23131

Поклик Ктулху

Швидкий старт

Поклик Ктулху
40-річний ювілей
1981–2021

Сенді Пітерсен, Майк Мейсон,
Пол Фрікер і Лінн Вілліс

GEEKACH
CHAOSIUM INC.

Поклик Ктулху

40-річний ювілей

Швидкий старт

«Страх — це найдавніша й найсильніша з емоцій людини».

— Г. Ф. Лавкрафт

Chaosium Inc.

Geekach

ТВОРЦІ

Автори
Майк Мейсон, Пол Фрікер, Сенді Пітерсен і Лінн Вілліс

Редактура
Лінн Гарді

Обкладинка
Лін Сян

Ілюстрації
Лін Сян, Віктор Леза, Рейчел Кан, Андрєй Фетісов й Альберто Бонтемпі

Верстка
Ніколас Накаріо

Ліцензування
Дарія Піларчик

Творчий директор «Поклику Ктулху»
Майк Мейсон

Українське видання
GEEKACH

Авторство
Рольову гру «Поклик Ктулху» створив Сенді Пітерсен, пізніше правки вносили Лінн Вілліс та інші. Сьома редакція гри стала результатом співпраці Майка Мейсона та Пола Фрікера. Посібник «Швидкий старт» створив Майк Мейсон, спираючись на роботи Пола Фрікера та Майка Мейсона. Дизайн листа дослідника створили Метт Раян і Макс Гаррісон.

Поклик Ктулху. Швидкий старт © 1990, 2007, 2018, 2021 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Поклик Ктулху © 1981–2023 Chaosium Inc. Усі права застережено.

Поклик Ктулху, Chaosium Inc. та логотип Chaosium — зареєстровані торгові марки Chaosium Inc.

Це художній твір. У тексті змальовано реальних людей, місця та події; усі описи пропущені крізь призму Мітів Ктулху та гри «Поклик Ктулху», тому можливі неточності й відмінності від прототипів, реальних місць чи подій. Автори не хотіли образити нікого живого чи мертвого; жодну людину, яка живе у згаданих місцях.

Матеріал захищений законодавством про авторське право. Будь-яке відтворення цього твору без письмового дозволу «Chaosium Inc.», крім використання стислих витягів для оглядів та копіювання листів персонажів, мап, планів і матеріалів для безпосередньої гри, суворо заборонене.

www.chaosium.com

Chaosium Inc.
3450 Wooddale Ct.
Ann Arbor, MI 48104
Chaosium publication 23131a

www.geekach.com.ua

Українське видання
2023 © Geekach
Версія файлу 1.04

ЗМІСТ

ЧУЄТЕ ПОКЛИК КТУЛХУ? 5

Огляд 6
Ігральні кістки 6
Що потрібно для гри 7

ДОСЛІДНИКИ 8

ІГРОЛАД 10

Кидки на вміння і рівні складності 10
Кидки протистояння 10
Бонусна та штрафна кістки 11
Кидки на талан 12
Глузд 12
Бій 12
Ближній бій 13
Бойові маневри 13
Кількісна перевага 14
Вогнепальна зброя 14
Очки здоров'я, рани та відновлення 14
Інші типи пошкоджень 15

ПРИВИДДЯ 17

Матеріали для гри 32

ГОТОВІ ДОСЛІДНИКИ 34

ЛАСКАВО ПРОСИМО У ПОКЛИК КТУЛХУ

ЧУЄТЕ ПОКЛИК КТУЛХУ?

Зацікавились «Покликом Ктулху» від «Chaosium» та «Geekach»? Ласкаво просимо до спільноти! «Поклик Ктулху» — це сповнена таємниць і жахів настільна рольова гра, у якій звичайні люди потрапляють у вир загадкових подій і стикаються з жаскими чужорідними силами з Інших світів.

Гра здобула чимало нагород за неперевершене ігрове втілення Мітів Ктулху. Вона була видана «Chaosium Inc.», одним із найстаріших видавництв настільних рольових ігор у світі. «Chaosium Inc.» також випустило «*RuneQuest*», «*Pendragon*», «*7th Sea*» та багато інших ігор.

Для першої гри в «Поклик Ктулху» вам знадобляться лише ці стислі правила швидкого старту, кілька багатогранних кісток (або відповідний застосунок), ваша багата уява та компанія друзів. Вітаємо, ви уже у світі настільної рольової гри «Поклик Ктулху»!

ВСТУП

«Поклик Ктулху» — це настільна пригода в жанрі містики та жахів. У ролі відважних дослідників ви з друзями вирушите в химерні небезпечні місця, розкриєте зловісні задуми та дасте відсіч непроханим нічним гостям. Зі старих фоліантів ви почерпнете заборонені знання, не призначені для простих смертних. На вашому шляху чигатимуть страшні монстри, здатні позбавити розуму одним своїм виглядом. Також ви постійно стикатиметеся з божевільними культистами, посіпаками сил зла. Саме від вас і ваших друзів залежатиме доля всього світу!

«Поклик Ктулху» — рольова гра про зловісні таємниці та всілякі жахіття. Вона експлуатує як потойбічні кошмари, так і ваші внутрішні страхи. Джерелом натхнення для гри стала містична проза XX століття — твори Г. Ф. Лавкрафта й таких авторів, як Френк Белнеп Лонґ, Лін Картер і Авґуст Дерлет, а також сучасних письменників на кшталт Рамсі Кемпбелла. Гра реалізована в сетингу «Мітів Ктулху», сформованому низкою оповідань зі спільними сюжетними елементами, наприклад, інопланетними богоподібними істотами або загадковими фоліантами з прадавніми знаннями. Гра використовує химерні ідеї та сюжети з Мітів Ктулху, але уникає суперечливих особистих поглядів та расизму самого Лавкрафта — їм немає місця в цій грі. Якщо ви не читали Мітів Ктулху, радимо спробувати. Також, крім оповідань Лавкрафта, ви можете ознайомитися з творами інших авторів, зокрема з сучасними переосмисленнями з погляду різних культур.

Ці стислі правила швидкого старту містять усю необхідну інформацію, щоб почати грати в «Поклик Ктулху» й отримати задоволення від перших партій. Вони містять короткий огляд основних правил і загального ігроладу. Якщо вам сподобається, радимо звернути увагу на «Поклик Ктулху. Базовий набір», який містить усі основні правила, спрощену систему створення дослідника та чотири вступні пригоди. Коли ж ви опануєте базовий набір і пройдете всі пригоди, то зможете використовувати «Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового». У ньому ви знайдете вичерпні правила та повну систему створення персонажів, а також силу-силенну різноманітної ігрової інформації. Ви можете придбати гру в магазинах настільних ігор або коміксів, у великих книгарнях чи онлайн-крамницях, а також безпосередньо на сайті geekach.com.ua.

ОГЛЯД ГРИ

Мета гри «Поклик Ктулху» — цікаво й незабутньо провести час із друзями, досліджуючи ігровий світ і разом створюючи моторошну таємничу історію. Один гравець бере на себе роль модератора гри, так званого Вартового Потаємного Знання (скорочено — Вартовий). Він керує перебігом гри для інших гравців і застосовує правила в разі потреби. Решта гравців стають відважними *дослідниками незбагненного* (далі — дослідники), героями цієї історії. Герої намагаються дослідити, зрозуміти та зрештою кинути виклик жахам і розгадати таємниці Мітів Ктулху.

Якщо ви читаєте цю книжку, то, імовірно, саме ви вирішили взяти на себе роль Вартового в перших партіях. Вартовий вибирає одну з історій — у цій грі вони називаються «пригодами» або «сценаріями». Вступна пригода під назвою «**Привидця**» (с. 17) описана далі в цій книжці. Кожна пригода надає Вартовому структуру історії — сюжет, який він переказує гравцям. Вартовий — це наче режисер фільму, у якому актори не знають сценарію наперед. Гравці виконують роль персонажів цього фільму, але вони мають повну свободу, можуть імпровізувати та діяти на свій розсуд, рухаючи сюжет сценарію.

Під час партій у «Поклик Ктулху» гравці не повинні поводитися так, як у реальному житті. Навпаки, зазвичай набагато цікавіше створити персонажа, геть не схожого на самого гравця, наприклад, досвідченого приватного детектива, журналіста-нишпорку або шанованого науковця. «Поклик Ктулху» — це переважно розмовна гра. Вартовий описує сцену, людей та оточення, а також деталі зустрічей. Гравці кажуть Вартовому, що роблять їхні дослідники, як вони взаємодіють з іншими персонажами, предметами тощо. Потім Вартовий розповідає гравцям, що відбувається далі. Фактично це групова розмова з різними несподіванками та захопливими сюжетними поворотами. Гравці разом створюють і розповідають історію про своїх дослідників — власну версію того, як вони пройшли (або не пройшли) випробування чергової пригоди.

За правилами гри, успіх або провал дії дослідника в «конфліктній ситуації» визначають кидком багатогранної кістки. Наприклад, так можна дізнатися, чи вдасться дослідникам ухилитися від велетенської статуї, що падає прямо на них. Правила «Швидкого старту» описують, як визначати результат таких конфліктних ситуацій.

Перемога та поразка

«Поклик Ктулху» — це не змагальна гра, де хтось перемагає, а хтось програє. Це кооператив, учасники якого, граючи за різних дослідників, діють як одна команда. Зазвичай вони разом намагаються розкрити плани сил зла і запобігти страшному лиху, яке прагнуть заподіяти послідовники темного культу та страхітливі потвори. За всі перешкоди та небезпеки, з якими стикаються дослідники, відповідає Вартовий. Вартовий також керує діями другорядних персонажів та монстрів у пригоді.

Дослідники «перемагають», якщо їм вдається досягти поставленої мети, і «програють» у разі провалу (потім, звісно, вони зможуть випробувати свої сили знову). Протягом гри дослідники можуть зазнати поранень, психічних травм і навіть загинути! Однак хтось мусить покласти край космічним жахіттям Мітів Ктулху. Заради порятунку людства від великого Ктулху життя одного дослідника може стати необхідною жертвою. Дослідники — звичайні вразливі люди, яким волею долі довелося стати справжніми героями. Як і всі люди, вони можуть зазнати поранень і зрештою померти. Якщо якийсь дослідник мусить «вийти на спокій», то відповідний гравець може натомість взяти або створити нового дослідника, який долучиться до команди й продовжить історію.

Протягом гри уцілілі дослідники стають досвідченішими. Вони дізнаються про страхітливих потвор, потаємні сили та заборонені фоліанти, набувають нових навичок і вмінь. Дослідники розвиваються, доки не вийдуть на спокій або не зустрінуться зі смертю (залежно від того, що настане раніше).

ГРАЛЬНІ КІСТКИ

Вартовий і гравці під час гри використовують набір грального кісток. Це різні багатогранники, а саме: відсоткові кістки (К100), чотиригранна кістка (К4), шестигранна кістка (К6), восьмигранна кістка (К8) і двадцятигранна кістка (К20). Такі набори можна придбати в магазинах настільних ігор або в іграшкових магазинах. Вам вистачить одного набору для всіх. Утім, деякі гравці полюбляють грати своїми власними кістками. Також можна використовувати будь-який застосунок, що генерує кидки кісток. Літера «К» означає «кістка», тоді як число після К — діапазон можливих варіантів. Наприклад, 1К8 генерує випадкові числа від 1 до 8, а 1К100 генерує числа від 1 до 100. В ігровому тексті використана саме така термінологія. Тобто, якщо в тексті сказано, що монстр завдає 1К8 пошкоджень, то точну їх кількість ви визначаєте одним кидком восьмигранної кістки.

НІКОЛИ РАНІШЕ НЕ ГРАЛИ В РОЛЬОВІ ІГРИ?

Якщо ви раніше не грали в рольові ігри, то, можливо, досі не розумієте, про що взагалі йдеться. Щоб ви могли швидше зорієнтуватися і скласти уявлення про такі ігри, ми вирішили коротко описати звичайний ігровий вечір. Партію можна зіграти, зібравши людей за столом, або через інтернет, створивши відеоконференцію.

У п'ятницю, близько сьомої години вечора, Алла та її хлопець Володимир, а також їхні друзі Віка й Олег зустрілися вдома у Славка. Обговоривши останні новини, вони взяли печиво та напої та сіли за стіл у вітальні, цілком готові до гри.

Зараз приблизно восьма вечора. Славко розпочинає ігрову партію, описуючи вступну сцену пригоди, яку вони вирішили зіграти. Він розповідає про зустріч дослідників з дивним чоловіком, який попросив навідатися у старий будинок, що йому належить. За чутками, там завелися привиди. Один із гравців відразу реагує на описане і відповідає у стилі свого скептичного дослідника: «Та це повна маячня! Привидів не існує!» Згодом усі дослідники долучаються до пригоди й описують, що роблять і говорять їхні персонажі. Деякі гравці входять в образ, наприклад, говорять діалектом, вдаються до характерних інтонацій або слів-паразитів, жестів та міміки. Натомість інші гравці вирішують не перевтілюватися у своїх персонажів і поводяться як завжди. Коли в історії виникають конфліктні ситуації, гравці кидають кістки для визначення результату, а Вартовий Славко стежить за дотриманням правил.

Іноді розслідування гравців йде як по маслу, але буває й так, коли все проти них. Сюжет гри рухають лише розмови та кидки кісток для визначення наслідків певних ситуацій. Гравці не виходять з-за столу, щоб зіграти певні сцени, не рухаються по кімнаті й не вдягають костюмів, щоб бути більше схожими на своїх персонажів (але це, звісно, не заборонено).

Гра закінчується приблизно о пів на одинадцяту. Друзі обговорюють події гри, після чого розходяться. Усі з нетерпінням чекатимуть наступного тижня, щоб знову зустрітися і дізнатися, що ж чекає на їхніх героїв далі.

Відсоткові кістки (К100)

Відсоткові кістки — це зазвичай дві 10-гранні кістки, які кидають разом. Перша кістка (одинична) пронумерована від «0» до «9», друга (десяткова) — від «10» до «00». Їх кидають та складають випалі значення. Скажімо, «30» на десятковій і «5» на одиничній кістці разом дають 35%. «00» на десятковій і «0» на одиничній означає 100%, а «00» на десятковій з будь-яким значенням на одиничній вказує на результат, менший ніж 10% (тобто результат «00» на десятковій і «3» на одиничній читають як 3%).

Варіанти кидків

Іноді в описі кидка перед типом кістки вказують не 1, а інше число. Це означає, що треба кинути більше ніж одну кістку такого типу, а результати додати. Наприклад, 2К6 означає, що треба кинути дві шестигранні кістки (або ж двічі кинути одну К6) та додати результати.

