

Ктулху



*«Страх — самое древнее и сильное из человеческих чувств,
а самый древний и самый сильный страх — страх неведомого».*
— **Г. Ф. Лавкрафт**

Содержание

Введение	6	Обретение способностей.....	34
Об игре.....	6	<i>Профессиональные способности</i>	34
Что такое ролевая игра?.....	10	<i>Сколько пунктов мне вложить?</i>	35
Персонаж игрока	13	<i>Рейтинг и мастерство</i>	37
Род занятий.....	13	Исследовательские способности.....	41
♣ Антиквар.....	14	<i>Антропология (научная)</i>	41
Археолог.....	15	<i>Археология (научная)</i>	41
Военный.....	15	<i>Архитектура (научная)</i>	42
♣ Дилетант.....	17	<i>Астрономия (прикладная)</i>	42
♣ Доктор.....	18	<i>Биология (научная)</i>	42
♣ Журналист.....	18	<i>Бухгалтерское дело (научная)</i>	43
Лётчик.....	18	<i>Бюрократия (межличностная)</i>	43
Парапсихолог.....	19	<i>Взлом (прикладная)</i>	43
♣ Писатель.....	19	<i>Геология (научная)</i>	44
♣ Полицейский детектив.....	20	<i>Допрос (межличностная)</i>	44
Преступник.....	22	<i>Естествознание (прикладная)</i>	44
♣ Профессор.....	23	<i>Запугивание (межличностная)</i>	44
Психиатр.....	23	<i>Изустная история (межличностная)</i>	45
Священник.....	24	<i>Искусство (прикладная)</i>	45
Учёный.....	25	<i>История (научная)</i>	45
Фельдшер/медсестра.....	25	<i>История искусств (научная)</i>	45
Хобо.....	26	<i>Книжные изыскания (научная)</i>	45
Художник.....	26	<i>Криптография (научная)</i>	46
Частный сыщик.....	27	<i>Лесть (межличностная)</i>	46
Мотивы	28	<i>Медицина (научная)</i>	46
<i>Амбиции</i>	28	<i>Мифология Ктулху (научная)</i>	47
♣ Долг.....	29	<i>Оккультизм (научная) >>></i>	48
<i>Жажда знания</i>	29	<i>Полицейский жаргон (межличностная)</i>	48
♣ Зов крови.....	29	<i>Проницательность (межличностная)</i>	49
♣ Любовь к древностям.....	30	<i>Ремесло (прикладная)</i>	49
<i>Любопытство</i>	30	<i>Сбор улик (прикладная)</i>	49
♣ Мсть.....	30	<i>Статус (межличностная)</i>	49
<i>Невезение</i>	30	<i>Судмедэкспертиза (прикладная)</i>	51
♣ Поиск опоры.....	31	<i>Геология (научная)</i>	51
♣ Поиск прекрасного.....	31	<i>Торговля (межличностная)</i>	52
<i>Преданность</i>	31	<i>Уличное чутьё (межличностная)</i>	52
<i>Провсветительство</i>	32	<i>Успокаивание (межличностная)</i>	53
<i>Скука</i>	32	<i>Фармацевтика (прикладная)</i>	53
♣ Страсть к приключениям.....	32	<i>Физика (научная)</i>	53

Фотография (прикладная).....	53	Неявные улики.....	74
Химия (прикладная).....	53	Проверки.....	76
Юриспруденция (научная).....	54	Состязания и погони.....	80
Языки (научная).....	54	Бой.....	82
Общие способности.....	56	<i>Массовое сражение</i>	84
Атлетика.....	56	<i>Броня</i>	86
Бегство.....	56	<i>Укрытие</i>	87
Бдительность.....	56	<i>Скорострельность</i>	87
Верховая езда.....	57	<i>Запас патронов</i>	88
Взрывотехника.....	57	<i>Дистанция</i>	89
Вожделение.....	57	<i>Взрывчатка и взрывы</i>	90
Воровство.....	58	Другие опасности.....	91
🌀 Гипноз.....	58	Самообладание, рассудок и безумие.....	94
Драка.....	59	<i>Потеря самообладания</i>	95
Здоровье.....	59	<i>Потеря рассудка</i>	103
Маскировка.....	60	<i>Как избежать потери рассудка</i>	105
Механика.....	60	<i>Психическое расстройство</i>	106
Первая помощь.....	61	<i>Восстановление самообладания</i>	108
Пилотирование.....	61	Восстановление пунктов.....	111
Предусмотрительность.....	61	<i>Исследовательских способностей</i>	111
Притворство.....	62	<i>Общих способностей</i>	111
Психоанализ.....	62	<i>Игры разума</i>	112
Рассудок.....	63	Развитие вашего сыщика.....	113
Самообладание.....	64	Тридцатые	115
Скрытность.....	65	Десятилетие отчаяния.....	117
Слежка.....	65	Технологии, оружие и экипировка.....	124
Стрельба.....	65	Таблицы	127
Фехтование.....	66	Подводя итоги	135
Электротехника.....	66	Советы для игроков.....	135
Правила СЫЩИК	69	Советы Хранителям.....	137
Улики.....	69	Поддержание атмосферы.....	152
Сбор улик.....	70	Ужас в Кингсбери	154
Траты и преимущества.....	72	Приложение: источники	172



