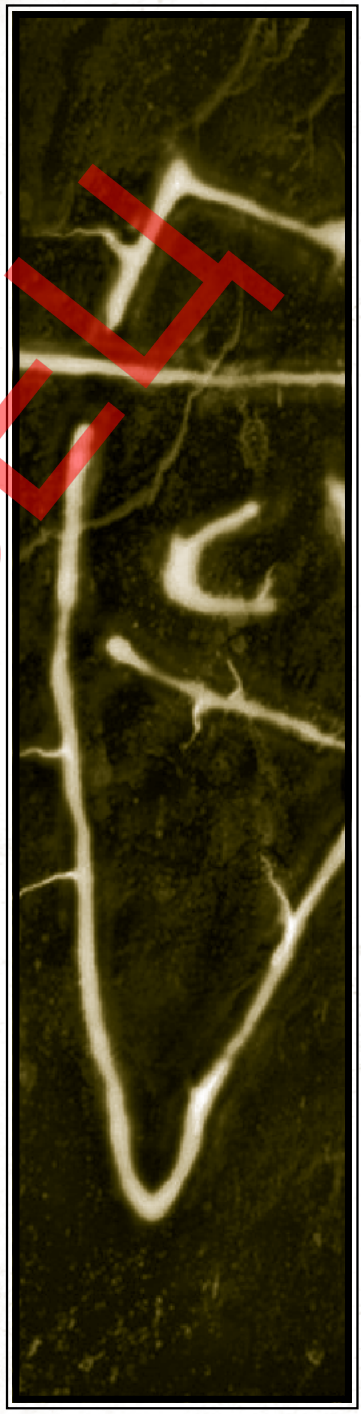
Рукопись Хранителя

дополнение для настольной ролевой игры «Ктулху»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87



Перевод: Марк Хаос и др.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Хайт Кеннет
Б 87 Рукопись Хранителя / Пер. с англ. — 3-е изд. —
СПб.: Студия 101, 2018. – 128 с.
ISBN 978-5-9500260-2-7

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© 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 978-5-9500260-2-7

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мы живём на тихом островке невежества посреди тёмного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далёкие расстояния.
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

Мифы Ктулху **6**
Боги и титаны 6
Божества в игре 9
Азатот 10
Гатаноа 12
Гол-Горот 12
Дагон 14
Даолот 14
Итакуа 16
И'Голонак 16
Йиг 17
Йог-Сотот 17
Квачиль Уттаус 20
Ктулху 20
Ктхугха 22
Мордиггиан 22
Мормо 23
Ноденс 23
Ньярлатхотеп 25
Хастур 26
Цатоггуа 27
Чаугнар Фаугн 28
Шаб-Ниггурат 28
Книги **32**
Книги 32
Неполная библиотека Мифов 33
Заклинания **39**
Изучение заклинаний 39
Сотворение заклинаний 40
Чары Мифов 43
Призвать бьяхи 43
Призвать звёздного вампира 43
Призвать скитальца 43
Призвать ночную мверзь 43
Призвать ловчего из кошмаров 43
Призвать прислужника Иных богов 43
Призвать тёмную молодь 44
Межпространственные врата 44
Заклятье Вач-Вирай 44
Зачаровать предмет 44
Знак Вурии 45
Знак Коф 45
Знак Старших богов 46
Знак Эйбона 46
Иссушение 46
Космическая брага 46
Масло аль-Хазреда 47
Микстура Ляо 47
Песнь Хой-Дин 48
Порошок ибн-Гази 48
Связь с глубоководными 48
Связь с крысотварью 49
Связь с Ктулху 49
Связь с ми-го 49
Связь с Ньярлатхотепом 49
Связь со звёздными отродьями 50
Связь с упырями 50
Связь с Цатоггуа 51
Тиккоунский эликсир 51
Ужасное имя Азатота 51
Формула Дхо-Хна 51
Ритуалы Мифов 52
Вой Пана 52
Воскрешение 52
Обмен разумом 52
Призыв и изгнание Итакуа 54
Призыв и изгнание Йог-Сотота 54
Пробудить / изгнать Ктхугху 55
Пробудить / изгнать Хастура 55
Проклятие камня 55
Ритуал Сааамааа 56
Связь с Ноденсом 57
Углы Таг Клатура 57
Существа **58**
Чуждые виды и народы 59
Бесформенное отродье Цатоггуа 60
Бьяхи 60
Великий народ йит 62