Також ви можете побачити записи на кшталт 1К8+1 чи 1К6+1. Це означає, що до результату кидка треба додати число після плюса. Для 1К6+1 результатом може бути 2, 3, 4, 5, 6 або 7. Якщо монстр впивається у вас пазурами, завдаючи 1К6+1+2К4 пошкоджень, результат його атаки визначають так: киньте вказану кількість відповідних кісток, додайте випалі значення, а потім додайте 1 (киньте 1К6 і 2К4, а тоді додайте 1 до суми випалих значень).

ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ГРИ

Щоб почати партію у «Поклик Ктулху», вам знадобляться:

- ці правила швидкого старту;
- набір багатогранних кісток або відповідний застосунок;
- папір та олівці для нотаток;
- принаймні одна людина, крім вас;
- тихе місце зі столом для гри, як-от ваша кухня або вітальня;
- від двох до чотирьох годин вільного часу.

Звісно, можна грати й онлайн. Замість набору гральних кісток можете використовувати відповідну програму, а листи дослідників завантажити й роздрукувати (відповідні PDF-файли можна безплатно завантажити з сайту www.geekach.com.ua). Граючи онлайн, можна використовувати будь-яку платформу для відеоконференцій — головне, щоб гравці добре бачили та чули один одного.

ДОСЛІДНИКИ

Цей «Швидкий старт» не містить правил створення дослідників «з нуля». Такі правила ви можете знайти у «Поклик Ктулху. Базовий набір» та у «Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового». Натомість у кінці цієї книжки правил ви знайдете чотирьох готових дослідників (PDF-версії цих листів персонажів ви також можете завантажити з сайту geekach.com.ua). Гравці можуть вибирати собі будь-яких із цих готових персонажів і грати ними в описаній далі пригоді — «Привиддя».

Щоб ви краще зрозуміли, як використовувати листи дослідників, наводимо далі докладні роз'яснення щодо них. Усю важливу інформацію про своїх персонажів гравці записують на листах дослідників у відповідних розділах.

1. **Відомості про вашого дослідника.** Ім'я, вік, стать і професія, а також місце народження, місце проживання і рід занять. У «Поклику Ктулху» рід занять дослідника визначає його основні уміння.
2. **Характеристики.** Кожен дослідник має вісім характеристик: сила (СИЛ), статура (СТА), розмір (РОЗ), спритність (СПР), привабливість (ПРИ), освіченість (ОСВ), інтелект (ІНТ) і воля (ВОЛ). Кожна з них має своє відсоткове вираження: у першій (лівій) комірці вказано звичайне значення від 1 до 100 (наприклад, «СИЛ 60» означає «СИЛА 60%»), у другій (центральній) комірці — високе значення (дорівнює половині звичайного), а у третій (правій) — екстремальне значення (п'ята частина звичайного). Тобто якщо звичайне значення сили 60, то високе буде 30 (половина від 60), а екстремальне — 12 (п'ята частина від 60). Докладніше про те, для чого потрібні різні значення характеристик, див. «**Кидки на вміння і рівні складності**» на с. 10.

Кожна характеристика визначає певні природні здібності та риси персонажа:

- **СИЛ:** звичайна фізична сила, якою наділений ваш дослідник.
- **СТА:** здоров'я і витривалість дослідника.
- **РОЗ:** узагальнені зріст і вага дослідника.
- **СПР:** жвавість, швидкість і вправність дослідника.
- **ПРИ:** зовнішня краса дослідника.
- **ОСВ:** знання, які дослідник здобув завдяки освіті, або мудрість, якої набрався на вулицях.
- **ІНТ:** кмітливість вашого дослідника, здатність розв'язувати задачі та робити висновки, спираючись на логіку та інтуїцію.
- **ВОЛ:** поєднання сили волі, мотивації та моральної стійкості.

Крім цього, кожен дослідник має ще чотири ключові показники: очки здоров'я (**ОЗ**), очки магії (**ОМ**), талан (**ТАЛ**) і глузд (**ГЗД**). Їхні значення можуть підвищуватися або знижуватися упродовж гри.

- **Очки здоров'я (ОЗ).** Коли дослідник зазнає пошкоджень, відніміть кількість пошкоджень від значення очок здоров'я. Коли дослідник втрачає всі очки здоров'я, він непритомніє і може померти — див. «**Очки здоров'я, рани та відновлення**» на с. 14.
- **Очки магії (ОМ)** використовують для застосування заклинань або інших магічних ефектів. Витрачені очки магії відновлюються зі швидкістю 1 очко за годину. Якщо гравець витратив усі очки магії, він може застосовувати заклинання, витрачаючи очки здоров'я. Приклад використання магічних очок у сценарії «Привиддя» див. у «**Заклинання Корбіта**» на с. 31.
- **Талан (ТАЛ)** використовують для з'ясування того, чи поталанить досліднику (наприклад, чи знайде дослідник ліхтар у темному сараї) — див. «**Кидки на талан**» на с. 12.
- **Глузд (ГЗД)** — показник того, наскільки успішно дослідник опирається позаземним жахам Мітів Ктулху. Якщо ваш дослідник буде надто шокований і не витримає психічного впливу космічних істот, він втрачатиме очки глузду й зазнаватиме травм із тривалими негативними ефектами — див. «**Глузд**» на с. 12. Зауважте, що початковий ГЗД дорівнює ВОЛ, але протягом гри може підвищуватися чи знижуватися. У комірку «Божевілля» слід вписати п'яту частину від початкового значення ГЗД.

Крім того, за певних умов ваш дослідник може також отримати тимчасове божевілля, повне божевілля, глибоку рану, а також знепритомніти чи опинитися при смерті.

3. **Уміння.** Цей розділ містить перелік усіх доступних умінь. Ваш дослідник може застосовувати більшість із них, спираючись на базове значення, указане в дужках біля назви вміння. Наприклад, «Бухгалтерія (05%)» означає, що уміння бухгалтерського обліку в усіх розвинуті на 5%. Кожен дослідник має підвищені значення певних умінь (значення таких умінь вищі за базові; вони записані у відповідних комірках листа дослідника). Що вище значення, то ліпше володіє дослідник цим умінням.

   Зверніть увагу, що біля першого, звичайного значення уміння розташовані ще дві комірки. У середній вказано високе значення (половина від звичайного), а в правій — екстремальне значення (п'ята частина від звичайного). Наприклад, якщо звичайне значення вашого шарму становить 50, то в середній комірці буде 25 (половина від 50), а у правій комірці — 10 (п'ята частина від 50). Докладніше про застосування цих показників у грі — див. «**Кидки на вміння і рівні складності**» на с. 10.

4. **Зброя.** Тут указана вся зброя, яку має ваш дослідник. Кожна зброя має окремі значення для звичайного, високого та екстремального рівня умінь; кількість пошкоджень, яких вона завдає (зазвичай визначають кидком кістки); можливу кількість атак (за раунд). Для вогнепальної зброї вказують також дальність, кількість набоїв та показник несправності. Докладніше — див. «**Бій**» на с. 13.

5. **Пам'ятка.** Тут вказана стисла довідкова інформація щодо переміщення (середнє значення переміщення людини — 8), комплекції, бонусних пошкоджень (БП), ухиляння тощо.

6. **Моя історія.** У цьому розділі записують історію дослідника. Можете доповнювати її протягом гри.

7. **Передісторія.** У цьому розділі записують передісторію дослідника, щоб детальніше розкрити його особистість: короткий опис зовнішності, переконань і вірувань, позитивних і негативних рис. Сюди також можна записати важливих для дослідника людей, місця, де він бував, і речі, якими він дорожить. Зазвичай досить заповнити одну-дві секції, щоб окреслити особистість вашого персонажа. Секції «Травми та шрами», «Фобії та манії», «Фоліанти та заклинання», «Дивні події та зустрічі» зазвичай заповнюють вже під час гри, а не перед її початком.

8. **Спорядження і майно.** Тут вказують важливі, предмети, спорядження і зброю, які має дослідник. За замовчуванням ваш дослідник також носить ті речі, які використовує у повсякденному житті, тож не треба записувати кожну дрібницю. Указуйте лише важливі для історії речі.

ДОСТАТОК

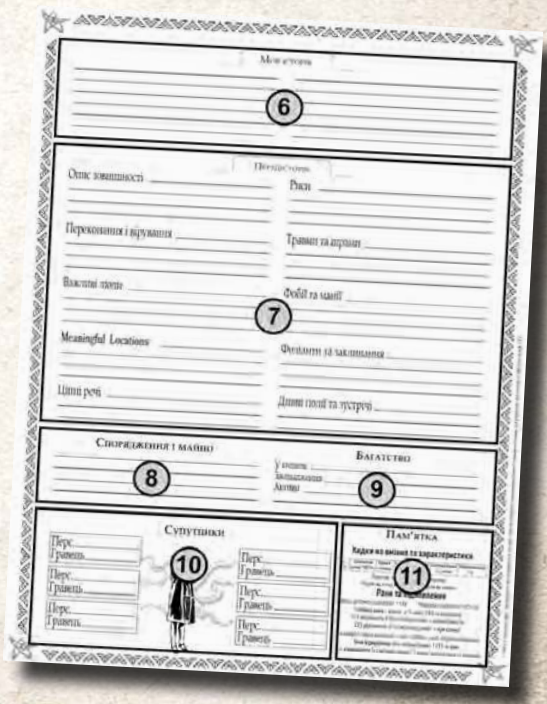
Достаток — це одне з умінь на листі дослідника, яке використовують для оцінки заможності (чи бідності) вашого персонажа та його соціального статусу.

- **Достаток 0:** без гроша за душею, живе на вулиці.
- **Достаток 1–9:** бідняк, ледь зводить кінці з кінцями.
- **Достаток 10–49:** середній клас, достатній рівень комфорту.
- **Достаток 50–89:** заможний, майже еліта.
- **Достаток 90–98:** багатій, володіє чималими статками.
- **Достаток 99–100:** непристойно багатий, грошей хоч греблю гати.

9. **Багатство.** Поки не переймайтеся цим розділом, він потрібний лише для просунутої гри, де частіше використовуються готівка й заощадження персонажа (це описано у книжці «Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового»). Для першої партії вам вистачить інформації про достаток.

10. **Команда дослідників.** Імена інших гравців та їхніх дослідників.

11. **Підказка.** Підказка з деякими важливими правилами, які стануть у пригоді під час гри. Цей розділ призначений для досвідчених гравців.



ІГРОЛАД

«Кидки на вміння» виконують під час різних конфліктних ситуацій у грі. Коли ви йдете добре освітленим коридором, навряд чи вам варто боятися чогось. А ось втеча від монстрів старим тунелем, коли вам на голову вже падають уламки стелі й усе може от-от обвалитися — це вельми небезпечна ситуація! Кидок на уміння виконують, якщо його результат непередбачуваний і від нього залежить подальший перебіг подій.

Перед кидком поясніть його мету Вартовому. Нащо ваш дослідник виконує кидок? Чого він хоче досягти? Якщо кидок успішний, ви досягли своєї мети. Крім того, якщо ви виконали успішний кидок на вміння, позначте це у комірці на листі дослідника. За один раз можна пройти лише одну перевірку вміння. Наприкінці сценарію ви можете покращити це вміння, використавши здобутий досвід. У такому разі Вартовий дозволяє вам зробити «кидок для покращення вміння»: якщо результат кидка буде більшим ніж поточне значення вміння, ви отримаєте +1К10 очок до цього вміння (наприклад, значення вашого лазіння становить 40. Кинувши 1К100, ви отримуєте 58; це більше ніж 40, тож ви підвищуєте своє значення лазіння на 1К10). Інакше кажучи, що більше ви знаєте, то складніше вивчити щось нове або підвищити й без того високий рівень.

Іноді вам доведеться кидати на вміння, що не вказані на вашому листі дослідника. У такому разі виберіть одну з характеристик, яка найбільше відповідає конфліктній ситуації, і виконайте для неї кидок на вміння.

КИДКИ НА ВМІННЯ І РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Ваш Вартовий скаже, коли саме треба виконати кидок на вміння і наскільки складне це завдання. Під час гри ви просто описуєте, що робить ваш дослідник, а Вартовий вирішує, чи потрібен кидок.

- Звичайне завдання вимагає кидка 1К100, результат якого не повинен перевищувати значення вашого вміння (**звичайний** успіх).
- Складне завдання вимагає кидка 1К100, результат якого не повинен перевищувати значення половини вашого уміння (**високий** успіх).
- Завдання на межі людських можливостей вимагає кидка 1К100, результат якого не повинен перевищувати п'ятої частини значення вашого уміння (**екстремальний** успіх).

Ви можете *перекинути* кістки, якщо наведете переконливі аргументи Вартовому. Під час перекиду ви кидаєте кістки вдруге, проте цього разу ситуація ускладнюється. Якщо ви вдруге провалите кидок, Вартовий оштрафує вас. Ви все ще можете досягти часткового успіху, якщо так вирішить Вартовий, але в будь-якому разі вашому дослідникові доведеться дорого за це заплатити. Перед перекидом Вартовий може загальними фразами натякнути на те, яких наслідків варто чекати дослідникові в разі провалу. Після цього гравець вирішує, чи готовий він ризикнути.

Приклад. *Ваш дослідник намагається відчинити важкі кам'яні двері крипти. Його мета — «відчинити крипту». Вартовий вважає, що це дуже складно, тому вказує кинути кістки на СИЛ з «високим успіхом». СИЛ вашого дослідника становить 60, тому для високого успіху потрібно викинути 30 чи менше. Ви кидаєте кістки, але отримуєте 43. Ви викинули більше ніж половину СИЛ свого дослідника, тому провалюєте кидок. Ви кажете Вартовому, що хочете перекинути кістки, бо ваш персонаж узяв лопату й намагається підважити нею двері. Вартовий дає дозвіл на другий кидок, але застерігає, що в разі провалу не лише двері лишаться зачиненими, але й «щось» може почути вас і прийти по вашу душу! Зауважте, що тут ми використали характеристику СИЛ, бо для розчинення важких дверей більше потрібна фізична сила, ніж конкретне вміння. Якби на дверях висів замок, натомість можна було б використати вміння «Слюсарство» (якщо потрібен звичайний успіх) або ж уміння «Ремонт (механіка)» (якщо потрібен високий успіх).*

КИДКИ ПРОТИСТОЯННЯ

Якщо двоє дослідників сперечаються один з одним або хтось із дослідників вступив у конфлікт із персонажем, яким керує Вартовий (монстром чи НІП, тобто неігровим персонажем — одним зі статистів, указаних у сценарії), Вартовий може вказати дослідникові виконати кидок протистояння. Для розв'язання конфліктної ситуації обидві сторони протистояння кидають кістки вказаного уміння (чи характеристики) й порівнюють результати. Звичайний успіх перемагає провал, високий успіх перемагає звичайний успіх, а екстремальний успіх перемагає високий успіх. У разі нічиєї перемагає сторона з вищим значенням указаного вміння. Якщо знову нічия, то обидві сторони кидають 1К100 і нижчий результат здобуває перемогу.