Введение

Предисловие

Книга «Ктулху» предназначена как для ведущего игры, так и для игроков. Она содержит в себе всё, что нужно для создания персонажа, списки снаряжения, рекомендации для всех участников игры, правила СЫЩИК, а также вводное приключение. Все тайны Мифов, богов и чудовищ, заклинания и гримуары, как и любая другая информация, предназначенная только для глаз и разума Хранителя, вынесены в отдельную книгу «Рукопись Хранителя» со всей хирургической точностью Старцев, выполняющих вскрытие.

Вступление

Когда-то давно, в доисторическом мраке, инопланетные боги и чудовища сошли на Землю и сражались за нашу планету, используя нездешнюю науку и непостижимые человеческим разумом силы, пока не затонули континенты и не вскипели моря. Истощённые или побеждённые Они погрузились на миллиарды лет в глубокий сон, и ныне ничего не подозревающее человечество живёт на их могилах и гробницах. Но есть среди людей те, кто ищут частицы оставленных ими знаний. Те, кто хотят постичь секреты звёзд и истинные имена измерений. Те, кто желают могущества мёртвых богов. Те, кто жаждут пробудить Их.

Вы один из немногих, кто прикоснулся к истине о безумных богах из центра Вселенной; о Великих Древних, грезящих об опустошении Земли; об инопланетных цивилизациях, использующих человечество в своих экспериментах; о бессмертном зле из оказавшихся правдой древних легенд. Вы должны быть уверены, что больше никто не узнает об этом, иначе мир окунётся в океан кошмара.

Вы должны сохранить запертыми ведущие Извне двери — неважно, ценой жизни или рассудка. Вы должны собрать улики из переплетённых в человеческую кожу книг, выпотрошенных и покрытых кровью трупов, пиктограмм на построенных ещё до появления человечества стенах. Вы должны отправиться за ответами куда бы то ни было и получить их во что бы то ни стало.

Однако осмелитесь ли вы... отправиться по следу Ктулху?

Об игре

Ктулху — это настольная ролевая игра на основе правил СЫЩИК, в которой вы ведёте детективное расследование и раскрываете оккультные тайны в мире кошмаров Г. Ф. Лавкрафта. Играя по правилам СЫЩИК, вы не пропустите улику и совершенно точно продвинетесь по сюжету. В мире Лавкрафта любое значимое открытие предвещает неизбежную гибель человечества, а история, в развитии которой принимают участие персонажи игроков, является одой ужасу и безумию.

У ваших героев есть два вида способностей: исследовательские и общие. Применение исследовательских способностей всегда успешно. Вы не бросаете для этого кубик. Если у вас есть нужная способность и существует подходящая улика, то, как и героям мистических романов или детективных сериалов, вам всегда хватит информации для перехода к следующей сцене и новым уликам. Однако вам предстоит понять, что означает каждая улика, и собрать все детали мозаики воедино. Вы можете тратить пункты исследовательских способностей для того, чтобы получить ещё больше информации: что-то добавит подробностей,

Основные понятия

Настольная ролевая игра: мы полагаем, вы уже имеете представление о том, что это. Если нет, прочитайте главу «Что такое ролевая игра?» или спросите друзей, знакомых с этим хобби.

Хранитель: ведущий игры.

Сыщики: персонажи игроков.

Исследовательские способности: включают в себя научные, межличностные и технические. Они срабатывают всегда и созданы для сбора улики.

Общие способности: сюда входят все остальные способности, в том числе боевые и «счётчики» (здоровье, рассудок и самообладание), которые отражают текущее состояние персонажа.

Самообладание: сиюминутный показатель психического здоровья сыщика; может быстро понижаться на протяжении расследования, но обычно восстанавливается после окончания приключения.

Рассудок: долгосрочный показатель степени блаженного неведения сыщика в отношении ужасающих истин Мифов Ктулху; снижается постепенно и крайне редко возвращается к первоначальному значению, а то и вовсе не восполняется.

Мифы: сокращение от «Мифов Ктулху», описанных Лавкрафтом и лежащих в основе большинства пугающих событий приключений «Ктулху».

