Детективные истории Аркхема

Возвращение в Ред-Хук

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2014

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87



Перевод с английского: Егор Мельников.
Редактор: Анастасия Гастева.

Гарет Райдер-Ханрахан

Б 87 Возвращение в Ред-Хук/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2014. — 42 с.

ISBN XXX-X-XXXXXX-XX-X

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2014
© Pelgrane Press Ltd, 2007
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
© Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

ISBN XXX-X-XXXXXX-XX-X

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«В каждом из нас тяга к добру уживается со склонностью к злу, и, по моему глубокому убеждению, мы живём в неизвестном нам мире — мире, исполненном провалов, теней и сумеречных созданий. Неизвестно, вернётся ли когда-нибудь человечество на тропу эволюции, но в том, что изначальное ужасное знание до сих пор не изжито, сомневаться не приходится».

— Артур Мейчен.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Аркхем — это состояние души 5
В погоне за Мифом 6
Игровой мир 6
Стиль 6
Мифология 7
Следователи 7
Ключевые персонажи Хранителя 7
Варианты игровых правил 9
Стиль повествования 9
Возвращение в Ред-Хук 11
Зацепка 11
Зловещая истина 11
Синопсис 11
Реакция антагонистов 11
Условия победы 12
Тени над Ред-Хуком 12
Сцены 13
Просьба о помощи 13
Первые шаги 14
Пропавший мистер Хёрт 15
Джейкоб Хёрт 15
Отчёты о культе Ред-Хука 16
Квартира Хёрта 18
Разговоры с Марлен 19
Агент 20
Квартира Марлен 22
Торговец книгами 23
Противостояние Марлен 26
Культ наносит ответный удар 27
Возвращение в Ред-Хук 27
Ред-хукский культ 28
Безумие в лунном свете 31
Кощунственные обряды 33
Тварь в лунном свете 35
Безымянный город 37
Добро пожаловать в город 37
Городские кошки 38
Процессия 39
Мост 39
Кровавый след 40
Церемония 40
Бегство в Нью-Йорк 41

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Это игра!

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.

Аркхем — это состояние души

Когда в свет вышла первая версия «Детективных историй Аркхема», многие читатели испытали вполне оправданное недоумение, обнаружив, что ни один из вошедших в цикл сценариев не посвящён Аркхему. Поначалу сюжет строился на концепции «полиция Аркхема расследует преступления, связанные с Мифами», однако затем место действия перенесли в Нью-Йорк, и хотя после этого серию следовало переименовать в «Детективные истории о Мифах», эту идею забыли где-то на полпути. А потому в обновлённую редакцию входит пятый сценарий «Королевская рать», события которого действительно приводят сыщиков в Аркхем в штате Массачусетс.

Вместе с тем, как я уже сказал выше: Аркхем — это состояние души. Важен не столько сам город, сколько его атмосфера.

Аркхем символизирует вторжение Мифов в современный, рациональный мир. В отличие от других городов Лавкрафта, Аркхем нельзя назвать тошнотворной заводью наподобие Данвича или Иннсмута, как нельзя назвать и кошмарным, полуреальным местом наподобие Кингспорта. Он может казаться причудливым и служить домом целому сонму ведьм, но в нём хватает учёных, предпринимателей и простых уважаемых людей. Вы не приходите в Аркхем — вы в нём живёте, учитесь и работаете.

Но стоит свернуть на незнакомую улицу в этой привычной и повседневной реальности, и вы шагнёте в обитель космической жути. Именно слияние непостижимого и обыденного наделяет Аркхем такой удивительной атмосферой: именно мысль о том, что бок о бок с изученным миром рыщет и прячется что-то непостижимо древнее. Одна из моих любимых сцен во всём творчестве Лавкрафта встречается в повести «Сны в ведьмином доме». В этой сцене Гилмен блуждает по улицам Аркхема, чувствуя странное влечение к месту, которое он даже не может назвать — до тех пор, пока на горизонте не появляются звёзды и он вдруг не понимает, что всё это время его тянуло «к какой-то точке между звёздами Гидра и Арго Невис». Вне всяких сомнений, в ту ночь мимо него проходило множество самых разных людей, но как бы он смог описать ту пропасть, которая отделяла его мировосприятие от их представлений? Мог ли он предупредить их об ужасах, рыщущих здесь, в городе, который они считали таким знакомым?