РІВНІ УСПІХУ

(найгірше) ПРОВАЛ — ЗВИЧАЙНИЙ УСПІХ — ВИСОКИЙ УСПІХ — ЕКСТРЕМАЛЬНИЙ УСПІХ (найкраще)

Бонусна та штрафна кістки

Іноді обставини та/або оточення дослідника можуть завадити або посприяти кидку на вміння чи характеристику. За певних обставин Вартовий може призначити «бонусну» чи «штрафну» кістку. Одна бонусна кістка скасовує одну штрафну кістку й навпаки. Ці бонуси та штрафи можуть знижувати або підвищувати складність перевірки. Їх можна використовувати замість або на додачу до звичайного підвищення складності. Утім, найчастіше бонусні та штрафні кістки використовують під час кидків протистояння.

За кожну бонусну кістку киньте додаткову «десятку» разом з парою відсоткових (K100) кісток. Тепер ви кидаєте три кістки: одну одиничну та дві десяткові. Бонус дозволяє вам вибрати десяткову кістку з кращим (нижчим) результатом.

Приклад. *Двоє дослідників, Малкольм і Г'ю, змагаються за прихильність леді Ґрін. Лише один з них зможе одружитися з нею, тож Вартовий призначає претендентам кидки протистояння на шарм. Вартовий переглядає події сценарію. Малкольм двічі навідував леді Ґрін, щоразу приносив їй дорогі подарунки, тоді як Г'ю прийшов лише раз і без подарунків. Вартовий повідомляє, що Малкольм отримує бонусну кістку до кидка протистояння.*

Г'ю першим кидає на шарм (його шарм становить 55). Він викидає 45 — звичайний успіх. Перевіряючи свій шарм, Малкольм додає до кидка бонусну кістку — він кидає одну одиничну кістку та дві десяткові (див. ілюстрацію 1). На одиничній кістці випало 4, на десяткових кістках — 40 і 20. Гравець може отримати 44 або 24. Гравець за Малкольма вибирає 24 — нижчий результат і високий успіх. Малкольм виграє кидок протистояння, і леді Ґрін приймає його пропозицію руки та серця.

За кожну штрафну кістку киньте додаткову «десятку» разом з парою відсоткових (K100) кісток. Тепер ви кидаєте три кістки: одну одиничну та дві десяткові. Штраф указує вам вибрати десяткову кістку з гіршим (вищим) результатом.

Приклад. *Двоє дослідників, Фелікс і Гаррісон, потрапляють у полон до культистів Багряної Посмішки. Культисти вирішують трохи «розважитися»: вони змушують обох дослідників пройти Випробування болем. Зрештою виживе лише один, а інший дослідник стане жертвою їх лихого бога.*

Під час випробування болем треба підняти каменюку та тримати її над головою. Переможе той, хто довше протримає каменюку. Фелікс і Гаррісон повинні виконати кидки протистояння на СИЛ. Вартовий вирішує, що Гаррісон мусить отримати штрафну кістку, бо він досі не оклигав від травми, якої зазнав від культистів раніше. Гравець за Фелікса викидає 51 зі значенням СИЛ 65 — звичайний успіх. Значення СИЛ Гаррісона — 55. Його гравець викидає 20 і 40 на двох десяткових кістках та 1 на одиничних (див. ілюстрацію 2), що дає йому 21 або 41. Додаткова кістка була штрафною, тому Гаррісон мусить вибрати вищий результат — звичайний успіх.

Обидва гравці викинули звичайний успіх. Перемагає Фелікс, бо в нього вище значення СИЛ. Фелікс протримав камінь над головою довше, ніж Гаррісон. Культисти радісно ведуть Гаррісона до вівтаря…

Ілюстрація 1

Ілюстрація 2

КИДКИ НА ТАЛАН

Вартовий може призначити кидок на талан, якщо певні обставини залежать від незримого втручання фортуни. Якщо, скажімо, дослідник хоче дізнатися, чи є десь поблизу предмет, який можна використати як зброю, або з'ясувати, чи має заряд знайдений ліхтарик, він виконує кидок на талан. Утім, якщо якесь уміння або характеристика більше відповідають ситуації, то варто натомість виконати кидок на вміння. Результат кидка вважають успішним, якщо він не перевищує поточне значення талану дослідника.

Якщо Вартовий призначає «груповий кидок на талан», то гравець за дослідника з найнижчим значенням талану (серед тих, хто бере участь у цій сцені) виконує кидок за всю групу.

Приклад. *Щоб упіймати таксі в людному місці, не потрібно кидати кістку. А от коли ви намагаєтеся терміново зупинити таксі, щоб погнатися на ньому за машиною з утікачами, вам треба виконати кидок на талан. Достаток може привернути увагу водія таксі, що завжди видивляється гарно одягненого заможного пасажира, який напевне розщедриться на пристойні чайові. Проте швидко впіймати таксі о другій ночі в глухому районі міста буде доволі складно. Навряд чи там буде таксі взагалі. Жодне вміння не допоможе викликати його серед ночі. Лише від щасливого випадку залежить, чи їхатиме тією дорогою таксі, тому потрібен кидок на талан.*

ГЛУЗД (ГЗД)

Коли дослідник стикається з потойбічними жахами Мітів Ктулху чи натикається на щось земне, але не менш жахливе (як-от понівечений труп друга), йому треба виконати кидок на глузд. Якщо результат кидка перевищить ваше поточне значення глузду, ви втратите чималу його частину. Якщо ж викинете менший результат, то втратите небагато або взагалі вийдете сухим із води. Перевірку глузду зазвичай позначають у тексті «0/1К6» або «2/1К10». Число перед скісною рискою вказує, скільки очок глузду втратить персонаж, якщо результат кидка буде меншим або дорівнюватиме поточному значенню глузду. Число після скісної риски вказує, скільки глузду втратить персонаж, якщо результат кидка перевищить поточне значення глузду (гірший результат).

Коли ви провалюєте кидок на глузд, Вартовий відразу оголошує наступну дію приголомшеного дослідника. Можливо, цей дослідник закричав, заціпенів або мимохіть натиснув на гачок пістолета, який тримав у руці.

Якщо внаслідок одного кидка на глузд дослідник втрачає 5 чи більше очок глузду, він зазнає серйозної психічної травми. У такому разі гравець за цього дослідника повинен кинути 1К100. Якщо результат менший або дорівнює значенню інтелекту (ІНТ), шокований дослідник усвідомлює щойно побачене й тимчасово божеволіє (на 1К10 годин). Якщо гравець провалює кидок, то його розум витримує жахи зовнішнього світу й дослідник залишається в здоровому глузді (поки що).

Додатково, коли дослідник переживає «спалахи божевілля»: киньте 1К10 і знайдіть результат кидка в таблиці «**Спалахи божевілля**» (с. 29). Якщо в цей момент дослідник перебуває поряд з іншими дослідниками, розіграйте вказані в таблиці наслідки раунд за раундом (гравець більш-менш контролює свого персонажа, але Вартовий дає вказівки щодо проявів божевілля дослідника). Якщо дослідник на самоті, то вказані в таблиці наслідки — це стан, у якому його знайдуть пізніше. Можливо, він ховається у шафі, лежить п'яний у канаві чи знепритомнів у підворітті.

Якщо дослідник тимчасово божевільний, Вартовий може вирішити додати фобію чи манію на лист такого дослідника (наприклад, «страх темряви», «клаустрофобію» або «клептоманію»). Також він може змінити один із пунктів передісторії, «вивернувши» його у гірший бік (якщо серед рис ви вказали «довірливий», Вартовий може змінити цю рису на «полохливий»).

Вартовий може оголосити, що тимчасово божевільні дослідники бачать «видіння» (галюцинації). Наприклад, їм здається, що на них сунуть зомбі. Або — що вони залишилися без даху над головою і жебракують на вулиці. Щоб позбутися видінь, треба успішно пройти «перевірку на реальність». За власним бажанням дослідник виконує кидок на глузд. Якщо кидок успішний, дослідникові вдається розвіяти галюцинацію. Але у разі провалу — божевілля дослідника зросте, і він повірить власним видінням.

Коли спливає 1К10 годин, дослідник повертається до тями й нові видіння на нього вже не подіють. Утім, зміни в передісторії та фобії з маніями, до яких призвело божевілля, нікуди не подінуться.

На жаль, відновлювати втрачені очки глузду довго й доволі складно. Дослідник може взяти павзу, щоб відпочити від викликів та пригод, або звернутися до психотерапевта — це поверне йому трохи глузду. Також очки глузду можна здобути, успішно завершивши розслідування. Але це крапля в морі порівняно зі стрімкою і невпинною втратою глузду протягом гри. Коли дослідник втрачає глузд, його психіка розхитується, і він стає все беззахиснішим перед новими жахами. Докладні правила щодо глузду і божевілля шукайте у книжці «Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового».

БІЙ

Коли ви стикаєтеся з жахами Мітів Ктулху, зазвичай ліпше ховатися і взагалі уникати протистоянь. Монстри надзвичайно могутні й здебільшого невразливі до куль. Проте іноді дослідник не має вибору — тоді він вступає в бій зі зброєю в руках, сподіваючись на краще.

Коли починається бій, усі дослідники, а також контрольовані Вартовим персонажі та монстри активуються в порядку спадання своїх значень СПР. Дослідник, персонаж або монстр із найвищим значенням СПР виконує хід першим, за ним — інші в порядку спадання.

Тривалість одного раунду бою можна описати фразою: «Досить часу, щоб усі встигли зробити по одній важливій дії». Вартовий контролює перебіг раунду. Щоходу Вартовий вирішує або запитує (якщо ходить дослідник), яку дію слід виконати. Зазвичай це фрази на кшталт: «Я атакую монстра», «Я дістаю револьвер» чи «Я тікаю!» Вартовий дає змогу щось зробити кожному персонажу, стежачи за розвитком подій.

Дослідники мають три бойові вміння: **бій**, **ухиляння** і **стрільба**. Два такі вміння поділяються на спеціалізації, як-от **бій (рукопашний)** чи **стрільба (карабін/дробовик)**. Кожен дослідник може мати різні спеціалізації або не мати їх узагалі. Зверніть увагу, що **бій (рукопашний)** — це як бій голіруч, так і використання примітивної зброї (ножів чи дрючків). А от володіння мечем уже вимагає спеціалізації **бій (меч)**.

Бойовий кидок виконують як звичайний кидок на вміння. Виберіть уміння або характеристику, які найбільше відповідають конфліктній ситуації, і киньте кістки. Але майте на увазі, що бойові кидки не можна перекидати. Ви зможете атакувати ще раз уже в наступному раунді.

Ближній бій

У свій хід (за порядком спадання значень СПР) дослідник може атакувати суперника. Також щоразу, коли атакують дослідника, він вирішує, що робити: ухилитися (спробувати уникнути конфронтації) або відбитися (спробувати уникнути удару, заблокувати або парирувати атаку, завдавши удару у відповідь). І нападник, і оборонець кидають відсоткові кістки (1К100) і порівнюють результати та відповідні рівні успіху.

- **Якщо ви ініціюєте атаку,** виконайте кидок **бою** і порівняйте свій результат із результатом суперника. Якщо ваш кидок успішніший, ніж в оборонця, він зазнає пошкоджень.
- **Якщо ви відбиваєтеся,** виконайте кидок **бою**. Якщо ваш кидок успішніший, ніж у нападника, він зазнає пошкоджень.
- **Якщо ви ухиляєтеся,** виконайте кидок на **ухиляння**. Якщо ваш кидок такий же або успішніший, ніж у нападника, ви успішно ухиляєтеся й уникаєте пошкоджень.

Переможець не отримує ніяких пошкоджень і завдає пошкоджень супернику (якщо той не ухилився). Зауважте, що **персонаж, який відбивається, може завдати лише «звичайних» пошкоджень**. Нападник може завдати «екстремальних пошкоджень», якщо переможе в бою з екстремальним успіхом.

Екстремальні пошкодження від **ударної** зброї завдають максимальної шкоди (тобто максимального значення кістки зброї) плюс бонусні пошкодження (якщо є). Екстремальні пошкодження від **холодної** зброї (наприклад, ножа) завдають максимальної шкоди плюс результат кидка на пошкодження, плюс бонусні пошкодження (якщо є). Тобто якщо ви завдаєте екстремальних пошкоджень ножем з характеристикою 1К4, то пошкодження становитимуть 4 (максимальне значення кістки) + 1К4 (кидок) + БП (бонусні пошкодження, якщо є).

Приклад. *Упир починає бій, замахнувшись на Сюзен пазуристою лапою. Вона вирішує ухилитися. Вартовий викидає «03» — екстремальний успіх (менше ніж п'ята частина вміння упиря). Кидаючи на ухиляння, Сюзен отримує «20» — високий успіх. Нападник має успішніший результат й екстремальний успіх, тому Сюзен зазнає екстремальних пошкоджень: 6 + 1К6 + 1К4 (максимальне значення кістки + кидок на пошкодження + БП).*

Упир — це монстр, який може атакувати тричі за раунд, розігруючи усі атаки у свій хід (за порядком спадання СПР). Атакуючи вдруге, монстр намагається вкусити Сюзен, але вона вирішує відбитися. Сюзен викидає високий успіх, тоді як упир — звичайний. Отже, Сюзен успішно відбивається. Вона не тільки уникає пошкоджень, але й завдає упирю 1К3 пошкоджень.

Бойові маневри

Якщо учасник бою не хоче завдавати пошкоджень супернику, а має іншу мету, досягти задуманого він може за допомогою «бойового маневру». Успішний маневр дозволяє:

- роззброїти суперника;
- повалити суперника на землю;
- схопити суперника (тоді суперник повинен додавати одну штрафну кістку до своїх кидків, аж поки не вивільниться, здійснивши успішний кидок протистояння на СИЛ).

Маневр розігрують як звичайний бій (рукопашний). Суперник може ухилитися або відбитися як завжди. Перед кидком порівняйте комплекцію обох суперників. Якщо персонаж, що виконує маневр, має менше значення комплекції, він отримує штрафну кістку за кожне очко різниці (щонайбільше 2). Якщо значення комплекції оборонця перевищує значення комплекції нападника на 3 і більше, то бойовий маневр не має сенсу — нападник може вчепитися в суперника, але не матиме сил, щоб повалити його.

