**Ктулху.**

Представленные ниже правила являются «выжимкой» из немецких правил «Cthulchu», основанных на 6-й редакции «Call of Cthulchu»[[1]](#footnote-1), с добавлением дополнительных материалов из самых различных источников, которые я только смог найти, и моими личными комментариями. Вполне возможно, что нашлось бы много игроков, которые хотели бы играть по системе СоС, но не владеют английским языком. Специально для них, но в первую очередь, чего скрывать, для себя, я решил сделать данную «выжимку» чистых правил. Которые, с одной стороны, не представляли бы из себя куцые полторы страницы, как «стартовые» правила СоС, распространяемые «Chaosium», но, с другой стороны, не перегруженные дополнительной информацией, как расширенная книга правил[[2]](#footnote-2). Поэтому, ниже будут правила и таблицы, напрямую необходимые для игры, с некоторыми лирическими отступлениями, если таковые будут уместны. Атмосферную составляющую, которую я большей частью опущу, любой Хранитель, более-менее знакомый с Мифами Ктулху, сможет реконструировать сам. Основной, материал переведен по «Cthulchu. Spieler-Handbuch. Dritte Edition», «Cthulchu. Spielleiter-Handbuch. Dritte Edition» и «Cthulchu für Einsteiger. Dritte Edition» немецкого издательства «Pegasus Press». Почему? Потому что немцы выложили книги правил в открытый доступ, и я совершенно легально скачал их с официального сайта. При этом содержанием данные книги практически не отличаются, насколько я могу судить, от 6-й редакции СоС. Итак – в путь. Приятного прочтения и занимательной игры.

Mit herzlichen Grüßen, Latur.

**«Страх – самое древнее и сильное из человеческих чувств» Г.Ф. Лавкрафт.**

Добро пожаловать в «Ктулху», игру полную тайн, загадок и ужасов. В роли невозмутимого сыщика («Исследователя») путешествуете вы по невообразимым и опасным местам, разоблачая коварные планы и противостоите ужасам ночи. Вы повстречаете разрушающих разум существ и безумные культы. В странных и забытых фолиантах вы обнаружите тайны, которые человек никогда не сможет узнать. Вам и вашим спутникам приоткроется знание о судьбе всего Мира.

Ролевая игра «Ктулху» базируется на работах Говарда Филипса Лавкрафта. В 20-х, 30-х годах он написал множество романов, новелл и рассказов описывающих ужас с края вселенной. Весь его труд объединяется теперь под названием «Мифы Ктулху». Так мы называем множество работ, объединенных общей атмосферой, местом действия, магическими книгами и неземными богоподобными созданиями. Если вы до сих пор ничего из этого не читали, то мы советуем вам незамедлительно наверстать упущенное.

Эти быстрые правила дадут вам информацию по созданию персонажа, которым вы будете играть и обзор правил. Освоив все это вы сможете приступить к первому приключению.

**Вы ни разу не играли в ролевую игру?**

Если вы раньше еще не играли в ролевые игры, вы, скорее всего, спрашиваете себя, что это вообще значит. Чтобы избежать ошибок и помочь вам составить правильное впечатление, опишем усредненный игровой вечер:

Вася и его жена встречаются с их друзьями дома приблизительно в 7 часов вечера. Быстро готовят напитки и легкую закуску. Располагаются вокруг стола в зале, и Вася раздает всем листы бумаги. Под его руководством остальные создают своих персонажей, и Вася начинает повествование. Он описывает первую сцену. Неизвестный мужчина просит игроков обследовать его поместье, так как там «что-то бродит». Один из игроков отвечает ему, что «эта загадка нам по плечу».

История развивается, трагические события следуют одно за другим, над героями сгущаются тучи, некоторые ситуации требуют решения через бросок кубиков. Иногда броски удачные, иногда нет, но все это приносит в игру напряжение и чувство сопереживания персонажам.

К десяти вечера игра заканчивается. Друзья болтают еще немного и расходятся, зная, что через неделю приключение продолжится.

Это только пример. Число игроков, длительность и частота игровых вечеров (вы так же можете играть и утром) может сильно варьировать.

**Обзор игры.**

Цель «Ктулху» - получить удовольствие в кругу друзей, создавая и переживая историю в стиле Г.Ф. Лавкрафта. Один из игроков берет на себя роль модератора – его называют Хранитель[[3]](#footnote-3). Его задача – провести для других игру. Другие игроки берут на себя роли персонажей (героев или Исследователей) внутри повествования, который ведут изыскания, раскрывают и познают ужасы и загадки, противостоят ужасным существам из Мифов Ктулху.

Хранитель, прежде всего, подбирает историю, в которая будет разыгрываться. Эта история называется «Приключением» или «Сценарием». Сценарий снабжает Хранителя структурой повествования. Хранитель как режиссер фильма, актеры которого не знают, как события будут развиваться дальше. Остановимся на этой аналогии: игроки – это актеры, обладающие свободой импровизации в рамках сценария.

Исследователи не обязаны быть такими же, как люди, которые ими играют. Действительно, создание Характера, полностью отличающегося от игрока в его реальной жизни (жестокого частного детектива, грубого таксиста или угрюмого оккультиста), вносит гораздо больше интереса в игру.

Значительная часть игры составляет вербальный обмен. Хранитель описывает сцену, окружение, персонажей, которых игроки встречают. Игроки говорят Хранителю, что они хотят, чтобы их Исследователи сделали. Хранитель объясняет им, удались ли действия их персонажей или что произошло. Игроки переговариваются между собой и ищут общее решение. Игра содержит огромное количество групповых разговоров и общения.

Когда удача или провал определенного действия может иметь драматические последствия, правила используют кубики. Например, сможет ли Исследователь, находясь в данной точке, уклониться, когда гигантская статуя, падая, грозит разбить ему голову. Правила подробно описывают, как подобные ситуации с точки зрения техники игры должны быть разрешены.

**Победители и Проигравшие.**

В игре нет победителей и проигравших в классическом смысле. Это кооперативная игра. Участники совместно работают над достижением коллективных целей. Например, чтобы разоблачить и сорвать коварные планы подручных темного культа или тайного сообщества. Их действиям противостоят враждебные и чуждые их природе ситуации, в которые они попадают, контролируемые Хранителем.

Победа зависит от того, достигли ли Исследователи своей цели, что произошло в результате их действий, смогли ли они победить Зло. В течении игры Исследователи могут получать психические и физические травмы, сходить с ума и даже умирать. Хотя мы понимаем, что, в рамках противостояния космическому злу, пытающемуся поработить Землю, одинокая смерть не выглядит значительной…

Оставшийся в живых Исследователи должны улучшить свои умения, используя опыт и собирая сведения об ужасающих монстрах. Используя запретные книги, они могут приобрести сверхъестественную власть. Исследователи могут развиваться, пока не решат уйти на покой. Но их место всегда могут занять другие искатели приключений.

**Что нужно для игры?**

Для подготовки к игре понадобится немного вещей:

1. Эти вводные правила.
2. Набор игровых кубиков.
3. Бумага.
4. Карандаши и ластики.
5. Два и более человека, которые хотят поиграть.
6. Одно спокойное место (кухонный стол мог бы оказаться полезным).
7. Три или четыре часа свободного времени.

**Игровые кубики.**

И Хранителю, и игрокам нужен набор игровых кубиков, состоящий из процентного кубика (d100)[[4]](#footnote-4), четырехгранного кубика (d4), шестигранного кубика (d6), восьмигранного кубика (d8) и двадцатигранного (d20) кубиков. Буква «d» обозначает «кубик», а число, стоящее после, - количество его сторон.

**Процентный кубик.**

Процентный кубик состоит из двух десятигранных кубиков. На одном даны числа от 0 до 9, на другом от 00 до 90. Бросаемые вместе, они выдают процент. Например, выпало «5» и «30» - мы получаем результат «35». Если выпадает «0» и «00», то этот результат считается как «100». В прочих случаях выпадение «00» дает нам цифру менее 10%. Например, выпало «00» и «5» - мы получаем «5%».

**Варианты сочетания кубиков**

Иногда, правила или сценарий отклоняются от вышеописанных вариантов, и мы видим цифру перед буквой «d». Число, стоящее перед «d», обозначает количество кубиков. Таким образом 1d8 генерирует числа от 1 до 8, а 2d8 дает числа в промежутке от 2 до 16.

Иногда к броску требуется модификатор. Тогда, мы видим запись «1d6+1». Это значит, что мы должны кинуть шестигранный кубик и к полученному результату прибавить 1, что дает нам значение в диапазоне от 2 до 7.

Когда лапа монстра наносит ущерб 1d6+1+2d4, мы должны кинуть три указанных кубика и прибавить 1, что дает нам диапазон от 4 до 15.

**Создание персонажа.**

Как мы уже указали выше, для того, чтобы играть в «Ктулху» нужен Хранитель, который создает и управляет историей, и игроки, которые создают персонажа, действующего в рамках предложенной Хранителем истории. Игровой персонаж (Исследователь) сталкивается во время игры с различными сложностями и трудностями. Их преодоление, в рамках игровой системы «Ктулху», определяется либо через проверку навыка/атрибута, либо волей Хранителя (если тот считает, что персонаж, в силу обстоятельств, может автоматически пройти проверку навыка).

Например: Госпожа Лурье двигалась с ветерком на своем кабриолете по вересковым пустошам, как вдруг под капотом что-то громыхнуло, и машина стала терять скорость, пока совсем не остановилась. Сможет ли госпожа Лурье разобраться в том, что произошло и починить машину, или ей придется продолжить путь пешком, поможет решить поверка навыка, например, **ремонта** **механики**.

Поэтому мы приступаем к созданию Исследователя, чтобы знать какими атрибутами и навыками он обладает. В «Ктулху» первичные характеристики персонажа задаются бросками кубиков, а все остальные распределяются по специальным формулам.

**Сила (СЛ)**

Т.к. все знают, что такое сила, то просто бросаем 3d6 и записываем результат.

