

# ЧТО ТАКОЕ ЗОВ КТУЛХУ?

*Самая старая и самая сильная эмоция человечества – это страх. А старейшим и сильнейшим видом страха является страх перед неизвестностью.*

( —Г.Ф. Лавкрафт)

*To не мертвo, что вeчнoсть охpaняет, Смерть вeмсте с вeчнoстью порою умирает.*

( Г.Ф. Лавкрафт, —Безымянный город)

Зов Ктулху - игра о тайнах, загадках и ужасе. Игроки берут на себя роль отважных исследователей и путешествуют в странные и опасные места, раскрывают зловещие заговоры и защищают мир от ужасов ночи. На своем пути они встретят существ, обитающих за пределами пространства и времени, само существование которых угрожает рассудку, омерзительных чудовищ и безумных культистов. Им предстоит отыскивать секреты, которые не должен знать ни один человек, погружаясь в тексты старинных фолиантов. Эти обычные люди встретят множество препятствий на своем пути, но их героические действия вполне могут определить судьбу мира.

Созданная Сэнди Питерсоном и впервые опубликованная в 1981 году настольная ролевая игра Зов Ктулху на протяжении более 35 лет определяла жанр и часто называется одной из лучших ролевых игр. Для тех, кто достаточно смел духом чтобы раскрыть ее тайны, эта игра готовит награды за пределами вашего воображения!

В игре, каждый игрок берет на себя роль персонажа, а один из игроков - роль рефери—Хранителя Тайного Знания (“Хранителя”), который служит модератором в игре и представляет игрокам сюжет и сеттинг в рамках которых проходит их приключение. Используя игровые кубики и несложные правила, вы определяете успех или неудачу действий персонажей, в то время как сюжет заставляет их попадать в сложные и опасные ситуации.

Этот буклет позволит вам создать персонажа для настольной ролевой игры Зов Ктулху, а также обучит основам игровых правил—достаточных для того, чтобы вы с вашими друзьями могли начать играть и насладиться стартовыми приключениями. Полноценные книги правил, а также приключения можно купить на сайте создателей игры - компании Chaosium.

## РОЛИ ИГРОКОВ

В каждой игре игроки берут на себя одну из двух ролей: либо исследователя, либо Хранителя. Большинство берет на себя роль исследователя, потому что исследование - это основное, чем они будут заниматься: решить загадку или найти выход из сложной ситуации. Сюжеты в которых будут участвовать персонажи специально будут стараться бросить им вызов: они могут оказаться ранены, испытать неподвластные рассудку видения или даже могут быть проглощены чудовищем! По мере того, как игра будет развиваться, исследователи смогут узнать о странной магии и ужасных и чуждых созданиях, получить тайные знания из магических гримуаров, полных зловещих тайн и улучшить свои навыки, по мере того, как они становятся более опытными и готовыми к приключениям.

Один игрок берет на себя роль Хранителя. Он выбирает сценарий для игры или может самостоятельно подготовить свой собственный оригинальный сюжет. В игре, Хранитель готовит сцену, описывает происходящее и изображает людей, которых встречают исследователи (они обычно называются NPC, от английского “Non-Player Character” - персонаж, роль которого принадлежит Хранителю). Хранитель также помогает определять результат действий и служит арбитром в части игровых правил. Так как Хранитель должен тратить дополнительное время и силы на подготовку к игре, игроки часто меняют роль Хранителя от сценария к сценарию. О Хранителе можно думать как о режиссере, который ставит фильм, актеры в котором (игроки) не знают, что будет дальше по сюжету.

Сам процесс игры представляет собой развивающееся взаимодействие между игроками—в образе их персонажей, разгадывающих тайну—и Хранителем, который представляет мир в котором представлена эта тайна.

В этой игре нет никакого игрового поля. Процесс, как правило, — простой разговор: Хранитель представляет какую-то ситуацию, а затем игроки, от лица своих персонажей, говорят о том, что они хотят сделать.

Используя систему правил, чтобы все было честно и последовательно, Хранитель сообщает им, могут ли они совершить то, что хотят и если да, что нужно сделать, чтобы добиться желаемого эффекта. Как правило, это подразумевает бросок кубиков. Кубики позволяют определить результат событий и разнообразных ситуаций, а также гарантируют непредвзятость происходящего.

го, а также добавить драмы и накала страстей — результат броска может означать непредвиденный сюрприз, жестокое поражение или избежание смерти буквально на волосок! После того как результат броска определен, Хранитель описывает, что происходит, спрашивая у игроков, как реагируют их персонажи и так далее.

Цель ролевой игры - повеселиться. Даже когда сердца бьются, а со лба капает пот - людям нравиться пугаться, если только ужасы не настоящие. Для некоторых, расслабление после пережитого страха — само по себе желанный результат. Другим просто нравится пребывать в этом состоянии. Зов Ктулху сможет предоставить всем причастным и то и другое!

## ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Зов Ктулху основан на историях писателя Говарда Филлипса Лавкрафта (20 августа, 1890 - 15 марта 1937г.), жившего в начале 20-го века и чьи истории имели в основе оригинальную мрачную философию, говорившую о том, что мироздание безжалостно и им правят неизвестные человеку чуждые и обладающие богоподобной мощью создания. Эта концепция была достаточно увлекательной чтобы увлечь поколения писателей, начавших развивать и расширять лавкрафтовскую вселенную которая получила название “Мифология Ктулху”.

Во время своей жизни, Лавкрафт был практически неизвестен и публиковался исключительно в дешевых бульварных журналах. В итоге он умер в нищете, но в наше время он считается одним из наиболее влиятельных авторов, творивших в жанре ужасов. Несмотря на его устаревшие и во многом расистские взгляды, мы можем вдохновляться творчеством Лавкрафта и использовать его как основу для ролевых игр. Творчество Лавкрафта написано тяжелым, архаичным языком, как будто сопедшим со страниц тех древних книг, которые часто упоминаются в его рассказах. Однако, мы можем заимствовать из его творчества не только ужасы, но и юмористическую сторону: Лавкрафт зачастую подтрунивал сам над собой и над своими коллегами по перу, пародируя их стиль в своем творчестве. Современные авторы книг и игр используют не только творчество Лавкрафта, но и других его современников, исследуя как современные, так и исторические социальные проблемы.

Если вы хотите узнать больше о Лавкрафте и Мифологии Ктулху - вашим лучшим помощником станет интернет. Начать лучше с Википедии.

## Мифология Ктулху

Авторство термина “Мифология Ктулху”, как правило, присваивают Огасту Дерлету - писателю и раннему поклоннику творчества Лавкрафта. Он стал основателем издательского дома “Arkham House”, который поставил своей целью сделать широко доступным его книги. Сегодня под этим термином подразумевается определенная вымышленная космология, которая включает в себя богов и чудовищ, тайное знание и тематику, которую называют “лафкрафтовскими ужасами”. В ней человечеству отведена невзрачная роль быть на задворках вселенной.

Лавкрафт писал: “Все мои рассказы основаны на предположении, что обычные человеческие законы, интересы и эмоции не имеют никакого отношения или значения в контексте мироздания”. Он также полагал, что основополагающие истины вселенной настолько чужды и ужасающи для человеческого восприятия, что малейшее их воздействие на человека может привести к потере разума. И хотя человечество хочет одновременно и покоя и истины, в космологии Лавкрафта можно обладать только одним. Человеческий разум - несовершенное вместилище и не может одновременно содержать космические истины и неповрежденный рассудок.