Приклад. *Сюзен намагається виштовхнути упиря з вікна (бойовий маневр). Значення комплекції Сюзен — 0, а упиря — 1, тож вона атакує з однією штрафною кісткою. Сюзен викидає 2 і 22. Вона має штрафну кістку, тож повинна вибрати вищий результат — високий успіх (менше ніж половина її значення бою). Упир відбивається: виконуючи кидок бою, він отримує звичайний успіх. Сюзен має кращий результат, тому її маневр успішний: дослідниці вдається виштовхнути упиря з вікна.*

Кількісна перевага

Якщо персонажа одночасно атакують кілька суперників, він опиняється у програшному становищі. Якщо персонаж уже відповів на атаку (відбився чи ухилився) у поточному раунді, усі наступні бойові атаки на нього (у цьому раунді) проводяться з бонусною кісткою. Цей бонус не стосується атак вогнепальною зброєю.

Стрільба

У свій хід (за порядком спадання СПР) дослідник може атакувати, застосувавши вогнепальну зброю (відбитися від атаки суперника вогнепальною зброєю зазвичай не можна). У такому разі він кидає відсоткові кістки (1К100) й порівнює результат зі своїм умінням стрільби.

- Підготовлена зброя дає +50 до СПР під час визначення черговості ходів.
- Стріляючи з пістолета, дослідник може зробити або 1 постріл без штрафу, або 2 чи 3 постріли зі штрафом (додаючи 1 штрафну кістку до кожного кидка).
- Стріляючи впритул (коли відстань до цілі менша чи дорівнює п'ятій частині СПР у футах), дослідник додає бонусну кістку до кидка на вміння.

Відбитися від кулі неможливо, але ціль може спробувати сховатися, виконавши кидок на ухиляння. Якщо кидок на ухиляння успішний, стрілець додає одну штрафну кістку до кожного свого кидка (тобто кидок на ухиляння виконують перед бойовим кидком). Персонаж, який намагається сховатися, втрачає можливість виконати свою наступну атаку або дію (незалежно від результату кидка на ухиляння). Якщо в поточному раунді персонаж уже атакував, ефект поширюється на наступний раунд.

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД ЗБРОЇ

- Атака голіруч (людина): 1К3 + бонусні пошкодження
- Маленький ніж: 1К4 + бонусні пошкодження
- Мачете: 1К8 + бонусні пошкодження
- Маленький дрючок: 1К6 + бонусні пошкодження
- Бейсбольна бита: 1К8 + бонусні пошкодження
- Пістолет: 1К10
- Дробовик: 4К6 (впритул*, інакше 2К6)
- Карабін: 2К6 + 4

***Стрільба впритул:** на відстані СПР у футах (тобто якщо значення СПР 60, то стрільба впритул буде в радіусі 60 футів).

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я, РАНИ ТА ВІДНОВЛЕННЯ

Очки пошкоджень віднімають від очок здоров'я персонажа. Персонаж не може мати менше ніж 0 очок здоров'я, від'ємні значення не записують. Коли кількість очок здоров'я персонажа дорівнює нулю, він непритомніє і навіть може померти.

Якщо кількість пошкоджень, яких персонаж зазнав під час однієї атаки, дорівнює половині максимальної кількості його очок здоров'я чи перевищує її, він зазнає серйозного поранення. Тепер цей персонаж має **глибоку рану**. Він повинен виконати кидок на СТА. У в разі провалу персонаж непритомніє. Якщо кількість очок здоров'я персонажа з глибокою раною дорівнює нулю, він опиняється при смерті. Тепер наприкінці кожного наступного раунду гравець повинен виконувати успішний кидок на СТА, інакше його персонаж помре. Врятувати персонажа й стабілізувати його стан можна лише успішним кидком на уміння першої допомоги.

Якщо кількість пошкоджень, яких персонаж зазнав під час однієї атаки, дорівнює або перевищує максимальне значення його очок здоров'я, він відразу помирає.

- Персонажі без глибокої рани відновлюють 1 очко здоров'я за день.
- Персонажі з глибокою раною виконують кидок на відновлення наприкінці кожного тижня. Якщо результат не перевищує значення СТА, кидок вважають успішним: персонаж відновлює 1К3 здоров'я в разі звичайного або високого успіху та 2К3 — у разі екстремального. Глибоку рану можна вилікувати в разі екстремального успіху або у разі відновлення очок здоров'я до половини максимального значення чи вище. Тобто для того, щоб вилікувати глибоку рану, може знадобитися кілька тижнів.

Успішний кидок першої допомоги може відновити 1 очко здоров'я, а також повернути непритомного персонажа до тями. Якщо персонажу при смерті надали першу допомогу, потім його можна буде лікувати, застосовуючи вміння медицини. Уміння медицини може відновити 1К3 очок здоров'я, але для цього потрібна принаймні одна година часу та відповідне обладнання і матеріали. Якщо вміння медицини успішно застосували, щоб допомогти персонажеві при смерті, наприкінці тижня він зможе робити кидок на відновлення.

***Приклад.** Браян починає гру з 12 очками здоров'я. Втрутившись у бійку в барі в понеділок, він зазнає пошкоджень від трьох різних здоровил, пропустивши удари в щелепу на 4, 2 і 4 очки. Усього це 10 пошкоджень, тож значення його здоров'я знижується до 2. Він не має глибокої рани (бо жодна атака не заподіяла серйозної шкоди) й одужує зі швидкістю 1 очко здоров'я за день. У четвер Браян (який тепер має 5 очок здоров'я) раптом випадає з вікна й зазнає 7 пошкоджень. Це глибока рана (адже 7 це більше ніж половина від максимальних 12 очок здоров'я Браяна).*

Друг надає бідоласі першу допомогу й доправляє його до лікарні. Минає сім днів, Браян виконує успішний кидок на СТА й отримує 2 очки здоров'я, кинувши 1К3. Наприкінці другого тижня Браян кидає на СТА (2К3) й отримує екстремальний успіх. Він відновлює 4 очки здоров'я. Тепер його поточне здоров'я становить 6. Це дозволяє вилікувати глибоку рану (Браян відновив більше ніж половину максимальних очок здоров'я) та надалі відновлювати 1 очко здоров'я щодня.

ІНШІ ТИПИ ПОШКОДЖЕНЬ

Часто Вартовий змушує дослідників зазнати пошкоджень унаслідок певних випадкових подій. За будь-якої причини виберіть найімовірнішу травму й оцініть її за лівим стовпцем таблиці «**Інші типи пошкоджень**». Травму кожного типу можна зазнати один раз за інцидент чи бойовий раунд (одна прочуханка за раунд, одна куля за раунд, одне потопання за раунд, один опік за раунд тощо). Персонаж продовжує зазнавати пошкоджень у наступних раундах, якщо їхня причина не ліквідована.

ПРО ГОТОВИХ ДОСЛІДНИКІВ

Ми підготували чотирьох дослідників, якими можна проходити сценарій «Привиддя». Роздайте готові листи гравцям, щоб кожен вибрав собі одного дослідника, яким хоче грати. Кожен гравець записує ім'я і стать свого дослідника у відповідних рядках угорі листа дослідника. Четверо дослідників — це команда, що зібралася розкрити справу. Дослідників може бути й менше ніж чотири, якщо у грі бере участь менша кількість гравців (Вартового не рахують). Готові дослідники:

- Побитий життям приватний детектив
- Сповнений ентузіазму випускник
- Відкритий до всього нового професор
- Зацікавлений окультизмом письменник

ІНШІ ТИПИ ПОШКОДЖЕНЬ

Травма	Пошкодження	Приклади
Легка: людина може пережити не одну таку травму.	1К3	Стусан, копняк, удар у голову, розведена кислота, задимлене повітря, удар невеликим каменем, падіння (з 3 метрів) на м'яку землю.
Середня: може призвести до глибокої рани; кілька середніх травм можуть убити дослідника.	1К6	Падіння (з 3 метрів) на траву, удар дрючком, концентрована кислота, захлинання водою, брак кисню, малокаліберна куля, стріла, вогонь (смолоскип).
Важка: зазвичай призводить до глибокої рани; Від однієї-двох важких травм дослідник може знепритомніти або навіть померти.	1К10	Куля 38-го калібру, падіння (з 3 метрів) на бетон, удар сокирою, вогонь (вогнемет, охоплена полум'ям кімната), вибух ручної гранати чи динамітної шашки на відстані 6-10 метрів, слабка отрута.
Смертельна: у половині випадків звичайна людина помирає.	2К10	Збиття автівкою на швидкості 50 км/год, вибух ручної гранати чи динамітної шашки на відстані 3–5 метрів, сильна отрута.
Критична: найімовірніше, призведе до миттєвої смерті.	4К10	Збиття автівкою на високій швидкості, вибух ручної гранати чи динамітної шашки на відстані менше ніж 3 метри, смертельна отрута.
ЧВАК!: майже завжди означає смерть.	8К10	Лобове зіткнення на високій швидкості, потрапляння під поїзд.

ПРИВИДДЯ

Цей сценарій розроблений для Вартового-початківця і гравців-новачків. Він містить указівки для Вартового щодо кісток і правил, а також **поради Вартовому**. Прочитавши сценарій, скопіюйте або роздрукуйте листи готових дослідників і роздайте гравцям (кожен може вибрати дослідника, яким хоче грати).

У сценарії ви побачите тексти в рамках, призначені для гравців. Можете переказувати ці тексти своїми словами або просто читати написане вголос.

Інформація для гравців відмічена в тексті. Для зручності ці матеріали також зібрані наприкінці сценарію. Такі матеріали можна роздрукувати, а потім видавати гравцям під час відповідних ігрових ситуацій.

Надворі 1920 рік, події відбуваються в Бостоні, штат Массачусетс. За бажання ви можете перенести цей сценарій в наш час.

ТАЄМНИЦЯ ВАРТОВОГО

Тіло Волтера Корбіта поховане в підвалі його власного будинку. Розум Волтера Корбіта досі живий. Він знає про все, що відбувається у будинку. Він привид цього місця. За життя Корбіт опанував прадавню магію, завдяки чому його свідомість стала безсмертною. Також Корбіт уміє вселятися у власне мертве тіло. Іноді він нападає на мешканців будинку як вампір. Усіх, хто намагається дізнатися про його таємницю, привид відганяє від будинку або жорстоко вбиває.

Щоб розкрити цю справу, дослідникам треба дізнатися більше про Корбіта. Тим часом Корбіт уже знатиме про присутність дослідників, спробує збити їх зі сліду та відлякати. Якщо ж йому не вдасться цього зробити, він спробує вбити непроханих гостей.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Дайте кожному гравцеві один з чотирьох листів готових дослідників (див. с. 34-41). Якщо гравців більше ніж чотири, можете продублювати персонажів. Кожен гравець вигадує та записує ім'я і стать свого персонажа. Коли всі будуть готові, розкажіть гравцям, про що цей сценарій.

Бостон, 1920-ті роки. Вас найняли для розслідування загадкових подій у старому будинку. Якщо вірити чуткам, там завелися привиди.

Гравці — команда аматорів і фахівців детективної справи, які зголосилися розгадати цю таємницю. Запропонуйте гравцям представити своїх персонажів і розказати, як ті познайомились один з одним, а також написати кілька речень про свого дослідника у секції «Моя історія» на листі персонажа. Попросіть гравців бути лаконічними й не перевантажувати свої історії зайвими деталями.

Запишіть собі короткі відомості про кожного дослідника: ім'я, привабливість (**ПРИ**), достаток і будь-які важливі деталі передісторії, які можуть знадобитися у грі.

ЛОКАЦІЯ 1. ВСТУП

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *У вступній частині дослідники зустрічаються з домовласником. Зустріч може відбуватися у нього вдома або в пабі. Сама локація не дуже важлива, головне — добре змалювати сцену. Потім артистично прочитайте текст матеріалу 1, що описує зустріч домовласника з дослідниками.*

Матеріал 1

Домовласник, містер Нотт, просить вас оглянути старий будинок у середмісті Бостона, відомий як дім Корбіта. Родина Макаріо, що останньою винаймала цей будинок, пережила там трагічні події і виїхала. Власник хоче зрозуміти, що ж насправді коїться у тому домі. Люди обминають сумнозвісний будинок десятою дорогою, тож містер Нотт сподівається, що ви зможете все прояснити й розвіяти дурні чутки. Він пропонує вам $20 за день роботи, платить $20 авансу готівкою, називає адресу й передає ключі від будинку.

Ви знаєтеся на своєму ділі, тож, перш ніж навідатися в цей будинок, вирішуєте зібрати інформацію про нього. Наприклад, дослідники можуть перевірити старі газетні статті в офісі «Бостон Ґлоб», сходити в Центральну бібліотеку або ж до Реєстраційної зали. Вибір за вами.

Передайте «**Матеріал 1**» (с. 32) гравцям, щоб вони мали змогу переглянути його пізніше. Дайте їм час осмислити інформацію, обговорити її та вирішити, що робити далі. Деякі гравці захочуть відразу вирушити у зловісний будинок, але спробуйте переконати їх спершу зібрати корисну інформацію.

Містер Стівен Нотт нещодавно успадкував нерухомість. Він хотів би мати з неї зиск — здавати в оренду чи продати. Але через погану репутацію будинку зараз це неможливо.

Перейдіть у **Локацію 2, 3** або **4** — залежно від рішення гравців.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Можете описувати локації так, як вважаєте за потрібне. Використовуйте свою уяву. Гравці повинні відчути атмосферу цих місць. Наприклад, опишіть запах поліграфічної фарби й ритмічний стукіт друкарських верстатів у «Бостон Ґлоб». Не треба висвітлювати всі деталі кожного переміщення з однієї локації в іншу — можете пропустити це і просто сказати, що дослідники прибули в нову локацію.*

ЛОКАЦІЯ 2. БОСТОН ҐЛОБ

ЩОДЕННА ГАЗЕТА З ГАРНОЮ РЕПУТАЦІЄЮ

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Коли гравці почнуть розпитувати працівників у офісі газети, артистично зображуйте неігрових персонажів, яких вони можуть зустріти: секретарів, журналісток, різних редакторів. Обов'язково згадайте про «морг» (архів газетних підшивок) у підвалі «Бостон Ґлоб».*

Підшивки газет недоступні для широкого загалу, тож дослідникам слід **переконати** Арті Вілмота (головного редактора «Бостон Ґлоб») надати їм доступ. Арті насолоджується тією незначною владою, яку має, і відмовляє дослідникам. Продемонструйте його пихатість і впертість, але спонукайте гравців не полишати спроб проникнути в «морг».

Як скористатися кістками, щоб...
...отримати доступ до старих підшивок

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Зазвичай під час зустрічі з нейтрально налаштованим неігровим персонажем потрібен кидок на ПРИ або на достаток. Утім, це не допоможе дослідникам переконати непоступливого Арті. Він не збирається пускати в архів людей з вулиці.*

Спершу опишіть гравцям їхню мету, у загальних рисах розповівши про старі підшивки. Зіграйте сцену, у якій Арті зустрічається з дослідниками. Залежно від дій дослідників виберіть один із таких варіантів:

- якщо дослідник намагається заприязнитися з Арті, використайте **шарм**;
- якщо дослідник налаштований до Арті агресивно, використайте **залякування**;
- якщо дослідник намагається навести раціональні аргументи, використайте **переконливість**;
- якщо дослідник намагається обдурити Арті, використайте **обман**.