**Конституция (КО)**

Или, по-другому, телосложение. Этот атрибут – мера здоровья и жизнестойкости персонажа. Его используют в ситуациях, когда необходимо убедиться насколько персонаж стоек. Например, в ситуациях утопления, отравления и т.д. Персонаж с высокой Конституцией может перенести большее количество ранений в схватке с противником. Если очки конституции падают до 0, то персонаж умирает. Чтобы получить значение конституции - бросаем 3d6 и записываем результат.

**Размер (РЗ)**

Это сочетание непосредственного размера персонажа (или существа) и его веса. Грубо этот параметр можно описать как массу. От размера зависит количество здоровья персонажа. Использование предметов, возможность попадать в различные места (маленький и худой персонаж возможно пролезет между прутьями забора, окружающего особняк тайного культа, а вот высокому толстяку придется поискать другой путь). Кидаем 2d6+6

В то время как Размер человека не превышает (как правило) 18, то размеры других существ могут быть поистине гигантскими. В помощь Хранителю ниже приведена таблица соответствия размера и массы существ в килограммах и тоннах.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 0,5–5,5 кг | 72 6,4–7 т | 160 174,5 т | 264 762 т |
| 4 17–23 кг | 80 12,8–14 т | 168 207 т | 272 838 т |
| 8 50–55 кг | 88 25,7–28 т | 176 244 т | 280 918 т |
| 12 71–76 кг | 96 44 т | 184 284 т | 288 1.002 т |
| 16 100–109 кг | 104 47 т | 192 327 т | 294 1.089 т |
| 20 141–154 кг | 112 54,5 т | 200 375 т | 304 1.180 т |
| 24 200–218 кг | 120 65,5 т | 208 425 т | 312 1.275 т |
| 32 400–436 кг | 128 80 т | 216 480 т | 320 1.373 т |
| 40 800–872 кг | 136 98 т | 224 538 т | 330 1.500 т |
| 48 1.600–1.741 кг | 140 109 т | 232 555 т | 340 1.546 т |
| 56 3.200–3.477 кг | 144 120 т | 240 620 т | 350 1.591 т |
| 64 6.455–7.000 кг | 152 145,5 т | 256 689 т |  |

Таким образом, Исследователь, как правило, имеет массу от 50 до 125 килограммов, в то время как Ктулху, размер которого 210, имеет массу около 505 тонн.

**Ловкость (ЛВ)**

Параметр так же не требующий пояснений. Кидаем 3d6.

**Интеллект (ИН)**

Параметр отвечающий за то, насколько быстро персонаж может что-то выучить, насколько он хорошо может что-либо запомнить, а потом вспомнить. Насколько хорошо он может сориентироваться в ситуации и найти из нее выход. От количества Интеллекта зависит количество Идеи (см. ниже), проверка которой – один из самых популярных бросков в затруднительной ситуации. Бросаем 2d6+6.

Персонаж с Интеллектом 0 – это бормочущий, пускающий слюни идиот.

**Образование (ОБ)**

Параметр отвечающий скорее не за уровень полученного образования (базовая школа или университет), но за общее количество знаний, накопленное персонажем за его жизнь. Уровень образования 0 соответствует младенцу или персонажу с тяжелой формой амнезии. Кидаем 3d6+3. Для того, чтобы представлять какому уровню образования соответствует получившееся число, сверяемся с таблицей (Хранитель может модифицировать таблицу на свое усмотрение):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Образование | Обучался | Закончил |
| 6-7 | Начальная школа | Не закончил |
| 8 | Начальная школа | Закончил начальную школу |
| 9 | Средняя школа | Закончил среднюю школу |
| 10-11 | Старшая школа | Закончил старшую школу |
| 12-14 | Гимназия/ПТУ | Закончил Гимназию/ПТУ[[5]](#footnote-5) |
| 15 | Университет | Не закончил Университет |
| 16 | Университет | Получил звание бакалавра |
| 17-18 | Университет | Получил звание магистра |
| 18-21 | Ученая степень | Окончил аспирантуру/докторантуру |
| 22-23 | Ученое звание | Доцент/Профессор |

**Внешность (ВН)**

Этот параметр – мера симпатичности, красоты и навыков общения вашего персонажа. То, по чему составят встреченные им люди свое первое впечатление. Высокий уровень Внешности поможет быстрее расположить к себе людей и получить от них разлиную помощь. В тое же самое время персонаж с Внешностью 0 вполне возможно напугает самого Ктулху. Кидаем 3d6.

**Мана (МН)**

Мана определяет силу воли персонажа. Чем больше мана, тем лучше он сможет справиться с применением заклинаний. А так же способность персонажа противостоять магии Мифов и гипнотическому воздействию. Количество пунктов маны – это, так же и количество пунктов магии. От уровня маны зависти психическая стабильность персонажа (Рассудок) и его удачливость. Кидаем 3d6.

**Психическая стабильность (Рассудок)**

Психическая стабильность вычисляется по формуле (Мана)х5

Не смотря на то, что данная характеристика зависит от маны, она является центральной для игры в «Ктулху». Ее разбору посвящен отдельный раздел (см. ниже), где подробно расписано, как происходит отыгрыш изменений рассудка, какое максимальное количество рассудка может иметь Исследователь, как происходит утрата и восстановление рассудка.

Пока стоит упомянуть только, что количество очков Рассудка не может быть больше 99. А максимальное число очков Рассудка, которым обладает персонаж, вычисляется по формуле 99-(значение Мифов Ктулху).

**Идея**

Показатель, проверку которого Исследователь проходит, попав в затруднительную ситуацию, если ответ на этот вопрос не очевиден. При удачно прохождении проверки, Хранитель подкидывает персонажу Идею о том, что можно сделать дальше, либо как совместить вместе полученные Исследователем улики и знания. Идея вычисляется по формуле (Интеллект)х5

Пример броска Идеи:

Персонаж безуспешно пытается решить одну античную загадку, найденную им на каменной табличке. Он получает от Хранителя разрешение на бросок Идеи. Если ему удастся выбросить (процентным кубиком) меньше или столько же, сколько его значение Идеи, то он решит загадку.

**Удача**

Удача вычисляется по той же формуле, что и Рассудок – (Мана)х5 Бросок удачи применяется в тех случаях, когда персонажу должно повезти (или нет).

Пример броска Удачи:

Персонаж может провалиться в люк в подземелье. Если он удачлив, он может не провалиться, либо, провалившись, приземлится на ноги, почти не пострадав. Хранитель выполняет бросок против Удачи игрока (процентным кубиком). Значение удачи персонажа 70. Хранитель выбрасывает 72. Персонаж провалился в люк. Но, может быть, ему еще повезет и он не расшибется насмерть. Хранитель выбрасывает 70. Персонаж отделался легким испугом.

**Знания**

Значение вычисляется по формуле (Образование)х5. Бросок на Знания производится в ситуациях, когда у персонажа нет специального навыка, но, возможно, он мог бы помнить что-то по этому предмету из курса школы и/или университета.

Например, персонаж может не знать химии, но возможно он помнит, что лучше лить серную кислоту в воду, или наоборот… Бросок выполняет Хранитель и сообщает Исследователю некоторую информацию, которая может не соответствовать реальности в случае провала броска.

**Бонус повреждения**

Чем существо больше, тем больше урона оно наносит в рукопашной. Для того чтобы это отразить, игровая механика «Ктулху» использует «бонус повреждения», который зависит от суммы силы и размера (см. таблицу).

В ходе рукопашной схватки бонус повреждения добавляется к нанесенному персонажем урону. Добавление бонуса повреждения подчиняется следующим правилам:

- если персонаж кинул какой-либо предмет в противника и попал, то при вычислении повреждений добавляется половина бонуса повреждений. Отрицательные значения бонуса повреждений в этой ситуации не добавляются.

- бонус повреждения не добавляется при нанесении урона огнестрельным оружием, разумеется, если оно используется по прямому назначению, а не в качестве дубины.

- бонус повреждения не добавляется, если один персонаж кусает другого.

- у отдельных существ бонус повреждения может отличаться от закономерности описанной в таблице, в этом случае он приведен отдельно, при описании этого существа.

Таблица расчета бонуса повреждения:

|  |  |
| --- | --- |
| Сила + Размер | Бонус повреждения |
| 02 –12 | -1d6 |
| 13 –16 | -1d4 |
| 17–24 | 0 |
| 25–32 | +1d4 |
| 33–40 | +1d6 |
| 41–56 | +2d6 |
| 57–72 | +3d6 |
| 73–88 | +4d6 |
| 89–104 | +5d6 |
| 105–120 | +6d6 |
| 121–136 | +7d6 |
| 137–152 | +8d6 |
| 153–168 | +9d6 |
| 169–184 | +10d6 |
| Далее на каждые 16 единиц | добавляем 1d6 |

**Очки здоровья (ОЗ)**

Каждое существо может перенести определенное количество повреждений. Это зависит от того, насколько оно выносливое и от его размера. ОЗ – это сумма конституции и размера. Если очки здоровья персонажа падают до 2 или 1, то персонаж теряет сознание и не участвует в игре, пока ему не окажут помощь. Если очки здоровья падают до нуля и менее, то персонаж умрет, если не оказать ему помощь в течении следующего раунда (подробнее см. в описании навыков *Первая Помощь* и *Медицина*).

**Очки маги**

Число очков магии, которое персонаж максимально может иметь равно его количеству маны. Но если мана стабильный показатель, то очки магии расходуются при применении заклинаний и когда персонаж противостоит воздействию злых сил (колдовство, гипноз и т.д.). Потраченные пункты магии восстанавливаются самостоятельно со скоростью 1 пункт в час. Если очки магии падают до нуля, то персонаж полностью эмоционально истощен и падает без сил. Персонаж вновь сможет двигаться, когда восстановит хотя бы 1 пункт очков магии. Если количество очков магии падает ниже нуля, то персонаж дополнительно теряет очки здоровья.

**Уклонение, лазание и родной язык.**

Есть несколько навыков, которые зависят от характеристик персонажа. К таковым относится уклонение, которое равно ловкости умноженной на 2. Уклонение дает персонажу возможность избежать какого-либо повреждения (подробнее см. бой).

