настольная ролевая игра

Ктулху

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87



Сборный перевод с английского Studio 101
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.

Хайт Кеннет
Б 87 Ктулху/Пер. с англ – 3-е изд. — СПб.: Студия 101, 2017. – 160 с.
ISBN 978-5-905471-34-6

УДК 794.08
ББК 77.056я92

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

© 2015, 2016, перевод на русский язык, Studio 101.
© 2007, Pelgrane Press Ltd.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

ISBN 978-5-905471-34-6



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

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.

Содержание

Введение 6
Об игре 6
Что такое ролевая игра? 10
Персонаж игрока 13
Род занятий 13
Антиквар 14
Археолог 15
Военный 15
Дилетант 16
Доктор 17
Журналист 17
Лётчик 17
Парапсихолог 18
Писатель 18
Полицейский детектив 20
Преступник 21
Профессор 21
Психиатр 22
Священник 22
Учёный 23
Фельдшер/медсестра 23
Хобо 24
Художник 24
Частный сыщик 24
Мотивы 26
Амбиции 26
Долг 26
Жажда знания 27
Зов крови 27
Любовь к древностям 27
Любопытство 27
Месть 28
Невезение 28
Поиск опоры 28
Поиск прекрасного 29
Преданность 29
Просветительство 29
Скука 29
Страсть к приключениям 29
Обретение способностей 31
Профессиональные способности 31
Сколько пунктов мне вложить? 32
Рейтинг и мастерство 33
Исследовательские способности 37
Антропология 37
Археология 37
Архитектура 37
Астрономия 38
Биология 38
Бухгалтерское дело 38
Бюрократия 38
Взлом 39
Геология 39
Допрос 40
Естествознание 40
Запугивание 40
Изустная история 40
Искусство 40
История 40
История искусств 41
Книжные изыскания 41
Криптография 41
Лесть 41
Медицина 41
Мифология Ктулху 42
Оккультизм 42
Полицейский жаргон 43
Проницательность 43
Ремесло 44
Сбор улик 44
Статус 44
Судмедэкспертиза 45
Теология 46
Торговля 46
Уличное чутьё 47
Успокаивание 47
Фармацевтика 47
Физика 47

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Фотография 47
Химия 48
Юриспруденция 48
Языки 48
Общие способности 49
Атлетика 49
Бегство 49
Бдительность 49
Верховая езда 50
Взрывотехника 50
Вождение 50
Воровство 51
Гипноз 51
Драка 52
Здоровье 52
Маскировка 52
Механика 52
Первая помощь 52
Пилотирование 53
Предусмотрительность 53
Притворство 54
Психоанализ 54
Рассудок 54
Самообладание 55
Скрытность 56
Слежка 56
Стрельба 56
Фехтование 57
Электротехника 57
Правила СЫЩИК 59
Улики 59
Сбор улик 60
Траты и преимущества 61
Неявные улики 63
Проверки 64
Состязания и погони 68
Бой 70
Массовое сражение 72
Броня 73
Укрытие 74
Скорострельность 76
Запас патронов 76
Дистанция 77
Взрывчатка и взрывы 78
Другие опасности 79
Самообладание, рассудок и безумие 81
Потеря самообладания 81
Потеря рассудка 89
Как избежать потери рассудка 90
Психическое расстройство 91
Восстановление самообладания 93
Восстановление пунктов 96
Развитие вашего сыщика 98
Тридцатые 99
Десятилетие отчаяния 101
Технологии, оружие и экипировка 107
Подводя итоги 118
Советы для игроков 118
Советы Хранителям 120
Поддержание атмосферы 133
Ужас в Кингсбери 135
Приложение: правила Пикмана 152
Приложение: источники 156

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

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» и рассортированы с хирургической точностью *старцев*, выполняющих вскрытие.

Вступление

Когда-то давно, в доисторическом мраке, инопланетные боги и чудовища сошли на Землю и сражались друг с другом 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 погрузится в пучину кошмара.

Вы должны сохранить запертыми ведущие Извне двери — возможно, ценой жизни или рассудка. Вы должны найти улики в переплетённых в человеческую кожу книгах, на выпотрошенных и покрытых кровью трупах, среди пиктограмм на построенных ещё до появления человечества стенах. Вы должны отправиться за ответами куда бы это вас ни привело 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, воспевает ужас и безумие.

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, 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, а оно найдёт вас. Здесь вам пригодятся ваши общие способности. Вы вправе потратить их пункты, чтобы улучшить шансы при броске кубика (потратив достаточное количество, вы можете получить даже гарантированный успех). Од-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Введение

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 прикладные. Они срабатывают всегда и созданы для сбора улик.

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.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

нако удостоверьтесь, стоит ли идти ва-банк, ведь запас пунктов способностей 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 тридцатых годов двадцатого века. 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 на 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 вразрез 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, пытаясь 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 пучине 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 безнадёжной борьбе (в особенности физической) против тварей Извне и даёт персонажам игроков больше шансов на выживание, чем классический.

Разумеется, Лавкрафт писал в обоих стилях. «Случай Чарльза Декстера Варда», «Ужас Данвича» и «Заброшенный дом» повествуют о непоколебимых героях, которые охотятся на чудовищ и противостоят торжеству неизбывного 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