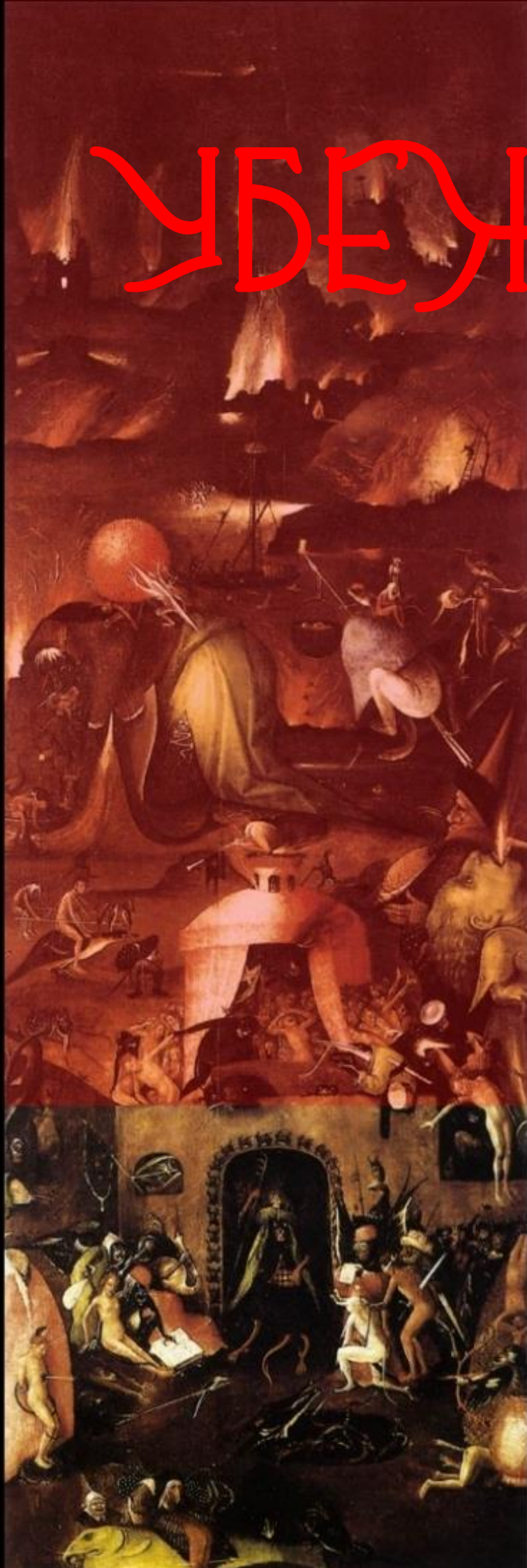


УБЕЖИЩЕ

СОН РАЗУМА
РОЖДАЕТ ЧУДОВИШ

Игра
Денниса Девиллера



Лохмотья Короля	3
Введение в систему	4
Только для Кураторов	9
Терапия	10
Полночь в палате #23	15
Пьеса	17
Действующие лица	26

Along the shore the cloud waves break, The twin suns
sink behind the lake, The shadows lengthen

I n C a r c o s a

Strange is the night where black stars rise, And strange
moons circle through the skies, But stranger still is

L o s t C a r c o s a

Songs that the Hyades shall sing, Where flap the tatters
of the King, Must die unheard in

D i m C a r c o s a

Song of my soul, my voice is dead, Die thou, unsung, as
tears unshed shall dry and die in

L o s t C a r c o s a

Посвящается Роберту В. Чамберсу и Джону Тайнсу, моего поля ягодам

Переведено С. Вейсом для команды Worlds of Lovecraft 2017

INSYLM IS © 2005 DENNIS DETWILLER. PORTIONS OF INSYLM ARE ADAPTED WITH PERMISSION FROM
THE SHORT STORIES "BROADALBIN," "AMBROSE," AND "SOSOSTRIS," ©1995, 1996, AND 2000 JOHN TYNES, AS
WELL AS FROM THE ARTICLE "THE HASTUR MYTHOS" IN DELTA GREEN: Countdown, ©1999
John Tynes. Because you're mine, I walk the line.



ЛОХМОТЯ КОРЧА

добро пожаловать в конец света конец света конец света конец света конец

Итак, вы в психиатрической клинике, и вы здесь потому, что что-то сделали. Что именно, вспомнить вы не можете – по крайней мере, не сейчас – но вы здесь именно для того, чтобы разобраться с этой проблемой спокойно и конструктивно. Чтобы сделать выводы из своих ошибок. Чтобы продолжить жить в том, что называется миром. Для того у нас есть искусства и ремесла, обеды и лекарства, терапевтические сеансы, в конце концов. Жизнь домашнего животного: о вас заботятся, за вами присматривают, за вами ухаживают, но на волю не выпускают.

Вы в *Убежище* для того, чтобы вспомнить.

Вы потеряли что-то важное – самое важное, что когда-либо знали. Глубокой ночью, после терапии и телевизора, вы сидите без сна и мучительно вспоминаете – словно протягивая руку в темный шкаф, полный острыми, ржавыми инструментами для забытых операций. Легко пораниться, легко пролить кровь.

Вы помните бал. Помните маску. Помните пьесу...

Вы помните конец света.

Иногда вы не можете понять, зачем вы вообще здесь – это как лечить алкоголика, заперев его в пивоварне. Вы с друзьями – с теми типами, которые тут сойдут за друзей – говорите снова и снова. О прошлом, о том, что вам кажется реальностью. Во многом вы с ними расходитесь, но все вы согласны с одной вещью.

Кое-что лучше не вспоминать.





ВВЕДЕНИЕ В СИСТЕМУ

гладкое разбитое стекло а внутри ничего кроме неясного отражения того

Первое правило таково: вы больше не командуете парадом. Ваша прежняя жизнь окончена, а ваша жизнь в *Убежище* зависит от каприза того, кто контролирует мир его стенах – от Куратора. Он диктует ход событий, определяет, что реально, а что нет; он пытается вас вылечить. Выбора у вас нет – нужно подчиняться. Все *Убежище* – врачи, палаты и дубинки – и есть Куратор. Ничто, что вы делаете, не укроется от его внимания. Никакие ваши чувства не тайна от него.

Вы не уверены, что тут на самом деле, а что – фантазия; собственно, поэтому вы и здесь. Но всё же этот мир живет по неким правилам – по ним будете жить и умирать и вы, и все остальные. Разница лишь в том, что для вас правила время от времени меняются.

Вы – Пациент. Ваше состояние измеряется несколькими числовыми кодами: **Памятью**, **Ясностью** и **Усталостью**. Все они имеют диапазон от 1 до 20 и ранжированы – Память наиболее важна, Усталость – наименее. За пять очков младшей категории можно увеличить следующую по старшинству на единицу. То есть 5 очков Усталости дадут вам 1 очко Ясности, а 5 Ясности – 1 Памяти (так что 25 очков Усталости равно 1 очку Памяти). Можно потратить, например, сразу 10 очков Ясности, чтобы получить 2 Памяти.

Назад (то есть, например, от Памяти к Ясности) очки тоже передаются, но по другому курсу: не 1 к 5, а строго 1 к 1. Одно потраченное очко Памяти не даст вам 25 очков Усталости, но только одно.

Все Пациенты начинают с 5 Усталости и 3 Ясности. Память, однако, всегда начинается с единицы.

Вы пытаетесь набрать 20 Памяти. Если вы до этого доживете – вы излечены, хотите вы того или нет. Вы вспомните всё, все обстоятельства, что привели вас сюда. Не то чтобы вам хотелось это помнить – но за стенами *Убежища* опасно. Пациенты нет-нет, да и исчезают – или даже хуже.





твоя жизнь прекрасна

Усталость

Этот параметр описывает оставшиеся силы – физические и душевные, а также упорство и стойкость сумасшедшего. Перепрыгнуть стену, забить санитара до смерти ржавой стойкой от кровати, взобраться по стене из оторванных кукольных голов – все это может стоить вам очков Усталости.

