (или своему новому владельцу) понимать и говорить на иностранных языках (а также читать и писать). Венец нужно надеть, чтобы воспользоваться этими его способностями. Проклятье тоже велико — необходима трудная проверка **МОЩ**, чтобы сопротивляться тёмному шепоту, призывающему героя действовать эгоистично.

ЕГИПЕТ

Регалии Нитокрис

Царица Нитокрис владеет тремя предметами силы, необходимыми для её воскрешения и последующей защиты: Коронай, Поясом и Ожерельем. Разные методы, которыми можно уничтожить каждый из них, можно найти в разделе «Предметы силы», стр. 361, «Египет».

Корона Нитокрис

- **Связка:** «Алтарь», стр. 356.

Угольно чёрный венец, украшенный огранённым драгоценным камнем, который на взгляд неискущённого наблюдателя выглядит как большой бриллиант. Корона сделана из сплава циркония с железом и потемнела с годами, а камень — это циркон невероятного размера и чистоты. Пройдя проверку **Науки (химия)** или **Оценки**, можно установить оба этих факта.

Пояс Нитокрис

- **Связка:** «Назир», стр. 340.

Узкая сложно переплетённая цепочка, с чем-то, напоминающим крупный гладкий рубин, на застёжке. Рубин необычен, так как обладает эффектом астеризма, то есть на его поверхности видна шестиконечная звезда (такие камни называют «звёздчатыми», что можно вспомнить, пройдя проверку **Оценки**). Если изучить его внимательнее, кажется, что полированная поверхность камня внезапно изменяет форму и цвет, но звезда всегда остаётся на месте.

Ожерелье Нитокрис

- **Связка:** «Алтарь», стр. 356.

Длинная серебряная цепочка, украшенная небольшими изумрудными бусинами и большой квадратной изумрудной подвеской, на которой вырезано изображение Чёрного сфинкса. Пройдя проверку **Археологии** или **Оценки** можно понять, что это необычные материалы для египетских украшений: серебро в Древнем Египте было редкостью, а изумруды начали по большей части добывать в Египте римляне сильно позже жизни Нитокрис.

Амулет ночных тварей

- **Связка:** «Фараз Наджар», стр. 304.

Фараз Наджар носит на шее полезный артефакт Мифов, тщательно спрятанный под джеллабой: ожерелье из серебра и гагата с большим опалом в центре защищает носителя от нападения охотящегося ужаса. Если подобное существо попробует атаковать носителя амулета, ему

придётся проходить проверку **МОЩ** при каждом ударе. Если она провалится, охотящийся ужас промахнётся и не сможет атаковать носителя снова в этом раунде.

Только пройдя совместную проверку **Удачи** с **Вниманием**, сыщик может заметить, что у нервного торговца есть что-то на шее.

Браслет Ната Хадже

• **Связка:** «Шарифа Раваш», стр. 310.

На левой руке Шафира Раваш носит магический браслет из золота, алебастра и оникса, сделанный в форме египетской кобры. Один раз за боевой раунд, его владелец может передать один или больше пунктов магии браслету, и на пол (или другую поверхность) под ним упадёт живая египетская кобра.

Созданные кобры — вполне обычные египетские кобры, за исключением того, что они никогда не кусают носителя браслета. Самая маленькая кобра, которую можно создать таким образом, 30 см длиной и обладает слабым ядом (1d10 урона), за каждый дополнительный пункт магии, пожертвованный браслету, кобра становится ещё на 30 см длиннее. Когда она достигает 3 м, яд кобры становится сильным (2d10 урона). Браслет не принимает больше 10 пунктов магии за один боевой раунд и не может создать больше одной кобры за раунд. Какими бы опасными ни были такие слуги, Шарифе нравится держать несколько ползучих приятелей при себе.

Знак благосклонности Баст

• **Связка:** «Итоги», стр. 333.

Резная подвеска из чёрного гранита в форме египетской кошки около 5 см в высоту, висящая на прочном шнурке из плетёной кожи. Он не только гарантирует расположение любого кошачьего, с которым встретится владелец, но и защищает его от демонов-котов: они не будут нападать на него не в рамках самозащиты.

Если владелец когда-нибудь причинит вред кошке, амулет расколется и превратится в демона-кота, который будет мстить святотатцу. Если амулет был надет, животное тут же вцепится в жертву, нанося 2d6 раунда (автоматически), а потом исчезнет. Если жертва переживёт атаку, у неё навсегда останется шрам, и до конца жизни все кошачьи будут её ненавидеть. Если амулет не был надет тогда, когда они оскорбили Баст, причинив вред одному из её созданий, демон-кот будет охотиться на них и нападать (Разрывающие когти 75% на 2d6 урона). Он продолжит преследовать жертву, пока не нанесёт ей урон. При таких обстоятельствах его можно изгнать, используя «Коптский крест Принна» («Зов Кгулху: Книга Хранителя», стр. 256), или заклинание «Изгнание духа» против **МОЩ** демона-кота. Однако это, к сожалению, не отменит ненависть со стороны всех встречных кошек.



ЕГИПЕТСКАЯ КОБРА (НАЈА НАЈЕ)

Более маленькая и менее красивая, чем королевская кобра из Индии, египетская кобра темнее, а кашпошон у неё более узкий. Её вида достаточно, чтобы у самого храброго сыщика побежали мурашки по спине.

Броски кобры не особенно быстрые или точные. Если сыщик будет видеть её нападение, позвольте ему пройти проверку **Уклонения** (в конце концов, кобра может целиться в отворот брюк, а не в ногу). Укус кобры не наносит много урона сам по себе, но острые клыки могут пробить 2 пункта брони. Яд действует довольно медленно — проходит около 15 минут, прежде чем укушенный начинает опухать и потеть.

<i>Хар-ка</i>	<i>Среднее</i>	<i>Бросок</i>
СИЛ	10	1d3 × 5
ВЫН	30	(1d6 + 3) × 5
ТЕЛ	5	(1d2) × 5
МОЩ	15	(1d6) × 5
ЛВК	65	(2d6 + 6) × 5

Пункты здоровья: 3

Средний бонус к урону: -2

Средняя комплектация: -2

Скорость: 8 / плавание 8

Бой

Атак за раунд: 1 (может использовать укус, чтобы контратаковать несколько раз за раунд)

Укус. Яд змеи может быть разной силы. Жертвам придётся пройти чрезвычайную проверку **ВЫН**, чтобы сопротивляться полному эффекту яда: уполовинить урон и избежать смерти. В противном случае, если жертва не получит противоядие или необходимую медицинскую помощь в течение нескольких часов после укуса, она может умереть.

Укус 40% (20/8), урон 1d3 + БкУ + 1d10, урон от яда
Уклонение 30% (15/6)

Навыки

Скрытность 90%.

Броня: нет.