Героям этой игры суждено пересечь ту же пропасть и обнаружить, что они бродят по улицам города, который кажется одновременно знакомым и непостижимым. Как только вы окажетесь в Аркхеме, лёгкого пути назад уже не будет...

Гарет Райдер-Ханрахан,
специально для русского издания.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

В погоне за Мифом

СТАНДАРТНАЯ ОБРАЗЕЦ

В нескольких полицейских участках Нью-Йорка и Федеральном Бюро Расследований становится известно об инцидентах, которые носят... неординарный характер. В этой серии приключений игрокам предлагается выступить в роли сыщиков, уже успевших зарекомендовать себя в расследовании загадочных происшествий: их вызывают на любые места преступлений, потенциально связанных с оккультными тайнами. Каждое из этих расследований начинается с жуткого преступления, ставшего лишь заключительной частью загадочной череды злодеяний, совершённых тёмными порождениями Мифов.

Протагонисты располагают как преимуществами, так и ограничениями сотрудников правоохранительных органов. Они могут посвёркивать перед глазами свидетелей полицейскими значками или удостоверениями частных сыщиков. Им ничто не мешает запросить данные из официальных архивов, и, кроме того, у них есть разрешение вмешиваться в чужую жизнь и задавать неудобные вопросы. Они могут связаться со своими коллегами или другими офицерами, а в тяжёлые времена — даже заручиться их поддержкой. В отличие от любителей и дилетантов, вынужденных противостоять ужасам Мифов в одиночку, без всякой надежды на постороннюю помощь, официальные следователи опираются в своих поисках на авторитет и ресурсы властей.

В то же время, они обязаны отвечать за свои действия. Злоупотребление служебными полномочиями и правами сыщиков привлекает внимание вышестоящих лиц, даже когда речь идёт о попытке спасти человечество от непостижимых Тварей с щупальцами. Никто не станет мешкать перед тем, как задать персонажам целую череду неудобных вопросов, особенно если следователи действительно повели себя странно. Героям необходимо тщательно отбирать сведения, которые они могут передать своему начальству: нередко решение спрятать найденные доказательства или даже тела покойников оказывается лучшим выходом из ситуации, чем оглашение того обстоятельства, что за преступлением стояли создания из Мифологии Ктулху.

Игровой мир

Начало каждой истории разворачивается в Нью-Йорке, Провиденсе и Новой Англии — в землях, которые хорошо знакомы читателям по произведениям самого Лавкрафта. Однако по мере развития сюжета — и по мере роста доверия ФБР к героям игры — протагонистов могут послать в любую другую точку континентальной части США. Большинство сценариев начинаются в Нью-Йорке — колоссальном мегаполисе и вместе с тем оплоте преступного мира.

С точки зрения атмосферы представленные в этом цикле сюжеты имеют куда больше общего с фильмами и романами в жанре нуар, чем с реальным миром. Тени в этих историях глубже, а цвета — ярче. Подозрительные незнакомцы прячутся в переулках, роскошные женщины скрывают пугающие секреты, богатые поддаются коррупции, а бедняки — отчаянию.

Стиль

Атмосфера этой кампании создаётся путём смешения популярных детективных элементов с классическим подходом к проведению игры, хотя в то же время она пронизана оптимизмом. В этих историях протагонисты всё ещё могут

внести существенные изменения в окружающий мир. Сущности из Мифов Ктулху диктуют земной реальности свою жуткую, бесчеловечную волю, однако решительность и изобретательность простых смертных всё ещё может повернуть эту чёрную волну вспять. Основной акцент в этой кампании делается на постепенном раскрытии тайны и отчаянных попытках героев положить конец деятельности тёмных божеств, хотя в каждом приключении остаётся место и для чистого персонального хоррора, и для глубокого погружения в роль, если игроки действительно хотят окунуться в мрачную атмосферу этого мира.