Лазание, навык, который персонаж использует, пытаясь забраться на стену, скалу, дерево и т.д. Он равен сила + ловкость.

Родной язык. Не смотря на то, что мы с рождения находимся в языковой среде, наш уровень владения родным языком и словарный запас может значительно отличаться в зависимости от местности где мы росли и нашего уровня образования. Поэтому в ситуациях, когда Хранитель сомневается, что персонаж правильно кого-то или что-то (книгу) понимает, либо может быть понят (особенно если игровая ситуация предполагает наличие диалектов в рамках одного языка), он может потребовать у персонажа пройти проверку родного языка. Навык родного языка равен образования умноженному на 5.

**Оживляем персонажа.**

Пока, то что у нас получается, выглядит как набор цифр на бумаге. Но ваш Исследователь, пусть он и обитает в вымышленном мире ужасов Лавкрафта, все-таки, человек. У него должно быть имя, возраст. Он прожил какую-то часть своей жизни и это его история. Возможно у него есть братья или сестры. Живы ли его родители? Имеет ли он друзей? Все это необходимые для вдумчивой игры вопросы, которые вам стоит обдумать вместе с Хранителем (чтобы личные истории всех задействованных исследователей могли органично вписаться в Историю).

**Мотив и внутренний конфликт**

Один из интересных способов «оживить» вашего персонажа, наделить его внутренним конфликтом. Если вы захотите это сделать, то вам следует выбрать для вашего персонажа два противоположных мотива, побуждения или цели, об исполнении которых персонаж мечтает и, ради исполнения которых, он готов умереть. Его личность мечется между этими двумя идеями, формируя внутренний конфликт. Внутренний конфликт поможет сделать игру для вас и других игроков интереснее. Вы можете придумать внутренний конфликт вашего персонажа самостоятельно, а можете выбрать из предложенных ниже.

Примеры внутренних конфликтов (если вам лень выбирать – киньте процентный кубик):

01-06 Жажда приключений/Тоска по родине

07-13 Прожигание жизни/Работа

14-20 Милосердие/Алчность

21-27 Стремление к справедливости/Необходимость действовать в рамках закона

28-34 Богобоязненность/Желание согрешить

35-41 Алчность/Дружба

42-47 Стремление быть индивидуальностью/Желание всегда получать одобрение общества

48-54 Карьера/Семья

55-60 Желание совершенства/Необходимость быть человеком

61-67 Любовь/Вина

68-74 Долг/Тревога

75-81 Тщеславие/Совесть

82-88 Пацифизм/Патриотизм

89-94 Половое влечение/Преданность своему мужу/жене

95-00 Жажда развлечений/Ответственность

**Профессия и навыки**

Каждый персонаж должен иметь профессию, которой он зарабатывает на жизнь. От профессии зависит количество денег, которыми исследователь будет располагать, навыки (8 штук), которыми он профессионально владеет. Профессия так же наделяет персонажа определенными особенностями. Краткий список профессий мы приведем ниже.

После того как профессия выбрана, необходимо приступить к распределению очков навыков, которым персонаж обучился за свою жизнь. У персонажа есть профессиональные навыки, связанные с его профессией, на них выделяется количество очков равное образование умножить на 20. И есть непрофессиональные навыки, которые он получил в ходе своей жизни, на них выделяется количество очков равное интеллект умножить на 10.

При распределении навыков необходимо следовать двум правилам: во-первых, ни один навык не может превышать 99%, во-вторых, распределяемые очки добавляются к базовому уровню навыка. Например: базовый уровень умения «Пользование библиотекой» 25%, мы распределяем на него 25 очков и получаем итоговый навык 50%.

В начале игры (первой игровой сессии с данным персонажем, в длительной компании все может поменяться) уровень навыка «Мифы Ктулху» у всех персонажей должен быть равен нулю.

**Уровни достатка**

Люмпены. Безработные либо рабочие без регулярной работы. Заработок крайне низкий: 0-250$ в год.

Нижние рабочие слои. Низкоквалифицированные работники, получающие 250-500$ в год.

Верхние рабочие слои. Среднеквалифицированные работники с доходом 500-1500$

Нижний средний класс.1500-2500$

Средний класс. Буржуа с доходом 2500-6000$

Верхний средний класс. Буржуа и беднеющая аристократия с доходом 6000-25000$

Высшее общество. Аристократия и буржуазия с доходом 25000-75000$ в год.

Богачи. Люди, которые могут себе позволить все. Получают 75000$ и более в год.

**Список профессий:**

Здесь приведен краткий список профессий, который вы сможете легко дополнить по аналогии.

Продавец антиквариата – Кредит доверия, Использование библиотеки, Бухгалтерский учет, Вождение (авто), Умение торговаться, Ориентация, Допрос, Убеждение.

Врач – Кредит доверия, Использование библиотеки, Бухгалтерский учет, Биология, Первая помощь, Медицина, Иностранные языки (Латынь), Родной язык, Фармакология, Психоанализ, Психология, Убеждение.

Первооткрыватель – Уклонение, Первая помощь, Фотография, Иностранный язык (по выбору), История, Винтовки, Лазание, Естествознание, Плавание, Прыжки, а так же возможно Археология, Антропология или другой научная специальность.

Гангстер – Вождение (авто), Пистолеты, Удар кулаком, Умение торговаться, Удар ногой, Удар головой, Пистолет-пулемет, Нож, Психология, Борьба, Дробовик, Маскировка (создание засад и укрытий), Убеждение.

Католический священник – Кредит доверия, Использование библиотеки, Бухгалтерский учет, Умение торговаться, Иностранные языки (Древнегреческий, Иудейский, Латынь), Родной язык, Оккультизм, Психология, Допрос, Убеждение.

Художник/Скульптор – Использование библиотеки, Умение торговаться, Фотография, История, Ремесло, Искусство, Психология, Допрос.

Парапсихолог – Антропология, Использование библиотеки, Ремонт электрики, Фотография, Ремонт механики, Оккультизм.

Комиссар полиции – Кредит доверия, Вождение (авто), Пистолеты, Умение торговаться, Юриспруденция, Слух, Психология, Поиск следов, Допрос, Убеждение, Увидеть скрытое.

Частный детектив – Использование библиотеки, Бухгалтерский учет, Вождение (авто), Пистолеты, Удар кулаком, Фотография, Удар ногой, Юриспруденция, Лазание, Удар головой, Психология, Борьба, Подкрадывание, Вскрытие замков, Поиск следов, Допрос, Убеждение, Поиск скрытого, Переодевание.

Профессор – Кредит доверия, Использование библиотеки, Иностранные языки (по выбору), Убеждение и еще три навыка из представленных: Антропология, Археология, Астрономия, Биология, Химия, Юриспруденция, История, Медицина, Естествознание, Физика.

Репортер – Умение торговаться, Слух, Лазание, Родной язык, Психология, Подкрадывание, Прыжки, Маскировка (создание засад и укрытий), Допрос, Убеждение, Прятаться, Увидеть скрытое, Переодевание.

Вор карманник – Слух, Подкрадывание, Маскировка (создание укрытий и засад), Допрос, Прятаться, Поиск скрытого, Переодевание.

**Правила и навыки.**

**Движение.**

Дальность движения для различна для разных существ. В части описывающей существ и животных мы приведем дальность движения для каждого существа в виде цифры. Для человека это восемь единиц – максимальная скорость с которой он может двигаться.

Эти единицы являются относительными, служат только для примерной ориентировки в скорости передвижения существ и персонажей, т.е. подлежат субъективной интерпретации Хранителем в зависимости от ситуации. Персонаж с Движением 10 будет преодолевать расстояние быстрее, чем персонаж сдвижением 8. Например, за исследователем гонится по джунглям тигр со скоростью 10, догонит он исследователя или нет – отдается на откуп Хранителю. Но Хранитель обязан отразить, что тигр быстрее человека.

**Действия.**

Действия делятся на три типа:

1. Автоматическое действие. Ситуация, когда персонаж в любом случае выполнит задуманное (по желанию Хранителя на это может уйти много времени).
2. Испытание способности. Например, Джек хочет найти в библиотеке книгу про выращивание бобовых. Его навык «Использование библиотеки» равен 50%. Значит, чтобы отыскать книгу ему понадобится выкинуть 50 и менее на процентном кубике.
3. Испытание способности, которое происходит против сопротивления. Например, исследователи оказались в охваченном огнем доме, единственный выход – дверь. Но она заперта. Времени на раздумья нет, и один из исследователей пытается выбить ее. Хранитель говорит, что сила, которую необходимо приложить, чтобы выбить дверь – 8. Сила исследователя 6. Хранитель сверяется с таблицей сопротивления и говорит, что исследователь должен выбросить 40% или менее.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| АКТИВНЫЙ ПАРАМЕТР | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| П  А  С  С  И  В  Н  Ы  Й  П  А  Р  А  М  Е  Т  Р | 1 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | Автоматический успех | | | | | | - |
| 3 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - |
| 5 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - |
| 6 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - |
| 7 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 60 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - |
| 8 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - |
| 9 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - |
| 10 | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| 11 | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 25 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 12 | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| 13 | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 14 | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| 15 | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 16 | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| 17 | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| 18 | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 19 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |
| 20 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 |
| 21 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 |
| 22 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 |
| 23 | - | Автоматическая неудача | | | | | | | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 |
| 24 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 |
| 25 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 |
| 26 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 |
| 27 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 |
| 28 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 |
| 29 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 30 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |  | - | - | - |
| 31 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Как пользоваться таблицей сопротивления. В таблице имеется *активный* и *пассивный* параметры. Навык (параметр) исследователя – это активный параметр. То, против чего он действует – пассивный параметр. На пересечении данных параметров находим цифру, менее или равно которой исследователь должен кинуть, чтобы получить успех.