Г. Ф. Лавкрафт: американский писатель (1890-1937). Все цитаты в книге из его рассказов и стихов.

Улика: сутью каждой сцены является нахождение сыщиком с подходящей исследовательской способностью улики, приподнимающей завесу тайны. С получением улики сцена может закончиться, если более не происходит ничего интересного. Улики не всегда однозначны, но всегда открывают новые возможности.

что-то позволит сократить или сделать менее опасным путь в глубины кошмара, а что-то — спасёт вам жизнь.

Будь то жуткое чудовище, человеческое безумие или космический ужас, рано или поздно, вы найдёте, что кроется за завесой тайны, и оно найдёт вас. Здесь вам пригодятся ваши общие способности. Вы в праве потратить их пункты для того, чтобы улучшить шансы при броске кубика (потратив достаточное количество, вы можете получить даже гарантированный успех). Но удостоверьтесь, стоит ли идти ва-банк, ведь их запас ограничен, а вы не можете с точностью предсказать, что вас ждёт впереди.

Кто мой персонаж?

Ваш персонаж — это сыщик, что приоткрывает завесы оккультных тайн и сталкивается с мистическим ужасом в тёмных 1930-х. Вы можете быть:

- профессором, проникающим в древние тайны, как в далёком университете Мискатоник в штате Массачусетс, так и в престижном Московском государственном университете;
- журналистом, делающим репортаж для Таймс или ТАСС;
- следователем, раскрывающим жуткие преступления, на службе полиции Чикаго или милиции Ленинграда;

- художником, мечтающим о других мирах в Париже или Мухинском училище;
- археологом, раскапывающим древние руины в Юкатане или на Украине;
- парапсихологом, исследующим то, во что никто не верит, для Общества психических исследований в Лондоне или для Института мозга в Ленинграде;
- доктором, который борется с неведомой болезнью во Флориде или в Грузии;
- учёным, исследующим границы реального, в Лос-Анджелесе или Новосибирске.

Чем мы заняты?

Кем бы ни был ваш персонаж, он столкнулся с частицей ужасной истины Мифов Ктулху. Мир старше человечества, и мы в нём не первые. Древние разумные виды всё ещё живы, а новые продолжают возникать.

Над всеми ними возвышаются фигуры могущественных созданий, само существование которых нарушает законы природы и идёт в разрез с нашей наукой. Это существа, чьи имена записаны в запретных гримуарах и звучат в отдалённых уголках планеты: Ктулху, Ньярлатхотеп, Азатот, Шаб-Ниггурат. Они с лёгкостью могут быть богами, и существуют культы, поклоняющиеся Им, жаждущие восстановить Их власть сейчас, когда звёзды уже почти выстроились в нужном порядке.

Вы вместе с коллегами-сыщиками идёте по следу Мифов, которые остались в вашей жизни и жизни ваших товарищей. Вы находите слухи о проявлении Мифов в газетах и старинных журналах. Вы можете:

- исследовать заброшенный дом, в котором жил мистик или колдун;
- разыскать последнюю копию запретного гримуара прежде, чем его используют для призыва одного из Великих Древних;

- сражаться с чудовищными пришельцами, обитающими в тоннелях под ничего не подозревающим городком;
- быть затянутыми в сводящую зрителей с ума пьесу и пытаться отследить её таинственного постановщика;
- противостоять опасному культу, собирая по крупице доказательства его деятельности по всему миру.

Куда бы ни вели вас улики, вы находите этих чудовищных существ и их культы, пытаетесь вовремя их остановить. Вы можете путешествовать в далёкие и загадочные места или же погружаться в тайны своего родного города — Мифы оставляют свои следы всюду.

Вы слышали их зов, и теперь вы должны идти за ним, чтобы не дать миру утонуть в пучинах неистового безумия.

Классический, авантюрный или всё вместе?

Игра «Ктулху» призвана приподнять завесу тайны над Мифами Древних. Традиционно подобные игры относятся к одному из двух стилей.

Первый, классический, опирается на поздние работы Г. Ф. Лавкрафта («Цвет из иных миров», «Хребты безумия», «Тень из безвременья», «Шепчущий во тьме»). Цель подхода — создать игру в жанре философского ужаса, когда момент раскрытия истины обрекает на печальный исход не только искавшего правду исследователя, но и неудачливого очевидца.



Второй стиль, авантюрный, нацелен на создание атмосферы «отчаянного боевика», как в рассказах цикла Р. И. Говарда «Мифы Ктулху» («Тварь на крыше», «Пламя Ашшурбанипала», «Хозяин судьбы»). Этот подход сфокусирован на героической и не всегда безнадежной борьбе (в особенности, физической) против тварей Извне и даёт персонажам игроков больше шансов на выживание, чем классический.

