

Рукопись Хранителя

дополнение для настольной ролевой игры «Ктулху»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЫ

Рукопись Хранителя

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

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

Б 87
Хайт Кеннет
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.

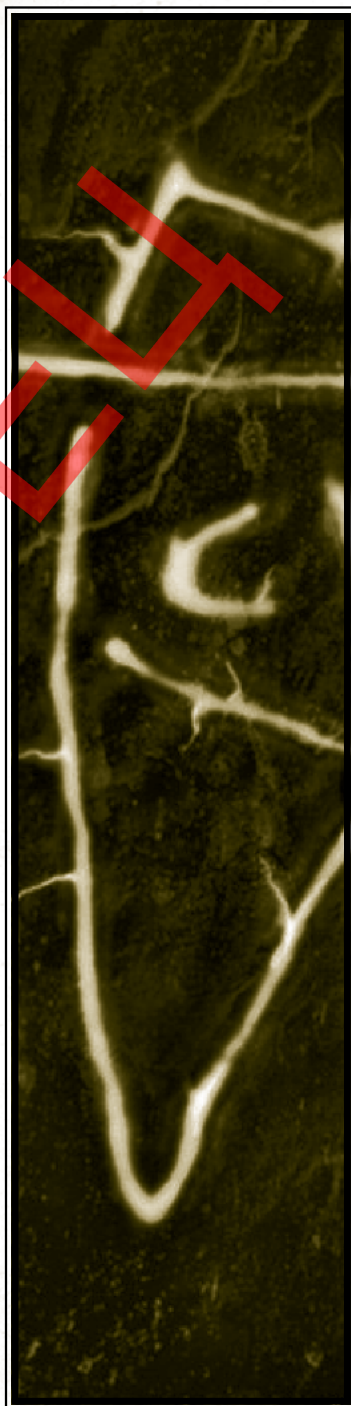
© 2007, Pelgrane Press Ltd.

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



Рукопись Хранителя



*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.

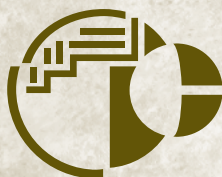
Содержание

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

Рукопись Хранителя

Содержание

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



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 встать. Воплощение вселенской мерзости спит в глубинах океана, ожидая своего часа, а смрад разложения расплзается 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 псионикой, 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-

Рукопись Хранителя

Мифы Ктулху



Рукопись Хранителя

Мифы Ктулху

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 Миром 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».

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'лех существ, квазиматериальных жителей К'н-яна, найденных в Арктике при-

шельцев-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-