Кроме таблицы вы можете использовать формулу. Значение броска=50%+(активный параметр)х5-(пассивный параметр)х5. Если пересчитать приведенный выше пример, то получится: 50%+6х5-8х5=40%

**Опыт.**

В ходе приключений исследователи, применяя навыки, получают опыт. Каждое умение, которое было использовано за время приключения, отмечается «галочкой». По окончании приключения или какой-либо его части (на усмотрение Хранителя) игрок бросает 1d100 за каждый навык отмеченный «галочкой». Если выпавший результат меньше или равен текущему значению навыка, то навык остается без изменений, если результат больше, чем текущее значение навыка, то игрок бросает 1d10 и прибавляет результат к текущему значению навыка. Данное правило не касается только навыка «Мифы Ктулху». Улучшить его можно только внутри игровой сессии в специально оговоренных Хранителем ситуациях (увидев какую-либо Сущность, прочитав книгу, узнав о тайных культах и т.д.).

Например, Джек за время сессии несколько раз стрелял и один раз искал книги в библиотеке. Его навык Стрельбы 25%, а Использования Библиотеки 50%. По окончании приключения он выкидывает 70% для стрельбы, кидает 1d10, получает 7. В следующий раз он будет играть с навыком стрельбы 32%. Для Использования Библиотеки он выкидывает 49%. Ему не удалось узнать ничего нового о поиске книг за время приключения.

**Раны.**

Во время игры персонаж может получать раны, которые отнимают его очки здоровья. Кроме того, раны влияют на уровень сознания персонажа и могут привести к смерти. Правила описывают это следующим образом:

Во-первых, если персонаж теряет половину здоровья, то он выполняет бросок против (Конституция)х5. В случае провала персонаж теряет сознание.

Во-вторых, персонаж теряет сознание, если его очки здоровья опускаются до 2-х и ниже.

В-третьих, персонаж умирает, если очки его здоровья 0 и ниже в двух следующих друг за другом раундах.

Персонаж, которого атаковали, когда он был без сознания, либо получивший удар током или какое-либо другое повреждение, продолжает оставаться без сознания еще 1d6 раундов.

**Отдельные виды повреждений:**

*Утопление и удушение.*

Персонаж, оказавшийся без воздуха, в первый раунд проходит проверку Конституция(КО)х10, на следующий (КО)х9 и т.д. до (КО)х1. Когда персонаж проваливает проверку он получает повреждение 1d6 каждый раунд, пока не умрет или не выберется из затруднительной ситуации. Возможно Хранитель решит, что исследователь был не готов к тому чтобы остаться без воздуха (вырвавшееся из проруби щупальце утянуло Джека под лед), тогда проверки могут начаться, например, с (КО)х6.

*Взрывы.*

Повреждение от взрыва зависит от двух вещей – насколько близко персонаж находится от эпицентра взрыва и имеет ли он какую-либо защиту. Например, шашка динамита наносит повреждение 5d6 в радиусе 2 метра. Это значит, что если персонаж находится на расстоянии менее, чем 2 метра от эпицентра взрыва, то он получит повреждение равно 5d6. С увеличением расстояния на число кратное минимальному радиусу, сила повреждения уменьшается на 1d6. Таким образом, если персонаж будет находится на расстоянии от 2,01 метра до 4 метров от эпицентра взрыва, то он получит повреждение 4d6. Еще один пример. Взрыв фугасно-осколочного снаряда, выпущенного танком Абрамс наносит 15d6 в радиусе четырех метров. На расстоянии от 4,01 до 8 метров урон будет 14d6, на расстоянии от 8,01 до 12 метров 13d6. И так далее.

*Падения.*

При падении персонаж получает повреждение 1d6 за каждые три метра высоты. За исключением тех случаев, когда персонаж сам собирался прыгнуть и ему это удалось (он удачно использовал свою способность), ну и ему просто могло повезти. Тогда полученный урон сокращается на 1d6.

*Химические ожоги.*

Повреждения, которые персонаж получает при контакте с кислотой или щелочью. Механикой правил предполагается, что достаточно большая поверхность тела персонажа проконтактировала с химическиактивным веществом. Например, исследователь засунул в руку в банку с соляной кислотой.

Слабые кислоты и щелочи наносят повреждения 1d3-1 очков здоровья за раунд.

Сильные кислоты и щелочи наносят повреждение 1d4 за раунд

Очень сильные кислоты и щелочи нанося повреждение 1d6 за раунд

*Пожары и ожоги от пламени.*

Игра с огнем предоставляет Хранителю большой спектр возможностей для импровизации. Например, на исследователя нападает пироманьяк с паяльной лампой. От паяльной лампы исследователь сразу получает урон 1d6 и проходит проверку Удачи. В случае провала его одежда загорается. Теперь он будет получать 1d6 повреждения, пока не затушит пламя, но ему еще надо пройти проверку Рассудка. Загоревшаяся на теле одежда – это явно травматическая ситуация.

В объятом огнем помещении так же скапливается дым. Хватит ли исследователям воздуха? Пусть это решит бросок Удачи или злая воля Хранителя.

Повреждения от огня могут варьировать на ваше усмотрения в зависимости от силы пожара.

*Отравления.*

Каждый яд в игре имеет потенциал опасности. Чем выше потенциал, тем опаснее яд. В случае попадания яда в организм персонажа, он должен пройти проверку сопротивления: Конституция исследователя против потенциала опасности яда. В случае провала у исследователя развиваются признаки отравления. Эффекты отравления (повреждение, смерть и т.д.) оставляются на усмотрение Хранителя, который должен помнить, что эффект яда чаще всего является дозозависимым, т.е. чем больше яда получит персонаж, тем ниже его шансы на выживание. Кроме того, яды могут иметь некоторые интересные особенности. Например, яд курары вызывает смерть, потому что у персонажа останавливается дыхание. Если кто-нибудь будет делать ему искусственное дыхание, пока не закончится действие яда, то персонаж отделается испугом, не получив повреждения.

Примеры ядов:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Яд | Время действия | Потенциал опасности | Симптомы отравления |
| Аматоксин |  | 15 | Резкая боль в желудке, рвота, желтуха |
| Мышьяк |  | 16 | Жгучие боли в животе, рвота, понос |
| Белладонна |  | 16 | Сердцебиения, расстройство зрения, подергивания мышц. |
| Хлоргидрат |  | 17 | Потеря сознания на один час. Каждая последующая доза продляет время действия на один час и дает, увеличивающийся с каждой новой дозой, 10% шанс остановки дыхания. |
| Хлороформ |  | 15 | Потеря сознания, неэффективное дыхание |
| Яд гремучей змеи |  | 10 | Рвота, судороги, все видится в желтом цвете |
| Яд кобры |  | 16 | Конвульсии, остановка дыхания |
| Рогипнол |  | 18 | Потеря обоняния и тактильной чувствительности, потеря сознания на 4-8 часов. |
| Снотворное (таблетки) |  | 6 | Нормальный сон, каждая последующая доза дает 5% к шансу остановки дыхания. |
| Яд черной вдовы |  | 7 | Озноб, потливость, тошнота |
| Яд скорпиона |  | 9 | Сильная боль, слабость, кровотечение. |
| Стрихнин |  | 20 | Сильные судороги, удушье |
| Цианид |  | 20 | Головокружение, мышечные подергивания, обморок. |
| Яд кураре |  | 25 | Паралич мускулатуры, остановка дыхания |

**Лечение. Первая помощь и Медицина.**

Успешное применения навыков Первая Помощь или Медицина восстанавливают 1d3 пунктов здоровья персонажа, пострадавшего в бою или получившего какую-либо другую травму. В дальнейшем персонаж может поправляться самостоятельно или получать лечение. Если персонаж и его окружение не владеют навыком Медицина и он не может обратиться в лечебное учреждение, то персонаж восстанавливает 1d3 пункта здоровья в неделю. Применение Медицины или пребывание в специализированном учреждении восстанавливает 2d3 пунктов здоровья каждую неделю. Восстановление пунктов здоровья происходит в конце каждой недели. Персонаж, получивший Первую Помощь в момент травмы, с помощью навыка медицины может восстановить в первую неделю 3d3 очков здоровья.

В ходе лечения количество очков здоровья не может превысить сумму Конституции и Размера.

**Бой.**

*Раунд.*

Бой состоит из раундов. Во время раунда все задействованные персонажи совершают действия. Раунд заканчивается, как только все действия всех задействованных персонажей завершены.

*Ловкость и очередность хода.*

Очевидно, что в бою очень важно, кто первый совершит удачное нападение. Очередность ходов во время раунда определяется ловкостью персонажей. Самый ловкий персонаж (или существо) ходит первым. Если показатели ловкости персонажей равны, то первым ходит тот, кто выкинет меньше на 1d100. Очередность хода от раунда к раунду может меняться – персонажи могут терять сознание и пропускать ход по иным причинам.

Оружие, огнестрельное или холодное, должно быть подготовлено перед боем. Персонаж должен держать его в руках. Огнестрельное оружие должно быть взведено и заряжено.

*Неожиданность.*

Если атака произошла неожиданно, то ловкость атакующего для первого раунда умножьте на 2. Жертва не атакует в первом раунде, но может парировать и уклоняться.

*Количество действий за раунд.*

В каждом раунде персонаж может совершить одну атаку, одно парирование (подробнее о парировании см. ниже) и одно уклонение. Передвижение во время боя опционально и регулируется Хранителем.

*Навыки, используемы в бою.*

В бою персонаж может пользоваться естественным оружием. Это навыки Удар рукой (50%), Удар головой (10%), Удар ногой (25%) и Захват (25%).

Каждый вид холодного оружия имеет свой навык. Условно их можно было бы разделить на короткое (ножи, стилеты, кортики и т.д.) холодное оружие, длинное (сабли, рапиры, мечи и т.д., в том числе и тупое оружие – палки, стеки, дубины) и очень длинное (копья, пики и т.д.).

Для огнестрельного оружия имеется пять навыков, по которым распределяются все виды вооружения: Пистолет (15%), Пистолет-пулемет (15%), Винтовка (25%), Дробовик (30%) и Пулемет (15%).

Остальные типы вооружения, не вписывающиеся в данную структуру прописываются отдельно, базовый шанс определяет Хранитель.

Если персонаж хочет метнуть какой-либо предмет во врага, то пользуется Метанием (25%).