Попросіть найініціативнішого гравця, що намагається переконати Арті, кинути відсоткові кістки (**1К100**). Порівняйте результат зі значенням його уміння, що відповідає даній ситуації (**шарм, залякування, переконливість** або **обман**). Якщо результат кидка не перевищує значення відповідного вміння, Арті зрештою дозволяє дослідникам спуститися в «морг».

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Зауважте, що за таких умов рівень складності перевірки для всіх гравців — звичайний, професія Арті не вимагає професійного рівня (50%+) шарму, залякування, переконливості чи обману. Інакше рівень перевірки був би складним.*

Після кидків продовжуйте грати свої ролі. Від результату кидка залежатиме, що скаже Арті:

- якщо дослідники виграли, Арті поступається і дозволяє передивитися підшивки;
- якщо дослідники зазнали провалу, Арті задирає носа ще вище та виганяє їх з кабінету.

...перекинути кістки?

Якщо гравці провалюють кидок, запитайте їх, чи хочуть вони спробувати ще раз. Якщо так, запропонуйте їм перекинути кістки, щоб хоч якось переконати Арті (вони можуть змінити підхід до головного редактора, скориставшись іншим умінням).

Залежно від їхніх дій ви вирішуєте, якими будуть наслідки провалу, наприклад:

- якщо дослідники вирішили залякати Арті, він може викрити їхній блеф, розсердитися та навіть штовхнути якогось дослідника;
- якщо дослідники користуються шармом або переконливістю, упертий Арті може скипіти та з криком прогнати дослідників.

За будь-яких наслідків Арті повинен не просто попросити дослідників вийти з кабінету, а, скажімо, викликати охоронців, щоб ті застосували силу.

Архівні підшивки

Якщо Арті дозволив дослідникам спуститися в архів, опишіть «морг» із запиленими полицями, заваленими стосами старих газетних підшивок.

Ви спускаєтеся сходами за архіваріусом Рут Блейк й опиняєтеся у запорошеному підвалі з картотечними шафами, горами старих газетних підшивок та всіляким мотлохом. В архіві стоїть затхлий сморід. Від котла в кутку підвалу йде тепло.

Газетні підшивки посортовані за адресами. Гравці уже виконали успішний кидок, щоб потрапити в «морг», тож не варто перешкоджати їм шукати інформацію про зловісний будинок. Передайте гравцям «**Матеріал 2**» (с. 32).

Матеріал 2

Неопублікована стаття, «Бостон Ґлоб», 1918 рік. Цю статтю так і не надрукували.

У 1880 році сім'я французьких іммігрантів переїхала в цей будинок. Тут сім'я пережила трагічні події: батьки загинули, а троє дітей стали інвалідами. Зрештою французи покинули будинок, після них він довго стояв порожнім.

У 1909 році сюди переїхала інша сім'я. Невдовзі члени цієї родини важко захворіли. У 1914 році старший син збожеволів і зарізався кухонним ножем, а охоплена горем сім'я поїхала геть. У 1918 році будинок винайняла сім'я Макаріо, але майже відразу виїхала за невстановлених обставин.

Якщо хтось із дослідників пофліртує чи заприязниться з архіваріусом Рут Блейк (кидати кістки не треба, бо ця інформація не дуже цінна), вона зауважить, що тут зберігаються газетні підшивки з 1878 року. Весь попередній архів знищила пожежа. Якщо будинок Корбіта згадували в газетах раніше, то в «морзі» ці вирізки не збереглися.

ЛОКАЦІЯ 3. ЦЕНТРАЛЬНА БІБЛІОТЕКА

У Центральній бібліотеці дослідники можуть отримати відразу кілька важливих зачіпок. Коли дослідники проводять пів дня у бібліотеці, кожен гравець повинен кинути 1К100 на **користування бібліотекою** (для успіху треба отримати результат, що менший або дорівнює значенню уміння). У разі провалу гравці можуть виконувати перекиди будь-яку кількість разів. Але кожен новий кидок затримує їх у бібліотеці ще на пів дня. Якщо вони проводять тут більше ніж один день, з ними зв'язується замовник, містер Нотт, і питає, як просувається розслідування. Дослідникам варто поквапитися, адже час — це гроші.

За кожен викинутий успіх видавайте дослідникам один з таких **матеріалів** (по черзі).

Матеріал 3

Цей будинок збудував у 1835 році заможний купець, але згодом він тяжко захворів і продав його містеру Волтеру Корбіту, есквайру.

Матеріал 4

У 1852 році сусіди подали в суд на Волтера Корбіта. Вони хотіли, щоб він виїхав, бо їм не подобалися його «*сумнівні [sic] звички та підозріла поведінка*».

Матеріал 5

Схоже, що Корбіт виграв справу. У його некролозі від 1866 року сказано, що він жив у тому самому будинку. Також там указано, що проти Корбіта була порушена друга судова справа, щоб запобігти його похованню в підвалі власного будинку, як того вимагав заповіт.

Матеріал 6

Про судове рішення за другим позовом інформація не збереглася.

ЛОКАЦІЯ 4.
РЕЄСТРАЦІЙНА ЗАЛА

Попросіть гравців виконати кидок на **користування бібліотекою**. У разі успіху передайте дослідникам «**Матеріал 7**». Дотримуйтеся тих самих указівок, що й у Центральній бібліотеці.

Матеріал 7

Записи господарського суду свідчать, що розпорядником заповіту Волтера Корбіта був преподобний Майкл Томас, пастор Храму Споглядання і Церкви Господа нашого Дарителя Секретів. Церковний реєстр (також доступний у Реєстраційній залі) зазначає, що Храм Споглядання закритий у 1912 році.

Якщо гравці хочуть пошукати відомості про Храм Споглядання у записах кримінального суду, вони знайдуть посилання на якісь події в 1912 році, але не самі записи. Якщо дослідники були ввічливі з адміністратором, той зауважить, що серйозні злочини розглядали в окружних і федеральних судах. Успішний кидок на **правознавство** надасть ту саму інформацію. Записи про поліціянтів, які брали участь в арештах чи облавах, зберігаються в Центральному відділі поліції.

ЛОКАЦІЯ 5.
ВИЩІ ІНСТАНЦІЇ; ЦЕНТРАЛЬНИЙ ВІДДІЛ ПОЛІЦІЇ

Отримати доступ до цих записів буде складно. Для цього принаймні одному гравцеві треба зробити успішний кидок уміння. Гравці можуть використовувати такі вміння:

- **Правознавство.** Дослідник може отримати доступ до інформації завдяки своїм зв'язкам у судових колах. У разі провалу гравець може попросити Вартового про перекид, щоб усе-таки налагодити контакт. Вартовий приховано перекидає кістки за гравця, не повідомляючи йому результат кидка. Незалежно від результату дослідник знає Кім Дебран, секретарку Центрального суду. Якщо кидок успішний, Кім буде в доброму гуморі й дозволить дослідникам взяти документи («**Матеріал 8**»). У разі провалу кидка Кім не захоче допомагати дослідникам задарма. Вона вимагатиме хабаря, а потім відмовиться від угоди й скаже, що не знає дослідників.
- **Достаток.** Якщо гравець виконує успішний кидок і має достаток 75 або вище, він може справити враження працівника поліції та отримати доступ.
- **Переконливість.** Гравець повинен навести залізні аргументи, щоби переконати співробітників надати доступ до документів.
- **Шарм.** Красиві очі й чарівна посмішка відкриють вам будь-які двері.
- **Обман.** Можливо, у дослідника знайдеться фальшиве посвідчення. Утім, у Центральному відділі поліції користуватися фальшивим посвідченням вельми ризиковано.

Якщо кидок успішний, передайте гравцеві «**Матеріал 8**».

У разі провалу запитайте, чи хочуть дослідники спробувати знову. Але вони повинні аргументувати цей перекид. Якщо гравці кидали на **достаток**, **переконливість** чи **шарм**, у разі провалу вони ризикують образити співробітника поліції, що може закінчитися обшуком і затриманням до з'ясування обставин.

Матеріал 8

У справі згадано про секретний рейд поліції на Храм Споглядання. Підставою для рейду стали свідчення, що члени церкви відповідальні за зникнення місцевих дітей. Під час рейду від куль та вогню загинули троє поліціянтів і сімнадцять культистів. У звітах судмедекспертів підозріло мало інформації, наче ніяких розтинів насправді не проводилося.

Попри арешт 54 членів церкви, під вартою залишили тільки вісьмох. У записах згадується незаконне втручання у цю справу поважного міського чиновника. Якщо вірити записам, це була найбільша операція поліції в історії міста, але про це так ніхто й не дізнався.

Пастора Майкла Томаса заарештували й засудили до позбавлення волі на 40 років за п'ятьма звинуваченнями в убивствах другого ступеня. Він утік із в'язниці 1917 року і покинув штат.

ЛОКАЦІЯ 6.
ОКОЛИЦІ

Більшість людей, що жили в цьому районі перед Великою війною, виїхали чи померли. На місці будинків дев'ятнадцятого століття з'явилися нові контори та підприємства. Потрібний дослідникам будинок (дім Корбіта) залишився єдиним приватним помешканням у цьому кварталі. Його подвір'я геть заросло бур'яном. Якщо дослідники захочуть порозпитувати перехожих, то зустрінуть містера Дулі, продавця сигар і газет, що знає цей будинок.

Як скористатися кістками, щоб...
...з'ясувати реакцію містера Дулі на дослідників?

Щоб з'ясувати реакцію містера Дулі на дослідників, коли ті звернуться до нього, киньте 1К100 та порівняйте результат із **ПРИ** або **достатком** дослідника, який ініціював розмову. Якщо отриманий результат буде таким самим або меншим, містер Дулі буде приязним. Інакше Дулі обуриться і нічого не скаже цьому досліднику. Інший дослідник може кинути на **шарм**, **обман**, **переконливість** або **залякування**, щоб розговорити Дулі.

Розмова з Дулі

Якщо гравцям вдалося розговорити Дулі і вони питають його про Церкву Споглядання, Дулі зможе показати, де саме стояла будівля — це за кілька кварталів звідси. Якщо запитати його про будинок, він назве його домом Корбіта.

Граючи ролі своїх персонажів, гравці повинні схилити містера Дулі до відвертої розмови. Під час своєї розповіді містер Дулі може видати таку інформацію:

- Сім'я Макаріо переїхала до будинку кілька років тому.
- Через рік після переїзду з батьком сталося якесь серйозне нещастя. Невдовзі після того він почав агресивно поводитися і збожеволів.
- Кажуть, він белькотів щось про привида з вогняними очима.
- Місяць тому стара місіс Макаріо також збожеволіла.
- Місіс Макаріо з чоловіком зараз перебувають у санаторії Роксбері, за кілька кілометрів від Бостона.
- Дітей забрали до себе родичі з Балтимору.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Зображуйте Дулі будь-як, імпровізуйте під час діалогу з дослідниками. Далеко не все, що каже неігровий персонаж — то правда. Крім того, він схильний перебільшувати. Дулі — продавець, тому звик до жартів і пліток.*

ЛОКАЦІЯ 7.
САНАТОРІЙ РОКСБЕРІ

Якщо гравці вирішать навідатися у санаторій, то там вони дізнаються, що Вітторіо Макаріо справді збожеволів. Він зустрічає дослідників, притиснувши до грудей Біблію. Вітторіо може раптом розгорнути Біблію (вам вирішувати, на якій сторінці) й емоційно прочитати: «Власною-бо зброєю диявол поборений!» Це не справжня цитата з Біблії, але важлива підказка. Уважний гравець, пригадавши її пізніше в сценарії, може здогадатися, що Корбіта можна вбити лише його власним кинджалом. Не захоплюйтеся надто, артистично зображуючи Вітторіо — гравці повинні самі вирішити, чи варто занотувати цю підказку. У будь-якому разі дослідникам більше не вдасться нічого витягнути з Вітторіо.

Ґабріела Макаріо в ліпшому психічному стані, з нею можна поговорити. Вона розповість дослідникам, що в будинку оселилося щось надприродне. Іноді вночі Ґабріела відчувала, наче якась істота схилилася над нею. Коли ця істота лютувала, кімнатою літали тарілки та інші предмети. Істота чомусь більше ненавиділа її чоловіка Вітторіо й направляла весь гнів на нього.

Вартовий може відповідати на різні запитання від імені Ґабріели, але детальнішої інформації про загадкову істоту дослідники не отримають.

Не затягуйте розмову, адже питання дослідників можуть схвилювати і засмутити місіс Макаріо.

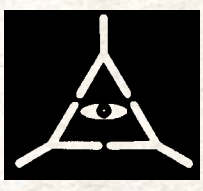
Двох малих синів Макаріо доглядають родичі в Балтиморі. Дослідники можуть з'їздити туди, але діти точно нічого не знають. Вони лише повторюватимуть, що дуже хочуть побачити батьків. Хлопчики можуть пригадати, що в тому домі їм часто снилися страшні сни про зловісного чоловіка з вогняними очима.

ЛОКАЦІЯ 8.
ХРАМ СПОГЛЯДАННЯ

Зачитайте гравцям такий текст:

У кінці звивистого темного провулка можна побачити руїни старого храму. Це місце геть заросло бур'яном. Сірі покришені камені більше схожі на природні уламки скелі, ніж на залишки стін і фундаменту. Ви обходите похилену стіну з помітними білими символами — вочевидь, нещодавно підмальованими — три літери Y, що дотикаються «ріжками» одна до одної. У центрі утвореного трикутника намальоване розплющене око.

Матеріал 9 містить цей символ. Покажіть його гравцям.



Коли дослідники вивчають цей символ, в усіх починає злегка поколювати у скронях. Вартовий описує це неприємне відчуття — не головний біль, а лише натяк на нього. Коли дослідники віддаляються від намальованого символу, поколювання зникає.

Заохотьте гравців вивчити руїни храму. Розкажіть дослідникам, що вони бачать, а потім запитайте, що вони робитимуть. На місці храму дослідники знайдуть лише гранітні брили, обгорілу деревину і старий мотлох. У певний момент вони зрозуміють, що стоять на хиткій, прогнилій дощаній підлозі. Кожен гравець повинен виконати кидок на **талан**: той, хто провалить кидок, буде змушений виконати додатковий кидок на **стрибок**, щоб дострибнути до безпечного місця. У разі провалу дослідник падає вниз. Пролетівши 3 метри, дослідник з гуркотом приземляється у підвалі.