Десятиминутный отдых восстановит вам одно очко Усталости. Если число ваших очков Усталости упадет до нуля, вы потеряете сознание и больше действовать не сможете – хотя через тридцать минут вы придете в себя с 1 очком Усталости.

Когда кто-то теряет сознание, он не способен себя защитить, и убить его не будет стоить вам Усталости – не так трудно забить на смерть кого-то, кто не сопротивляется. Если пожелаете, просто заявите это – и вы убийца.

Если ваши очки Усталости падают ниже нуля – поздравляем, ваши проблемы миновали. Вы мертвы. Утомиться самому до отрицательного показателя нельзя, для такого побега из *Убежища* потребуется внешняя сила – например, бритва в подвороте брюк, комок слипшихся, как ваши надежды, синих и желтых таблеток, или уж каблук в лоб.

Трата и потеря Усталости

Потерять очки Усталости можно двумя способами: либо вы их тратите, либо кто-то их у вас отнимает. Самые частые причины потери очков Усталости – это либо попытка кого-то атаковать, либо попытка избежать травмы.

Усталость, атака и защита

Чтобы нанести кому-то ущерб, потратьте очки Усталости. Возьмите кубик d20 и выставите его тем числом, которое вы можете позволить себе потратить, но оппоненту не показывайте. Это закрытая ставка, откройте ее только по команде Куратора. Потратив очки, заявите свои действия. Вы можете заявить что-то вроде «*Я трачу очки Усталости и бью его в лицо ржавой отверткой*». Если атакуемый видит, что вы делаете, он может сам потратить очки Усталости, чтобы вашей атаке помешать – также взакрывую. Тот, кто поставил больше, побеждает.

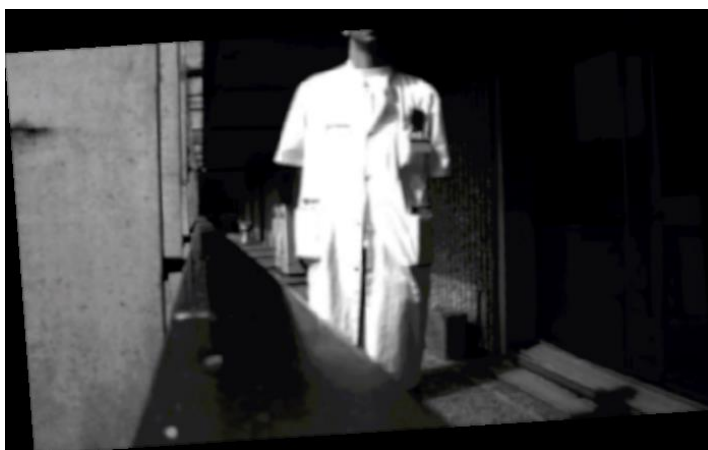
Если защищающийся перебил ставку атакующего, он теряет 1 очко Усталости (независимо от того, сколько он ставил) и не получает урона –

атакующий же теряет всё, что поставил. Если он по какой-то причине не парирует, он получает полный ущерб, но атакующий теряет только одно очко Усталости. Если защищающийся парирует, но проигрывает – значит, полностью отвести вашу ржавую отвертку у него не получилось, но какой-то ущерб погасить удалось: защищающийся теряет половину очков, потраченных на защиту, а потом получает весь урон сверх отраженного; атакующий же теряет половину своей ставки (округление вверх). Чтобы защищаться, заявите защиту: услышав, кто и как вас атакует, скажите что-нибудь вроде *«Я трачу очки Усталости и хватаюсь за дубинку, покуда он как следует не размахнулся»*. Ставка вслепую. Побеждай или терпи боль. Если вы не видите, как вас атакуют – вас просто бьют.

Пример: Майкл М. (Усталость 9) достает из-под ремня опасную бритву. Санитар, известный среди пациентов как **Мистер Эд** (Усталость 10), выхватывает дубинку и защищается. Оба ставят вслепую: Майкл ставит 4 Усталости, а Мистер Эд – 2. Мистер Эд угрожающе взмахивает дубинкой, чтобы удержать Майкла на расстоянии, а Майкл целится лезвием в его лицо.

Ставки сравниваются.

Майкл М. попадает, нанося 2 очка урона (2 Эд блокирует) и теряя 2 очка Усталости (половина потраченного на атаку, так как она была отчасти блокирована). Бритва вскрывает Эду лицо, будто расшнурованный футбольный мяч, и кровь брызжет повсюду. Эд теряет 1 очко Усталости на проваленную защиту и еще 2 за ущерб. «Я тебе новый рот проделал!» - визжит Майкл, - «Ты теперь можешь жрать вдвое быстрее!»



Мистер Эд (теперь Усталость 7) атакует дубинкой в полную силу, тратя 2 Усталости, а Майкл М. (теперь Усталость 7) защищается, поставит 1 очко.

Ставки сравниваются.

Бац! Майкл пытается взмахнуть бритвой поопаснее, но получает дубинкой по голове на 1 очко. Эта атака стоила Эду 1 очко усталости (теперь его Усталость – 6), как и защита Майкла (теперь его Усталость – 6). Оба они уже окровавлены и хрипят от напряжения.

«Репсон-то брешет», - бормочет Майкл сквозь зубы. «Это совсем не то же самое, что убивать кого-то у себя в голове...»

Прорыв

Прорыв наступает, если в бою с противником, у которого в два (или более) раз больше очков Усталости (текущих, а не общих), чем у вас, вы все-таки сумеете *хоть как-то* его задеть. Если это у вас получится, ваши очки Усталости немедленно восстанавливаются до максимума на этот конкретный бой – когда драка закончена, впрочем, очки вернутся к тому значению, что было на момент Прорыва. Полученные при Прорыве очки тратятся как обычно и символизируют второе дыхание от запаха собственной крови. Распорядитесь ими мудро – такое бывает нечасто.

Пример: Эд (теперь уже Усталость 1) готовится к последней отчаянной атаке. Он роняет дубинку и сползает на пол, будто почти уже теряя сознание. Майкл начинает скандировать: «Свиин-НИ-на! Свиин-НИ-на!», не слишком внимательно наблюдая за своей добычей. Эд внезапно поднимается, вкладывая свое последнее очко Усталости в апперкот – и Майкл его не ожидает.

Мистер Эд попадает, нанося 1 очко урона, и его Усталость пополняется до 10 – он получил-таки Прорыв (иначе бы он просто отрубился!). Он тут же заявляет атаку на 9 очков по Майклу, который как раз в ужасе отскочил от пропитанного кровью санитара, внезапно поднявшегося и теперь избивающего его голыми руками. Всеми своими оставшимися 6 очками Усталости Майкл защищается.

Эд бросает Майкла спиной на железную батарею и впечатывает ему в грудь оба кулака. Ребра Майкла трескаются, он теряет три очка за проваленную защиту и три – от атаки Эда.

Медленно и неотвратно Эд начинает забивать отключившегося Майкла. Насмерть.

Получение дополнительной Усталости

Увеличить резерв своей Усталости выше начальных пяти достаточно непросто. Нужно потратить очки Ясности или Памяти – и когда у вас 5 Усталости из 5 максимальных, но вы тратите очко, скажем, Ясности на увеличение Усталости – ваш максимум повышается до 6 и может быть восстановлен отдыхом до этой отметки.

Ясность

Ясность – это переходная стадия между Усталостью и Памятью. Она показывает, насколько вы понимаете, что реально, а что нет. Иногда в *Убежище* вы увидите вещи, которых там быть не может; трата одного очка Ясности заставит их исчезнуть. Иногда, впрочем, все эти вещи *и вправду* тут – или же вы свято убеждены, что это так – и никакие очки Ясности никуда их не денут. Если

же вы это нечто не изгоните – оно вполне способно вас убить, реально ли оно или нет.

Очки Ясности – лакмусовая бумажка для окружающего мира. Если вы правы в своих подозрениях, и то, на что вы смотрите, окажется ненастоящим – или *недостаточно* настоящим – очко Ясности остается при вас. Если нет – если рассматриваемое продолжает пытаться до вас добраться – очко это вы теряете.

Потраченное очко Ясности обычно может быть восстановлено только тратой пяти очков Усталости или одного – Памяти.