*Холодное оружие.*

Палки, камни, ножи, сабли, рапиры и т.д. Не всеми видами холодного оружия можно парировать (камни) и не все виды оружия имеют критическое повреждение (ножи).

*Парирование*

Парирование применяется только против рукопашных атак или атак холодным оружием. Пулю нельзя отбить. Навык парирования равен навыку оружия, которым производится парирование. Парирование - это защита, оно не наносит повреждений.

Парирование применяется против одного противника за раунд. Оглушенный или находящийся без сознания не может парировать. Если атака противника не удалась, то парировать нет смысла.

Предмет, которым производится парирование, поглощает все повреждение. Если урон больше, чем количество очков здоровья объекта, то он ломается, а оставшееся повреждение распределяется на его владельца. Например: Маленький Джо парирует своим маленьким ножом удар топора, который наносит Толстяк Бил. Урон от топора 10, очки здоровья маленького ножа 9. Нож ломается, а Маленький Джо теряет 1 очко здоровья.

- Рукопашные атаки парируются рукопашными.

- Атаки можно парировать любым оружием. В том числе и винтовками. Если у защищающегося нет оружия, то он не может парировать атаку и не получить повреждение. Но если оружие нападающего достаточно длинное, а исследователь достаточно ловок, то он может Захватить оружие нападающего.

- Шпагами, рапирами, саблями и другим холодным оружием можно парировать и нападать в один раунд боя. Можно парировать и нападать винтовкой, если вы используете ее как дубину.

- Парировать можно винтовкам, дробовиками, длинными автоматами, но тогда в этот ход нельзя из них стрелять. Огнестрельное оружие не ломается, если урон превышает его очки здоровья, но оно больше не может стрелять.

- Два успешных броска Захвата могут парировать атаку и обезоружить противника. Первый нужен чтобы войти в контакт с оружием и не получить повреждение, второй, чтобы выхватить оружие у нападающего. Для того, чтобы вырвать оружие, персонаж должен дополнительно пройти проверку силы по таблице сопротивления.

- Персонаж может использовать парирование и уклонение в один раунд.

*Критическое повреждение*

Критическими могут быть повреждения, нанесенные колющим или огнестрельным оружием.

Если при проверке навыка (d100) выпадает пятая часть или меньше от значения навыка исследователя, то повреждение будет критическим. Например: У Маленького Джо навык Нож 50%, если он выкинет 10 или меньше на d100, то ему удастся не только пырнуть Толстяка Била в живот, но и повредить ему печень.

- Критическое ранение наносит в 2 раза больше урона. Например: пуля калибра 22 наносит 1d6 повреждения, если ранение проникающее, то она нанесет урон 2d6

- Некоторые существа Мифов нечувствительны к критическим атакам. В киселе, из которого состоит шоггот, вряд ли есть печень, почки или легкие.

- Если критическое повреждение нанесено холодным оружием, то оно застревает в теле врага. На следующий ход его придется вытащить, пройдя проверку навыка. При вытаскивании урон не наносится.

*Оглушающие атаки*

Этот вид атаки используется, чтобы вывести жертву из строя, а не нанести ей повреждение. Игрок должен заявить о ней перед началом раунда. Оглушение может быть нанесено кулаком, ногой, с помощью захвата, ударом головы, палкой и любым другим тупым предметом.

Вначале выполняется бросок на попадание, затем результат бросок по таблице сопротивления между силой персонажа и конституцией жертвы. Если соревнование прошло успешно, то жертва оглушается на несколько минут и получает половинное повреждение. Если бросок по Таблице Сопротивления провален, то жертва в сознании, но получает полный урон.

- Оглушающую атаку можно применять только против людей (и животных). У Мифических существ иммунитет.

- На усмотрение Хранителя оглушающую атаку можно применять против Глубоководных, Людей-змей, упырей и других человекоподобных существ.

Успешный бросок первой помощи сразу вернет жертву в сознание.

*Огнестрельное оружие.*

Пистолеты, автоматы, дробовики, ружья – все из чего можно стрелять.

*Полумрак, темнота, невидимость*

Трудно что-то заметить или попасть во что-либо при плохой освещенности. В полумраке (нет других источников кроме полной Луны) Хранитель снижает навык исследователь вполовину. В темноте до 1%. При этом некоторые действия (чтение) в темноте невозможны. В остальных случаях Хранитель распределяет штрафы к навыкам на свое усмотрение.

*Цель за препятствием*

Цели, которые скрыты препятствием, трудно обнаружить, и по ним трудно попасть. На навык попадания накладывается штраф на усмотрение Хранителя.

*Стрельба на вскидку*

Персонаж может вести неприцельный огонь. Если он стреляет из одного оружия, то у него есть две атаки с 1/5 вероятности попасть. Если стреляет из двух рук, то он так же получает 2 атаки с той же вероятностью. Пример: Толстый Бил выхватывает из-под стойки 2 дробовика и стреляет в Маленького Джо. Навык дробовика у Била 50%, чтобы попасть ему понадобится выкинуть 10 и меньше[[6]](#footnote-6).

*Прицельный выстрел*

Это правило относится только к винтовкам. Стрелок может потратить один раунд на прицеливание, после этого его расстояние для стрельбы в упор и базовая дальность оружия увеличивается в 2 раза.

*Два огнестрельных оружия*

Персонаж может выстрелить из двух пистолетов за раунд, но его выстрелы будут неприцельными. Следует помнить, что некоторое оружие требует двух рук для стрельбы.

*Большие цели*

В большую мишень проще попасть. Для монстров с Размером 30 и выше увеличивайте навык атакующего на 5% за каждые 10 очков больше Размера 30.

*Стрельба на дальние дистанции*

При стрельбе на расстояние превышающее 2 базовых дистанции оружия навык уменьшается вдвое. Если расстояние превышает 3 базовых дистанции – навык уменьшается в 4 раза.

*Стрельба в упор*

Стрельбой в упор считается стрельба на расстоянии не превышающим Ловкость стрелка в футах. В этом случае навык увеличивается на ½. Урон не изменяется. Пример: Маленький Джо (Ловкость 12) стреляет в Толстяка Била с расстояния в 10 футов, его навык владения револьвером 50%. Но так как это стрельба в упор, то он делает бросок против 75%.

*Осечки, заклинивания оружия*

Если при проверке владения оружием игрок выбрасывает число большее или равное числу осечки оружия («осечка» в таблице оружия), то оружие не стреляет.

- Если это револьвер, винтовка со скользящим затвором, двустволка, то проблемой является осечка.

- Если оружие автоматическое, полуавтоматическое, помповое или с системой боевого взвода, то его заклинило.

Заклинивание длится 1d6 раундов боя и требует удачного броска на Починку Механизмов, Исправление Заклинивания Оружия или Обращения с Оружием. Персонаж может пытаться починить оружие бесконечно на каждом раунде, если не сломает его окончательно, выкинув 96 и более на 1d100.

*Телескопический и лазерный прицелы*

Для винтовок с телескопическим прицелом в 2 раза увеличьте базовую дистанцию. Если стрелок использует прицеливание, то базовая дистанция увеличивается в 4 раза. Лазерный прицел увеличивает базовую дистанцию в 4 раза без предварительного прицеливания.

*Глушитель*

Глушитель используется для заглушения звука выстрела. Глушитель нельзя использовать на дробовиках и пулеметах. Он изнашивается после d100+10 выстрелов. Глушители незаконны в 1920-х и сейчас, в 1890-х запрещены в зависимости от территории.

*Револьверный заряд*

Когда револьверы были обычным дело, то с целью повышения безопасности было принято держать под бойком пустой патронник. Однако пистолем вполне может оказаться заряженным и шестью патронами. Бросок Удачи поможет разрешить этот спор.

*Перезарядка*

Необходим один раунд боя, чтобы зарядить 2 патрона в револьвер, ружье или дробовик. Один раунд, чтобы поменять обойму. 2 раунда, чтобы поменять пулеметную ленту.

За один раунд можно зарядить 1 патрон и выстрелить, но Ловкость персонажа на этот раунд будет уменьшена в половину и выстрел будет на вскидку.

*Дробовики.*

Как правило дробовики бывают трех типов: двуствольные, помповые и полуавтоматические. В 1890-х дробовики двуствольные, в наши дни большинство оружия помповое и полуавтоматическое.

Есть три варианта стрельбы из двустволки. Из двух стволов одновременно в одну цель. Из одного ствола, а потом из другого, как при стрельбе на вскидку, в течении одного раунда. И по одному обычному выстрелу в раунд. После двух выстрелов вам придется перезарядиться.

*Автоматическое оружие.*

Полностью автоматические оружие, как автомат Томпсона, стреляет очередями. В характеристике оружие сказано, сколько выстрелов автомат выпускает за раунд. Каждый выстрел понимает шанс попадания на 5%, но не более 20%. Если бросок на попадание удачный, то киньте кубик, равный количеству выстрелов в очереди (если восемь, то 1d8 и т.п.) – это количество пуль попавших в цель. Если бросок на попадание был с критическим успехом, то только первая пуля получает критическое повреждение.

- Если у вас есть несколько целей, находящихся на расстоянии друг от друга (но в пределах угла поражения – определяется Хранителем), то вероятность попадания не увеличивается, а выстрелы распределяются между целями.

- Цели могут быть скучены. Группа людей в узком коридоре и т.п. Вероятность попадания увеличивается на 20% независимо от количества выстрелов.

*Броня*

Броня снижает урон от успешного попадания.

Существа имеют броню, перечисленную в их статистике (толстая шкура, множество мышц, внеземное тело). Броня исследователей может быть самой разнообразное – все что сможет остановить пулю или уменьшить повреждение.

Броня не разрушается от проникающего попадания. Дырка от пули или ножа слишком мала, чтобы в нее могли попасть еще раз.

В характеристике брони написано, на сколько она снижает урон.

Краткий список брони:

Броня/Снижение урона

Тяжелая кожаная куртка...............................1 ОЗ.