- У разі провалу кидка на стрибок запитайте гравця, чи може він виправдати перекид кидка: можливо, в останню мить йому вдалося вхопитися за край.

Кожен дослідник, що провалив кидок і впав у підвал, втрачає 1К6 очок здоров'я. Якщо гравець також провалить перекид, на нього чекатимуть гірші наслідки: він може зазнати більшої кількості пошкоджень або ж загубити чи зламати якісь особисті речі.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Це падіння може призвести до перших пошкоджень дослідників у грі. Гравці повинні відняти від поточної кількості очок здоров'я дослідника кількість зазнаних пошкоджень. Далі треба звіритися з розділом «**Очки здоров'я, рани та відновлення**» (с. 14), щоб перевірити, чи не має тепер дослідник глибокої рани, а також нагадати правила відновлення, одужання і лікування.*

Якщо дослідник летить униз, зачитайте вголос такий текст:

Ви провалилися в потаємну частину підвалу. Сходи, якими раніше спускалися сюди, зараз завалені тоннами каміння. У підвалі ви бачите старий масивний стіл, а біля нього два скелети у витлілих мантіях. Можливо, ці люди ховалися тут від когось, але вчаділи під час пожежі.

Якщо гравці обшукають стіл, то знайдуть там поточені шашелем церковні книги. Якщо не здогадаються зазирнути під стіл, попросіть виконати кидок на **пошук прихованого**. Якщо кидок успішний, згадайте про реєстраційну книгу та фоліант. Інакше дозвольте перекинути на **пошук прихованого** та провести більш детальний і зважений обшук. У разі провалу перекиду дослідник може наступити на цвях або роздерти свій одяг.

Успішний кидок на **пошук прихованого** дозволяє гравцеві знайти реєстраційну книгу (діяльності культу) та фоліант. Прочитайте вголос такий текст:

Сторінки старої книги перетворюються на порох, коли ви перегортаєте їх. Але вам вдається розібрати ім'я Волтера Корбіта. Згідно із записами, Волтера Корбіта поховали в підвалі його дому, «як він сам бажав, і як бажав той, хто чаїться в темряві».

Біля реєстраційної книги лежить товстезний фоліант, написаний латиною від руки. Але він такий зотлілий і поточений хробаками, що текст дуже важко розібрати.

Цей фоліант — примірник «Книги Ейбона». З першого погляду можна зрозуміти, що книга написана латиною і стосується чогось окультного. Перше прочитання фоліанта (потребує рівня знання **латини** 50% і більше або успішного кидка на знання **латини**) займає щонайменше три години. Якщо дослідник вирішить витратити на це час, він отримає +2% до знань Мітів Ктулху (але на стільки ж зменшить максимальне значення свого глузду, тобто з 99 до 97).

ЛОКАЦІЯ 9. СТАРИЙ БУДИНОК КОРБІТА

Прочитайте це гравцям уголос:

Старий цегляний будинок затіняють сучасніші багатоповерхові контори, що оточили його звідусіль. Фасад дивиться на вулицю. Позаду будинку розкинувся садок, у якому навколо напіврозваленої альтанки буяє різноманітна рослинність. Потрапити на задній двір можна з будь-якого боку будинку.

Кожному, хто розглядає будинок, здається, що він ніби ховається в тіні навколишніх будівель, а чорні завішені вікна, напевне, приховують якусь таємницю всередині.

Передні двері замкнені на простий замок. Чотири додаткові металеві засуви встановлені десь рік або два тому. Якщо дослідники перевірять вікна чи вентиляційні решітки першого поверху, то виявлять, що вони всі забиті зсередини. Вивчіть план на наступній сторінці. Зображуйте план кожного поверху на листі паперу в міру того, як гравці досліджуватимуть його. Або ж скористайтеся «дослідницькою версією» плану будинку на сторінці 33.

План будинку Корбіта (версія Вартового)

Будинок Корбіта

Масштаб: 1 см = 0,5 м

ІНТЕР'ЄР ПЕРШОГО ПОВЕРХУ

Кімната 1. Підсобка

Кімната заповнена коробками та всіляким сміттям. Біля стіни стоять поржавілі каністри та старі велосипеди. У куту кімнати стоїть забитий дошками буфет.

Якщо відірвати дошки, на полицях буфета можна знайти три книжки в палітурках. Якщо вірити наліпці на першому томі, це щоденники В. Корбіта, колишнього власника будинку.

Щоденники Корбіта написані гарною літературною мовою, хоча деякі фрази звучать доволі дивно. Прочитати всі щоденники можна за два дні. Прочитання додає +4 до знань Мітів Ктулху та віднімає 1К4 очок глузду.

Щоденники описують усілякі окультні експерименти Корбіта, зокрема викликання потойбічних духів та іншу магію. У них докладно описане заклинання під назвою «Виклик Відкривача Шляхів» (альтернативна назва заклинання — «**Викликати / Зв'язати Просторового Блукача**»). Це єдине заклинання, яке Корбіт описав у своїх щоденниках. Прочитавши щоденник, дослідники можуть вивчити це заклинання за 2К6 тижнів.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Дослідникам не доведеться використовувати це заклинання в поточному сценарії. Його включили у сценарій як бонус. Малоймовірно, що розслідування триватиме настільки довго, щоб дослідники встигли вивчити це заклинання і скористатися ним. Утім, це не означає, що воно не стане їм у пригоді! Докладніше про заклинання можна прочитати у книзі «Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового».*

КІМНАТА 2. Друга підсобка

У цьому приміщенні стоять поламані старі меблі, якими можна хіба що топити піч.

КІМНАТА 3. Гардеробна

Тут зберігаються плащі, калоші, капелюхи та парасольки. Також стоїть кілька мішків із вугіллям для грубки у вітальні. На задніх дверях, що ведуть на вулицю, ви зауважуєте аж три засуви та два замки.

КІМНАТА 4. Вітальня

У кімнаті звичайне меблювання: диван, м'які крісла та заставлені різними дрібницями полиці. У кутку стоїть радіоприймач. Ви зауважуєте велику кількість католицьких символів — хрестів, лампад, образів Богородиці тощо.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Намагайтеся створити моторошну атмосферу, коли гравці досліджуватимуть будинок. Пам'ятайте, що Корбіт досі перебуває в ньому. У будь-яку мить дослідники можуть почути шум зверху (з гостьової спальні).*

КІМНАТА 5. Їдальня

У їдальні ви бачите довгий стіл із червоного дерева, сім стільців і великий сервант. Стіл накритий на трьох осіб. Із супниці нестерпно смердить давно прокислим рисовим супом.

КІМНАТА 6. Кухня

Звичайна кухня з холодильником, дров'яною плитою і піччю, а також маленькою підсобкою. Деякі припаси можна досі вживати, наприклад, консервований суп і м'ясо, рисові хлібці, якісь макарони і кілька пляшок домашнього вина. Усе інше, що не зіпсувалося само, судячи зі слідів, дісталося мишам та щурам.

ДРУГИЙ ПОВЕРХ

КІМНАТА 1. Головна спальня

Велика кімната з двоспальним ліжком, книжковою полицею та гарним видом із вікна. Вочевидь, це спальня Вітторіо й Ґабріели. Тут також багато хрестів та свічок, а на столику біля ліжка лежать молитовні чотки і часослов.

КІМНАТА 2. Дитяча спальня

У кімнаті два невеликі ліжка, шафи та іграшки. Малюнки літаків і ковбоїв свідчать про те, що це спальня хлопчиків.

КІМНАТА 3. Гостьова спальня

У цій кімнаті залишилися лише пружинний каркас від ліжка й порожній комод. Кімнатою дуже давно не користувалися, але загалом вона не сильно відрізняється від інших спалень.

Колись це була спальня старого Корбіта. Він прожив у ній так довго, що й досі відчувається його присутність. Коли посилюється неприємний сморід, це означає, що дух Корбіта тут. Ось-ось може початися щось лихе!

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Спершу Корбіт себе не виказує. Утім, якщо дослідники діятимуть рішуче й намагатимуться якнайшвидше розгадати таємницю будинку, привид спробує переконати їх, що саме ця кімната — епіцентр паранормальної активності. Він залишатиме на підлозі калюжі крові та гупатиме по дверях і стінах, щоб відлякати дослідників. Якщо ці витівки не справлять враження на дослідників, Корбіт намагатиметься заманити одного з них у спальню, постукати в шибку, щоб той підійшов до вікна, а потім виштовхнути його на вулицю (див. «**Удар ліжком**»).*

Виберіть один з цих варіантів і розіграйте сцену, коли та як хочете:

- Корбіт гучно гуркотить у своїй спальні. Цей шум можна почути в будь-якому куточку будинку.
- Корбіт може створити калюжу крові на підлозі або зробити так, щоб кров капала зі стелі чи текла по стінах.
- Корбіт може гупати та шкребти в двері чи шибку.
- Корбіт може жбурнути своє ліжко. Ліжко летить настільки швидко, що може сильно вдарити дослідника (див. нижче).

Удар ліжком

Корбіт підманить дослідників до вікна в гостьовій спальні, а тоді жбурне ліжко через усю кімнату в найближчого дослідника. Укажіть гравцю, що оглядає вікно, кинути на пошук прихованого. У разі успіху гравець може спробувати ухилитися, щоб уникнути удару ліжком.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Вартовий повинен залишатися непередженим. Створюючи усілякі негаразди, щоразу вибирайте випадкову жертву. Або можете вибрати дослідника з найнижчим значенням **талану**. Коли Корбіт кидає ліжко в дослідників, що стоять біля вікна, навмання виберіть, гравця, у якого він влучить.*

Якщо дослідника вдаряє ліжко, він вилітає з вікна. Розбите скло і падіння завдають тому 1К6+2 пошкоджень.

Кожен, хто став свідком того, як рухалося ліжко, кидає на глузд (**ГЗД 1/1К4**). Успішно пройшовши перевірку, дослідник втрачає одне очко глузду. У разі провалу дослідник кидає 1К4, щоб визначити, скільки очок втратить.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Удар ліжком може призвести до глибокої рани. У малоймовірному випадку смерті свого дослідника гравець може продовжити гру за містера Нотта (домовласника).*

КІМНАТА 4. Ванна кімната

Ви бачите ванну, раковину та унітаз із навісним бачком. Рушники та інші предмети гігієни досі на своїх місцях — стандартний комплект для сім'ї з чотирьох осіб. На підлозі зібралася каламутна калюжка. У неї постійно капає вода з крана, що не закручується до кінця.

ПІДВАЛ

ПРИМІЩЕННЯ 1. Склад

Двері в підвал замкнені на замок і три засуви ззовні, з боку сходів. Відчинити їх можна лише звідси. За дверима основна підвальна кімната. Сходи в аварійному стані, а лампочка, певно, перегоріла. Стіни підвалу обшиті щільно припасованими дошками.

Корбіт вимкнув освітлення в підвалі на щитку в кухні. Якщо дослідникам вдасться увімкнути світло, Корбіт за бажанням може знову його вимкнути.

Спускатися сходами небезпечно, крім того, Корбіт може рухати дошками. Укажіть дослідникам, які спускаються в підвал, кинути на **СПР** або **лазіння**. Вважайте цей кидок комбінованим: гравці один раз кидають кістки і порівнюють результати з рівнем **СПР** або **лазіння**. Успішним вважають результат, що дорівнює або менший, ніж хоча б одне з цих значень.

Кожен, хто провалює кидок на **СПР** або **лазіння**, вирішує, що сходи надто небезпечні — якщо спускатися ними, то можна травмуватися. Кожен такий гравець має вибір: залишитися на першому поверсі або виконати перекид, ризикуючи провалитися вниз. У разі провалу він втрачає **1К6** очок здоров'я — дослідник провалюється вниз і боляче падає на підлогу підвалу.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *У подібних ситуаціях дослідник (який успішно спустився сходами) може спробувати допомогти іншому. У такому разі підійдіть до правил творчо. Якщо один гравець уже успішно спустився і хоче допомогти іншому, дайте йому бонусну кістку. Але якщо він провалить кидок, то обидва дослідники впадуть і зазнають пошкоджень. Отже, гравець, який перекидає кістки, має більше шансів на успіх, але обидва гравці все одно ризикують. Такі моменти в грі сприяють драматизму й напруженню вашої історії.*

Скажіть гравцям, що в цьому тісному приміщенні розкидані різні інструменти, труби, кришки, дошки, цвяхи, шурупи тощо. Якщо дослідник вирішить роздивитися приміщення, укажіть йому виконати кидок на **пошук прихованого**. У разі успіху гравець може знайти приховану зачіпку (нічого не повідомляйте, якщо гравець провалить кидок). Гравець може перекинути кістки, якщо вирішить витратити час на ретельніший пошук. Можете натякнути на наслідки провалу, сказавши, що тут багато гострих предметів.

У разі успішного кидка на **пошук прихованого** дослідник знаходить ніж Корбіта (див. «**Летючий ніж**»). Коли дослідник бере його в руки, ніж намагається вирватися й атакувати цього гравця (див. «**Тримання ножа**»).

Якщо гравець провалить перекид кидка **пошуку прихованого**, то його дослідник незграбно натикається в темряві на лезо ножа й зазнає 1К4+2 пошкоджень.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Зауважте, що ви можете присуджувати автоматичні пошкодження внаслідок провалу перекиду. У такому разі кидати на атаку не треба, пошкодження вважають наслідком провалу перекиду.*

Через щілини між дерев'яними дошками дослідники можуть побачити порожні приміщення (**кімнати 2 і 3**).

Летючий ніж

Старий ніж із різьбленим держаком та лезом, вкритим неприродно товстим шаром іржі. Це магічний кинджал Корбіта, а іржа — то насправді висохла кров жертв. Якщо гравець знайде ніж, Корбіт відразу скористається ним, щоб напасти. Якщо ножа не знайдуть, Корбіт атакує дослідників, коли ті почнуть розбирати дерев'яну стіну навколо його похованого тіла.

Атака ножем

Ніж злітає в повітря та штрикає дослідника. Корбіт може атакувати ножем один раз за раунд бою, щоразу витрачаючи на це 1 очко магії.