Память

Память – это ваш приз. Вы можете потратить одно очко Памяти, чтобы понять, напоминает ли вам некая вещь о чем-то, выглядит ли знакомой и имеет ли отношение к тому, за что вас сюда упрятали. К сожалению, вспоминать вещи таким образом – отрывочно, еще не умея вспомнить все сразу – достаточно травматично, потому вы и теряете одно очко Памяти. Иногда потраченная Память может внезапно дать вам Усталость или Ясность; что-то, что вы вспомнили, придает вам сил или же напоминает, какая дорожка ведет к безумию, а какая – к дому. Но это, так или иначе, остается на волю Куратора.

Плюс ситуации заключается также и в том, что уж если вы что-то вспомнили, то этот факт высечен в граните – и никакие наркотики, галлюцинации и ужасы его не изменят. Когда вы что-то вспомните успешно – запишите это: вероятно, это еще будет вопросом жизни и смерти.

Когда вы достигнете 20 Памяти и потратите их все сразу, вам внезапно все станет ясно. Все неопровержимые факты, которые вы себе отметили, сойдутся вместе, и вы будете готовы... жить дальше.

Имя, приблизительный возраст, рост-вес и особые приметы

Имя и инициал фамилии, пожалуйста. Посмотрите в зеркало и опишите то, что видите. Попытайтесь быть честны.





ПАЦИЕНТАМ ДАЛЬШЕ НЕ ЧИТАТЬ



ТОЛЬКО ДЛЯ КУРАТОРОВ



ТЕРАПИЯ

а внутри ничего ничего совсем ничего разве только тихий запах роз

Вы Куратор *Убежища*; как таковой, вы также и его персонал, санитары, врачи и медсестры; вы лекарства, закрытые двери и зарешеченные окна; электрошок и дубинки – это тоже вы. Вы, в том числе, и то безумие, что мечется по коридорам, когда гасят свет, вы монстры – возможно, воображаемые, а возможно, нет – и те места, увидеть и посетить которые может только сумасшедший.

Вы – всё, что заперто в изменчивом пространстве палат *Убежища*. Вы им управляете, вы его создаете, вы им являетесь. Вы – результат причудливых душевных болезней ваших Пациентов, вы – бред, который получил форму, волю и задачу.

И эта задача – собрать воспоминания и ощущения нескольких избранных, заглянувших за пределы мира. Это вы и называете «терапия». Вы беседуете, ставите эксперименты и помогаете Пациентам пройти через свои, кхм, затруднения, раскрыть свою память и рассмотреть ее содержимое со стороны. Но, прежде всего, вы помогаете им вспомнить то, что им известно об истинной тайне.

О последнем Короле, о Дворце, о Бале и об озере. Вы уже очень, очень давно Курируете *Убежище*, и вы уже многое слышали о пьесе – о *Короле в Желтом*. Много лет назад вы и сами попались в ее тенета, но до сих пор не знаете даже, что она такое на самом деле. Пациенты, по крайней мере когда еще только поступят, также не имеют об этом ни малейшего представления. В этом нет ничего удивительного: нечто столь величественное, столь эпическое, столь откровенное просто стирает людей, как вы стираете слова с доски – но что-то, формы и линии в меловой пыли, все же остается. Вы должны выяснить, что Пациент видел на Той стороне, что он узнал перед тем, как его выкинуло назад в реальный мир, будто абортированный зародыш – такого же пустого и мертвого.

Это и объединяет ваших подопечных: каждый из них прочел пьесу и вытеснил ее из памяти. Ваша работа – открыть то небольшое, что они не смогли забыть о ней, и то, что пьеса заставила из сделать, то, из-за чего они приземлились здесь, у вас.

Разумеется, о буквальных цитатах речь не идет: пьеса работает с образами, идеями, намеками и аллегориями. Она изгибает мир, будто лист поделочной бумаги, складывая по шву жизни, семьи, места и вещи – чтобы сложить форму, которая слишком ужасна, чтобы уложиться в голове у одного человека. Вы, Куратор, ищете центральную тему Пьесы – концепцию, замысел, тот центр, в котором сходится действие.

А потом, когда всё станет ясно и книга станет вашей, *Убежище изменится*. Она сольется с тем миром, что был создан безумием Пациентов; она станет местом без смысла, чьи бесконечные комнаты вечно расходятся во всех вымышленных направлениях сразу. Местом за пределами этого мира, где порядок – лишь сон, а факты изменчивы, будто раскаленный воск, и вечно расплываются, сливаются и вливаются один в другой, пока всё не станет неотличимым от всего другого. То самое место, из которого вы пришли – и то место, в которое, когда придет время, вы вернетесь.



Прошлое как прелюдия

В самом начале история Пациента все еще неизвестна – ни Куратору, ни самому Пациенту. Она рисуется со временем, через опыт, через обретение Пациентом Памяти, через исследование непрерывно расширяющегося мира КАРКоЗы – *Корпуса Абалиенации и Расстройств Когнитивной Зоны*¹. Пациент вспоминает (или притворяется, что вспоминает), что именно привело его в *Убежище*. Обычно ему не требуется много

времени, чтобы понять, что с КАРКоЗой что-то – что-то с тем, как состояние разума ее насельников влияет на само место – очень серьезно не так.

Тайная сила умов сумасшедших вам, Куратору, известна, но вы изо всех сил своих притворяетесь, что уж вам-то известна разница меж реальным и нереальным; разумеется, разумеется, только для того, чтобы заставить их открыться. Но когда Пациент уже близок к тому, чтобы *вспомнить*, ваша маскировка может и спасти. Все, кто в вашем распоряжении, знают они об этом или нет, на деле стремятся к одному – найти секреты разрыва, перекрестка

¹ В оригинале, конечно, куда проще и научнее: CarCoSA – *the Carlsbad County Schizophrenics Annex, Карлсбадского окружного корпуса для шизофреников*. Но у переводчика все равно нет психиатрического диплома.

между мирами здорового и расстроенного разумов, что лежит в нестабильных, изменчивых пустошах воображения.

Когда Пациенты начнут раскрывать свои воспоминания и собирать вместе свое прошлое, именно вам, Куратору, предстоит соединить их отдельные истории и образы в одну цельную историю, которая для каждого из Пациентов начинается одинаково, хотя об этом они могут и не знать. Каждый из них нашел и прочел книгу под названием *Король в Желтом*. Ваша, Куратора, задача – собрать ее воедино, кусок за куском, фрагмент за фрагментом, из воспоминаний ваших подопечных сумасшедших.

Терапия

Терапия – это процедура, в ходе которой Пациент отвечает на вопросы о своем прошлом и настоящем. Задача Куратора – добраться до основания его, Пациента, проблемы. Как Пациент, так и Куратор может назначить Сессию на любое время дня; в большинстве случаев, впрочем, Сессии групповые: Куратор созывает Пациентов вместе для того, чтобы те поделились идеями о том, что же могло привести их в КАРКоЗу. Бывают, впрочем, и разговоры с глазу на глаз.

Вы, как Куратор, должны восстановить обстоятельства, при которых Пациент выпал из «реальности». Частенько в ход пойдут вопросы о семье Пациента, его прежней работе и увлечениях – но есть и другие, более неудобные, ответы на которые могут быть тайной и от самого Пациента. *Хорошо, но зачем вы отпилили мальчику голову? Сколько раз вы кололись героином до той передозировки? Со сколько лет вас насиловал ваш отец?*

Пациент, конечно, может что-то знать и сам, но именно Куратор определяет различие между истиной и иллюзией – вы единственный сторож реальности. Ваша задача – объяснить Пациенту, что он бредит, убедить его в реальности – и узнать секрет того, что свело его с ума. Двигателя воображения, *Короля в Желтом*. В конечном итоге то, что вы объявите реальным – реально, а вот то, что объявит реальным Пациент – не факт. Когда Пациент тратит очко Памяти, именно вы решите, реально или нет, знакомо уму или нет то, что он пытается припомнить. Но если вы объявите, что оно существует – всё, это единственная вещь, на которую вы уже не в состоянии повлиять. Оно необратимо реально и не может быть изменено никем, даже вами. Хороший Куратор всегда тщательно ведет записи таких Сессий – в удобной для себя форме, конечно – чтобы постоянно следить за прогрессом каждого Пациента. Кроме того, это помогает сохранять взаимосвязь между выдаваемыми вами фактами – или теми фактами, с реальностью которых вы согласились.

