

Пример боя

Здесь приведён пример боя для настольной ролевой игры «Ктулху». Три отважных сыщика сталкиваются лицом к лицу с обитающим во мраке склепов пожирателем мертвечины.

Действующие лица

ЧАХОТОЧНЫЙ ПРОФЕССОР ОБЕРОН ЛАНКВИЛЛЕР

Игрок: Ларри.

Способности: здоровье 5, [нет рейтинга стрельбы], драка 4.

Оружие: револьвер Webley Mk IV+0.

Защита: 3.

ДЕРЗКИЙ ТЭГ ХАНТЕР

Игрок: Тина.

Способности: здоровье 13, стрельба 10, фехтование 8, драка 2.

Оружие: двуствольное помповое ружьё (дробовик) Remington M32 +1 (+2 при выстреле в упор, +1 при выстреле сразу из двух стволов), мачете +0.

Защита: 4 (атлетика > 8).

ВОИНСТВЕННАЯ АНАБЕЛЬ СВИФТ

Игрок: Андреа.

Способности: здоровье 10, драка 6, стрельба 4.

Оружие: парные револьверы Colt +0 (в авантюрных играх можно стрелять с двух рук, если рейтинг стрельбы больше 5), шпилька для шляпы -1.

УПЫРЬ

Способности: атлетика 9, здоровье 7, драка 9.

Защита: 4 (под землёй — 5).

Оружие: +1 (когти) и +0 (укус); если упырь дважды успешно кусает одну и ту же цель, то он треплет добычу своими собачьими челюстями, отчего вторая атака наносит удвоенный урон. После этого он может не проходить проверок **драки**, а продолжать наносить обычный урон каждый раунд, пока не будет изгнан или убит.

Броня: оружие дальнего боя наносит только половину урона (с округлением вверх).

Сыщики осторожно обследуют туннель, пролегающий прямо под муниципальным кладбищем Аркхема. Они привлекают внимание частично скрытого каменной плитой *упыря*, высасывающего костный мозг из останков безвестного несчастного.

Сыщики должны пройти проверку **самообладания** с риском потери 4 пунктов, когда замечают *упыря* (они видят вблизи сверхъестественное создание). После проверки **самообладания** начинается бой.

Хранитель определяет порядок действий участников согласно текущему запасу тех способностей, которые персонажи собираются задействовать, вступив в сражение, то есть в данном случае:

1. Тэг
2. *Упырь*
3. Анабель
4. Профессор

Профессор не обладает рейтингом стрельбы, поэтому ходит последним, но игрок должен заявить его действие первым: он решает выстрелить в *упыря*.

Раунд 1

Тэг разряжает оба ствола в *упыря* в упор. Тварь находилась в частичном укрытии, поэтому её **защита** остаётся неизменной — 5. Тина тратит 4 пункта **стрельбы**, чтобы гарантированно попасть. Результат проверки урона 2 + 4 за двуствольный дробовик, разряженный в упор. Итого 6. *Упырь* получает половину урона из-за своей **брони**, и его **здоровье** становится равным 4.

Тварь бросается к Тэгу и атакует его трижды.

Хранитель тратит 2 пункта **драки** на первый удар когтями. Результат проверки 3 + 2 = 5. Урон 4. Затем он тратит 2 пункта на следующий удар когтями, результат проверки 5, и урон — 5. И, наконец, укус (ещё 2 пункта потрачено, атака успешна, урон — 5). Запас **драки** *упыря* теперь 3, а **здоровье** Тэга Хантера падает до -1 — он ранен (теоретически, Тэг должен пройти проверку на потерю сознания, но сложность 1 предполагает автоматический успех).

Анабель хочет отвлечь монстра от его пиршества, поэтому она вонзает в него свою шпильку для шляпы, потратив 4 пункта **драки**, чтобы гарантировать успех проверки. Она совершает проверку урона и получает на кубике 2. **Здоровье** *упыря* уменьшается на 1 (если бы Анабель атаковала оружием послабее или кулаками, то она бы промахнулась или не пробилась его шкуру, потому что её эффективный урон 0). У твари остаётся 3 пункта **здоровья**.

Профессор закрывает глаза и трясущимися руками впервые в жизни спускает курок своего револьвера. У него нет рейтинга **стрельбы** (см. «Бой без способностей» на стр. 69 книги правил «Ктулху»), и, к несчастью, результат проверки 1. Хранитель решает, что профессор попадает себе в ногу и наносит себе урон 1 (3 со штрафом -2 из-за его некомпетентности). Пуля снижает его **здоровье** до 4.

Раунд 2

Тэг Хантер отчаянно борется с *упырём*, пытается удержать его гноящуюся пасть подальше от своего лица. Это проверка **драки**, на которую он тратит последние 2 пункта. Сложность — это **защита** *упыря*, плюс 1 из-за ранения Тэга. Ему нужна шестёрка. Результат проверки — 2, плюс 2 потраченных пункта **драки**. Итого 4 — не хватает. Это не предвещает Тэгу ничего хорошего.

Хранитель решает потратить 2 пункта на удар когтями, чтобы прикончить Тэга Хантера. Результат проверки 1. Даже итоговый результат 3 всё равно является промахом. Он не тратит ничего на следующий удар и в результате —

ещё одна единица. Затем, потратив последний пункт, он получает шестёрку. Так как это второй успешный укус подряд, урон удваивается. Проверка урона 3 — итого 6. **Здоровье** Тэга теперь равно —7. Тина заявляет, что Тэг не будет проходить проверку на потерю сознания (которая бы потребовала траты пунктов **здоровья**). Тэг Хантер проваливается в блаженное забытие. Он серьёзно ранен: ему потребуется первая помощь и госпитализация, если он переживёт этот бой.

Анабель стреляет в *упыря* с двух рук (дополнительное правило, доступное только при авантюрном подходе к игре). Она тратит пункт **стрельбы** только для того, чтобы иметь такую возможность. Затем Анабель тратит по 3 пункта на каждую проверку (так как они происходят одновременно, она должна решить, сколько потратить, до броска двух ку-

биков). Результат проверки — две шестёрки. Урон 2 (3 пополам с округлением вверх) и 1. У упыря оставалось только 3 пункта **здоровья**, поэтому он погибает от выстрелов.

Ларри решает потратить два пункта **первой помощи**, которую умеет оказывать профессор, чтобы стабилизировать Тэга. Если им удастся вытащить его из склепа, бедняге придётся неделю отлёживаться в больнице.

А в подземном мраке существа, привлечённые пролитой кровью Тэга Хантера, стекаются со всех сторон и рыщут в поисках ослабленных жертв.

Автор: Саймон Роджерс.
Перевод: Константин Лихачёв.
Редактура: Анастасия Гастева.

