

Изначальная Магия

дополнение к настольной
ролевой игре «Ктулху»

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

Ктулху

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88

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

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

УДК 794.08
ББК 77.056я92

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

© 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.



Содержание

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

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 разум 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 вездельных 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.