Согласованность – а точнее, неявное согласование несогласованных фактов – это хитрый способ раскрыть Пациентов для откровения. Если Сессия оказалась плодотворной, и Пациент сообщил что-то полезное (или пугающее), Куратор может наградить его одним очком Ясности. Если Сессия была особенно глубока и выдала что-то о *Короле в Желтом* (разумеется, без наводящих вопросов Куратора), в награду можно выдать одно очко Памяти.

Если Пациент наотрез отказывается сотрудничать или делиться вещами, которые он узнал и открыл в КАРКоЗе, Куратор вправе назначить ему курс нейролептиков. Теперь все его параметры заморожены на своих текущих значениях на весь период курса, и выход из игры с 20 Памяти более невозможен. Падать значения параметров, разумеется, могут – они не могут быть повышены. Только Куратор может прекратить курс – обычно для этого достаточно успешной сессии, где Пациент получает в награду Ясность или Память.



Секреты

Как Куратор, вы прекрасно знаете, что ваши Пациенты хранят от вас секреты – точно так же, как вы от них. Их секреты могут касаться их прошлого, или же мира внутри палат и коридоров *Убежища*, расцветающего, когда любой разумный сумасшедший засыпает. Вам нужно испытать их – незаметно послать их в темное приграничье и посмотреть, что оно с ними сделает; потом, когда – и если – они из тьмы вернутся, вам нужно будет вызнать, что они там увидели и что о себе узнали.

Величайший секрет – это *Король в Желтом*, то, чем эта пьеса действительно является. Что она значит – и, что самое важное, что именно она делает с разумом. Это совершенный секрет, ради открытия которого вы не остановитесь ни перед чем. Но вы уже давно знаете, что у Пациентов есть привычка умирать, исчезать и – изредка – излечиваться до того, как их воспоминания о Пьесе снова выйдут на поверхность.

Ваш долг – ощупывать, осматривать и подталкивать их безумие, пока один из этих трех исходов – единственных возможных в КАРКоЗе – не произойдет.



**ЗЕРКАЛО
НЕ
РАБОТАЕТ**



ПОЛНОЧЬ В ПАЛАТЕ #23

и плоть свисала и двери открывались скоро мы дошли до последнего мяса

Пациенты занимают довольно небольшой корпус в Кралсбадской Окружной Психиатрической Больнице. Живут они в секции КАРКоЗы, именуемой Палатой 23. Сам корпус они не покидают почти никогда, разве что в главное здание и по административным вопросам; их лечение и их жизнь связаны только с *Убежищем*. Но по ночам они все-таки выходят, и очень далеко.

Ночной Мир существует только после того, как гасят свет – когда сумасшедшие остаются наедине со своими фантазиями. По ночам Пациенты остаются взаперти в небольшой Палате 23, но им более чем есть куда сходить. Когда часы бьют полночь, их тщательно запертые в 20:00 двери открываются в холл Палаты, и становятся видны ходы в *Ночной Мир*. Иногда они очевидны – скажем, появившаяся в глухой стене высокая дверь красного дерева, расписанная морщинистыми лицами тысячи кричащих. Временами они куда незаметнее – вентиляционная отдушка выбросит волну конфетти и далекую песню каллиопы²; или дорожка в пыли, приводящая к нарисованному мелом на полу явно детской рукой люку; или расшатавшаяся решетка слива, заляпанная чем-то густо пахнущим металлом – как кровь.



Пациенты могут решить, хотят или не хотят они войти в *Ночной Мир*, но любой шанс на истинное спасение лежит только там – это всем нутром чувствует каждый Пациент. Те, кто остается в койках, никогда не сподобятся откровения и никогда не смогут сбежать; Пациент, конечно, может и вовсе игнорировать *Ночной Мир*, но редко кто устоит перед искушением узнать, что всё это значит. Тех же, кто в состоянии это сделать, ждет лишь медленное разложение и миллион вопросов без единого ответа.

² Прим. пер. : это паровой орган. Чертов орган из пароводных гудков!

В *Ночном мире* есть только пять постоянных правил:

1. Вход в *Ночной мир* всегда находится где-то в палате 23 и появляется точно через четыре часа после отбоя — в полночь.
2. Пациент остается Пациентом — он не может быть превращен во что-то, но может быть ранен или убит. Если он убит или не может найти путь в Палату 23 (то есть если он дошел до 0 Усталости, Ясности и Памяти, находясь в *Ночном мире*), он исчезает навсегда.
3. Каждый Пациент в любой момент может потратить одно очко Ясности, чтобы изменить все, что они видят в *Ночном мире* прямо сейчас. Как именно изменится среда — остается на волю Куратора. Это может быть изменение к лучшему или к худшему, но одно гарантированно — изменится все.
4. Пациент, вошедший в *Ночной мир* в одиночку или же отделившийся там от группы, должен потратить одно очко Памяти или 5 очков Ясности, чтобы воссоединиться с другими Пациентами или вернуться в Палату 23.
5. Чтобы выйти из *Ночного мира*, Пациенты должны найти выход назад в Палату, потратив 1 очко Памяти или 5 очков Ясности. Это в любом случае перенесет Пациентов в Палату в последнюю секунду перед 00:01 — независимо от того, во сколько они вообще пошли в *Ночной мир*. И независимо от того, шесть часов или шестьдесят лет провели в нем.

Как только Пациенты войдут в *Ночной мир*, они быстро поймут, как важно оставаться вместе. Те, кто ходит туда один или отстает от других — обычно не возвращается. Никого в лечебнице не волнует, что случилось с исчезнувшими пациентами; их списывают на самоубийства или побег, и жизнь — ну, или то, что тут за нее сходит, продолжается. У тех, кто держится вместе, есть шансы — они могут потратить одно очко Ясности, чтобы развеять ужасы *Ночного мира* друг для друга, они могут вместе учиться и вместе штурмовать секрет Пьесы, могут и помочь друг другу найти путь в Палату 23, потратив одно очко Памяти или 10 очков Ясности на всех.

Да, именно так — войти в *Ночной мир* не стоит ничего, а вот выйти из него потребует одно очко Памяти или пять очков Ясности (вкладывать в общую цену каждый может сколько угодно). В ином случае пациенты останутся в *Ночном мире*, простирающемся дальше и дальше, в бесконечность.

Внутри *Ночного мира*

Ночной мир — это всё и ничего, Он — все места и все вещи, что Пациенты когда-либо видели, слышали или воображали, он тягуч и беспределен, как их подсознание. Он может быть чист и ясен, он может быть причудлив и алогичен. Короче, он может быть чем угодно и изменить что угодно, кроме самих Пациентов. Он может удерживать вас дни, годы, минуты. Даже вечность.

ПЬЕСА

от умер а дьявол грезит и что же у нас тогда получае

Пьеса – это тот двигатель, что вращает солнце и светила. *Ночной мир* – результат существования и исполнения Пьесы – краеугольного камня его воображаемого пространства; реальный же мир – лишь застывшее отражение бушующего в его сердце безумия. По *Ночному миру* пролегает единственный путь к Пьесе, и он сам является просто обретшими ощутимую плоть смыслом пьесы и ее влиянием на Пациентов.

Только в *Ночном мире* можно на своем опыте узнать настоящие тайны Пьесы. И это не будет обзорная пробежка по движущемуся лабиринту пустых комнат, нет – это будет ровный поток безумия, искривленный, будто американские горки. Идеи там растут, перевиваются и изменяются, будто сад чудовищных растений, иногда пожирая своих создателей.

Сцена

Ночной мир беспределен. Нет ничего, что он не смог бы включать в себя, что не мог бы изобразить и чем не смог бы стать. Он больше, чем любой когда-либо существовавший мир, он бесконечен в самом прямом и полном смысле. Он – жидкое вещество воображения, временно застывающее под взглядом наблюдателя. До этого момента, однако, он попросту невидим – жидок, зыбок и текуч; неопределенность, ожидающая возможности стать реальностью под взглядом безумца.