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Содержание

Глубоководный 62
Гнофке 64
Гончие Тиндала 66
Дитя Йог-Сотота 66
Дхоул 68
Звёздный вампир 69
Змеелюди 69
Крысотварь 70
Ксотийцы 70
К'н-янийцы 71
Лемурийцы 73
Летающий полип 73
Ллойгор 75
Ловчий из кошмаров 76
Маскут 77
Межпространственный скиталец 77
Ми-го 79
Ночная мверзь 79
Песчаный народ 81
Пожиратель пространства 83
Прислужник Иных богов 83
Сияние извне 84
Старец 86
Тёмная молодь Шаб-Ниггурат 86
Упырь 87
Чо-чо 89
Шан 89
Шантак 91
Шоггот 91
Животные и Чудовища 92
Акула 92
Аллозавр 92
Вампир 92
Волк 95
Горилла 95
Змея 95
Зомби 95
Йети 97
Крокодил 97
Лев 97
Медведь 97
Мумия 97
Стая крыс 97
Чудовище из озера 98
Культы и тайные общества **100**
Агенты йитиан 100
Аненербе 100
Братство Жёлтого знака 101
Ведьмовской культ 102
Культ Ктулху 102
Культ черепа 103
Общество чёрного дракона 104
Секта Звёздной мудрости 106
География кошмара **108**
Абиссиния 108
Антарктида 108
Бельгийское Конго 109
Бирма 109
Бразилия 109
Гаити 109
Германия 110
Гренландия 110
Египет 110
Испания 111
Луизиана 111
Монголия 112
Остров Пасхи 112
Перу 112
Румыния 113
Саудовская Аравия 113
Советский Союз 113
Тибет 114
Южный Тихоокеанский мандат 115
Сюжетные основы **117**
Исследовательская группа Армитажа 118
Проект «Завет» 121
Лондонские охотники за книгами 123
Выпускные данные **128**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Мифы Ктулху

Ктулху тоже ещё жив и, как я предполагаю, обитает в каменной бездне, хранящей его с тех времён, как появилось наше солнце. Его проклятый город вновь ушёл под воду… Но его служители на земле всё ещё вопят, танцуют и приносят человеческие жертвы у основания увенчанных фигурками идола монолитов в пустынных местах. Должно быть, его всё ещё что-то удерживает в бездонной чёрной пропасти, иначе весь мир сейчас кричал бы от страха и бился в припадке безумия. Кто знает исход? Восставший может уйти в бездну, а опустившийся в бездну может вновь восстать. Воплощение вселенской мерзости спит в глубинах океана, ожидая своего часа, а смрад разложения расползается над гибнущими городами людей. Настанет время…
«Зов Ктулху»

Для Лавкрафта «Мифы Ктулху» (кстати он сам не использовал этот термин) были воплощением его глубоких философских убеждений на бумаге: как он писал Гарольду Фарнезе: «Все мои истории основываются на положении о том, что обыденные людские законы, интересы и чувства не имеют значения в общей картине мироздания». Чтобы продемонстрировать это, он создал вселенную, в которой истина действительно оказывается смертельной. «Человечество,— писал Т. С. Элиот,— не переносит слишком много настоящего». В мире Лавкрафта даже маленький осколок истины способен нас уничтожить. Джон Тайнс метко назвал Мифы Ктулху «умственным плутонием». Сближение с ними чревато тем, что «ваш разум ослабнет и умрёт».

Боги и титаны

Они поклонялись, как сами заявляли, Великим Древним, жившим за века до появления человека и пришедшим в этот юный мир с небес. Эти Древние уже сгинули в земле или океанской пучине; но их мёртвые тела наполнили сны первых людей тайнами, из которых родился бессмертный культ.
«Зов Ктулху»

Искатели истины, изучающие Мифы часто проводят грань между трансцендентными и таинственными сущностями, которые каким-то образом являются частью мироздания,— богами — и обычными существами (чуждыми, живущими в нескольких измерениях или теми и другими одновременно) огромной силы— так называемыми титанами. Первых именуют «Иными богами», в то время как вторых называют «Великими Древними». Однако в эту классификацию не укладываются такие существа как Ноденс и Нептун (боги, что были среди «Старших» в «Загадочном доме на туманном утёсе»), «тайные божества сновидений» и «слабые боги Земли» из произведения «В поисках неведомого Кадата», а также упоминаемые в рассказах «Иные боги», «Гипнос» и так далее.