В Мифологии Ктулху, те люди, что жаждут власти могут избрать путь во тьму и полностью лишиться рассудка в обмен на овладение умением повелевать тайнами времени и пространства. После заключения сделки с дьяволом, эти беспощадные чародеи могут призвать разрушения, которых этот мир еще не видел в обмен на еще большую власть и знания. Чуждые существа Мифологии зачастую безразличны к человечеству, которое часто воспринимает их как божеств и основывает культуры, почитающие их. Подобные культисты - одни из основных антагонистов в этой игре.

## Тайна и Исследование

Приключения в Зове Ктулху обычно разворачиваются вокруг тайны, а к персонажам-исследователям обращаются, чтобы добраться до правды. За частую загадка была порождена преступлениями безумного идолопоклонника или культа в подчинении божеств Мифологии. Задача исследователей - найти улики, каждая из которых укажет на дополнительные ответы на стоящие перед персонажами вопросы или, вероятно, поставит перед ними новые. По мере того, как исследователи находят

дят все большее количество улик, их понимание ситуации улучшается, пока они не найдут разгадку, которая в свою очередь может привести к изначальному виновнику и финальному противостоянию. Задача игроков, которые отыгрывают этих исследователей, - раскрыть тайну и определиться с тем, как они привлекут виновных к ответственности или расправятся с ними. Иногда тайна может быть результатом странного колдовства, действий омерзительного монстра или другого необычного события, каждое из которых может оказать непредвиденный эффект на исследователей.

Само собой, все приключения разные и не все начинаются с тайны. Иногда сценарий просто начинается сцены, в которой персонажи находятся в центре опасной ситуации из которой им надо выйти. Каждое приключение, как правило, - небольшая история и эти истории отличаются друг от друга. Истории так же могут быть связаны друг с другом, и формировать более масштабный сюжет, который называют кампанией.

## СОЗДАНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Для того, чтобы играть в *Зов Ктулху*, вам необходимо создать персонажа - исследователя. Создание персонажа можно представить в виде формальных шагов, они описаны ниже. Игроки записывают информацию о своих персонажах на специальных листах персонажей. Эти листы содержат всю информацию, необходимую для игры. Их можно скачать здесь: <https://www.chaosium.com/cthulhu-character-sheets>. Представленный ниже процесс создания персонажа немногого упрощен, чтобы дать вам возможность начать играть как можно быстрее. Более подробный процесс описан в *Книге Хранителя* и *Книге Исследователя*.

## ШАГ ПЕРВЫЙ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Итак, исследователь в Зове Ктулху имеет восемь характеристик:

- Сила (Strength, STR, СИЛ) служит мерилом чистой физической мощи вашего исследователя
- Телосложение (Constitution, CON, ТЛС) определяет стойкость персонажа и его здоровье
- Сила Воли (Power, POW, ВОЛ) - сочетание силы духа, воли и ментальной стабильности



Рис. 1: A boat.

- Ловкость (Dexterity, DEX, ЛВК) - мерило физической ловкости и скорости
- Внешность (Appearance, APP) отвечает за физическую привлекательность вашего персонажа
- Размер (Size, SIZ, РЗМ) отражает сочетание высоты и веса исследователя
- Интеллект (Intelligence, INT, ИНТ) - приблизительная прикидка хитроумия вашего персонажа и его способности делать логические и интуитивные выводы
- Образование (Education, EDU, ОБР) - аккумулированный жизненный опыт персонажа, будь то результат образования или жизни на улице.

Распределите следующие значения как вам угодно среди восьми характеристик: 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80. Каждое из этих значение - это процент, т.е. если вы определяете силу персонажа в 70, это означает, что у них "СИЛ 70%" - показатель выше среднего, т.е. персонаж довольно силен. Запишите эти значения в большой ячейке рядом с каждой из характеристик. Эти значения называются "Обычными"

## Половинные и Пятое Значения Характеристик

Взглянув на лист исследователя, вы увидите три ячейки рядом с каждой характеристикой: одну большую ячейку

(в которой вы только что записали числа для этой характеристики) и еще две маленькие ячейки сбоку. Верхняя маленькая ячейка для "Половинного" значения, та что ниже - для "Пятого".

- Для того, чтобы использовать Половинное значение характеристики, просто разделите пополам значение этой характеристики, округляя в меньшую сторону до ближайшего целого значения, если необходимо. Например, если вы выбрали значение СИЛ 70, то Половинное значение (используемое для Сложных бросков) будет равно 35.
- Для получения Пятого значения, разделите Обычное значение на 5, также округляя в меньшую сторону. Например, для СИЛ 70 Пятое значение (используемое для Экстремально сложных бросков) будет равно 14.

Запишите Половинные и Пятые значения для каждой характеристики в лист исследователя. На стр 23 есть таблица со значениями, позволяющими быстро сориентироваться. Загружаемые PDF листов делают автоматически калькулируют требуемые значения.

## ШАГ ВТОРОЙ: ВТОРИЧНЫЕ АТРИБУТЫ

Также есть определенное число атрибутов, определяемых после того, как вы определились с характеристиками вашего исследователя. Это бонус к урону (Damage Bonus), комплекция (Build), очки здоровья (Hit Points), скорость передвижения (Move Rate), рассудок (Sanity), очки магии (Magic Points). Кроме этого, вам нужно будет определить показатель удачи.

**Бонус к урону (БУ) и Комплекция:** бонус к урону определяет то, как много дополнительного урона вам исследователь наносит, когда он совершает успешную атаку в ближнем или рукопашном бою. Комплекция - это результат сочетания размера и силы, который обычно используется в "рукопашных маневрах" (см. стр. 19). Сложите ваши Обычные значения СИЛ и РЗМ и обратитесь к таблице на стр. 8. На листе исследователя есть ячейки для итогового значения Комплексии и бонуса к урону.

**Очки здоровья (ОЗ):** они являются результатом суммы РЗМ и ТЛС, разделенной на 10 и округленной вниз до ближайшего целого числа. По мере того, как ваш исследователь получает урон в бою или от каких-либо других воздействий, это значение будет уменьшаться.

*Пример: РЗМ 50 и ТЛС 50 в сумме дают 100, разделенное на 10, это значение равно 10 очкам здоровья. Исследователь может получить 10 очков урона, после чего он потеряет сознание и, вполне вероятно, умрет.*

**Скорость передвижения (ПРМ):** все персонажи-люди перемещаются со Скоростью, равной 8.

**Очки рассудка (РАС):** изначально равно показателю ВОЛ персонажа. Вы увидите раздел с очками рассудка на листе персонажа: вам нужно обвести кружком нужное значение. Это значение используется в процентном (1D100) броске, который используется чтобы понять насколько ваш персонаж может сохранять хладнокровие перед лицом абсолютного кошмара. По мере того, как вы сталкиваетесь с ужасами Мифологии Ктулху, ваш показатель рассудка будет изменяться.