Декорации

Декорации – это та область *Ночного мира*, которую Пациенты могут видеть, слышать или, например, обонять; то, что находится в их прямом поле зрения. Если Пациенты разделяются, в пустоте Сцены формируется несколько Декораций, а если они воссоединяются вновь – сливаются и их Декорации, формируя пузырь побольше. Декорации могут быть чем угодно, что Пациенты могут увидеть, почувствовать или представить, сугубо по произволу Куратора.



Некоторые Декорации, в давние времена созданные другими гостями *Ночного мира*, настолько сильны, настолько реальны, что они находят путь в умы тех, кто их не создавал. Иногда – по обстоятельствам – такие реликты сталкиваются с Декорациями, рожденными умами текущих Пациентов – подобно тому, как айсберг врезается в берег. Не стоит недооценивать силу таких Декораций – они были созданы давным-давно умами еще более сумасшедших.

Самые сильные, самые стойкие из них – Декорации, составляющие бесконечный цикл собственно Пьесы, *Короля в Желтом*, хотя есть много других. Вот уже целую вечность они плывут в пустоте *Ночного мира*, будто идеально круглые нерушимые мыльные пузыри чистых концепций. Есть у них свойство поглощать тех, кто не нашли сил и средств вовремя унести ноги от их чистоты.

Примеры декораций

Нижеследующие места даны в качестве общих примеров того, чего игра ждет от Куратора. *Ни в коем случае это не полный их перечень!* Только Куратору решать, что Пациенты видят и слышат, весь мир обретает форму только по его желанию, и Куратор совершенно свободно может расширять, дорабатывать, менять или вовсе пересоздавать любые Декорации так, как хочет. *Ночной мир* бесконечен – как и воображение Куратора.

Замок

Эта Декорация – замок на берегу затянутого туманом ночного Озера. На небе – чужие созвездия, а две луны повисли у самой границы меж небом и туманом. Там поднимаются из дымки длинные древние шпили, будто мираж из старых баллад, испятнанные фонарями и горящими окнами. Изнутри слышится далекая музыка – органист с оркестром и механической каллиопой, играющий закольцованную мелодию.



По бульвару, спеша, шествуют гости, облаченные в винный и зеленый бархат, жемчуга и брильянты, в тиарах, со скипетрами – и каждый носит маску. Демоны и обманщики, шуты и герои: гости безлики, богаты и пусты.

Они сторонятся Пациентов, смеются над их одеждой, иногда – бросают в их сторону медяк-другой. И они говорят друг с другом – на разных языках, которые иногда можно узнать, но иногда и нет.

Бал

Бал, строго говоря, бал-маскарад, проходит в Замке каждую ночь, отсчитывая дни до конца света. Его великолепие притягивает гостей со всех уголков *Ночного мира* и, если они дожидаются снятия масок, удерживает их навечно. Именно здесь можно так или иначе застать почти всех Действующих лиц (см. ниже).

Чтобы войти на Бал, Пациент должен обзавестись подобающим костюмом – его можно найти много где на просторах *Ночного мира*. Если он не одет, стража развернет его от дверей; те, кто попытается пробраться внутрь, будут пойманы и брошены в туманы Озера. Стражники – неуязвимые громилы, которые по-английски не говорят, а при сопротивлении Пациентов беспрдельно умножаются. Все они носят одинаковые львиные маски.

Если Пациенты, остановленные стражей, уйдут, не возражая, они всё же заметят огромные двери красного дерева – перед тем, как они закроются, в их проеме можно успеть различить Бал, столь роскошный, что острое желание узнать о нем больше поглотит все их существо. Те, кто увидит бальную залу хоть мимолётно, понимают – ответы на их вопросы лежат там.

Внутри Замка бал-маскарад идет в лабиринте сводчатых комнат, осыпанных конфетти, осколками бокалов и пьяными гостями. Сориентироваться там очень непросто – чтобы найти вход в бальную залу или любой из выходов наружу, потребуется потратить очко Ясности.

Разговоры гостей полнятся сплетнями – это-то очевидно сразу – но язык их поначалу непонятен. Однако по мере того, как время будет подбираться к полуночи, как сообщат вам старинные часы с боем, Пациенты обнаружат, что понимают все больше и больше в звучащих вокруг речах. И это понимание растет вместе с чувством ужаса, чувством неотвратимого рока, нависшего над ними и душащего их. Те, кто останутся до одиннадцати часов – за час до снятия масок – смогут понять каждое слово.

Основные темы разговоров – «Призрак Истины» и «Король», и каждому гостю не терпится узнать, сбудется ли легенда этим вечером. Ходят слухи, что Призрак Истины явился в Каркозу возвестить пришествие последнего Короля. Часто говорят и о незнакомце, который пришел в гладкой маске цвета слоновой кости и желтой мантии; его часто можно увидеть, но очень сложно нагнать – он всегда где-то на шаг впереди в чередке комнат Бала. Можно увидеть, нельзя достичь.

Всякий Пациент, дождавшийся последних пятнадцати минут до полуночи, начинает терять сперва очки Ясности, а потом – Памяти. В полночь он вольется в Бал и станет принадлежать ему, навеки оставшись под его сводами. Те же, кто уйдет до последнего удара часов, получают одно очко Памяти.

Озеро

Озеро кажется настоящим озером – но вблизи окажется всего только слоем густого тумана, опустившегося во впадину в равнине. Воды там нет. Лодки держатся на тумане, но те, кто погрузятся в озеро, не найдут ничего, кроме сырой мглы – все более густого по мере спуска по дну.

Гигантские китообразные существа время от времени поднимают волны тумана, проплывая в каких-то метрах от Пациентов, но никогда не приближаясь к ним, будучи явно обеспокоенными их присутствием. Скользят в тумане и другие существа – менее осторожные.

Еще ниже мгла густеет, дымка становится похожей по плотности на воду – но дышать еще возможно. Есть уровень во мгле, где в ней можно плыть, будто под водой – и если Пациент поплывет вниз, он будет тонуть, пока не окажется в Каркозе, если же вверх – выплывет на берег. Там же, где туман гуще, чем где-либо, можно висеть в его толще сколь угодно долго.

Вот в этот-то момент внизу становятся видны крыши и шпили некоего города; сверху же пробиваются двумя булавочными уколами лучи света – видимо, луны.

Каркоза

Дверь в *Ночной мир* всегда ведет в Каркозу – город, окружающий Замок. Обширный город о многих этажах, аллеях и площадях, он застрял в своей архитектуре где-то между викторианской Англией и Гауди; он постоянно поглощен мраком и затоплен дымкой. Двери заперты, окна закрыты ставнями, площади пустынные. Если кто и пройдет по улицам – то или гости,

направляющиеся на Бал в компании стражей в львиных масках, или скрытные личности, мечущиеся по улицам по своим тайным делам.

Этот город ведет куда угодно. На усмотрение Куратора, из Каркозы можно попасть в *любые* Декорации. Она – центр любого набора декораций, ступица в колесе со многими

спицами. Всё, что есть, исходит из Каркозы и на Каркозу же и опирается. Следовательно – одного неверного поворота по улицам города достаточно, чтобы Пациент оказался в Сталинграде, Берлине, Лабиринте Шепота – где угодно. В этом качестве Каркоза опасна, она удивительна... и она затягивает. Очень легко остаться в Каркозе слишком надолго, просто проверяя, что же за следующим поворотом, на следующей улице, кто живет вон в том доме, тонущем в дымке...



Бродальбин

Бродальбин – обветшавший отель в Нью-Йорке где-то в 1922 году; Пациенты обычно входят в него через подвалы. Отель небольшой, но, как знает всякий побывавший в Каркозе, внешность может быть обманчива. В нем от силы дюжина этажей, по крайней мере, так говорят – но коридоры и номера Бродальбина изгибаются и свиваются неестественным образом, как-то вмещающая огромные бальные залы, широкие тоннели, залы и лестницы в узкое здание из красно-коричневого песчаника.