Каска первой мировой войны.....................................2 ОЗ

3 см твердого дерева .........................................3 ОЗ

Слоновья кожа.....................................4 ОЗ

Современная каска ................................5 ОЗ

Тяжелый кевларовый жилет.................................8 ОЗ

20 сантиметров бетона ......................................9 ОЗ

Военный бронежилет ..............................12 ОЗ

3 сантиметровое пуленепробиваемое стекло .............................15 ОЗ

5 сантиметровая стальная плита ....................................19 ОЗ

Большой мешок с песком ..................................20 ОЗ

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Оружие | Базовый шанс | Повреждение | Минимальная дистанция | Атак за раунд | Емкость обоймы | Прочность | Осечка |
| **Холодное оружие** |  |  |  |  |  |  |  |
| Рапира | 20 | 1d6+ БкП | Ближняя | 1 | - | 10 | - |
| Меч | 10 | 1d8+1+ БкП | Ближняя | 1 | - | 20 | - |
| Маленький нож | 25 | 1d4+ БкП | Ближняя | 1 | - | 9 | - |
| Боевой нож | 25 | 1d4+2+ БкП | Ближняя | 1 | - | 15 | - |
| Кистень \* | 40 | 1d4+ БкП | Ближняя | 1 | - | 4 | - |
| Большая дубинка \* | 25 | 1d8+ БкП | Ближняя | 1 | - | 20 | - |
| Камень, при броске \* | Бросок | 1d4+1/2 БкП | Бросок | 1 | - | - | - |
| **Пистолеты** |  |  |  |  |  |  |  |
| .22-й автоматический | 20 | 1d6 | 10 м | 3 | 6 | 6 | 99 |
| .25-й однозарядный Дерринджер | 20 | 1d6 | 3 м | 1 | 1 | 5 | 00 |
| .32-й револьвер | 20 | 1d8 | 15 м | 3 | 6 | 10 | 00 |
| **Винтовки** |  |  |  |  |  |  |  |
| .22 калибра | 25 | 1d6+2 | 30 м | 1 | 6 | 9 | 99 |
| .30 калибра | 25 | 2d6 | 50 м | 1 | 6 | 8 | 98 |
| **Дробовики** |  |  |  |  |  |  |  |
| Двустволка калибра 10 | 30 | 4d6+2/2d6+1/1d6 | 10/20/50 м | 1 или 2 | 2 | 12 | 00 |
| Двустволка калибра 12 | 30 | 4d6/2d6/1d6 | 10/20/50 м | 1 или 2 | 2 | 12 | 00 |
| **Пулеметы** |  |  |  |  |  |  |  |
| Браунинг М1917 | 15 | 2d6+4 | 150 м | 15 | 250 | 15 | 98 |

\* - помечено оружие, которое не может наносить критическое повреждение.

+ БкП – прибавка бонуса повреждения.

**Описание навыков**

Все навыки имеют базовый шанс, на уровне которого данным навыком может пользоваться любой человек. В зависимости от эпохи виды навыков несколько видоизменяются. Если ваши исследователи будут путешествовать во времени, то стоит учесть, что персонаж, который владеет Физикой 90% в 1890 году, будет знаком с современной Физикой не более чем на 60%.

Рекомендуется, чтобы навыки исследователей не сильно превышали 50%. Все превышения стоит обсудить с Хранителем.

*Проверка навыков*

Когда исследователь должен применить навык, он бросает процентный кубик. Значение менее или равное его уровню навыка означает успех. Для того, чтобы несколько разнообразить игру вы можете дополнительно считать, что бросок на 1/5 текущего навыка исследователя это всегда критический успех (как в случае с критическим попаданием в бою), а 98 и более – это критический провал (при стрельбе это реализовано через заклинивание оружия). Хранитель, разумеется, должен предварительно рассмотреть эти варианты при создании приключения. Например – маленький Джо решает не мучится со вскрытием замка и пытается выломать дверь ногой. По таблице сопротивления он должен выкинуть 50%. Джо бросает и выкидывает 100%. Он ударяет ногой в дверь, дверь остается на месте, но нога теперь сильно болит. Джо получает 1d4-1 повреждений, а его нога возможно сломана.

Кредит доверия (15%)

Эта способность характеризуется тем, что персонаж способен создавать вокруг себя доверительную обстановку и выглядеть не нуждающимся в средствах. Она характеризует его шансы взять кредит в банке или у ростовщика. Обменять фальшивую или выведенную из обращения купюру, провернуть любую другую финансовую аферу, связанную с межличностным общением.

В средневековом обществе данный навык описывает социальный статус персонажа. Поэтому данный параметр может меняться в зависимости от обстоятельств (персонаж стал главной фигурой какого-либо скандала, разорился и т.д.).

Антропология (01%)

Этот навык позволяет персонажу делать заключение о поведении, образе жизни и, возможно, происхождении других персонажей.

Археология (01%)

Персонаж может определить к какому времени и какой культуре относится определенный артефакт, а так же распознать подделку.

Астрономия (01%)

Умение понимать взаиморасположение небесных тел и механику их поведения. В определенных ситуациях может дать +10% к Ориентации на местности, если на ночном небе хорошо видны звезды.

Уклонение (Ловкость x2%)

Используется в бою. Ловкий персонаж так же возможно сможет уклониться от падающих на него камней и прочих предметов.

Использование библиотеки (25%)

Способность быстро и качественно находить в библиотеке необходимую информацию. Проверку данного навыки, на наш взгляд, должен проводить Хранитель, чтобы для Исследователя осталось загадкой – он не нашел данную книгу или ее в библиотеке не было.

Биология (01%)

Умение разбираться в растениях и животных. В случаях укуса ядовитых змей или отравления ядовитыми растениями может помочь установить тип яда. Если яд установлен, то это дает прибавку +20% к Первой Помощи и Медицине при лечении.

Бухгалтерский учет (10%)

Позволяет найти определенный зацепки в бухгалтерских бумагах и сделать заключение о финансовых возможностях других персонажей.

Химия (01%)

Позволяет анализировать состав материалов, а так же создавать, при определенных обстоятельствах, различны вещества (взрывчатку, лекарство и т.д.)

Использование компьютера (01%)

Навык для Cthulhu Now. Если действие происходит после 2000-х, то базовый шанс вполне может быть повышен, так же следует ориентироваться на возраст персонажа.

Мифы Ктулху (00%)

Этот навык отличается от других навыков. Ни один персонаж в начале игры не может иметь этот навык более 00% (если только вы не продолжаете компанию). Навык не отмечается галочкой при использовании в процессе игры и не повышается после игровой сессии, как другие навыки.

- Этот навык повышается, если исследователь теряет часть рассудка, столкнувшись с существами Мифов.

- Показатель увеличивается под действием обстоятельств, когда исследователь может наблюдать побеждающую его истинную природу Вселенной, и это сводит его с ума.

- Навык увеличивается, когда персонаж читает запретные книги и издания.

- Навык растет, когда исследователь участвует в церемониях или использует практики связанные с Мифами, а так же в других случаях, которые покажутся Хранителю уместными.

Пара пунктов этого навыка может оказаться очень полезной. Но стоит учитывать, что Мифы Ктулху ограничивают максимальный запас пунктов Рассудка. Максимальное количество рассудка всегда равно 99-Мифы Ктулху. Чем больше навык Мифов, тем ближе становится персонаж к безумию.

Когда персонаж сталкивается с существом из Мифов, либо находит его следы, он должен сделать бросок Мифов, в случае удачи Хранитель расскажет к какому виду существ относится данная тварь либо какими свойствами она обладает. Кроме того, удачный бросок иногда может указать на связь происходящих в игре событий с Мифами, определить характер ритуала, который исследователи видели, помочь найти источник информации.

Ремонт электрооборудования (10%)

Генераторы, розетки, проводка в здании и т.д. С помощью этого навыка персонаж может их починить. Хранитель в праве накладывать штрафы в зависимости от поставленной задачи и наличия у персонажа специального оборудования.

Электроника (01%)

Навык для Cthulhu Now. Персонаж понимает принципы работы прибора и может его (при наличии деталей и оборудования) починить.

Первая помощь (30%)

Смотри выше.

Вождение (20%)

Умение управлять автомобилем и мотоциклом.

Умение торговаться (05%)

Позволяет снизить цену покупаемого товара и повысить продаваемого, это же касается различных услуг. Разумеется, только в тех ситуациях, когда торг уместен.

Фотография (10%)

Умение фотографировать, проявлять пленку и делать снимки.

Иностранные языки (01%)

Каждый иностранный язык имеет свой уровень навыка. Персонаж, теоретически, может владеть неограниченным количеством языков.

Геология (01%)

Поможет определить примерный возраст породы, регион и глубину залегания. Пробы почвы иногда могут сказать очень многое для опытного криминалиста.

История (20%)

Персонаж может вспомнить некоторые неочевидные особенности истории данной страны, региона или города, которые могут оказаться важными, особенно в сочетании с навыками Археологии и Антропологии.

Юриспруденция (05%)

Персонаж может знать особенности местных законов, припомнить случаи правоприменения и знать, как правильно составить прошения, либо интерпретировать юридическую ситуацию в данном случае.

Ремесло (05%)

Способность персонажа сконструировать и сделать какой-либо функционирующий аппарат. Например, изготовить лук в джунглях и т.д.

Слух (25%)

Умение персонажа в определенных ситуация услышать что-то подозрительное.

Боевые искусства (01%)

Удачный бросок боевых искусств после применения удара головой, рукой, ногой или захвата удваивает полученные противником повреждения. Бонус повреждения не удваивается. Если персонаж применяет парирование, то он может дополнительно с помощью боевых искусств парировать 2d3 урона.

Борьба (25%)

Этот навык представляет собой специальные приемы борьбы, которые используются, чтобы победить противника. Навык используется только в первом раунде и может быть нейтрализован парированием или борьбой.

Если персонаж удачно прошел проверку навыка и его нападение не было нейтрализовано, то у него есть несколько возможностей:

- Он может схватить и удерживать противника, но для этого надо пройти проверку силы по таблице сопротивления.

- Нападающий может бросить противника на пол. В этом случае противник на следующем ходу теряет возможность атаковать.