Ктулху

Введение

Разумеется, Лавкрафт писал в обоих стилях. «Случай Чарльза Декстера Варда», «Ужас Данвича» и «Заброшенный дом» повествуют о более или менее непоколебимых героях, которые охотятся на чудовищ и противостоят торжеству неизбежного ужаса в лучших традициях Говарда (последний, к слову, написал, по меньшей мере, одну историю в классическом духе — «Чёрный камень»). Многие из лучших работ Лавкрафта содержат элементы обоих подходов. Например, «Зов Ктулху», где можно встретить, как раскрывающих правду учёных, так и полицейские рейды на зловещие культы; или «Тень над Иннсмутом», где присутствует и отчаянная попытка уйти

от погони в разрушенном городе, и описание ментального упадка. Хотя и не наше дело говорить вам, как вести игру (на самом деле, наше, но обсудим это в следующих главах), нам кажется хорошей идеей трактовать ужасы Мифов так же, как их описывал Лавкрафт.

Для тех, кто хочет выдержать определённый стиль, мы обозначили правила и игровые элементы **классического** подхода символом , а **авантюрного** — символом .

Хранитель может попросту не допустить отдельные правила и элементы в игру, чтобы придать ей уникальный оттенок ужаса.



Настольная ролевая игра

Что такое ролевая игра?

Если вы не играли в ролевые игры

Ролевая игра — это история, которую участники рассказывают в лицах. С ролевыми играми многие из вас знакомы с детства. Кто в детстве не играл в героев книг, мультиков, комиксов или иных фантастических персонажей? Современные настольные ролевые игры предлагают удобные правила и стиль, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

Настольные ролевые игры — это фантастические приключения в разнообразнейших декорациях, которые разыгрываются за столом. Речь может идти как о мирах, пронизанных магией и чудесами, так и об альтернативной истории и научной фантастике. Опять же, всё, как в детстве. Кто-то любит «Звёздные войны», а кто-то — «Мишек Гамми».

Вы создаёте персонажей, которые во время игры исследуют мир, раскрывают тайны, вступают в разнообразные взаимодействия с другими персонажами, сражаются с противниками и добиваются своих целей. В процессе игры используются игральные карты и кости, фишки, миниатюры и прочие аксессуары, но действие происходит в вашем воображении. Мы уверены, что вы способны абсолютно на всё с его помощью.

Для ролевой игры необходимо минимум два участника. Один из них станет ведущим — главным рассказчиком, который будет следить за правилами игры. Именно он при помощи этих правил создаёт историю и описывает происходящее вокруг персонажей игроков. Благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной. Он реа-

гирует на любой поворот сюжета и на действия остальных участников.

Любая настольная ролевая игра — это не только приключение, но ещё и красивая история, в которой может произойти всё, что угодно, ведь в ваших руках волшебная сказка, великая драма или, скажем, героическая сага, а придуманные вами персонажи — главные герои.

Вы «выигрываете» не тогда, когда ваш персонаж одолевает монстра или спасает принцессу, а когда он принимает участие в необычной и запоминающейся истории.

Игра закончится, когда вы посчитаете это нужным и логичным. Но вы всегда можете начать ещё одно приключение как с новыми, так и со старыми знакомыми героями и их спутниками.

Если вы играли

в компьютерные ролевые игры

Если вам знакомы компьютерные игры старой закалки, то вы точно поймёте, о чём речь. Те, кто провёл не один час в MMORPG, тоже найдут для себя немало интересного в настольных ролевых играх, ведь у всех этих игр общий предок.

Один из участников игры становится «сервером» — ведущим. Остальные — игроками. Игра предоставляет живой мир с множеством возможностей выбора, как старомодные (и любимые многими!) компьютерные ролевые игры, и снабжена не очень сложной пошаговой боевой системой. Большая часть небоевых конфликтов так же разрешается в быстром и удобном пошаговом режиме. А всё остальное зависит только от вашей фантазии.

Если вы играли в настольные игры

Всё достаточно просто. Старая аналогия с «игровым полем в вашем воображении» должна достаточно точно описывать этот приключенческий жанр игр, построенный в американском стиле. Лёгкие и понятные правила не дадут вам запутаться. Возможно, вас несколько насторожит не очень большое количество аксессуаров, необходимых для игры, и отсутствие общего физического поля, но, попробовав стать участником приключений, вы вскоре поймёте, почему аксессуаров так мало, — чтобы не мешать вашему воображению раскрываться!

Как начать игру?

Итак, у вас собралась компания в 2-6 человек, и вы хотите попробовать новую для вас игру?