Постояльцы Бродальбина – искатели либо Каркозы, либо Лабиринта Шепота, либо еще чего, случайных людей тут не бывает. Не все, впрочем, точно знают, почему они здесь – только что они что-то ищут. И все, кто остановился в Бродальбине, рано или поздно получают то, чего заслуживают... рано или поздно.

Потолки каждой комнаты и каждого коридора Бродальбина несут на себе четыре непрерывных процарапанных желобка. Прислуга почти незаметна, а когда заметна – то издали, но даже и так видно, что что-то с ними не так. Они ходят как-то странно, выгребая и ныряя в воздухе так, будто они под водой.

Дом МакАллистера

Четырехэтажное здание из все того же бурого песчаника, стоящее в современном Манхэттене. Когда-то в прошлом это был дешевый доходный дом, который облюбовали художники, но позже он попал под влияние *Короля в Желтом*. Все его жители чувствуют притяжение Каркозы и часто путешествуют туда, когда по ночам МакАллистер соединяется с *Ночным миром*. Ночью этот дом простирается дальше и дальше, этаж, полный лежащих в беспорядке комнат, за этажом, тайный коридор за темным коридором, скрипучая лестница за разошедшейся лестницей. Как и Каркоза, как и Бродальбин, по ночам МакАллистер един с *Ночным миром*.

Днем жители МакАллистера живут обычной жизнью, устраивая свои дела в мире за его стенами, но ночами они не спят. Вместо этого они фланируют по коридорам МакАллистера или собираются в комнатах наверху, чтобы обсудить Пьесу и ее интерпретации. Они тепло общаются с личностями, что давно поглощены Каркозой, а иногда отправляются в глубины *Ночного мира* в поисках того, что Пьеса отняла у них.

Чего они не понимают – так это того, что МакАллистер лишь полустанок на пути к знанию – ничего важного тут не найдешь. Это просто мышеловка.

В МакАллистере достаточно странностей, чтобы заморозить Пациента навсегда – но только те, в ком есть достаточно сил, чтобы вырваться из его пут, смогут когда-либо все же найти ответы.

Лабиринт Шепота

Лабиринт – это множество выбитых вручную тоннелей в толще камня. Извилистых, изворачивающихся и иногда обрывающихся в бесконечный подземный залив. Пути эти ненадежны, скупо освещены и покрыты пылью – но часто в пыли видны следы.

Почти везде можно найти выброшенный хлам. Чаще всего это инструменты – кирки, кувалды и прочее в этом духе. Иногда – старые веревки, выгоревшие лампы и даже одежда.

Никогда никаких останков.



Каждые несколько футов в стене тоннеля вырезано углубление – альков. Каждый из них уникален: некоторые овальные, некоторые вырезаны более прихотливо – в форме лица, руки, любой геометрической фигуры. В каждом алькове стоит и особенной формы бутылка, двух похожих не попадается ни разу. Каждая из них так или иначе подписана – одним именем. На некоторых это имя вырезано, к другим прикреплен обтрепанный рукописный ярлык, а на некоторых кровью написаны инициалы. Все бутылки в альковах запечатаны и освещены тусклым светом сзади. Это единственный источник света в Лабиринте Шепота.

Иногда бутылку можно найти и на полу рядом с опустевшим альковым – и такие бутылки никогда не запечатаны. В них ничего нет – а вот в тех бутылках, что стоят на своих местах, явно *что-то* есть. Изредка внутри них можно увидеть и какой-то странный объект – может, это клочки бумаги, может, куски чего-то разлагающегося. В некоторых же – странные жидкости, песок или камни.

Если Пациент найдет альков со своей бутылкой – он может ее оттуда достать и, если захочет, открыть. Остальные бутылки для него недоступны – их нельзя ни сдвинуть, ни разбить. Пациенты часто проводят всю жизнь в поисках бутылки со своим именем. Считается, что в ней находится ответ на все, что Пациент когда-либо хотел знать, и некий окончательный покой. Другие сплетни, впрочем, утверждают, что кто откроет свою бутылку, тот навеки исчезнет. Но многие все равно продолжают охоту за тайнами Лабиринта Шепота.

Библиотека

Библиотека – это бесконечная череда книжных шкафов из красного дерева, проходов между ними и переходов над ними. Окон тут нет, только дверь за дверью – читальные залы переходят в невозможное сплетение галерей, лестниц и переходов, продолжающихся в бесконечность. Многие зоны Библиотеки, впрочем, требуют ремонта: затопленные полы, обвалившийся гипсовый потолок, книги, раздутые от воды, как пиявки.

Шкафы заполнены по большей части экзотическими книгами на причудливых языках; есть и те, что на английском, однако они описывают неслыханные места. Несуществующие страны, несуществующих животных. Несуществующих людей.

Желобки на стенах и потолке, такие же, как в Бродальбине, тут повсюду. Иногда можно заметить странные фигуры, скачками убегающие куда-то вдаль. Но в остальном, не считая Пациентов, в Библиотеке пусто – если, конечно, мы

говорим о людях. В некоторых местах, впрочем, явно подолгу жили – можно найти старые консервные банки и пустые бутылки из-под выпивки, или останки сожженных в кострах книг. Иногда возле таких лагерей можно найти и кости животных – вот только странные это животные, явно крысоподобные.

Свет в библиотеке то становится ярче, то тухнет по какому-то длинному циклу, будто подражая дню и ночи. Но явного источника света тут просто нет – он будто струится из самих стен. Когда темнеет, в коридорах начинает носиться эхо далеких звуков – сперва далекой беготни по пыльным полам. Но по мере того, как темнеет, нарастают и звуки, пока между стеллажами совсем близко не пройдет мягким шагом нечто размером со льва.

Каждому, кто остался здесь до темноты, лучше бы развести огонь – или он узнает, что бродит ночами по залам Библиотеки.

Часовая фабрика

Сводчатый потолок этого циклопического склада нельзя увидеть – он укрыт абсолютной тьмой. Внизу же расположены скупо освещенные рабочие места, в большинстве своем заваленные причудливыми инструментами сомнительного назначения – ни один из них сразу не узнается.

Рабочих тут никогда нет, но иногда можно услышать печальную мелодию скрипки. Откуда она идет, определить не выходит, но если следовать за песней достаточно упорно – упрешься в стальную дверь в стене, похожую на люк в переборке подводной лодки. На прочие двери на фабрике она совершенно не похожа, и музыка идет именно из-за нее. Обычными способами открыть ее невозможно, но настойчивый Пациент сможет придумать, как это сделать.

Верстаки сами по себе совершенно обычны – тяжелые деревянные столешницы на кованых железных ножках. На некоторых из них лежат конечности из слоновой кости – ладонь тут, ступня там – и эти конечности на часовых механизмах поразительно точно имитируют настоящие: пальцы уверенно движутся, ступни опираются, локти гнутся. Они более чем убедительны.

«Кожа» их – на самом деле необычайно детальная резьба по хрупким и удивительно тонким пластинам слоновой кости.

Изредка можно найти и целого заводного человека, висящего на четырех пучках проволоки, поднимающихся к потолку и исчезающих во тьме. Такие заводные люди обычно одеты в усредненную одежду по профессиям: кто-то

носит пасторскую рубашку с белым воротничком, кто-то – полосатый костюм шикающего гангстера, кто-то еще – форму посыльного двадцатых годов. Вся одежда, отличаясь цветом и кроем, сделана из одной и той же ткани, похожей на атлас.

Временами на открытых пространствах можно заметить целые собрания таких вот манекенов, с безнадежно перепутанными друг вокруг друга друга проволоками. Женщина обвивается вокруг полицейского, полицейский наклоняется к врачу, врача душит нить от старухи. Иногда в застывших отношениях между этими манекенами Пациенты могут заметить имитацию своей прежней жизни.

Итиль

Древний город. Он выглядит помесью классического Рима и Междуречья, и его бывшая слава и изобилие очевидны. На каждой подходящей поверхности вытесаны львы – одинаковые раскрытые пасти, одинаковые стилизованные морды, глядящие со стен. Кто-то, однако, методично стесал глаза с каждой львиной морды – так что все они слепы. Город заброшен.