*Пример: ВОЛ 40 дает показатель рассудка равный 40. Когда вы делаете бросок на Рассудок, вам нужно выкинуть меньше или равно 40 на 1D100 чтобы бросок считался успешным. Значение 41 или выше означает, что бросок на рассудок провалился.*

## ТАБЛИЦА БОНУСА К УРОНУ И КОМПЛЕКЦИИ

*Пример: Рома выбирает СИЛ равную 60 и РЗМ равный 70, в сумме дающие 130. Когда он совершает успешную физическую атаку, он наносит дополнительные 1D4 очка урона (Бонус к Урону). Его комплекция равна 1.*

СИЛ + РЗМ	Бонус к Урону	Комплекция
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	Нет	0
125-164	+1D4	1
165-204	+1D6	2

**Очки магии (ОМ):** равны 1/5 ВОЛ. Обведите в кружок это значение на листе исследователя. Очки магии используются в колдовстве, а также для подпитки магических устройств и волшебных эффектов. Потраченные

очки восстанавливаются сами со скоростью 1 очко в час. Если у персонажа не осталось очков магии, все последующие очки вычитаются из его очков здоровья, любая подобная потеря отражается физическим уроном в том виде, в котором решил Хранитель.

*Пример: ВОЛ 40 предоставляет 8 очков магии. При колдовстве заклятия необходимо потратить 2 очка. Количество имеющихся очков у исследователя временно падает до 6.*

**Показатель удачи (Удача):** определите его, кинув 3D6 и умножьте результат на 5. Обведите итоговое значение на листе исследователя. Бросок на показатель Удачи обычно используется, чтобы определить, насколько расположены в вашу или не вашу пользу внешние обстоятельства. Как и с Рассудком, вы должны выкинуть меньше или равно показателю Удачи, чтобы бросок считался успешным. На стр. 15 приведены подробности о броске на Удачу.

*Пример: Персонаж Романа бежит от толпы зомби и застывает в ближайший автомобиль. Хранитель просит Рому сделать бросок Удачи, чтобы определить, находятся ли ключи в зажигании (т.к. это абсолютно случайная вероятность). Роман делает процентный бросок, кидая 1D100 и выкидывает 28, что меньше его показателя Удачи — он поворачивает ключ и двигатель заводится!*

## ШАГ ТРЕТИЙ: РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И НАВЫКИ

К этому моменту у вас уже должно быть представление, чем вам исследователь может зарабатывать себе на жизнь. Помните, что “исследователь” не обязательно означает палеонтолога или журналиста. Выбор вида занятости определит навыки, доступные вашему персонажу. Для начала нужно выбрать род деятельности. Все, кого вам было бы интересно отыгрывать, подойдет, но итоговый выбор нужно согласовать с Хранителем. Наиболее популярными видами деятельности в Зове Ктулху являются Профессор, Журналист, Оккультист и Археолог, но в целом ваш выбор ограничен только фантазией.

Либо выберите вашу профессию из приведенного списка и используйте ее навыки, либо, используя общий список навыков создайте свою собственную. Для этого выберите восемь навыков, которые наиболее подходят для вашей профессии. Эти навыки будут “профес-

сиональными навыками”.

**Примечание:** краткое описание разных навыков может быть найдено на стр. 10-12.

Теперь вы можете распределить очки навыков на листе персонажа. Ни один персонаж не может добавлять очки к навыку Знания Мифологии Ктулху, т.к. подразумевается, что любой персонаж ничего не знает об ужасах мироздания.

Распределите следующие значения по восьми профессиональным навыкам, а также по навыку Благосостояния: на один из навыков 70%, на два 60%, на три 50% и еще на три 40% (установите значения выбранных навыков равные именно этим значениям, не обращайте внимания на базовые значения навыков, указанные на листе персонажа).

*Пример: Полина хочет играть за Журналистку и распределяет следующие навыки: Искусство/Ремесло (Фотография) 50%, История 40%, Использование Библиотек 50%, Родной Язык (Английский) 60%, Психология 40%. Для общения она выбирает Убеждение 70% (очень убедительная!). Затем она смотрит на лист персонажа и видит еще два навыка, которые могут оказаться полезными журналисту: Наблюдательность 50% и Скрытность 60%. У нее осталось одно значение - 40%, которое она решает назначить своему Благосостоянию. Полина записывает эти значения в большую ячейку рядом с каждым навыком.*

После распределения очков по профессиональным навыкам, выберите “личные навыки”. Это те навыки, которыми ваш персонаж овладел вне своей основной рабочей деятельности. Выберите четыре не профессиональных навыка и улучшите их на 20% (прибавьте 20% к значению, указанному для выбранного навыка на листе персонажа).

Мы рекомендуем записывать значения ваших навыков в том же формате, что и Характеристики - Обычное / Половинное / Пятое - они понадобятся вам во время игры (на стр 23 приведена Памятка со значениями). Само собой, если вам удобнее, можете высчитать эти значения, когда они вам понадобятся во время игры.

*Пример: Рома выбирает в качестве рода деятельности профессию Солдата. Так как этой профессии нет в этой книге, он сам решает, что ему подойдут следующие навыки: Скалолазание, Уклонение, Схватка (Рукопашный Бой), Огнестрельное Оружие (Винтовка/Дробовик), Первая Помощь, Иностранный Язык, Скрытность и Выжи-*

вание. Рома распределяет свои очки следующим образом: Скалолазание 60%, Благосостояние 40%, Уклонение 60%, Схватка (Рукопашный Бой) 70%, Огнестрельное Оружие (Винтовка/Дробовик) 50%, Первая Помощь 40%, Иностранный Язык 50% (он выбирает Испанский в качестве второго языка), Скрытность 50%, Выживание 40%.

Затем Роман выбирает четыре личных навыка (прибавляя 20% к их стартовому значению на листе персонажа): Вождение Автомобиля 40%, Механика 30%, Наблюдательность 45% и Прыжок 40%. Каждое значение навыка он записывает в ячейку рядом с соответствующим названием и заодно вносит значения для Обычных/Половинных/Пятых, например “Наблюдательность 45 (22/9).”

## ПРИМЕРЫ ПРОФЕССИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

**АНТИКВАР**—Оценка, Искусство/Ремесло (Любое), История, Использование Библиотек, Иностранный Язык, один навык для общения (Обаяние, Увещевание, Запугивание или Убеждение), Наблюдательность и один любой навык.

**ПИСАТЕЛЬ**—Искусство (Литература), История, Использование Библиотек, Знание Природы или Оккультные Знания, Иностранный Язык, Родной Язык, Психология и один любой навык.

**ВОЛЬНЫЙ ХУДОЖНИК**—Искусство/Ремесло (Любое), Огнестрельное Оружие, Иностранный Язык, Верховая Езда, один навык для общения (Обаяние, Увещевание, Запугивание или Убеждение), любые три других навыка.

**ДОКТОР МЕДИЦИНЫ**—Первая Помощь, Иностранный Язык (Латынь), Медицина, Психология, Естественные Науки (Биология), Естественные Науки (Фармакология), любые два других навыка как научные или личные специализации (например, психиатр может выбрать Психоланализ).

**ЖУРНАЛИСТ**—Искусство/Ремесло (Фотография), История, Использование Библиотек, Родной Язык,

один навык для общения (Обаяние, Увещевание, Запугивание или Убеждение), Психология, два любых других навыка.

**СЛЕДОВАТЕЛЬ**—Искусство/Ремесло (Лицедейство) или Маскировка, Огнестрельное Оружие, Юриспруденция, Слух, один навык для общения (Обаяние, Увещевание, Запугивание или Убеждение), Психология, Психология, Наблюдательность, один любой навык.