Мифология

Большинство людей всё ещё не подозревает о существовании тварей из Мифов, однако стоит кому-нибудь заглянуть в затхлую книжную лавку или зловещую церковь в нужное время и в нужном месте — и его глазам предстанут символы, вычерченные культом великого Ктулху или другого божества. Многие носители оккультных знаний хранят крупицы подлинных колдовских истин, а в туннелях под земной поверхностью рыщут самые настоящие упыри. Человеческая цивилизация существует лишь на границе куда более древнего, величественного и непостижимого мира, в котором процветают такие культуры, как глубоководные и ми-го. Свидетельства о существовании этих созданий скрыты от глаз непосвящённых, однако бесчисленные доказательства реальности других народов окружают нас на каждом шагу.

Героям этой игры предстоит столкнуться прежде всего с колдовством и чудовищами, имеющими прямое отношение к Мифологии, однако связанными при этом с совершенно человеческими страстями и побуждениями, которые поддаются рациональным методам расследования. Тем не менее, всякий контакт со скрытой, противоестественной составляющей Мифов носит столь ошеломительный и непостижимый характер для персонажей, что рациональные объяснения — как и полицейские методы расследования — оказываются попросту бесполезны при изучении фактов, не предназначенных для человеческого сознания.

Следователи

Предполагается, что игрокам достанутся роли полицейских следователей или федеральных агентов, однако к группе протагонистов легко может присоединиться и антиквар, профессор, врач или другой эксперт, в качестве консультанта по определённым вопросам. Подобных следователей рекомендуется наделить тесными связями с Нью-Йорком, оккультизмом или сразу тем и другим. Для того чтобы персонажей направили на расследование серьёзных дел, им необходимо обладать не только достаточной компетентностью, но и достаточным здравомыслием. В то же время они должны располагать и теми элементами биографии, которые объяснят их готовность заняться оккультными происшествиями.

Ключевые персонажи Хранителя

В роли начальника Бюро Расследований в данный момент, разумеется, выступает **Джон Эдгар Гувер**. В этой кампании Гувер служит Хранителю сюжетообразующим инструментом, который позволяет подталкивать игроков в нужном направлении и в то же время мешает им опубликовать доказательства существования тварей из Мифов. Вы можете изобразить его как параноика; эксцентричного, но достаточно ценного наставника; эгоистичного манипулятора, привыкшего во всём искать личную выгоду; или просто абстрактную силу, которая то оказывает игрокам поддержку, то встаёт у них на пути. Также стоит отметить, что Федеральному Бюро Расследований известно о небольшой череде инцидентов, также имеющих отношение к Мифологии. В дополнение к событиям «Кошмара в Ред-Хуке», в 1928 году

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бюро провело успешный рейд в Иннсмуте, а **инспектору Леграссу** посчастливилось даже избавиться от целого новоорлеанского культа ранее в этом столетии.

Непосредственным руководителем протагонистов становится вымышленный агент ФБР **Джозеф Форт**. Будучи ветераном Бюро, Форт отличается редкой религиозностью и твёрдой уверенностью в том, что тёмные силы пытаются поставить США на колени. Он следит за сводками новостей и событиями из криминального мира, которые могут свидетельствовать о происках этих «злодеев», а потому охотно направляет целую группу сыщиков на расследование тех или иных подозрительных инцидентов.

Комиссаром нью-йоркской полиции в этот период служит **Луис Дж. Валентайн**, сдержанный и прагматичный офицер, не испытывающий особого желания выслушивать истории об оккультных загадках, однако вполне допускающий применение нетрадиционных методов расследования — до тех пор, пока они дают результаты.

Несколько лет назад полицейский следователь **Томас Мелоун** возглавил оперативную группу, состоявшую как из городских, так и из федеральных офицеров, задачей которой было разрешение ситуации в Ред-Хуке — одном из кварталов Бронкса. Многие из этих офицеров были убиты или искалечены в результате обрушения жилого здания. Сам Мелоун утверждал, что в этом за-