В Итиле никто не живет. На самом деле, похоже, сюда вот уже веками не ступала нога человека, если только мы не считаем Пациентов. Плиты мостовых перекошены и заросли травой, здания осели и раскрошились под напором времени, дороги пошли рябью – под ними успела сдвинуться сама земля.

Кроме того, в случайных местах можно заметить странный символ – похожий на размытый глаз, источающий линии силы. Он нарисован древней, осыпающейся желто-коричневой краской. Те, кто попытается его запомнить, скоро обнаружат, что не в состоянии его забыть, и начнут видеть его повсюду. Впрочем, давайте начнем с того, что конкретно для Пациентов знак и так кажется более чем знакомым.



ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

никогда не желай вечности ведь она придет если сон тогда что

Угрозы

Ночной мир населен самыми разными видами существ: созданиями, фикциями, останками личностей, осужденный вечно повторять последние минуты своих жизней – всех их притягивает Каркоза, и все они вращаются вокруг нее по орбите своего собственного безумия. У них у всех есть кое-что общее – они кормятся страхом, неудобством, безумием и тоской.

В лучшем случае они элемент обстановки, в худшем – прямо угрожают жизням Пациентов. Некоторые убивают, некоторые высасывают, а некоторые заманивают Пациентов в чужие судьбы. Но не бойтесь! Жизнь после смерти все-таки существует. И если Пациент исчезнет в *Ночном мире*, его товарищи, вероятно, еще увидят его, плывущего в никуда по бульварам Каркозы.

Конкретные угрозы *Ночного мира* можно поделить на четыре категории, от слабых к сильным: Фикции, Создания, Отражения и Сущности.

Фикции

Фикции встречаются редко – и только одиночкам. Обычно Пациенты встречают только следы их единственной привязанности: покрытая брызгами крови комната; покрытая сигарными ожогами рукопись у разбитой пишущей машинки; разбитый киноаппарат двадцатых годов, забитый старыми фотографиями. Это то, что остается от личности, поглощенной единственным пороком, мечтой или одержимостью, если ей не хватило воли уцелеть в *Ночном мире*. Когда такие личности распадаются под напором безумия, их фрагменты остаются носиться по Каркозе.

Ни одна группа никогда не увидит Фикцию, только лишь продукт ее сумасшествия, и ничего более. Одиночки, впрочем, могут наблюдать и даже общаться с Фикциями. В целом такие встречи никогда не доводят до добра, но иногда разрозненные фрагменты Памяти из них вынести можно. Обнаружить Фикцию крайне сложно и должно стоить Усталости или Ясности в числе, назначенном Куратором, но если пациент мудр, упорен и осторожен, наградой ему должно стать очко Памяти.

У Фикций из параметров есть только очки Ясности, и вместо Усталости они пользуются ей. Они могут атаковать и защищаться, ставя Ясность, пока пациент не потратит достаточно Ясности в атаке, чтобы опустить их очки ниже нуля; тогда они исчезают. Чтобы защищаться от Фикции, Ясность можно не тратить, ставя на защиту Усталость.

Создания

Создания – результат страшной трагедии и великой печали. Они – нелюди в самом классическом смысле, хотя могут выглядеть почти как угодно. Шагающий конструктор из викторианских стульев; безглазая статую, передвигающаяся немного ближе, когда Пациенты на нее не смотрят; жужжащий рой бумажных бабочек. Чтобы быть Созданием, быть живым и дышащим созданием совершенно необязательно.

Создания хотят самых простых вещей: есть, играть, преследовать и хватать. Некоторые чрезвычайно опасны – эти стремятся убить всякого на своем пути; другие более доброжелательны, им хватает просто следовать за Пациентами, наблюдать за ними. Если Пациент как-то сможет исполнить желание Создания – он должен быть награжден очками Ясности.

У Созданий есть только очки Усталости, защищаются и нападают они обычным образом; если опустить их очки до нуля, они исчезают или умирают, на усмотрение Куратора. Очки Ясности против них тратить бесполезно.

Отражения

Отражения – пустая скорлупа сознания, притянутого и разрушенного Каркозой. От Фикций они отличаются тем, что скорлупа не содержит ничего, ни следа сознания.

Сами по себе, таким образом, они не представляют опасности, однако проблема в том, что каждый из них связан с местом, идеей или понятием – тем, что пожрало их – и они вновь и вновь повторяют свой путь к гибели. Часто они заводят в такие ловушки ничего не подозревающих Пациентов – которых пожирает точно так же.

Каждое Отражение состоит из одного очка Памяти и ничего более. Те, кто последует за ними и переживет западню, некогда поглотившую их, получают это очко Памяти и освободят Отражение.

Сущности

Сущности – независимые субъекты, сумевшие удержать сколько-то своей личности от поглощения Каркозой. Они способны на новые и мотивированные действия, не поддаваясь тоске и рутине Каркозы; они даже способны строить планы, заключать альянсы и самим выбирать, где им быть.

Сущности бывают самые разные, от тех, кто едва пережил такое превращение (например, Амброз), до тех, кто во многом управляет Декорациями Каркозы (разумеется, Король). Как и сами Пациенты, всякая сущность имеет все три параметра: Усталость, Ясность и Память. Даже если их Усталость исчерпана, они не погибают в строгом смысле. В следующий раз, когда Пациенты войдут в *Ночной мир*, они снова будут там, в прежней силе.

Роли

Перечисленные ниже существа даны только как пример. Как и в случае с Декорациями, только Куратору предстоит создать и направить Действующих лиц Пьесы. Кто угодно и что угодно может встретиться в *Ночном мире*.

Альдон (Отражение)

Член королевской семьи, молодой человек, проводящий все свое время на Балу в Замке. Младший брат Кассильды и сын Кассандры, когда-нибудь он станет Королем. Он носит маску льва и сложный костюм из бархата, камней и блесков. Испорченный и изверившийся, он страстно желает, чтобы «пророчество» Призрака Истины оказалось пустышкой.

Однако каждую ночь, каждую полночь он убеждается, что неправ – и продолжит убеждаться в этом вечно.

Амброз (Сущность)

УСТАЛОСТЬ 4

ЯСНОСТЬ 5

ПАМЯТЬ 3

Старик, шатающийся по Каркозе. Он – один из тех немногих, кто не посещает Бал каждую ночь, предпочитая проводить время на Часовой фабрике, делая по своему вкусу игрушки и марионеток. Одновременно хороший скрипач и талантливый мастер-механик, он выстроил огромное количество невозможных механизмов.

Вот уже целые эпохи он ждет приглашения на Бал, и ежевечерне тщательно готовит свой костюм – тщательно собранную кольчугу из жестяных шестеренок, свободно гнущихся вместе с телом.

Он никогда его не надевал.

Амброз не помнит, где он был до того, как все это началось, хотя и помнит, что его родина некогда в прошлом воевала с Русско-Германским Союзом. Этот факт его скорее озадачивает, чем ободряет, так как Каркозу он родиной вовсе не считает. Он родился где-то еще – и очень, очень давно.

Амброз с радостью поможет Пациентам – он одна из очень немногих полезных Сущностей

Ночного мира, у кого не было бы скрытых мотивов. Напротив, он будет охотно помогать Пациентам, которые сумеют его убедить в чистоте своих намерений, и многое знает о *Ночном мире* – он действительно ценный контакт. Обычно его можно найти в Каркозе или на Часовой фабрике.

Кассандра и Кассильда (Отражения)

Мать и дочь, королева и принцесса соответственно. Их в любое время можно увидеть на Балу. Кассандра застряла на перекрестке меж пророчеством и страхом, она совершенно уверена, что Призрак Истины свое слово сказал и Король в Желтом уже явился. Она немолода, носит королевскую мантию, корону с изумрудами, рубинами и бриллиантами – и маску кошки. Нервно оглядывает она бальные залы, прохаживаясь по ним так, будто кого-то ищет.

Кассильда молода и уверена, что ничего сверхъестественного не происходит. Она яро пытается заслужить благосклонность своего брата Альдона, поскольку ее волнуют сугубо земные вещи – в частности, престолонаследие после того, как ее мать умрет.