**СЫЩИК**—Искусство/Ремесло (Фотография), Маскировка, Юриспруденция, Использование Библиотек, один навык для общения (Обаяние, Увещевание, Запугивание или Убеждение), Психология, Наблюдательность, один любой навык.

**ПРОФЕССОР**—Использование Библиотек, Иностранный Язык, Родной Язык, Психология, четыре любых других навыка как научные или личные специализации.

## ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: ПРЕДЫСТОРИЯ

Взглядите на навыки, характеристики и их значения. Вас захватывает воображение и вы начинаете представлять себе вашего персонажа во плоти. По мере того, как он вырисовывается все отчетливее, вы можете начать описывать его на бумаге. Кто он на самом деле? Где он вырос? Какая у него семья? Чем больше вы думаете о своем персонаже, тем более проработанным он окажется в итоге и тем интереснее будет играть за него в Зове Ктульху.

Каждый пункт жизнеописания (на обратной стороне листа персонажа) должен содержать небольшое краткое утверждение. Подумайте о том, каким персонаж будет казаться людям, встретившим его впервые и запишите ваши мысли в Личном Описании. Во что ваш персонаж верит и как относится к жизни? Опишите одним предложением его Идеологию/Верования. Какие маннеризмы ему присущи? Запишите его неприятные привычки и тому подобные вещи в графе Особенности. Вам не обязательно заполнять все графы в листе - достаточно начать

с двух-трёх пунктов, чтобы персонаж не был статистом.

*Пример: Полина записывает в графе Значимые Места "Родилась и выросла в Нью-Йорке", в графе Важные Вещи "Не расстаюсь со своим верным револьвером", а в графе Идеология/Верования - "Наука может всему найти объяснение".*

## ШАГ ПЯТЫЙ: ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

У вас уже есть кто-то, напоминающий завершенного персонажа. Взгляните в верхнюю часть листа персонажа и убедитесь, что вы подобрали ему имя, пол и возраст. На обратной стороне листа запишите оборудование, которое может быть у персонажа вашей Профессии.

*Пример: Полина записывает "Записная книжка, карандаши, перьевая ручка, расческа, заколки", в графе Оборудование и Вещи, т.к. это то, что вполне может быть при себе у журналиста. Заколки вполне могут пригодиться, когда предстоит открывать замок!*

На листе также есть пространство, куда вы можете вклейить портрет вашего исследователя. Если вы используете загружаемый PDF, то на слот под портрет можно просто кликнуть и загрузить изображение с компьютера.

Пока не беспокойтесь о графе Наличные и Имущество - она предназначена для продвинутой игры, где сбережения и наличка могут играть решающую роль (подробнее об этом можно прочитать в основной книге правил Зова Ктулху).

## ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Во время драматического накала, игра может потребовать "броска на навык". Проход по хорошо освещенному коридору не является драматической ситуацией, а вот бег по заваленному всяким мусором проходу, в то время как вас преследует толпа чудовищ - является!

Когда вам нужно совершить бросок на навык, вам нужно договориться с Хранителем о цели броска. Если бросок успешен, вы достигаете заявленной цели. Кроме того, если вы совершаете успешный бросок на навык, вам нужно отметить галочкой этот навык на листе персонажа. Подобную галочку можно поставить у каждого навыка только один раз. В конце сценария, этот навык

может увеличиться, т.к. вы получили опыт в его использовании. Подробнее см. Награда за Успех на стр. 22.

Иногда может приходиться совершить бросок, для которого на листе персонажа нет навыка. В таком случае, вам нужно взглянуть на характеристики исследователя и определить, какая из них лучше подходит для данного случая и использовать ее как навык.

## БРОСКИ НА НАВЫК И УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Ваш Хранитель скажет вам, когда вам предстоит бросок на навык и то, насколько сложным он будет.

- Несложная цель требует результата броска 1D100 равного или меньше вашего значения навыка (Обычный успех).
- Сложная цель требует результата равного или меньше половины вашего навыка (Тяжелый успех)
- Задача на пределе возможностей человека требует результата броска меньше или равной пятой значения вашего навыка (Экстремальный успех).

Если вы можете обосновать действиями вашего исследователя такую необходимость - вы можете "протолкнуть" или "пушнуть" (от англ. "to push") ваш бросок. Пуш позволяет вам бросить кубики еще раз. Однако, в этот раз ставки выше.

Если вас постигнет неудача и в этот раз, Хранитель иожет навлечь ужасные неприятности на голову вашего персонажа. Перед тем, как вы пушите вам бросок, Хранитель может предсказать вам то, что случится, если вы провалите второй бросок. После этого игрок может оценить - хочет он пушить или нет.

*Пример: ваш исследователь хочет приподнять тяжелую каменную дверь, преграждающую вход в склеп. Хранитель определяет сложность задачи как Тяжелую и просит вас сделать бросок на СИЛ, сообщая, что требуется "Тяжелый успех". Показатель СИЛ вашего персонажа равен 60, так что вам нужно выбросить 30 или меньше. Вы бросаете кубики, но выпадает 43 — вы провалили бросок, т.к. выкинули большие половины вашего значения СИЛ. Вы спрашиваете, можно ли пушнуть бросок, говоря, что ваш персонаж удваивает усилия и применяет лопату в качестве рычага. Хранитель позволяет вам совершить второй бросок, но предупреждает, что если вас опять постигнет неудача, что вам не только не удастся открыть дверь, но и "нечто" может вас услышать и отправиться по вашему запаху!*

## УРОВНИ УСПЕХА

(худший) ПРОВАЛ — ОБЫЧНЫЙ УСПЕХ — ТЯЖЕЛЫЙ УСПЕХ — ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ УСПЕХ

## ПРОТИВОСТОЯЩИЕ БРОСКИ НА НАВЫК

Если два исследователя противостоят друг другу или один персонаж находится в противостоянии со значительным персонажем под контролем Хранителя, у которого есть собственные значения навыков, Хранитель может попросить совершить “противостоящий бросок”.

Для того, чтобы его совершить, обе стороны кидают бросок на навык и сравнивают уровни своего успеха. Таким образом, Обычный успех бьет Неудачу, Тяжелый успех бьет Обычный, а Экстремальный - бьет Тяжелый. В случае ничьей побеждает тот, чье значение навыка выше. Если и значения навыка одинаковые - то решает бросок 1D100. Чье значение ниже - тот и выиграл.

### Кубик Преимущества и Кубик Помехи

Иногда окружение, условия и/или доступное время могут как помочь, так и помешать броску. При определенных условиях, Хранитель может предоставить “преимущество” либо “помеху” к броску. Каждая помеха вычитает одно преимущество. Преимущества и помехи действуют подобно увеличенной сложности и могут использоваться вместе с ней или вместо нее. Но, как правило, их используют для противостоящих бросков.

**За каждый кубик преимущества:** киньте дополнительный 1D10 отвечающий за десятки, а не единицы вместе с кубиками, используемыми в броске. То есть вы должны кинуть три кубика: один с единицами и два с десятками.

Чтобы использовать преимущество, выберите лучший показатель на кубиках с десятками (более низкий).