- Киньте 1К100 і порівняйте результат із ВОЛ Корбіта.
- Укажіть гравцю кинути 1К100 і порівняйте результат з ухиляннням його дослідника.
- Порівняйте рівні успіху і з'ясуйте, чи вдалося влучити ножем у дослідника:
  - Якщо Корбіт провалює кидок (91 чи більше), ніж пролітає мимо.
  - Якщо Корбіт викидає звичайний успіх (від 46 до 90), а дослідник провалює кидок, ніж завдає 1К4+2 пошкоджень.
  - Якщо Корбіт викидає високий успіх (від 19 до 45), а дослідник викидає звичайний успіх або провалює кидок, ніж завдає 1К4+2 пошкоджень.
  - Якщо Корбіт викидає екстремальний успіх (18 чи менше), а дослідник викидає високий успіх, звичайний успіх або провалює кидок, ніж глибоко встромляється в тіло дослідника, завдаючи 6+1К4+2 пошкоджень.
  - Якщо дослідник здогадується затулитися чимось, як-от кришкою сміттєвого бака, він отримує бонусну кістку до кидка ухиляння.
  - Якщо дослідник не бачить ножа, що висить у повітрі, укажіть йому виконати кидок на **пошук прихованого**. Якщо дослідник усе одно не помічає кинджал, додайте до кидка на атаку бонусну кістку й забороніть дослідникові ухилятися. Атака завдає 1К4+2 пошкоджень або 6+1К4+2, якщо Корбіт викидає екстремальний успіх. Ніж промахується тільки у разі цілковитого провалу (100).
- Гравці, що бачать атаку летючого ножа, кидають на глузд (**ГЗД 1/1К4**). У разі успіху дослідник втрачає 1 очко глузду. У разі провалу він втрачає 1К4 очок глузду.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Коли ніж зависає в повітрі, починається перший раунд бою. СПР Корбіта низька, тож дослідники, імовірно, діятимуть першими. Якщо вони вирішать тікати, летючий ніж атакуватиме того, хто залишиться, або того, хто останнім підніматиметься сходами (ніж летить доволі швидко). Вам вирішувати, чи переслідуватиме він дослідників за межами підвалу.*

Використання бойового маневру для перехоплення ножа

Дослідники можуть спробувати перехопити ніж у повітрі за правилами бойового маневру (див. «**Бойові маневри**» на с. 13). Мета гравця — піймати ніж. Гравці використовують уміння бою (рукопашного), виконуючи кидок протистояння на **ВОЛ**.

Якщо гравець викидає кращий результат, ніж Корбіт, то йому вдалося схопити ніж. У разі нічиєї перемагає активна сторона (якщо зараз хід Корбіта, ніж влучає; якщо хід дослідника, той він перехоплює ніж). Зазвичай під час бойового маневру гравець порівнює свою комплекцію з комплекцією суперника, але кинджал тримає безтілесна істота, тож це можна проігнорувати. Якщо гравець творчо підійде до ситуації і вирішить, наприклад, скористатися верхнім одягом для перехоплення ножа, можете дати йому бонусну кістку.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Усі персонажі в підвалі можуть виконувати по одній дії за кожен раунд бою, зокрема й Корбіт, який орудує своїм летючим ножем. Щораунду Корбіт витрачає лише одне очко магії на всі дії ножа.*

Тримання ножа

Якщо дослідник перехопив ніж, Корбіт може спробувати повернути його в наступних раундах. Кожен раунд коштує йому одного очка магії. Щоби втримати ніж, гравець повинен виконати успішний кидок протистояння на **СИЛ** проти **ВОЛ** Корбіта.

ПРИМІЩЕННЯ 2. Порожній контейнер

Порожній контейнер, у якому колись зберігали вугілля. Вугільний жолоб наглухо забитий дошками.

ПРИМІЩЕННЯ 3. Таємне лігво Корбіта

Якщо дошки в підвалі виламати або відірвати, між стінами відкриється вузький простір. Тут страшенно смердить щурами, що угніздилися між стінами.

Дослідники бачать зграю великих щурів. Якщо не дати їм утекти, щури нападуть на кожного, хто спробує дослідити це приміщення. Щури атакують та приголомшують одного з дослідників за правилами бойового маневру. Якщо вбити одного щура, решта втече.

Щуряча зграя

Один щур вам не нашкодить, а ось ціле кубло може приголомшити будь-кого. Скажімо, у зграї десять щурів. Успішна атака дослідника вбиває одного або двох щурів — зазвичай цього досить, щоб відігнати зграю.

Щурячі зграї вигадані для потреб цієї гри.

ЩУРЯЧА ЗГРАЯ

СИЛ 35 **СТА** 55 **РОЗ** 35 **ВОЛ** 50 **СПР** 70
ОЗ: 9
Середні бонусні пошкодження: -1
Середня комплекція: -1
Переміщення: 9

Бій

Атак за раунд: 1

Бойові атаки. Щури атакують зубами та пазурами.

Приголомшення (бойовий маневр). Зграя може атакувати та приголомшити персонажа за правилами бойового маневру. Завдяки кількісній перевазі вона отримує бонусну кістку для атаки. Атакуючи, щури накидаються на жертву, кусають і дряпають.

Бій 40% (високий 20 / екстремальний 8), пошкодження 1К3
Приголомшення (бойовий маневр), пошкодження 2К6
Ухиляння 42% (високий 21 / екстремальний 8)

На стіні кривими літерами видряпані слова «Храм Споглядання» (це очевидна зачіпка, тому дослідникам не треба виконувати кидок на **пошук прихованого**; якщо не знайти цей напис, перебіг гри не зміниться).

Якщо дослідники проламають стіну, вони опиняться у **Приміщенні 4**.

ВАРІАНТ: Корбіт використовує заклинання «Пригнічення»

У будь-який момент гри, незалежно від того, чи переміщувався Корбіт, він може накласти заклинання «Пригнічення» (див. «**Заклинання Корбіта**»). Для цього йому не треба наближатися до цілі. Заклинання накладається миттєво. Додайте 50 до СПР Корбіта, щоб визначити порядок активації в цьому раунді, якщо він накладає заклинання. Щоб накласти заклинання в бою, Корбіт витрачає свою дію у цьому раунді. Він може вирішити накласти заклинання уже після того, як дослідники проб'ються крізь стіну.

ПРИМІЩЕННЯ 4. СХОВОК КОРБІТА

Посеред кімнати лежить розпростерта, заклякла, висохла фігура майже два метри завдовжки. Видно кожну кісточку на абсолютно голому тілі. На обличчі виділяється довгий гострий ніс. Примарні очі широко розплющені, вони горять потойбічним вогнем. Шию обвиває товстий ланцюг. На тілі не видно жодної волосини. Ясна висохли й піднялися, від чого зуби здаються неприродно довгими. Від тіла йде гострий, солодкавий запах тління, як від гнилої кукурудзи.

У приміщенні земляна долівка. У кутку стоїть стіл, на ньому лежать згортки паперів.

Якщо торкнутися цих паперів, вони розсиплються на порох. Те, що можна розібрати, схоже на гороскоп. Якщо дослідники скопіюють або сфотографують матеріал, Вартовий розкриє його таємниці в одному з наступних сценаріїв. Вартовий може сам вирішити, що це таке, і використати знайдені папери як зав'язку для наступної пригоди з цією командою дослідників.

Атаки Корбіта

Витративши 2 очки магії, Корбіт зможе переміщуватися в своєму тілі протягом п'яти бойових раундів. Це доволі висока ціна, тому він не буде рухатися, доки йому не загрожують.

КИДКИ НА ГЛУЗД. *Коли тіло Корбіта раптом оживає і піднімається, укажіть всім гравцям, чиї дослідники присутні в приміщенні, виконати кидок на* ***глузд*** *(**1/1К8**). Той, хто провалює кидок, повинен виконати одну дію на розсуд Вартового. Можливо, цей дослідник впускає зброю або кричить від страху. Якщо дослідник втрачає 5 чи більше очок глузду, гравець повинен зробити кидок на **ІНТ**. Якщо кидок на ІНТ успішний, дослідник осмислює усе побачене й тимчасово божеволіє (див. «**Тимчасове божевілля унаслідок зустрічі з Корбітом**»). У разі провалу кидка на ІНТ, персонаж переживає шок, але залишається в здоровому глузді.*

ВИКОРИСТАННЯ КІСТОК У БОЮ

Перший раунд бою починається, коли Корбіт уперше переміщується. Визначте порядок ходів дослідників і Корбіта за спаданням СПР (від найвищого значення до найнижчого), записавши його на папері.

- Якщо персонаж уже тримає пістолет напоготові, додайте 50 до його СПР на листі персонажа. Якщо дослідник тільки дістає пістолет, він зможе скористатися ним у цьому раунді, але значення СПР він зараз не підвищує.
- Ходить перший гравець. СПР Корбіта 35, тож можна припустити, що хтось із дослідників битиме першим. Утім, Корбіт може накласти заклинання «Пригнічення», щоб отримати СПР+50 (якщо він не накладає заклинання в цьому раунді, його СПР усе ще 35). Запитайте, що робить гравець.
- Якщо дослідник атакує Корбіта, виконуючи кидок бою, Корбіт відбивається за допомогою того самого вміння. Він також виконує кидок бою, щоб відбитися від усіх наступних атак у цьому раунді.
- Якщо дослідник атакує Корбіта, використовуючи вогнепальну зброю, виконайте кидок на стрільбу. Корбіт не намагатиметься сховатися. Якщо відстань невелика, дослідник стрілятиме впритул, тож гравець отримає бонусну кістку.
- Наступний дослідник, який атакуватиме Корбіта, отримує бонусну кістку за кількісну перевагу (див. «**Кількісна перевага**» на с. 14).

Тимчасове божевілля унаслідок зустрічі з Корбітом

Спалах божевілля. Якщо дослідник тимчасово божеволіє, киньте 1К10 та звіртеся з таблицею «**Спалахи божевілля**». Якщо в цей час дослідник перебуває поряд зі своїми супутниками, розігруйте вказані наслідки раунд за раундом. Якщо дослідник на самоті, ви можете використати вказані в таблиці наслідки — це стан, у якому його знайдуть пізніше. Можливо, він ховається у шафі, лежить п'яний у канаві чи знепритомнів у підворітті.

Передісторія. Візьміть лист дослідника та додайте нові відомості про нього — наслідки, до яких призвів цей спалах божевілля.

Видіння. Дослідник залишатиметься божевільним 1К10 годин або поки не покине будинок Корбіта і не виспиться вдосталь. До того часу дослідник страждатиме від кошмарних видінь. Утім, у цьому сценарії призвести до божевілля може лише фінал сценарію. Ось деякі варіанти видінь:

- Якщо наляканий дослідник вибігає з підвалу, він може побачити десь у домі фото, яке видасться йому доказом спорідненості з Корбітом. На цьому фото Корбіт стоїть біля дідуся дослідника, а на звороті підписано: «БРАТИ» (хоча насправді це просто клаптик старої газети).
- Якщо дослідник залишається в підвалі, Вартовий передає цьому гравцю записку. У ній написано, що лице і голос іншого дослідника чомусь змінилися, і він бурмоче щось латиною (звісно, це лише видіння дослідника).

Перевірка реальності. Якщо гравець не вірить всьому, що бачить, запропонуйте йому пройти перевірку реальності, щоб відділити реальне від уявного. Якщо гравець погоджується пройти перевірку реальності, укажіть йому виконати кидок на **глузд**:

- у разі успіху видіння зникають і більше не тривожать дослідника.
- у разі провалу дослідник втрачає 1 очко глузду й переживає ще один спалах божевілля, від чого видіння посилюються.

Тимчасове божевілля виникає внаслідок проявів Мітів Ктулху, тож додайте 5% до уміння **Міти Ктулху** відповідного дослідника.

СПАЛАХИ БОЖЕВІЛЛЯ
(ВИБЕРІТЬ АБО КИНЬТЕ 1К10)

1. **АМНЕЗІЯ.** Відтоді як дослідник покинув останнє безпечне місце, він не пам'ятає нічого. Йому здається, що на нього напав монстр, коли він доїдав сніданок. Це триває 1К10 раундів.
2. **ПСИХОСОМАТИЧНИЙ РОЗЛАД.** Дослідник переживає психосоматичну сліпоту, глухоту або параліч кінцівки чи кінцівок протягом 1К10 раундів.
3. **НЕКОНТРОЛЬОВАНИЙ ГНІВ.** Червона пелена застилає очі дослідника. Його охоплює страшний гнів. Неконтрольована лють направлена на людей, що оточують його. Це триває 1К10 раундів.
4. **ПАРАНОЯ.** Дослідник переживає сильні напади параної протягом 1К10 раундів. Йому здається, що всі за ним стежать і полюють. Він не вірить нікому. Він упевнений, що всі його зрадили, а навколишнє життя — суцільна омана.
5. **ОДЕРЖИМІСТЬ ІНШОЮ ЛЮДИНОЮ.** Перечитайте передісторію дослідника і знайдіть там людину, без якої він не може жити. Досліднику здається, шо якийсь персонаж в локації — це саме та людина. Обміркуйте природу цих стосунків. Це триває 1К10 раундів.
6. **ЗАПАМОРОЧЕННЯ СВІДОМОСТІ.** Дослідник зомліває і приходить до тями через 1К10 раундів.
7. **ПАНІЧНА ВТЕЧА.** Дослідник намагається за будь-яку ціну втекти подалі, навіть якщо доведеться забрати єдину машину й покинути супутників напризволяще. Ця втеча триває 1К10 раундів.
8. **ІСТЕРИЧНИЙ НАПАД АБО НЕРВОВИЙ ЗРИВ.** Дослідник неконтрольовано сміється, плаче, волає тощо. Це триває 1К10 раундів.
9. **ФОБІЯ.** Дослідник отримує нову фобію, наприклад, **клаустрофобію** (страх замкнених просторів), **демонофобію** (страх духів чи демонів) або **кацарідафобію** (страх тарганів). Навіть за відсутності джерела фобії, дослідник бачить свої страхи наступні 1К10 раундів.
10. **МАНІЯ.** Дослідник отримує нову манію, наприклад, **аблютоманію** (нав'язливе бажання митися), **псевдоманію** (патологічна схильність до брехні) або **гельмінтоманію** (надмірне захоплення хробаками). Дослідник буде охоплений цією манією 1К10 раундів.

ФІНАЛ

Якщо дослідникам вдається розгадати таємницю і здолати Корбіта, задоволений містер Нотт, домовласник, відразу оплачує їхню роботу.

Якщо вони не зможуть вигнати з будинку привида Корбіта, але скажуть, що все гаразд, містер Нотт проведе ніч у будинку, щоб особисто в цьому пересвідчитися. Наступного дня його знайдуть у підвалі, зарізаного ножем Корбіта, а дослідниками зацікавиться поліція. Тепер їм доведеться доводити свою невинуватість.

Звісно, дослідження будинку не буде легкою прогулянкою. Гравцям варто боятися як Корбіта, так і його летючого ножа, а в разі провальних кидків деякі дослідники можуть померти або збожеволіти.

Вартовий може вигадати короткий фінал для кожного дослідника. Можливо, мертвих дослідників вдасться воскресити за допомогою магії Корбіта. Щоб зберегти тіла померлих друзів вижилі дослідники можуть вирішити скористатися силою цього місця і провести окультний ритуал. Натомість божевільні дослідники з криками зникнуть у нічній темряві. Декого з них потім так і не знайдуть.