Обе они, однако, в равной степени потрясены, когда в полночь Король обнаруживает себя.



Марк Рорк (Сущность)

УСТАЛОСТЬ 6

ЯСНОСТЬ 7

ПАМЯТЬ 2

На вид Рорк – типичный назойливый коммивояжер, одетый по моде двадцатых годов; голову его венчает очевидный до гнусности парик. Рорк полагает, что находится в некоем «отеле» – и считает, что все, что он видит в *Ночном мире*, является частью этого «отеля». Он знаком с Бродальбином и домом МакАллистера, но за их пределами почти ничего не знает – однако очень хочет узнать.

Марк громогласен, стремителен, толст и докучлив. Обо всем на свете он говорит с железной уверенностью, да и характер у него взрывной – от всякой насмешки он выходит из себя. Рорк одержим идеей найти свою бутылку в Лабиринте Шепота, но пока что в этом не преуспел, несмотря на еженощные путешествия в его каменные тоннели. Тому, кто поможет ему в этом деле, он оплатит чем только сможет.

Он выглядит глупым и неуклюжим, но если его задеть, Рорк способен на убийство, несмотря на любые последствия – он уже убивал прежде.

Зависимый (Отражение)

Зависимый праздно шатается где угодно, то там, то здесь, подрёмывая у стен или выискивая что-то на полу. Это тощий человек в одежде времен всё тех же двадцатых годов, в шляпе-поркпае³ и подвернутых брюках. Выглядит он опрятно, а вот пахнет отвратительно. Имени у него нет.

Его руки покрыты следами – сперва покажется, что от укусов. При более близком рассмотрении, однако, Пациент увидит в его коже червоточины, прогрызенные мелкими червеподобными существами. Время от времени Зависимый съедает нечто, что достает из кармана – кубик янтарного желе, полный крошечных золотых червей.

С Зависимым не так просто говорить. Он (если вы его поймете) кажется гораздо более осведомленным, чем является, но в любом случае охотно ответит Пациентов почти в любую Декорацию *Ночного мира*. Ему всё равно, куда идти: он уже в своем личном аду, и ищет лишь компании.

³ Прим. Пер.: Ну, представьте себе канотье, но тканевое. Как вариант, представьте Бастера Китона.

Автор (Фикция)

Автор никогда не попадает в поле зрения – только остатки его работ. Тысячи рукописных страниц, раскиданные по комнате; сломанная пишущая машинка, открытые бутылки крепкого, окурки сигары. Автор определяется своим отсутствием.

Те, кто всё же решит его увидеть, должны будут долго преследовать его ради одного только взгляда – и бежать им придется в одиночку. Автор – высокий, худой мужчина в пропотевшем костюме и маленьких круглых очках в серебряной оправе; он шатен с проседью и носит небольшие усы.

Говорить он не будет – но может отвечать на вопросы исписанными листками, которые достают из какого-то внутреннего кармана. Обведенные красным слова на них и будут его ответом. Можно понять, что он опаздывает на некое великое событие, к которому он прискорбно не готов; дешевая маска шута и впрямь торчит у него из кармана. Возможно, он собирается на Бал.

Заводное дитя (Сущность)

УСТАЛОСТЬ 2

ЯСНОСТЬ 2

ПАМЯТЬ 3

Маленькое заводное существо, состоящее из латунных частей, колес и кусков разбитой фарфоровой куклы. Говорить он не может, хотя его рот распаивается и захлопывается, когда он катит на своих неровных колесах. Его руки кружатся, когда он движется, и погребальные песенки играют из музыкальной шкатулки в его груди. Его шестеренки смазаны чем-то похожим на кровь, и Заводное дитя источает острый запах меди.

Устремления Заводного дитя загадочны. Он часто катается по Часовой фабрике или следует за Амброзом, но часто и странствует по улицам Каркозы сам по себе. Общаться в привычном смысле он не может, но носит записки: письма убористым почерком приколоты к его спине. Кто пишет эти письма – неизвестно.

Несмотря на то, что он выглядит как Создание, Заводное дитя совершенно точно обладает сознанием и своими собственными целями – которых ищет в одиночестве и без контроля.

Собака (Создание)

УСТАЛОСТЬ 6

Невидимое Создание с повадками крупной собаки, игривой и любопытной. Его можно услышать, можно погладить, но нельзя увидеть. Занимается оно ровно тем же, чем любая другая собака: рыщет в поисках еды, метит территорию, скулит и играет. По первому разу Собаки весьма ошеломляют – они сразу же несутся к Пациенту, клаца когтями по полу.



Иногда Собака следует за Пациентом и, если ее покормить, останется с ним достаточно надолго. Она может пригодиться, находя скрытые двери, потерянные вещи или спрятавшихся существ, но чаще просто со временем отстает, заскучав или проголодавшись. Собаки в целом никакой угрозы не представляют, и встретить их можно в *Ночном мире* повсюду.

Бумажный лев (Создание)

УСТАЛОСТЬ 10

Чудовище Библиотеки. С течением времени в Библиотеке от «дня» к «ночи» Бумажный лев набирается сил, от Усталости 1 до Усталости 10, а с «рассветом» снова начинает уменьшаться. Выглядит он как огромный зверь из насквозь мокрой бумаги, будто статуя из папье-маше, которая так никогда и не высохнет. Вся его морда – челюсти из кусков древних кожаных переплетов, в которых держатся осколки стекла, ржавые гвозди и бритвенные лезвия.

Зверь этот – людоед, и он бросится на любого Пациента, до кого достанет. Убив же единожды, Лев сосредоточится на пожирании тела своей жертвы, так что все прочие могут свободно уйти.

Марионетка (Создание)

УСТАЛОСТЬ 5

Марионетки – люди, поглощенные Часовой Фабрикой, Бродальбином или Библиотекой. Они – формы без сознания, исполняющие волю некоей внешней силы. Это марионетки в человеческий рост, атлас снаружи, шестеренки внутри. Их проволочные нити свешиваются из желобов в потолке, и они могут

развивать значительную скорость. Они устрашающе молчаливы, их действия неисповедимы. Иногда они носят посылки – книги, картины, бутылки – иногда делают себе подобных.

Никто не знает, что руководит Марионетками, что управляет ими.

Король в Желтом (Сущность)

УСТАЛОСТЬ 20

ЯСНОСТЬ 20

ПАМЯТЬ 20

Король управляет всей Каркозой – равно как и всяким миром, в который приходит. Он приносит Каркозу за своими плечами, будто тень, и во всякий момент он одновременно на Балу и везде в *Ночном мире*, где посчитает важным быть. К нему крайне сложно подойти – и его невозможно победить: он никогда не потеряет достаточно Усталости, чтобы проиграть Пациентам, как бы те не старались, а с двенадцатым ударом древних часов к нему вернуться все потерянные силы. «Одолеть» его в любом случае невозможно, поскольку он не реален. Король в Желтом – вымышленная сущность, получившая жизнь и власть от тех сил, что создали Пьесу.

Как в классическом парадоксе с курицей и яйцом, Король существовал раньше Пьесы, а Пьеса – раньше Короля. Они создали друг друга, и – в целом – Каркозу и всех, кто странствует по ней.

Король – непостижимая фигура в оборванной желтой мантии; он носит на лице белоснежную фарфоровую маску, за которой не видно какой бы то ни было плоти. Те, кто останется на Балу достаточно долго, начнут понимать, что маска эта не сеть маска, но его лицо. И в полночь он объявит Балу: *«На мне нет маски...»*.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В

Убежище

ТЫ ПРИШЕЛ СЮДА, ЧТОБЫ ЗАБЫТЬ

МЫ ДОЛЖНЫ ЗАСТАВИТЬ ТЕБЯ
ВСПОМНИТЬ

МЫ ПОСЫЛАЕМ ТЕБЯ В НОЧНОЙ МИР
ТЫ ПРИНОСИШЬ

СЕКРЕТЫ

ИЛИ ВООБЩЕ НЕ ВОЗВРАЩАЕШЬСЯ