ЧТЕНИЕ КНИГИ, СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ИСТОРИИ

Для начала вам нужно ознакомиться с основами игры, изложенными в соответствующей главе книги правил, после чего выбрать, кто из участников станет ведущим, который должен будет не только внимательно прочитать всю книгу правил, но и подготовить с её помощью историю для всех остальных. Это непросто, но очень интересно!

Не надо стесняться задавать ведущему вопросы о правилах, о том, что ещё нужно прочитать или придумать, интересоваться его мнением о вашем будущем персонаже. Это настольная ролевая игра, предполагающая совместное творчество.

ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Весь наш опыт за пару десятков лет говорит о том, что первая встреча посвящена, как правило, созданию персонажей и обсуждению предстоящей игры, ожидаемой тематики и стиля приключений.

Это игра!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Впрочем, иногда вся игра должна уложиться в четыре часа или даже меньше того и при этом являть собой законченную историю. Существуют некоторые универсальные правила, которые надо соблюдать всегда. Это то, без чего не состоится никакая игра.

- Обязательно выберите одного ведущего, который ознакомит всех остальных участников игры с общими правилами.
- Найдите удобное проветриваемое помещение, где все могут с комфортом разместиться. Конечно, можно играть в трясушемся поезде или в лесу под тентом — это нормально. Но наличие общего стола и хотя бы немного личного пространства необходимо.
- Запаситесь едой и питьём, чтобы все могли подкрепиться в перерыве или даже во время самой игры. Голодный игрок — это игрок, которому тяжело думать и фантазировать. А голодный ведущий — это усталый и нервный ведущий. Какой уж тут отдых и развлечения!
- Желательно, чтобы все участники игры пребывали в хорошем настроении и относились друг к другу дружелюбно и уважительно. Это всё ещё совместное творчество, а не военные манёвры, ведь так?

Персонаж игрока

«Едва ли может быть нормальным тот, кто, обладая моим знанием кошмаров горы Темпест, собрался в одиночку разыскивать таящийся там ужас...»

Но я истступлённо стремился к цели, в то время как события и откровения становились всё более чудовищными.»

— *«Таящийся ужас»*

В Ктулху главные герои называются «сыщиками», поскольку их основным родом занятий, чаще всего, является расследование оккультных (и нередко пугающих) тайн и загадок, окутываю-

щих Мифы Ктулху. Сыщики могут быть профессиональными следователями вроде полицейских, частных детективов или агентов спецслужб, а могут вести (по крайней мере, вели в прошлом) вполне обычную жизнь. Так или иначе, какую бы карьеру ни избрал сыщик, раскрытие тайн Мифов стало новым смыслом его жизни.

Род занятий

До своей первой встречи с Мифами ваш персонаж занимался каким-то делом; возможно, именно оно сейчас позволяет ему сохранить здоровье тела и духа, когда кто-либо покушается на то или дру-

Памятка по созданию сыщиков

Для начала спросите Хранителя, как подход к кампании (серия связанных сюжетом приключений) влияет на создание персонажей. Он, к примеру, может ограничить количество пунктов опыта либо же понизить максимальное значение некоторых способностей.

- Выберите вашему сыщику род занятий, которому он посвящал себя до начала приключений (см. стр. 9). Определите, верен ли он ему до сих пор либо же оставил его в пользу раскрытия тайн Мифов (а также, вероятно, трудностей с финансами и остракизма со стороны общества). Впрочем, участвуя в приключении, рассчитанном на одну встречу, вы, возможно, даже не успеете уволиться с работы!
- Основываясь на выдуманной вами предыстории сыщика, выберите его мотив (см. стр. 28).
- Распределите пункты опыта (см. стр. 34) между способностями (см. стр. 41). Убедитесь, что персонажи в вашей группе имеют в своём распоряжении как можно больше разных способностей.
- Определите душевные опоры (см. стр. 63) и факторы самообладания (см. стр. 64), если эти правила используются в вашей кампании.
- Выберите контакты вашего персонажа (см. стр. 42).
- В любой момент описанного выше процесса дайте вашему сыщику имя, выберите место его рождения, любимую марку сигарет, вероисповедание и любые другие вещи, которые помогут вам лучше понять и сыграть роль вашего персонажа.

Род занятий

☛ Антиквар	☛ Преступник
Археолог	☛ Профессор
Военный	Психиатр
☛ Дилетант	Священник
☛ Доктор	Учёный
☛ Журналист	Фельдшер
Лётчик	Хобо
Парапсихолог	Художник
Писатель	Частный сыщик
☛ Полицейский	

гое. Это его **род занятий**, помогающий определить спектр способностей, к которым ваш сыщик будет прибегать во время приключений.