- Нападающий может оглушить противника. Смотри правила для оглушения.

- Разоружить своего противника, если оружие находится у него в руках.

- Нанести повреждение. 1d6 плюс бонус повреждения.

- Нападающий может задушить свою жертву. Жертва не может нападать и должна проходить проверку конституции против силы нападающего. При провале наносится повреждение 1d6. В случае успеха – жертве удалось вывернуться.

Лазание (Сила + Ловкость %)

В зависимости от поверхности на которую забирается персонаж и его снаряжения Хранитель назначает бросок лазания через каждые 1-3 метра. В случае провала персонаж срывается и падает.

Искусство (05%)

Персонаж может определить какому автору, эпохе, культуре принадлежит данное произведение искусства и не является ли оно подделкой. Возможно вариативное сочетание с Историей, Археологией, Антропологией.

Ремонт механизмов (20%)

Умение отремонтировать транспортное средство, оружие (в том числе при заклинивании) и прочие механизмы.

Медицина (05%)

Смотри выше.

Родной язык (Образование x5 %)

Смотри выше.

Естествознание (10%)

Общие знания о животных и растениях, которые часто встречаются в быту. Неспециализированный (обобщенный) навык Биологии и Химии.

Оккультизм (05%)

Умение разбираться в оккультном знании, определять типы культов, их представителей и символику, распознавать оккультные книги.

Ориентировка на местности (10%)

Фармакология (01%)

Умение разбираться в лекарственных средствах, в том числе ядах, а так же их создание (может быть заменено на химию в определенных ситуациях).

Физика (01%)

Пилотирование (01%)

Делится на два навыка – Умение управлять плавсредствами и летающими аппаратами. По желанию Хранитель может увеличить количество навыков данного типа и увеличить базовый шанс.

Психоанализ (01%)

Персонаж может распознавать и лечить психические заболевания вызванные потерей Рассудка (смотри ниже), а так же выводить персонажей из шока, вызванного психической травмой.

Психология (05%)

Умение понимать мотивы и варианты поведения других персонажей в различных ситуациях.

Верховая езда (05%)

Умение ездить на лошадях.

Подкрадывание (10%)

Умение передвигаться незамеченным.

Вскрытие замков (01%)

Умение открывать механические замки. Скорее всего персонажу потребуется необходимый инструмент.

Тяжелое машины (01%)

Используется при применении танков, бульдозеров, грузовиков и подобных машин.

Плавание (25%)

Взрывчатка (01%)

Умение создавать (может быть заменено Химией) и правильно использовать взрывчатые вещества.

Прыжки (25%)

Поиск следов (10%)

Умение находить и интерпретировать следы передвижения людей, животных и машин.

Маскировка (15%)

Умение прятать предметы и создавать укрытия для засад.

Допрос (05%)

Персонаж умеет разговорить другого человека, заставить его выдать информацию.

Убеждение (15%)

Умение убедить другого персонажа поступить определенным образом.

Прятаться (10%)

Умение быть незаметным, не двигаясь. При желании Хранитель может объединить его с Подкрадыванием в один навык.

Увидеть скрытое (25%)

Умение видеть неочевидные вещи в обстановке. Оброненное кем-то украшение или рыбья чешуя на полу могут стать важными уликами.

Маскировка (переодевание) (01%)

Способность перевоплощаться, чтобы оставаться незамеченным.

**Рассудок.**

Как правило люди получают психическое заболевание в молодости и вынуждены всю свою оставшуюся жизнь бороться с ним. Игровые персонажи начинают игру психически здоровыми. В течении игры им приходится сталкиваться с различными ужасными существами и событиями, вступать в противоборство с вещами не поддающимися нормальному описанию. Весь этот опыт отрицательно сказывается на их психическом здоровье.

В психотравмирующих ситуациях персонаж должен выполнить бросок Рассудка. Это бросок 1d100 против имеющегося у него в данный момент количества очков Рассудка. В случае провала броска персонаж теряет некоторое количество очков Рассудка. В случае успеха он так же может потерять некоторое количество очков Рассудка. Поэтому потеря рассудка записывается через дробь, где первое число – это потеря рассудка при удачно броске, а второе – потеря рассудка при провале. Например, персонаж сталкивается с Йитианином. Встреча с Йитианином стоит 0/1d6 очков рассудка. На данный момент его Рассудок 42. Персонаж должен выкинуть 42 или меньше на 1d100. В случае провала он теряет 1d6 очков разума. В случае успеха он не теряет очков Рассудка, т.к. первое число – 0.

**Ситуации подрывающие психическое здоровье персонажа:**

- Знания опасны. Навык Мифов Ктулху дает вам знания выходящие за пределы реального мира. Ни психотерапия, ни любой другой способ отдыха не может устранить эти знания и опыт. Они меняют вашего персонажа. Мифы Ктулху уменьшают максимальное число пунктов Рассудка. Через какое-то время они могут сделать бросок Рассудка крайне проблематичным[[7]](#footnote-7).

- Магия Мифов нарушает физические законы реальной вселенной. Когда персонаж использует заклинание Мифов, он пытает визуализировать несуществующее. Его сознание вынуждено следовать чуждым законам мышления и может быть повреждено. Процесс колдовства может вызвать эмоциональный шок, истощение и психическую травму.

- Книги Мифов содержат как знания о Мифах, которые подрывают психическую стабильность, так и заклинания Мифов, которые могут быть опасными при применении.

- Встреча с существами Мифов так же не сулит ничего хорошего. Они, как правило, отвратительного вида – вонючие, слизкие и т.д. Что само по себе вызывает у персонажа отвращение. Но их вид так же подрывает сложившуюся у персонажа картину мира.

- Кроме того существует масса других психотравмирующих ситуация – пожар, смерть друзей, персонаж может оказаться в ловушке либо ему придется совершать действия, которые не совпадают с его этическими ценностями.

|  |  |
| --- | --- |
| Примеры психотравмирующих ситуаций и потери Рассудка | |
| Потеря очков Рассудка | Ситуация |
| 0/1d2 | Удивлен странным скелетом животного (изуродованным трупом животного) |
| 0/1d3 | Обнаружил труп |
| 0/1d3 | Нашел оторванную часть тела |
| 0/1d4 | Увидел текущую кровь |
| 1/1d4+1 | Нашел изуродованный человеческий труп |
| 0/1d6 | Очнулся в гробу |
| 0/1d6 | Стал свидетелем насильственной смерти друга |
| 0/1d6 | Увидел упыря |
| 1/1d6+1 | Повстречал человека, который должен быть мертвым. Например, исследователь видел его смерть – в любом случае он точно уверен, что живым он быть не должен. |
| 0/1d10 | Получил серьезные травмы |
| 1/1d10 | Увидел труп, поднимающийся из могилы |
| 2/2d10+1 | Увидел гигантскую голову, падающую с неба |
| 1d10/1d100 | Увидел Великого Ктулху |

**Ситуации, в которых персонаж может восстановить некоторое количество пунктов Рассудка:**

- В конце каждой сессии Хранитель (по своему желанию) может восстановить некоторое количество пунктов Рассудка каждого персонажа.

- Уровень навыка персонажа становится более 90%. Игрок восстанавливает персонажу 2d6 пунктов Рассудка.

- Победа над существом из Мифов может укрепить Рассудок персонажа.

- Психоанализ. Успешный бросок восстанавливает 1d3 очков рассудка в месяц. При провале Рассудок не восстанавливается. Если игрок выбросит 96 и более (критический провал) – пациент теряет 1d6 и лечение завершается (пациент не может более лечиться у этого психотерапевта). Кроме того, Психотерапия не может вылечить Безумие, она только восстанавливает Рассудок[[8]](#footnote-8).

- Медикаментозное лечение. До 60-х годов 20-го века не существовало антипсихотиков, антидепрессантов и т.д. Распространенными методами лечения были инсулинотерапия. У пациента вызывались судороги введением инсулина и достижением гипогликемической комы. Частым осложнением такого лечения была смерть головного мозга или коры. Электросудорожная терапия. Лоботомия. Все эти виды лечения были скорее калечащими. Если вы играете в Ктулху now, то можете использовать медикаментозное лечение совместно с психотерапией 1d3 восстановления рассудка в месяц. Теперь при критическом провале уровень рассудка не восстанавливается, а лечение можно продолжить в данной клинике.

Опционально: курс электросудорожной терапии или инсулинотерапии поможет вашему персонажу избавиться от знания Мифов Ктулху. Бросок медицины со штрафом 20%. В случае успеха персонаж теряет 1d8% Мифов Ктулху. Критический провал 80 и более %. Персонаж теряет 1d6 пунктов Рассудка и 1d4 очков здоровья. Это лечение можно применять в 1920-х, в 1890-х оно еще не изобретено.

**Эффекты потери Рассудка.**

Теряя пункты рассудка персонаж приближается к безумию. Есть три вида безумия:

- Временное помешательство

- Пограничное состояние

- Окончательное безумие

*Кратковременное помешательство*

Если персонаж в течении короткого времени теряет 5 и более пунктов рассудка, то Хранитель делает бросок против его Идеи. В случае провала персонаж получает Временное помешательство. Одно делится на два вида – короткое и длительное временное помешательство. Хранитель бросает 1d10. 0-4 – короткое временное помешательство, 1-9 – длительное временное помешательство. Оба вида помешательство проходят самостоятельно, но Хранитель может оставить персонажу фобию или любое другое легкое расстройство поведения как напоминание о пережитом безумии.

Кратковременная психическая травма (1d10+4 раундов)

Бросок 1d10

1 Персонаж теряет сознание или истошно кричит.

2 Персонаж в панике убегает

3 Персонаж впадает в истерику или становится гиперэмоциональным (смеется, плачет и т.п.)

4 Персонаж бессвязно бормочет, говорит очень быстро или не останавливаясь (Логорея).

5 Персонаж получает фобию, которая буквально приковывает его к месту.

6 У персонажа появляется мания убийства или самоубийства

7 Галлюцинации или бред

8 Персонаж повторяет за другими персонажами движения или то, что они говорят (Эхопраксия или Эхолалия)

9 У персонажа развиваются необычные пищевые пристрастия (поедание нечистот, каннибализм и т.д.)