*Пример: два соперничающих исследователя, Мальcolm и Хью борются за внимание Леди Грин. Только один из них может рассчитывать на ее благосклонность и руку, так что Хранитель определяет, что для понимания того, кто оказывается более успешным ухажером требуется противостоящий бросок. Игроки и Хранитель договариваются, что наиболее подходящим будет бросок на Обаяние. Хранитель вспоминает все, что произошло в ходе сценария к этому моменту: Мальcolm посетил Леди Грин дважды, не забывая о дорогих подарках, в то время как Хью посетил ее лишь единожды и не позабылся о внешнем виде. Хранитель определяет, что Мальcolm имеет преимущество и может использовать его в броске.*

*Игрок, играющий за Хью сперва кидает обычный бросок на навык. Значение его Обаяния равно 55, и игрок выбрасывает 40 на десятках и 5 на единицах, всего 45 - Обычный успех.*

*Игрок Мальcolm также бросает обычный бросок на навык, но с преимуществом. Его Обаяние равно 50. Он кидает три кубика: два на десятки и один на единицы. Кубик с единицами показывает значение 4, а на десятках выпало 20 и 40. Не долго думая, игрок выбирает 20, в сумме 24 - Тяжелый успех.*

*Мальcolm побеждает в противостоянии и его свидетельство к Леди Грин принято благосклонно.*

**За каждый кубик помехи:** киньте дополнительный 1D10 отвечающий за десятки, со стандартной парой кубиков. То есть вы должны кинуть три кубика: один с единицами и два с десятками.

ницами и два с десятками. Чтобы получить помеху, вы должны худший показатель на кубиках с десятками (более высокий).

Пример: из-за череды неудачных стечений обстоятельств, два исследователя - Феликс и Гаррисон - оказались в плену у членов культа Алои Улыбки. Культисты решили "поразвлечься" с исследователями и хотят, чтобы они прошли Орданию Боли, в ходе которой выживет только один. Проигравший будет принесен в жертву омерзительному божеству культа.

Ордания Боли заключается в том, что нужно как можно дольше продержать тяжелый камень. Это требует противостоящего броска на СИЛ от обоих исследователей. Однако Хранитель определяет, что Гаррисон будет совершать бросок с помехой, ведь он недавно получил тяжелую травму (как раз тогда, когда был захвачен культистами) и все еще не восстановился.

Игрок Феликса выкидывает 51 на своем броске по СИЛ. Его показатель СИЛ равен 60—у него Обычный успех.

Сила Гаррисона - 55. Его игрок выкидывает 20 и 40 на кубиках с десятками и 1 на кубике с единицами. Он должен использовать более высокий результат из-за помехи—в итоге у Гаррисона тоже Обычный успех.

У обоих игроков Обычный успех, но Феликс выигрывает, т.к. его показатель характеристики СИЛ выше. Феликс удержал камень над головой дольше, чем изнемогающий от боли Гаррисон. Культисты визжат от удовольствия и тащат обессиленного Гаррисона к алтарю...

## Броски Удачи

Хранитель может просить совершить бросок на Удачу когда нужно определить обстоятельства вне контроля исследователей и отыграть слепую руку судьбы. Если, например, исследователь хочет узнать, есть ли рядом предмет, который можно использовать в качестве оружия или остался ли еще заряд в только что найденном фонарике - тогда нужен бросок на Удачу. Обратите внимание - если в ситуации уместнее кинуть навык или характеристику - тогда нужно кидать на них, а не на Удачу. Чтобы бросок на Удачу считался успешным, нужно выкинуть больше либо равно текущему показателю Удачи исследователя.

Если Хранитель просит совершить "групповой бросок на Удачу", это означает, что исследователь с худшим (самым низким) показателем Удачи из участвующих в сцене должен бросить кости от лица всей группы.

Пример: найти кэб - не требует броска кубиков, но найти кэб до того, как подозреваемые скроются на своей машине - уже зависит от броска Удачи. Показатель навыка Благосостояния может сыграть свою роль в привлечении внимания таксиста, который ищет щедрого на чаевые клиента. Но быстро найти такси в два часа утра в нехорошем квартале города уже скорее будет зависеть от Удачи. А вообще, найдется ли кэб? Нет навыка, который отвечал бы за местонахождения кэбов - это целиком воля судьбы, так что требуется бросок Удачи.

## РАССУДОК (РАС)

Когда исследователь сталкивается с необъяснимыми ужасами Мифологии Ктулху или с чем-то естественным, но устрашающим (таким как вид обезображенного трупа друга), нужно прокинуть 1D100 по вашему текущему показателю рассудка. Если вы выбросите больше - вы потеряете большее число очков Рассудка, если меньше - либо вообще не потеряете, либо потеряете меньшее. Потеря очков Рассудка обычно описывается в готовых сценариях как "0/1D6" или "2/1D10". Число слева от слеша говорит о том, сколько вы потеряете в случае успеха, а справа - сколько потеряете в случае неудачи. Когда вы проваливаете бросок на Рассудок, Хранитель отыгрывает ваше следующее действие самостоятельно, ведь вас охватывает неконтролируемый страх: возможно, вы неожиданно вскрикиваете или невольно нажимаете на курок вашего револьвера.

Если исследователь теряет 5 или больше очков Рассудка в ходе одного броска на Рассудок, это означает, что они получают серьезную эмоциональную травму. Игрок должен кинуть 1D100. Если результат меньше или равен показателю Интеллекта (ИНТ) его персонажа, это означает, что персонаж вполне понял, что перед ним предстало и впадает во временное безумие (длительностью в 1D10 часов). Если игрок провалил бросок, то их разум инстинктивно отказался воспринимать ужас и они остаются (пока что) в здравом уме.

В дополнение, безумный исследователь страдает от "приступа безумия" — киньте 1D10 и обратитесь к Таблице Приступов Безумия (стр. 17). Если исследователь находится в компании своих товарищей, то отыгрывайте эффект от раунда к раунду. Если исследователь один, то вы можете использовать этот результат, чтобы описать, как его находят через некоторое время в плохом со-



## ПРИМЕРЫ ФОБИЙ И МАНИЙ

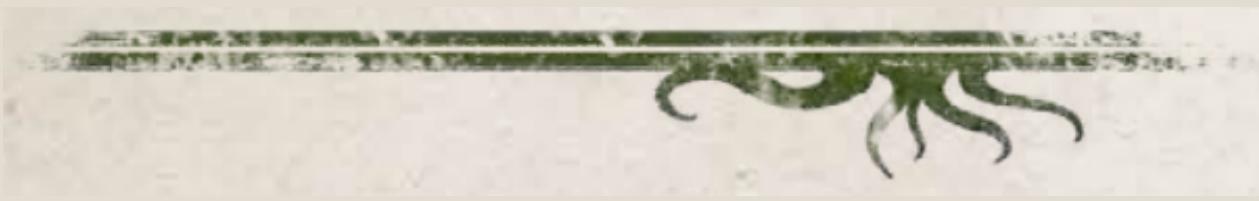
Существуют сотни возможных фобий и маний. Здесь приведены лишь некоторые из возможных.

### Фобии

- Боязнь высоты (акрофобия).
- Боязнь пауков (арахнофобия).
- Боязнь книг (библиофобия).
- Боязнь зеркал (эйзоптрафобия).
- Боязнь крови (гемафобия).
- Боязнь мертвых существ (некрофобия).
- Боязнь зубов (одонтофобия).
- Боязнь огня (пирофобия).
- Боязнь телефонов (телефонофобия).
- Боязнь незнакомцев или чужаков (ксенофобия).