Профессии героев, часто встречающиеся в творчестве Г. Ф. Лавкрафта (антиквар, дилетант, доктор, журналист, писатель, полицейский детектив, профессор и художник), обозначены символом классического подхода ☛. Другие так же характерны для 1930-х годов и содержат в себе богатый потенциал для возможных столкновений со сверхъестественным.

Описание каждого **рода занятий** включает в себя **статус** (см. стр. 49), перечень профессиональных способностей (см. стр. 34), а также особые способности и правила, которыми могут пользоваться сыщики, избравшие эту стезю. Во время создания персонажа вы повышаете рейтинг профессиональных способностей на 1 за половину (0,5) пункта опыта, поэтому выберите вашему персонажу **род занятий**, который будет соответствовать его специализации в игре.

☛ Антиквар

Это не только профессия, но и состояние души: вы цените прошлое и находите себя, погружаясь в него с головой. Вы можете владеть скромной лавкой, быть штатным специалистом в местном

музее или картинной галерее либо же просто увлекаться антиквариатом, древними книгами и произведениями искусства давно минувших дней.

Профессиональные способности: архитектура, история искусств, торговля, история, языки, юриспруденция, книжные изыскания и ещё одна исследовательская способность, отражающая специализацию вашего персонажа.

Статус: 2-5

Особенности: один раз за приключение у вас может обнаружиться предмет, полезный для расследования или несущий какую-либо ценную информацию. У антиквара-букиниста окажется какая-нибудь книга, имеющая отношение к делу (мемуары или, к примеру, дневник сумасшедшего); коллекционеры серебряных изделий могут обнаружить пылящийся в закромах церемониальный кинжал, а у импортёра ценностей из-за границы найдётся «любопытная ритуальная маска коренных жителей Конго». Чтобы вспомнить или определить местоположение подобного предмета, потребуется соответствующая способность (**история искусств, книжные изыскания** и т. п.).

Этот предмет может либо являться ключевой уликой, необходимой для разгадки тайны, либо предоставить способ или оружие для её получения. Например, вам не потребуется пробираться в зловещую заброшенную церковь, чтобы украсть оттуда зловещее писание местного культа, — в стопке подержанных пластинок обнаружится запись нужных вам псалмов. В другой раз, когда вам срочно понадобится заклинание зачарования флейты, чтобы с его помощью прогнать ллойгор, в вашей лавке найдётся свирель, использовавшаяся в орфических ритуалах мистиков античной Кирены (стоит отметить, что в подобных случаях эффективность находки может определяться количеством потраченных пунктов способности).

Исследовательские способности

Ни одно расследование в «Ктулху» не обходится без применения исследовательских способностей.

Описание каждой из них представлено краткой характеристикой и примерами использования в ходе игры. Изобретательные игроки могут предлагать новые варианты применения тех или иных способностей в необычных условиях. Более того, некоторые ситуации позволяют использовать общие способности в качестве исследовательских, однако приобретать и осваивать их следует по правилам общих. Перечень этих редких способностей ограничен **притворством**, **электротехникой**, **взрывотехникой** и **механикой**.

Определённые действия допускают использование разных способностей. Например, анализ яда из опиатов или его синтез производится как при помощи **химии**, так и **фармацевтики**; что бы узнать в реликвии римского идола необходимо

Добавление исследовательских способностей

В целях лучшего соответствия игровым реалиям Хранитель может разбить некоторые способности на более специализированные или даже создать новые. Уровень детализации неограничен, однако Хранителю следует помнить, что способность должна оставаться ценной и представлять игрокам новые улики. Например, в серию приключений «Лондонские охотники за книгами» добавлен целый букет новых способностей, соответствующих духу истории: **библиография**, **подделка документов**, **анализ документов** и **анализ текстов**. Ту же работу можно проделать и с общими способностями (см. стр. 56).

прибегнуть к **археологии**, **истории искусств**, **теологии** или **окультизму**; проникновение в полицейский участок может опираться как на **притворство**, так и на **бюрократию** или **успокаивание**.

Некоторые способности, — например, **книжные изыскания** или **бдительность** — имеют чрезвычайно широкий спектр применения. Другие — часто используются в одних кампаниях, однако при этом могут ни разу не потребоваться в других. Помните, что при создании сыщика имеет смысл искать равновесие между надёжными, широко востребованными способностями и более редкими, узкоспециализированными. Также обратите внимание на характеристики других героев, входящих в вашу игровую команду: вам будет куда проще пережить расследование в «Ктулху», если у сыщиков в вашей команде найдутся способности на любой случай.

Антропология (научная)

Вы прекрасно разбираетесь в тонкостях человеческой культуры, вне зависимости от того, идёт ли речь о каменном веке или эпохе джаза. Вы можете:

- распознать артефакт или ритуал земного происхождения;
- разобраться в обычаях иностранцев или представителей местной субкультуры;
- обрисовать незнакомую культуру, основываясь лишь на разрозненных сведениях.