10 Ступор (сворачивается калачиком и не обращает внимания на происходящее) или кататония (остается стоять не двигаясь или выполняя вынужденные простые движения, но не совершает активных осознанных действий)

Длительная психическая травма (длится 1d10 x10 часов)

Бросок 1d10

1 Амнезия (первой исчезает память о ближайших событиях, языковые и физические навыки сохраняются, а интеллектуальные утрачиваются) или ступор/кататония (см. в предыдущей таблице)

2 Сильный страх (персонаж может убежать, но причина страха мерещится повсюду)

3 Галлюцинации

4 Нестандартное сексуальное поведение (нимфомания, эксгибиционизм, сатириазис, сексуальное влечение к уродам и т.д.)

5 Фетиш. Персонаж зацикливается на каком-либо объекте, типе объектов или персонаже.

6 Неконтролируемая дрожь, подергивание конечностей или невозможность говорить/писать.

7 Психосоматические реакции: слепота, глухота или невозможность двинуть рукой или ногой (временный паралич).

8 Кратковременный реактивный психоз (потеря ориентации, бред, ненормальное поведение и/или галлюцинации).

9 Временная паранойя

10 Компульсивные ритуалы (частое мытье рук, проверка пистолета, отказ наступать на трещины в полу, ходьба в определенном ритме)

*Пограничное состояние.*

Персонаж, потерявший в течении одного часа пятую часть пунктов Рассудка, становится жертвой пограничного расстройства. Пограничное расстройство длится приблизительно 1d6 недель игрового времени.

Пограничное расстройство можно подобрать в таблице психиатрических расстройств:

|  |  |
| --- | --- |
| Пограничное состояние d12 | |
| 1 | Тревожные расстройства (включая тяжелые формы фобий) |
| 2 | Диссоциативные расстройства (амнезия, фуга, множественные личности) |
| 3 | Расстройства пищевого поведения (анорексия, булимия) |
| 4 | Компульсивные расстройства |
| 5 | Расстройства настроения (маниакально-депрессивный синдром и т.п.) |
| 6 | Расстройства личности (неврозы) |
| 7 | Расстройства сексуального поведения (садизм, мазохизм, нимфомания) |
| 8 | Психотические расстройства (иллюзии, галлюцинации, паранойя, кататония) |
| 9 | Расстройства сна (бессонница, лунатизм) |
| 10 | Соматоформные расстройства |
| 11 | Зависимости (алкоголизм, наркомания) |
| 12 | Другие расстройства (донкихотство[[9]](#footnote-9), панчоизм[[10]](#footnote-10), мегаломания) |

Отдельные симптомы (касающиеся преимущественно расстройства эмоциональной сферы) присутствуют постоянно, другие появляются изредка или в триггерных ситуациях.

В большинства ситуаций, которые отрицательно влияют на психику, а так же в ситуациях, когда обстановка или предметы напоминают о перенесенных травматических событиях. Пограничное состояние персонажа усугубляется. Могут возникать дополнительные симптомы, либо прогрессировать уже имеющиеся. У персонажа могут развиться признаки диссоциативного расстройства, которым относятся: (1) эмоциональная глухота, отстраненность или потеря любых эмоциональных реакций; (2) снижение восприимчивости, рассеянность; (3) мир персонажу представляется двухцветным, лишенным красок; (4) нарушения восприятия реальных размеров предметов (персонажу кажется, что он меньше, чем есть на самом деле); (5) амнезия.

*Окончательное безумие.*

Если значение Рассудка падает до 0, то Исследователь становится Безумным навсегда (если не вылечится, разумеется) или по крайней мере на год игрового времени, как вам больше нравится. Выбор формы помешательства происходит так же, как и в случае с пограничным состоянием.

**Магия**

Для того, чтобы воспользоваться заклинаниями, в первую очередь их нужно знать. Можно изучить тремя способами:

1. Прочитав книгу Мифов

2. Узнать от человека, владеющего заклинанием

3. Путем внушения

*Книги.*

Книги делятся на оккультные и книги Мифов. Оккультная литература, в отличие от книг Мифов, повышает навык Оккультизма, не содержит знания Мифов Ктулху, как правило, не наносит вред Разуму и не содержит заклинаний.

Каждая книга имеет свое краткое описание, которое содержит следующую информацию:

1. Название/Автор/Редакция

2. Язык/когда издана или написана

3. Количество очков разума, которые исследователь потеряет если пролистает/прочтет книгу

4. Заклинания, которые содержатся в книги

5. Состояние книги (имеющиеся повреждения, недостающие главы, страницы и т.д.)

6. Кто из исследователей читал книгу

Исследователи могут прочитать и просмотреть книгу.

Прочитать. На прочтение книги среднего размера требуется неделя. В случае, если она написана на другом языке то исследователь выполняет бросок языка, либо ищет переводчика. Насколько полно будет переведена книга решает Хранитель. Следует помнить, что перевод занимает гораздо больше времени, чем простое чтение. В случае успешного броска, либо полного перевода, исследователь отнимает очки разума за чтение, получает максимальное, для этой книги, значение Мифов Ктулху, снижающих максимальное значение Разума, и узнает содержащиеся в книге заклинания. Если бросок провален, либо перевод не удался, то считается, что исследователю удалось лишь просмотреть книгу.

Просмотреть. Скорость просматривания книги – 100 страниц в час, манускрипта – 10 страниц в час. При просматривании отнимается в половину меньше очков разума, чем при чтении. Знания Мифов Ктулху исследователь не получает. Из книги он узнает лишь какие заклинания могут в ней содержаться, но не выучивает их. Если после просматривания прочитать книгу, то вычитается еще половина очков разума.

Например: Исследователь просмотрел Livre D’Ivon. У него отнимается 1d4 очков Разума. После этого он решил ее прочитать. По окончании чтения у него отнимется еще 1d4 очков Разума. Если бы он сразу ее прочитал, то у него отнялось бы 2d4 очков Разума.

Когда книга прочитана, исследователь может выбрать, какое заклинание ему выучить (если они вообще содержатся в книге). Для каждого заклинания он делает бросок Интеллект х3. В случае успеха он выучил заклинание, в случае провала – он так и не смог понять, как оно применяется.

*Узнать заклинание от другого персонажа.*

Когда заклинание кем-то было выучено, он может передать свои знания другому персонажу. Обучение длится приблизительно неделю, в конце которой ученик делает бросок Интеллект х3. В случае успеха он выучил заклинание, в случае провала – он так и не смог понять, как оно применяется.

*Узнать заклинание через внушение.*

Сознание исследователя может быть захвачено другой сущностью, он может подвергнуться действию заклинания, либо попасть под влияние культистов. Ситуации, в которых исследователю может явиться знание о заклинании могут быть различны. Если ситуация позволяет (и Хранитель этого хочет), то игрок может использовать бросок Идеи, чтобы получить запретное знание. Скорее всего он так же утратит часть Рассудка (на усмотрение Хранителя).

*Очки магии.*

Очки магии расходуются на сотворение заклинания. Очки магии не могут быть выше значения маны исследователя. Если количество очков магии опускается до нуля, то исследователь теряет сознание. Восстановление очков магии идет естественным путем. Каждые шесть часов восстанавливается четверть от максимального значения. За сутки очки магии восстановятся полностью, если исследователь не будет пользоваться магией.

*Использование заклинаний.*

У каждого заклинания есть стоимость в виде очков магии и Рассудка. Когда персонаж колдует он вначале вычитает полагающиеся очки магии и рассудка, затем сравнивает свои оставшиеся очки магии с очками магии цели по таблице сопротивления (разумеется, если цель находится в пределах досягаемости заклинания) и делает бросок 1d100. В случае успеха – заклинание подействовало.

1. Далее – СоС. Latur [↑](#footnote-ref-1)
2. За электронный вариант 7-й версии, к слову, Хаосиум просит почти 30$. [↑](#footnote-ref-2)
3. В немецком варианте использован термин Spielleiter (режиссер, ведущий игры), на мой взгляд английский оригинал выглядит несколько стилистически привлекательнее – Keeper (хранитель). (пер.) [↑](#footnote-ref-3)
4. Здесь и далее «кубик» будет обозначаться общепринятой в русскоязычном игровом сообществе буквой «D» от английского «Dice». (пер.) [↑](#footnote-ref-4)
5. С точки зрения современного русскоязычного читателя выглядит несколько странно приравнивание ПТУ и Гимназии. Мы должны понимать, что в ПТУ человек получает образование за последние классы школы и профессионально-технические навыки, которые позволят ему работать по окончании ПТУ. В Гимназии же ученик получает более углубленные знания по программе последних классов школы. Latur [↑](#footnote-ref-5)
6. На самом деле в этом примере гораздо больше занимательной математики, чем нам бы хотелось. Если Бил из далека, то все происходит так как мы и описали, для каждого выстрела он должен сделать бросок 10% и менее. Если же все происходит на близком расстоянии, то мы сначала увеличиваем навык Била на ½, он становится 75%. И теперь вычисляем от него 1/5 – 15%. [↑](#footnote-ref-6)
7. В ходе игры может возникнуть следующая ситуация. Персонаж с навыком Мифы Ктлуху 45% и очками разума 50 читает Пнакотические рукописи, которые дают прибавку навыка Мифов Ктулху 10%. Таким образом его навык Мифов Ктулху становится 55%, а максимальный уровень Рассудка – 45. Его изначальное количество очков Рассудка теперь выше максимума – это против правил. Он теряет 5 очков Рассудка и должен пройти проверку рассудка на предмет временного помешательства (см. ниже). [↑](#footnote-ref-7)
8. На мой взгляд опционально. Хотя, с учетом достижений психиатрии до 60-х годов 20-го века, по достижении персонажем безумия, игра для него завершается. [↑](#footnote-ref-8)
9. Персонаж видит вместо мельниц великанов. [↑](#footnote-ref-9)
10. Персонаж видит вместо великанов мельницы. [↑](#footnote-ref-10)