### Мании

- Патологическая вежливость (агатомания).
- Одержанность болью (алгомания).
- Иррациональная жизнерадостность (аменомания).
- Одержанность кражей книг (библиоклептомания).
- Одержанность вершением справедливости (дикемания).
- Неконтролируемое желание смеяться (гелиомания).
- Иррациональное желание кричать (клазомания).
- Иррациональная потребность в кражах (клептомания).
- Уверенность в наличии воображаемой болезни (носомания).
- Иррациональное желание лгать (псевдомания).



стоянии, возможно запертый изнутри в шкафу, или пьяным вдрызг в канаве. Если ваш исследователь временно безумен, Хранитель может решить добавить фобию или манию на вашем листе персонажа (такие как “боязнь темноты”, “боязнь замкнутых пространств”, “клептомания”). Как альтернатива, Хранитель также может переписать одну из граф в вашей предыстории, искажая ее (там, где вы написали “доверчивая” в качестве Черты, Хранитель может переписать на “боязливая”).

Пока исследователь находится в состоянии временного безумия, Хранитель может наградить его “Бредом” (галлюцинациями), например персонаж не может понять - за его ногу цепляется зомби или это лишь бездом-

ный человек попросил мелочь? В таком случае игрок может быть уверен только если он прокинет “определение действительности”, для чего нужно опять совершить бросок на Рассудок. Если он успешен, персонаж может понять, что реально, а что нет. Если не успешен - персонаж погружается еще глубже в пучину безумия!

После прохождения 1D10 часов, исследователь приходит в себя и не может быть подвержен галлюцинациям, но измененная предыстория, фобии и мании остаются.

# БОЙ

Когда вам противостоят ужасы Мифологии Ктулху, чаще всего верным решением будет развернуться и убежать. Еще лучше - изначально избегать конфронтации, потому что большинство чудовищ крайне могущественны и обычной пулей их не повредить. Тем не менее, иногда нет иного выхода, кроме как вломиться к культистам с оружием наперевес.

Когда происходит бой, все персонажи, как исследователи, так и их оппоненты, ходят в порядке показателя ЛВК. Чем выше этот показатель, тем раньше действует персонаж.

*Пример: Персонажу Лёши противостоит культист, только что призвавший чудовище. Кажется, назревают неприятности. У исследователя показатель ЛВК равен 50, культиста 45, чудовища 70. Таким образом, чудовище в рамках раунда боя будетходить первым, персонаж Алексея - вторым, культист - третьим.*

Продолжительность раунда боя в Зове Ктулху может быть описана как "достаточная, чтобы все совершили одно действие". Хранитель контролирует течение боя. В ход каждого персонажа Хранитель решает (или спрашивает у игрока, если ходит не NPC) что он будет делать. Чаще всего это нечто простое, вроде "я нападаю на чудище" я достаю револьвер" или "я убегаю". Хранитель должен предоставить всем возможность сделать что-то быстрое, стараясь не замедлять ритм повествования.

У исследователей есть три боевых навыка: "Бой" "Уклонение" и "Огнестрельное Оружие". Два из этих навыков состоят из нескольких специализаций, например Бой (Рукопашный) или Огнестрельное Оружие (Винтовка / Дробовик). Каждый игрок должен решить, имеет ли их персонаж специализацию и если имеет, то какую, в момент распределения очков по навыкам. Обратите внимание, что под специализацию Бой (Рукопашный) подпадает бой без оружия и использование простого вооружения, вроде ножей и дубин, однако более специализированное оружие типа меча потребует специализации Бой (Меч).

Вы совершаете броски в бою, используя наиболее подходящие навыки, как и с любыми другими бросками. Единственное исключение - их нельзя пушить.

## БЛИЖНИЙ БОЙ

В ход персонажа в порядке показателя ЛВК он может инициировать атаку против оппонента. Кроме того, каждый раз, когда на персонажа нападают, он может выбрать как они отреагируют: либо уклонением (пытаясь полностью избежать урона), либо контратакуя (пытаясь избежать, блокировать или парировать атаку, в то же самое время стараясь дать сдачи).

И нападающий и защищающийся кидают процентный кубик (1D100) и сравнивают результаты бросков:

- Если вы контратакуете, то вы используете своей навык Боя. Вам нужно достичь большего уровня успеха, чем у оппонента.
- Если вы уклоняетесь, вы используете навык Уклонения. Атакующий вас персонаж должен достичь большего уровня успеха, чем вы.

Все довольно просто: выигравшая сторона не получает никакого урона и нанесет урон (если она не уклонялась) своему противнику.

Когда персонаж контратакует, самый большой уровень урона, который он может нанести - это "обычный", в то время как персонаж, инициирующий атаку может достичь максимум "экстремального" урона (см. ниже).

*Пример: Вурдалак пытается попасть своей когтистой лапой по персонажу Полины, Полина хочет уклониться. Хранитель выкидывает 03 - Экстремальный успех (значение меньше пятой показателя Боя вурдалака). Полина выкидывает 20 на своем броске Уклонения - Сложный успех. Нападающий достиг более высокого уровня успеха, чем уклоняющийся, поэтому по исследователю Полины попали, и он получает максимум урона - 10 (1D6 + 1D4), потому что вурдалак достиг Экстремального успеха.*

Вурдалак - чудовище, которое может выполнить 3 атаки за раунд (все они происходят одновременно). Своей следующей атакой он попытается укусить персонажа Полины, которая хочет контратаковать. Полина достигает Сложного успеха, вурдалак - Обычного. Полина преуспела больше, чем оппонент, поэтому она не только избегает еще одних повреждений, но и наносит 1D3 урона врагу.

*Помните: если результат Уклонения равен результату нападающего, выигрывает уклоняющийся. Если аналогичная ситуация с контратакой - то побеждает атакующий, а не контратакующий. Уклоняться проще, чем контратаковать.*

## Экстремальный Урон

Атаки, которые достигли Экстремального уровня успеха наносят увеличенный урон.

- Тупое оружие наносит максимальный урон плюс максимальный бонус к урону (если он есть).
- Проникающее оружие (клиники и пули) наносит максимальный урон плюс максимальный бонус к урону (если он есть) плюс дополнительный бросок на урон оружием ( $1D10 + 10$  урона для пистолета, например).

*Пример: Персонаж Ромы выигрывает раунд боя с Экстремальным успехом. У него в руках дубина (тупое оружие) и его бонус к урону равен  $1D4$ . Атака наносит  $6 + 4 = 10$  урона. Если бы он использовал нож (проникающее оружие), то нанес бы  $4 + 4 + 1D4$  урона.*

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Стреляющий из огнестрельного оружия кидает процентный кубик и сравнивает результат со своим показателем навыка Огнестрельное Оружие.

- Если оружие было взято наизготовку, то при определении очередности хода это дает бонус в +50 к показателю ЛВК.
- Если вы совершаете в один раунд 2 или 3 выстрела из пистолета, вы должны добавить один кубик помехи к каждому выстрелу.
- При выстреле в упор (выстрел считается таковым, если расстояние до цели меньшей  $1/5$  ЛВК в футах (0.3 метра), стреляющий получает кубик преимущества на бросок.)

Цель выстрела не может выбрать реакцию (невозможно увернуться от пули), но можно “броситься в укрытие”, сделав бросок на Уклонение. Если бросок успешен, то атакующий совершает броски на попадание с кубиком помехи. Персонаж, который решает укрыться теряет возможность совершить свою следующую атаку (независимо от того, успешно ли он укрылся). Если персонаж уже совершил свою атаку в этом раунде, то он теряет возможность совершить атаку в следующем.