С точки зрения повествования между богами и титанами нет никакой разницы. Как у богов, так и у титанов есть посвящённые им культы, книги и прочая атрибутика — у кого-то больше, у кого-то меньше. И те и другие обладают невероятными силами и способностями, напоминающими магию, хотя на деле это может оказаться психоникой, инопланетной наукой или некой неизвестной техникой. Как боги, так и титаны редко принимают участие в действии, будучи призываемыми или освобождаемыми только в финале эпического приключения. Это происходит потому, что подобных существ не остановить силами сыщиков (да, в «Зове Ктулху» Йохансен протаранил Ктулху пароходом. Но не убил). Хранитель решает, становится ли появ-

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мир грёз

Действие многих ранних рассказов Лавкрафта происходят в сказочных и фантастических местах вроде Сарната, Ультара, Селефаиса и прочих. В этом контексте они вполне могут находиться в потаённых уголках Земли до начала времён. Последнее произведение Лавкрафта в жанре фэнтези — повесть «В поисках неведомого Кадата» — связало все эти места, а также другие, ранее описанные как существовавшие на нашей планете (например, плато Ленг), и переместило их в «Мир грёз» Земли.

Однако не хватит и целой книги, чтобы раскрыть все тайны сна, и мы ограничимся лишь короткой вставкой. Лавкрафт писал о сноходцах (таких, как Рэндольф Картер), способных свободно перемещаться между Землёй и другим измерением или слоем реальности, носящим имя Мира грёз, используя увиденные в снах особые врата. Некоторые спящие люди могут попасть туда неосознанно. Не все человеческие сны (например, бытовые и тревожные сновидения к таким не относятся) соприкасаются со Мира грёз. Человеческие грёзы могут изменять его, как и он способен создавать (или изменять) сны людей. Кошки, упыри и некоторые другие земные виды способны свободно перемещаться между Землёй и Миром грёз — как физически, так и во время сна.

Мир грёз куда более волшебный и полон невероятного, нежели наш мир. Время здесь замерло в некоем подобии Средневековья и сказок «Тысячи и одной ночи». Как именно он связан с прочими Мифами, неясно, однако Ньярлатхотеп выступает главным антагонистом в «Поиске».

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ление божества или титана в приключении финальным испытанием для сыщиков или же служит знаком того, что их постигла неудача. Именно поэтому мы включили лишь две характеристики для богов и титанов, отражающие потерю рассудка и самообладания при встрече с ними (см. вставку справа). Всё прочее остаётся условным и непостоянным. Сражение с Великим Древним напоминает сражение, в которое отчаянные воители бросаются с дробовиками против артиллерийского огня. Сколько дробовиков ни бери, результат не изменится.

Самые сильные существа Мифов, разумеется, плохо поддаются описанию. Лавкрафт специально оставил их нераскрытыми, в основном пытаясь создать ощущение таинственности и сыграть на том ужасе, который рождается из туманных намёков и запутанных сказаний. К примеру, в зависимости от истории, Лавкрафт изменял значение термина «Старшие», называя так связанных с Йог-Сототом межпространственных предвестников конца света, запечатавших Р'льех существ, квазиматериальных жителей К'н-яна, найденных в Арктике пришельцев-криноидей, создателей отпугивающего глубоководных знака, порождений Ктулху и целую группу инопланетных титанов, которым поклоняется невежественное человечество.

В этой книге мы руководствуемся теми же принципами, приводя как можно больше противоречивых описаний и альтернативных интерпретаций центральных фигур Мифов. Некоторые версии принадлежат самому Лавкрафту, другие мы почерпнули из произведений иных писателей, а третьи исходят из правил «Зова Ктулху» или же воспалённого воображения автора этой книги. Вы, будучи Хранителем, вправе выбирать то, что больше подходит вашей истории. Некоторые или даже все эти версии могут быть неверными толкованиями истины, являться лишь частью правды, представлять собой тайное писание культа. Могут быть притчей, неверно переведённым мифом или же фантазией, порождённой каким-нибудь мыслителем для утешения невежественных болванов. Ваши игроки не должны догадаться о целях, возможностях и способностях сущности, по крайней мере пока их персонажи не столкнутся с его отродь-