Археология (научная)

Вы занимаетесь поиском и исследованием древних реликвий и сооружений, принадлежащих цивилизациям и культурам далёкого прошлого. Вы можете:

- определить время создания предмета и срок его пребывания в земле;
- определить происхождение и предназначение артефактов;
- отличить подлинник от подделки;

Восстановление пунктов

«Каким бы кратким ни был отдых, он позволил мне собрать силы тела и рассудка, чтобы выдержать всё более могучие воплощения бесконечного страха, что крались и шептались на предстоящем мне пути».
— *«Под пирамидами»*

Пункты, потраченные из различных запасов, восстанавливаются с разной скоростью в зависимости от их роли в истории.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются лишь в конце каждого расследования, вне зависимости от того, сколько времени проходит в игровом мире. Игроки, стремящиеся более тщательно управлять своими ресурсами, могут поинтересоваться, на сколько встреч рассчитано расследование. Большинство групп проходит приключение за 2-3 встречи. Игроки могут пересмотреть свои планы на использование пунктов из своих запасов, поняв, с какой скоростью их группа обычно справляется с расследованием.

Если Хранитель ведёт необычно долгое и многоплановое расследование, он может решить, что определённые сюжетные события будут выступать в роли ключевых точек приключения, дойдя до которых, герои восстановят все запасы исследовательских способностей. Например, если расследование ведётся по всему миру и команда сталкивается с различными культурами Великих Древних в пяти разных местах, Хранитель может позволить игрокам восстанавливать исследовательские способности после устранения каждой группы врагов.

ОБНОВЛЕНИЕ ЗАПАСОВ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Если герои сумеют обустроить временное убежище, в котором они могут скрыться от ужа-

сов и опасностей, по крайней мере, на час, они в праве взять передышку и восстановить запасы до трёх общих способностей за исключением **здоровья, рассудка и самообладания**. Сыщики теряют возможность восстанавливать пункты, если в их предполагаемом убежище оказывается опаснее, чем они ожидали, или если в нём появляются враги. Хранителю стоит помнить, что такой отдых особо ценен после боевых столкновений в авантюрном подходе, так как компенсирует большие траты запаса пунктов **стрельбы, драки и атлетики**.

Персонажи получают лишь одну возможность такого ускоренного восстановления пунктов за игровую встречу.

Кроме того, запасы физических способностей (**атлетики, вождения, стрельбы, бегства, пилотирования, драки и фехтования**) полностью восстанавливаются по прошествии 24-х игровых часов с момента последней траты. Другие общие способности обновляются только в конце расследования подобно исследовательским.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Запас **здоровья** восстанавливается со временем: со скоростью 2 пункта в день при условии спокойной деятельности. Раненые персонажи выздоравливают в другом темпе. Для начала, они должны быть госпитализированы (см. стр. 84). Кроме того, в ходе игровой встречи применение **первой помощи** (см. стр. 84) позволяет восстановить небольшое количество пунктов **здоровья**.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ САМООБЛАДАНИЯ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

В кампаниях, отодвигающих личную жизнь героев на задний план, **самообладание** автоматически восстанавливается между приключениями.

🌀 В кампаниях, опирающихся на использование факторов самообладания, для того чтобы даже на время забыть об ужасающей реально-

Подводя итоги

В «Ктулху» игрокам и Хранителю предстоит объединить усилия для создания жуткой и загадочной истории. Это возможно, только если каждый будет выполнять свою роль: игроки и их персонажи должны испытывать ужас, раскрывать мрачные тайны и впутываться в неприятности, что не так-то просто, а задача Хранителя — создать для этого все условия.

Советы для игроков

«Меня одолел новый жгучий интерес, в сравнении с которым прежде детское любопытство представлялось безосновательным и ничтожным. Это первое откровение подвигло меня на многотрудные изыскания и, в конечном счёте, на леденящий душу эксперимент, оказавшийся губительным для меня и моего родственника».
— «Заброшенный дом»

В мистических расследованиях много путаницы, а также тупиков и ложных ответвлений. Однако сама игра такой быть не должна. Поэтому ниже мы перечислили несколько полезных советов, которые помогут вам получить максимум удовольствия от ваших игр.

ВЕРЬТЕ В СВОЮ ПОБЕДУ

Да, эта игра полна кошмаров: вашего героя могут зверски убить, отправить на Юггот или свети с ума. Однако уйти в глухую оборону и отстраниться от происходящего — это лучший способ закончить приключение, не начав его. Не позволяйте страху мешать принимать решения. Проговорите все очевидные действия, выберите наиболее привлекательный вариант и вперёд!