*Пример: Исследователь Лёши взял револьвер наизготовку, а затем увидел, что к нему, размахивая ятаганом, несется культист. ЛВК персонажа равна 50, но его взвешенное оружие дает бонус в 50, давая показатель в 100*

при определении очередности хода. ЛВК культиста всего 45, так что исследователь Алексея будетходить первым.

Культист видит револьвер и бросается в укрытие (совершая бросок на Уклонение) и добивается успеха. Лёша совершает свой бросок с помехой, в результате пропаливая его. Культист потерял своё действие в раунде, т.к. бросился в укрытие, поэтому раунд заканчивается. Новый раунд начинается, давая еще одну возможность Алексею прострелить культисту голову.

## ОРУЖИЕ И УРОН

- Безоружные атаки (человек):  $1D3 +$  бонус к урону
- Небольшой нож:  $1D4 +$  бонус к урону
- Мачете:  $1D8 +$  бонус к урону
- Небольшая дубина:  $1D6 +$  бонус к урону
- Бейсбольная бита:  $1D8 +$  бонус к урону
- Пистолет:  $1D10$
- Дробовик:  $4D6$  (на короткой дистанции\*, в противном случае  $2D6$ , без проникновения)
- Винтовка:  $2D6 + 4$

\*Короткая дистанция: в пределах показателя ЛВК в футах (т.е. если ЛВК равна 60, то короткой дистанцией считается расстояние в 60 футов (18 метров))

## МАНЕВРЫ В БОЮ

Если игрок заявляет цель отличную от обычного нанесения физического урона, подобная цель может быть описана путем “Боевого Маневра”. Успешный маневр позволяет игроку достичь одной цели, например:

- Разоружить противника
- Сбить противника с ног
- Схватить и удерживать врага, из-за чего противник должен совершать все броски с помехой, пока не избавится от захвата

Маневр воспринимается как обычная атака, бросок

совершается по навыку Бой (Рукопашный). Оппонент может выбрать уклонение или контратаку как обычно. Затем сравнивается Комплекция. Если персонаж, который совершает маневр, имеет меньший показатель Комплексии, то он совершает маневр с дополнительным кубиком помехи за каждое очко разницы (до максимума в два кубика помехи). Если персонаж имеет показатель Комплексии, меньший Комплексии противника на 3 или больше, то маневр бесполезен: персонаж может схватить оппонента, но у него не хватит силы, чтобы сдвинуть его с места.

*Пример: Полина пытается вытолкнуть вурдалака из ближайшего окна (рассматривается как маневр). Комплекция персонажа Полины равна 0, Комплекция вурдалака 1, поэтому Полина совершает бросок с помехой. Полина выкидывает 02 и 22, из-за помехи она вынуждена выбрать худшее (наивысшее) значение. У нее - Тяжелый успех (22 меньше 1/2 показателя навыка Боя Полины). Вурдалак совершает контратаку и выбрасывает Обычный успех на навыке Боя. Полина достигла более высокого уровня успеха и с жутким воплем вурдалак летит к земле.*

## Окружены

Персонаж, которого окружили враги оказывается в трудной ситуации. После того, как персонаж совершил уклонение или контратаку в текущем раунде, все последующие атаки по нему совершаются с преимуществом. Это правило не применяется к огнестрельному оружию.

*Пример: Вурдалак имеет 3 атаки, у исследователя Полины - 1. После первой атаки вурдалака Полина может выбрать, уклоняться или контратаковать как обычно. Но во время второй и третьей атаки вурдалака, он получает преимущество, т.е. по сути Полина расценивается как окруженная.*

*В другой ситуации, Рома противостоит двум культистам, он тоже окружен. Атака первого культиста будет совершаться как обычно, второй культист уже получит преимущество.*

# ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ, РАНЫ И ИСЦЕЛЕНИЕ

Очки урона вычитаются из очков здоровья персонажа. Когда очки здоровья падают до нуля, исследователь те-

ряет сознание и в некоторых случаях может умереть.

Когда персонаж получает за один удар урон равный или больший чем половина его полного значения очков здоровья, он получает "значительную рану" - ему нужно прокинуть его значение ТЛС или он теряет сознание. Если исследователь со значительной раной достигает нуля очков здоровья, он начинает умирать. В конце каждого последующего раунда включая этот ему нужно пробросить бросок на ТЛС или умереть. Только успешное применение навыка Первой Помощи может снять это состояние, стабилизируя персонажа. Если персонаж получает за один удар урон больший или равный его полному показателю очков здоровья - он умирает моментально.

Обратите внимание, что если у персонажа нуль очков здоровья, но нет значительной раны, то он не умирает: смерть возможна только при наличии значительной раны.

- Персонажи без значительной раны исцеляют 1 очко урона в день естественным путем.
- Персонажи со значительной раной должны совершить бросок на исцеление (выбросив значение меньшее или равное их показателю ТЛС) в конце каждой недели. При успехе, они восстанавливают 1D3 очков здоровья (2D3 в случае Экстремального успеха). Значительная рана исчезает, если персонаж выбросил на броске исцеления Экстремальный успех или текущее значение очков здоровья достигло половины или более их максимального значения. Таким образом, для полного исцеления могут потребоваться недели.

Успешное применение навыка Первой Помощи также может восстановить 1 очко здоровья или привести персонажа в чувство. Если персонаж был при смерти, Первая Помощь может его стабилизировать, а затем при помощи навыка Медицины персонажу можно восстановить 1D3 очков здоровья, но для этого так же потребуется минимум один час и необходимые инструменты и лекарства. Если навык Медицины используется на умирающем персонаже, в конце недели он сможет совершить бросок на исцеление.

*Пример: Изначально у персонажа Лёши 12 очков здоровья. В понедельник в баре он оказывается участником драки и получает урон от трех ударов в челюсть, ставших ему 4, 2 и 4 очка здоровья. Всего это 10 очков здоровья, у исследователя Алексея их остается 2. Он не получил значительной раны (ни одна атака не нанесла большого количества урона), так что он будет восстанав-*

ливаться со скоростью 1 очко здоровья в день. В четверг персонаж (теперь с 5 очками здоровья) по неловкости выпадает из ока, получая 7 очков урона. Это - значительная рана (7 больше половины максимального количества очков здоровья персонажа). Друг применяет Перную Помощь и спешно отвозит его в больницу. После того, как прошло семь дней, Алексей успешно прокидывает ТЛС и на броске 1D3 он выкидывает 2 и восстанавливает 2 очка здоровья. В конце второй недели Алексей выбрасывает Экстремальный успех на броске ТЛС и получает 4 очка здоровья на броске 2D3, его текущее количество здоровья равно 6. Это убирает у него значительную рану (он восстановил половину своего максимального значения очков здоровья), после чего он исцеляется со скоростью 1 очков здоровья в день.

## ПРОЧИЕ ВИДЫ УРОНА

Часто Хранителю приходится определять количество урона, которое персонажи получают от разнообразных случайных происшествий. Независимо от причины, определитесь с возможной травмой и оцените ее по левой колонке в Таблице Прочих Видов Урона. Каждая травма - от каждого происшествия или одного раунда боя (одна травма от одного раунда, в котором персонажа били и попали пулей, одна травма от другого раунда в котором персонажа топили, одна - от раунда в котором он горел и т.д.).

