Изначальная магия

дополнение к настольной ролевой игре «Ктулху»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88



Перевод с английского: Константин Лихачёв.
Редактор: Анастасия Гастева.

Кеннет Хайт
С 88 Изначальная магия — СПб.: Студия 101, 2017. – 48 с.

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© 2017, 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Содержание 3
Введение 4
Что есть магия? 5
Способность к магии 8
Новая общая способность — магия 8
Постижение магии 8
Источники магии 9
Правило Картера: зов крови 9
Магический потенциал книг Мифов 11
Магический потенциал книги 11
Преисполниться магии в месте силы (нары) 11
Использование магии 12
Примеры сотворения заклинаний 12
Правило Перри Корт: места силы 13
Восстановление запаса магии 16
Заметки о конверсии: 16
Правило Виллета: Магия для непросвещенных 17
Магия и порождения Мифов 18
Магия не на основе Мифов 20
Сотворение смертоносных заклинаний 22
Новые заклинания 22
Ритуалы Мифов 22
Чары Мифов 23
Призыв Хастура 26
Призыв Йог-Сотота 26
Связь с Ктулху 27
Связь с Ньярлатхотепом 27
След магии 28
На что способны маги 30
Власть над физическим миром 30
Беспокойство животных 30
Чародеи, с которыми стоит считаться 31
Бессмертие 32
Путешествия во времени 32
Чей Знак Старше? 33
Комплементарная магия 34
Правила 34
С чего же начать? 36
Расследование с помощью магии 39
Лавкрафт или теория магии 40
Магия Мифов 42
Магия Рэндольфа Картера 44

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Введение

Доктор никому никогда не рассказывал, чем занимался в библиотеке. Мистеру Варду он лишь выдавил из себя: «Я не смогу ответить ни на какие вопросы, замечу только, что магия существует. Магия самых разных видов…».

Случай Чарльза Декстера Варда



Это дополнение к ролевой игре «Ктулху» раскрывает все аспекты магии Мифов, начиная с теоретической суммы знаний о вселенной Лавкрафта и заканчивая новыми ужасающими заклинаниями и собранными в наглядный список магическими именами, которые можно вскользь обронить и, приправив противоречивыми фактами, сбить с толку разумы тех, кто во всем ищет систему и логику. Специально для Хранителей, желающих (и вполне возможно — не без причины) игромеханически разделить **самообладание** и могущество волшебства, в этой книге вводится новая общая способность — **магия**. Пожалуй, наиболее знаменательно, что «Изначальная магия» почти не оставляет недосказанностей в описании колдовства внеземных созданий и порождений Мифов. Магия встречается практически повсеместно в поздних работах Говарда Лафкрафта, Роберта Говарда и их последователей. Однако в произведениях Лавкрафта магия чаще всего не раскрывается во всех подробностях, а только подразумевается, за исключением случая детей Уотли, но они, в конце концов, лишь наполовину люди.

Каждый находит что-то свое в настольных ролевых играх, и это дополнение, возможно, позволит ввести в кампанию «Ктулху» что-то, наиболее близкое и подходящее лично вам, хотя Хранитель, естественно, вправе решительно отвергать подобные искушения и игнорировать эти правила, если они не вписываются в его видение игры.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