Опасаетесь, что это может закончиться плохо? Конечно, может! Так и задумано.

Что-то ужасное произойдёт вне зависимости от того, какой дорогой вы решите идти. Даже самый смелый и отчаянный план не гарантирует, что ваш герой выживет. Но пока вы не примете решение и не начнёте действовать, ничего интересного не произойдёт вовсе, и истории не случится.

Так что проявите отвагу и инициативу. Решите, с чем вы по-настоящему готовы столкнуться, и держайте. Что будет дальше? Кто знает? Может быть, вы не сразите чудовищ, зато удивите Хранителя своим решением. Помните, как и в любой другой игре, именно он заботится о том, чтобы у каждого осмысленного плана действий были шансы на успех. Разумеется, препятствия на вашем пути тоже помещает он, однако

🕸 Когда победить невозможно

В некоторых рассказах Лавкрафта персонажи абсолютно бессильны перед лицом опасности. Что бы они ни делали, победить невозможно. Например, в «Цвете из иных миров» нет даже ярко выраженного конфликта: чудовище остаётся или уходит исключительно по собственной воле. В рассказе «Шепчущий во тьме» герои не в силах изменить ситуацию, ми-го всё равно получают своё — в своё время.

Для большинства игроков этот расклад не подходит, но суровая кампания в классическом стиле только выиграет от подобной концовки (см. стр. 102).

это необходимо для создания атмосферы и накала страстей. Поэтому сделайте, наконец, выбор, крепче стисните зубы и отправьте своего сыщика вон на тот подозрительный склад.

В мире Мифов Ктулху безопасность — лишь иллюзия. Отсидеться дома не получится.

ДЕЙСТВУЙТЕ

Создавая героя, вы уже вписываете его в историю, которая вот-вот начнётся. Вполне вероятно, что это будет история про обычного человека: полицейского, профессора университета или журналиста, — который случайно сталкивается с чем-то сверхъестественным и жутким. С точки зрения реализма, самое естественное поведение для большинства людей в такой ситуации — оцепенение или желание спрятаться. Однако в нашей игре оставим эту реакцию для персонажей второго плана.

Поверьте, проявления космического ужаса станут тяжёлым испытанием для героя и без дополнительных усилий по нагнетанию атмосферы с вашей стороны. Поэтому не стоит изображать то самое отрицание и отторжение происходящего — это надоедает уже после пары повторений фразы: «Так не бывает»... Вместо этого при создании персонажа подумайте о том, как правдоподобно обосновать его активность и предприимчивость даже под давлением сводящего с ума кошмара.

В подобных ситуациях участники нередко делают одну и ту же ошибку: концентрируются на реалистичном поведении. Но лучшим решением будет попробовать сделать ходы героев интересными и разнообразными, а обоснования подбирать уже потом. Так гораздо проще заставить персонажей двигаться и что-то делать.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ МОТИВ

Если вам всё ещё сложно придумать оправдание для очередного самоубийственного поступка персонажа, вспомните о его мотиве. Он позволя-

ет привести множество причин, по которым сыщик шагает навстречу опасности, отринув все сомнения и доводы разума. Используйте мотив как источник вдохновения для объяснения действий персонажа.

ЕСЛИ ЗАСТРЯЛИ, ИЩИТЕ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ

Если вы на самом деле застряли (а не пренебрегаете вполне разумными вариантами действий), не стойте на месте, бесконечно перебирая уже известные факты. Детективные игры часто вязнут в болоте бесполезных предположений. Возможностям нет числа, но действительность только одна. Если зацепки не дают однозначных ответов, значит, улики недостаточны.

Оказавшись в такой ситуации, сконцентрируйтесь на сборе дополнительных сведений. Что вы должны знать для того, чтобы разработать план действий? Как достать эту информацию? Едва ответы на эти вопросы появятся, наступит время действовать. Не забывайте вести записи о находках, особенно — ключевых. Выберите улику, которая пока не сыграла в расследовании никакой роли, и попытайтесь узнать, чем же она так важна.

ГОВОРИТЕ С ЛЮДЬМИ

Многие игроки опасаются использовать межличностные способности персонажей и предпочитают собирать вещественные доказательства или до тошно изучать библиотеки соседних округов. Это огромная ошибка. Люди: очевидцы, эксперты и информаторы — могут быть самым надёжным способом узнать, что произошло на самом деле. Получив достаточно сведений, вы сумеете выбрать тот лучший путь из худших, который позволит вашему сыщику дожить до зловещего финала расследования.

ПРОДОЛЖАЙТЕ ДВИГАТЬСЯ

Не ждите от каждой сцены больше одной важной улики, но, получив её, не торопитесь сразу перейти к следующему эпизоду. Слишком часто