## НАГРАДА ЗА УСПЕХ

Несмотря на то, что многие из сценариев к Зову Ктулху могут быть сыграны за один вечер, некоторые из них подразумевают, что исследователи будут расти и развиваться. В конце сценария или сессии, Хранитель должен попросить сделать "бросок на увеличение навыков". В этот момент каждый игрок кидает процентный кубик (1D100) за каждый навык, отмеченный галочкой (т.е. те, которые на протяжении сессии использовались успешно). Если этот бросок будет провален (т.е. значение будет выше текущего показателя навыка), это означает, что исследователь получил новый опыт в его использовании и вы можете добавить 1D10 очков к этому навыку. Другими словами - чем лучше вы владеете навыком, тем сложнее вам в этом навыку достичь новых высот.

Пример: Анна (исследователь Маши) совершает успешный бросок на Наблюдательность в течение игры, и Ма-

ша помечает этот навык галочкой на листе персонажа. После окончания сценария, Хранитель просит Машу кинуть на увеличение навыка. Уровень Наблюдательности Анны равен 45%, а бросок равен 43. Увеличения навыка не происходит. Если бы Маша выкинула больше чем 45, она бы могла добавить 1D10 очков к своему показателю Наблюдательности. Маша стирает галочку с листа персонажа. В случае успеха в проверке Наблюдательности в следующей игре, она сможет отметить его снова.



## ТАБЛИЦА ПРИСТУПОВ БЕЗУМИЯ

Хранитель выбирает самостоятельно или путем броска 1D10.

1. **Амнезия:** исследователь не помнит о событиях, которые произошли с момента их последнего пребывания в безопасном месте.
  2. **Психосоматическая инвалидность:** исследователь испытывает психосоматическую слепоту, глухоту или способность управлять конечностью на 1D10 раундов.
  3. **Беспричинная жестокость:** кровавая пелена застилает глаза исследователя и под воздействием неконтролируемой ярости персонаж начинает набрасываться на все, что оказывается под рукой, на союзников и врагов в том числе. Эффект длится 1D10 раундов.
  4. **Паранойя:** Исследователь испытывает сильную паранойю на протяжении 1D10 раундов. Все хотят ему навредить! Никому нельзя доверять! За ним следят, его предали, все, что он видит - это обман.
  5. **Важное лицо:** посмотрите в список Важных Лиц на листе персонажа. Исследователь принимает другого человека, присутствующего в сцене, за одно из Важных Лиц. Исследователь действует в соответствии со своим отношением к нему. Эффект длится 1D10 раундов.
  6. **Обморок:** персонаж теряет сознание, приходя в себя через 1D10 раундов.
  7. **Паническое бегство:** исследователя охватывает неодолимое желание бежать куда глаза глядят, как можно дальше от этого места, даже если ему придется использовать единственное транспортное средство, оставив товарищей на произвол судьбы.
  8. **Истерика:** исследователь охвачен смехом, его душат рыдания, он кричит во всю мочь легких и т.п. на протяжении 1D10 раундов.
  9. **Фобия:** персонаж приобретает новую фобию, например клаустрофобию (боязнь замкнутых пространств), демонофобию (боязнь духов / демонов) или катариофобию (боязнь тараканов). Даже если источник фобии не присутствует, исследователь думает, что это не так на протяжении 1D10 раундов, а все действия совершаются с помехой на протяжении действия эффекта.
  10. **Мания:** исследователь приобретает новую манию, например абсолютанию (неодолимое желание вымыться), псевдомании (тягу ко лжи) или гельминтомании (одержимость любовью к червям). Исследователь стремиться удовлетворить манию на протяжении ближайших 1D10 раундов, а все действия приобретают помеху, пока длится эффект.
- 



## ПАМЯТКА РАССУДКА

Когда совершается бросок на Рассудок, обычно потеря отображается в таком виде: XX/XX (например, 1/1D6). Число слева - это количество очков Рассудка, которое будет потеряно в случае успешного броска, справа - в случае неудачи.

**Непроизвольное действие:** любая потеря очков Рассудка приведет к непроизвольному действию, определяемому Хранителем (невольный вскрик, оборок на один раунд, случайное нажатие на спусковой крючок).

**Если в ходе броска было потеряно больше 5 очков**

**Рассудка:** попросите исследователя совершить бросок на Интеллект (ИНТ): если его постиг провал, персонаж остается в здравом рассудке, если он был успешен (т.е. выкинул значение равное или меньшее своему показателю ИНТ), тогда исследователь временно теряет рассудок (на 1D10 раундов). Хранитель может применить ни-

жеследующее, как ему самому больше нравится:

1. Приступ безумия: выберите или бросьте на один из вариантов в Таблице Приступов Безумия и примените результат на 1D10 раундов.
  2. (Опционально): возьмите лист персонажа и добавьте ему подходящую случаю запись в предысторию или измените существующую, основываясь на виде безумия или его причине.
  3. (Опционально): добавьте к предыстории персонажа фобию или манию.
  4. Опишите галлюцинации, которые может испытывать персонаж, в случае если он не сможет прокинуть еще один бросок на Рассудок. Галлюцинации могут преследовать персонажа не более чем на 1D10 часов.
- 

## ТАБЛИЦА ПРОЧИХ ВИДОВ УРОНА

Травма	Урон	Примеры
<b>Малая:</b> человек может выжить, испытав такую урон несколько раз.	1D3	Удар рукой, ногой, головой, слабая кислота, нахождение в задымленном помещении*, удар камнем средних размеров, падение (урон рассчитывается за каждые 10 футов (0.3 метра) падения) в мягкую болотную почву
<b>Средняя:</b> может привести к серьезной ране, убить можно меньшим количеством подобных атак.	1D6	Падение (за 10 футов) на траву, удар дубиной, сильная кислота, дыхание под водой*, нахождение в вакууме*, малокалиберная пуля, стрела, огонь (прикосновение к огню).
<b>Тяжелая:</b> скорее всего приведет к тяжелой ране. Одна или две могут привести к смерти.	1D10	Пуля калибра .38, падение (за 10 футов) на бетон, удар топором, огонь (атака из огнемета, бег через горящую комнату), нахождение в 6-9 метрах от разорвавшейся гранаты или динамитной шашки, слабый яд**.
<b>Смертельная:</b> Среднестатистический человек умрет в 50% случаев.	2D10	Быть сбитым машиной на скорости 50 км/ч, нахождение в 3-6 метрах от разорвавшейся гранаты или динамитной шашки, сильный яд**.
<b>Терминальная:</b> Вероятна моментальная смерть.	+4D10	Быть сбитым машиной на полной скорости, нахождение в 3 метрах от разорвавшейся гранаты или динамитной шашки, смертельный яд**.
<b>В лепешку:</b> Почти наверняка моментальная смерть.	+8D10	Попадание в аварию на полной скорости, быть сбитым поездом.

\*Утопление и удушение: каждый раунд необходимо совершать бросок на ТЛС, если бросок провален, то каждый последующий раунд наносится урон до смерти или до того момента, как жертва сможет дышать. Смерть наступает при достижении нуля очков здоровья (правило значительной раны игнорируется).

\*\*Яды: Экстремальный успех при броске ТЛС ополовинивает получаемый от яда урон.