Якщо дослідники переможуть, ігноруйте після цього тривалі ефекти від подряпин Корбіта.

Винагороди

Якщо гравці перемогли та знищили Корбіта, кожен з дослідників відновлює **1К6 очок глузду**. Дослідники можуть забрати собі поточену хробаками книгу із Храму Споглядання.

Задоволений домовласник оплачує їхню роботу, як і обіцяв, і додає ще $30 зверху.

ВОЛТЕР КОРБІТ, ЛЮТИЙ МЕРТВЯК

СИЛ 90 **СТА** 115 **РОЗ** 55 **ІНТ** 80

ВОЛ 90 **СПР** 35 **ПРИ** 05 **ОСВ** 80

ГЗД: 0 (ігноруйте вартість заклинань, указану в одиницях глузду)

ОЗ: 16

Бонусні пошкодження: +1К4

Комплекція: 1

Переміщення: 8

Очки магії: 18 (відновлюються зі швидкістю 1 очко за годину)

Поради щодо того, як краще грати роль:

- Корбіт злий і дуже підступний. Він намагатиметься розділити дослідників і нацькувати їх одне на одного.
- Корбіт хоче розважитися. Він насолоджується стражданнями дослідників.
- Він полює на інформацію про Міти Ктулху. Його цікавлять будь-які окультні речі, що мають дослідники (як-от «Книга Ейбона»).

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Уважно відстежуйте очки магії Корбіта. Пам'ятайте, що витрачені очки відновлюються зі швидкістю 1 очко за годину. Корбіт накладає заклинання «Захист плоті», як тільки хтось заходить у будинок. Якщо дослідники відразу направляться до тіла, то можуть заскочити Корбіта до того, як він відновить очки магії.*

Бій

Атак за раунд: 1

Бойові атаки: Корбіт може контролювати своє мертве тіло й проводити всі звичайні атаки (копняк, стусан тощо). Подряпини від брудних нігтів Корбіта можуть викликати інфекцію. Якщо Корбіт успішно атакує дослідника, треба додатково кинути на талан. У разі провалу кидка Корбіт дряпає дослідника своїми нігтями, тож наступного дня постраждалий почне марити й буде змушений кинути на **СТА**:

- Провал: видіння триватимуть 1К10 днів, дослідник втрачає 1К10 СТА.
- Успіх: видіння триватимуть 1К6 днів без втрати СТА.
- Повторюйте цю процедуру до видужання або смерті дослідника. Очки СТА не відновлюються.

Зброя: летючий магічний кинджал. Див. «**Летючий ніж**» (на с. 26). Використання магії для атаки кинджалом протягом 1 раунду вважається бойовою дією Корбіта в цьому раунді.

Бій 50% (високий 25% / екстремальний 10%), пошкодження 1К3 + бонусні пошкодження (1К4) + можлива інфекція (див. вище).

Ухиляння 17% (високий 8% / екстремальний 3%).

Уміння

Міти Ктулху 17%, залякування 64%, слух 60%, вправність рук 30%, непомітність 72%.

ПОРАДИ ВАРТОВОМУ. *Для Корбіта вказано лише кілька умінь, які можуть знадобитися у сценарії. Інші ви за потреби можете вигадати самі.*

Броня: Корбіт відразу накладає заклинання «Захист плоті», тож отримує броню. Кожне очко броні зменшує кількість пошкоджень на 1. Киньте 2К6, щоб визначити його броню.

Заклинання: «Пригнічення» (варіант, див. нижче), «Захист плоті», «Викликати / Зв'язати Просторового Блукача».

Магічний артефакт: летючий ніж.

Втрата глузду: той, хто побачить, як він рухається, втрачає 1/1К8 очок глузду.

ПРО В. КОРБІТА, ЕСКВАЙРА

Спершу Корбіт може поводитися тихо. Але в певні моменти сутички з непроханими гостями йому природніше буде гарчати, вищати, реготати або глузувати над дослідниками. Також пам'ятайте, що привиду Корбіта не треба дихати.

Корбіт насправді не є вампіром чи якимось іншим відомим монстром. Він просто маг у процесі перетворення на щось геть нелюдське.

Сонячне світло засліплює його та викликає біль. Він навіть може загинути від великих доз світла (але це вирішувати Вартовому). Корбіт п'є кров, але міг би харчуватися й звичайною морквою. Пити кров просто веселіше.

Після того як Корбіт застосував заклинання «Захист плоті», кулі та удари лише відколюють шматки від його тіла, від чого цей лютий мертвяк виглядає ще страшнішим. Його висохлу, задубілу плоть майже неможливо пробити під час дії заклинання. Коли кількість пошкоджень перевищує значення броні, віднімайте очки здоров'я за звичайними правилами. Корбіт не відновлюється і не може знепритомніти. Якщо кількість очок здоров'я Корбіта дорівнюватиме нулю, він перетвориться на прах і вже не повернеться.

Корбіт також контролює летючий ніж. Утім, якщо дослідникам вдасться перехопити його й успішно вразити Корбіта цим кинджалом, він також перетвориться на прах незалежно від будь-яких застосованих заклинань.

Заклинання Корбіта

ПРИГНІЧЕННЯ *(Варіант Корбіта).* Коштує Корбіту 1 очко магії, заклинання діє один раунд.

У цьому варіанті заклинання «Пригнічення» Корбіт може силою думки скаламутити розум дослідника на деякий час, поки той перебуває в будинку. Гравець повинен виконати кидок протистояння на **ВОЛ** з Корбітом (ВОЛ Корбіта становить 90).

Якщо Корбіт накладає заклинання успішно, ціль ошелешена на 1К6+1 раундів бою. У такому стані дослідник не може опиратися телепатичним наказам Корбіта. Це можуть бути моторошні галюцинації або підступні накази, які Вартовий потаємо передає ошелешеному дослідникові. Дія цього закляття не може призвести до самогубства дослідника, хоча в того можуть виникнути небезпечні чи дурні бажання (наприклад, проковтнути різницький ніж). Повернувшись до тями, жертва нічого не пам'ятатиме.

ЗАХИСТ ПЛОТІ. Корбіт уже наклав це заклинання, перш ніж дослідники дісталися до нього, щоб забезпечити собі броню (див. «*Броня*» вище).

- **Вартість:** різна кількість очок магії
- **Час накладання:** 5 раундів

Забезпечує захист від фізичних атак. Кожне витрачене очко магії забезпечує заклиначу або вибраній цілі 1К6 очок броні від немагічних атак. Очки броні витрачаються, блокуючи пошкодження. Скажімо, якщо персонаж із 12 очками броні «Захисту плоті» зазнає 8 пошкоджень, він не зазнає пошкоджень, але кількість очок броні зменшується до 4. Заклинання діє 24 години або до того, як персонаж витратить останнє очко броні.

Накладене заклинання не можна посилювати, використавши більше очок магії, і не можна накладати повторно, поки не витратяться всі очки броні від попереднього заклинання.

Продовження

Пам'ятаєте нещодавно намальований знак на напівзруйнованій стіні Храму Споглядання? А те, як ретельно хтось намагався приховати докази після облави в 1912 році? Можливо, це натяк на ще більшу змову. До цих таємниць можна буде повернутися згодом, у слушну мить.

Також пригадайте дивний напівзотлілий сувій з текстом, схожим на гороскоп. Він може бути пов'язаний з цією змовою. А може, це зачіпка для розслідування іншої справи...

Будь-яка з цих таємниць може стати зав'язкою для наступної пригоди, яку ви самі створите для цієї групи дослідників.

Матеріал 1

Домовласник, містер Нотт, просить вас оглянути старий будинок у середмісті Бостона, відомий як дім Корбіта. Родина Макаріо, що останньою винаймала цей будинок, пережила там трагічні події і виїхала. Власник хоче зрозуміти, що ж насправді коїться у тому домі. Люди обминають сумнозвісний будинок десятою дорогою, тож містер Нотт сподівається, що ви зможете все прояснити й розвіяти дурні чутки. Він пропонує вам $20 за день роботи, платить $20 авансу готівкою, називає адресу й передає ключі від будинку.

Ви знаєтеся на своєму ділі, тож, перш ніж навідатися в цей будинок, вирішуєте зібрати інформацію про нього. Наприклад, дослідники можуть перевірити старі газетні статті в офісі «Бостон Ґлоб», сходити в Центральну бібліотеку або ж до Реєстраційної зали. Вибір за вами.

Матеріал 2

Неопублікована історія, «Бостон Ґлоб», 1918 рік.

Цю статтю так і не надрукували. У 1880 році сім'я французьких іммігрантів переїхала в цей будинок. Тут сім'я пережила трагічні події: батьки загинули, а троє дітей стали інвалідами. Зрештою французи покинули будинок, після них він довго стояв порожнім.

У 1909 році сюди переїхала інша сім'я. Невдовзі члени цієї родини важко захворіли. У 1914 році старший син збожеволів і зарізався кухонним ножем, а охоплена горем сім'я поїхала геть. У 1918 році будинок винайняла сім'я Макаріо, але майже відразу виїхала за невстановлених обставин.

Матеріал 3

У 1835 році цей будинок збудував заможний купець, але згодом він тяжко захворів і продав його м-ру Волтеру Корбіту, есквайру.

Матеріал 4

У 1852 році сусіди подали в суд на Волтера Корбіта. Вони хотіли, щоб він виїхав, бо їм не подобалися його «сумнівні [sic] звички та підозріла поведінка».

Матеріал 6

Про судове рішення за другим позовом інформація не збереглася.

Матеріал 5

Схоже, що Корбіт виграв справу. У його некролозі від 1866 року сказано, що він жив у тому самому будинку. Також там указано, що проти Корбіта була порушена друга судова справа, щоб запобігти його похованню в підвалі власного будинку, як того вимагав заповіт.

Матеріал 7

Записи господарського суду свідчать, що розпорядником заповіту Волтера Корбіта був преподобний Майкл Томас, пастор Храму Споглядання і Церкви Господа нашого Дарителя Секретів. Церковний реєстр (також доступний у Реєстраційній залі) зазначає, що Храм Споглядання закритий у 1912 році.

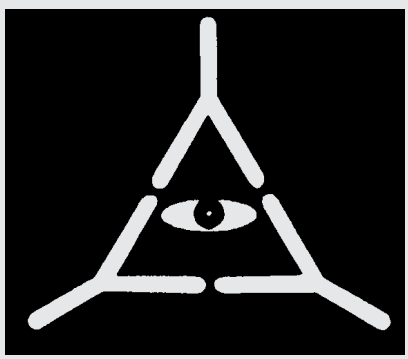
Матеріал 8

У справі згадано про секретний рейд поліції на Храм Споглядання. Підставою для рейду стали свідчення, що члени церкви відповідальні за зникнення місцевих дітей. Під час рейду від куль та вогню загинули троє поліціянтів і сімнадцять культистів. У звітах судмедекспертів підозріло мало інформації, наче ніяких розтинів насправді не проводилося.

Попри арешт 54 членів церкви, під вартою залишили тільки вісьмох. У записах згадується незаконне втручання у цю справу поважного міського чиновника. Якщо вірити записам, це була найбільша операція поліції в історії міста, але про це так ніхто й не дізнався.

Пастора Майкла Томаса заарештували й засудили до позбавлення волі на 40 років за п'ятьма звинуваченнями в убивствах другого ступеня. Він утік із в'язниці в 1917 році і покинув штат.

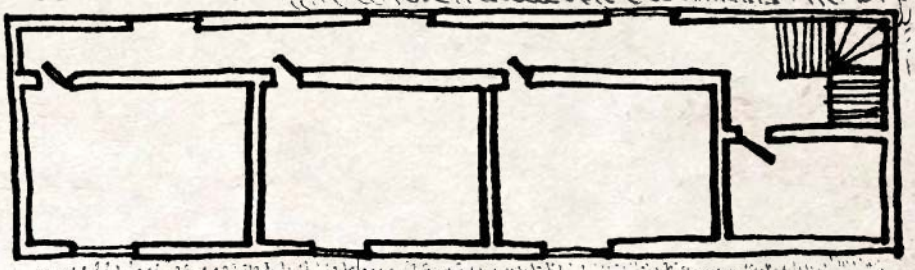
Матеріал 9



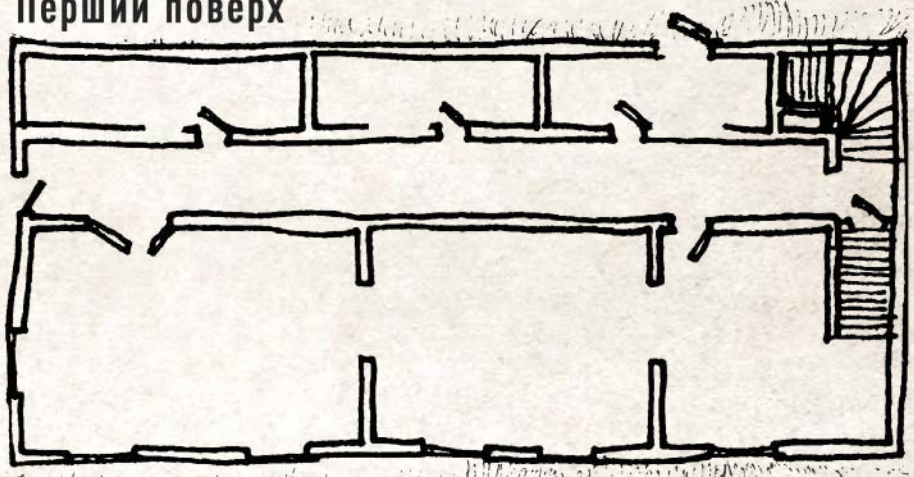
Будинок Корбіта

План Будинку. Дослідницька версія

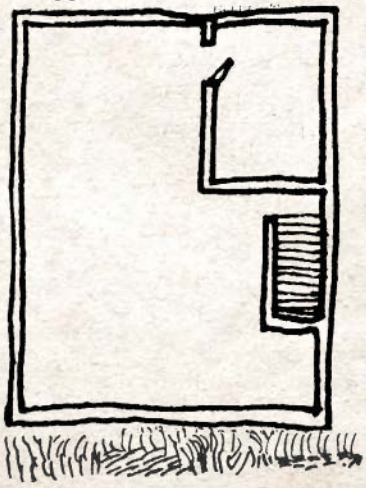
Другий поверх



Перший поверх



Підвал



Масштаб: 1 см = 0,5 м

Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання Бостон Рід занять приватний детектив Вік 36

Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	80	40	16	РОЗ	50	25	10	Очки здоров'я	11	
СТА	60	30	12	ВОЛ	60	30	12	Очки магії	12	
СПР	70	35	14	ПРИ	50	25	10			
ІНТ (ІДЕЇ)	50	25	10	ОСВ (ЗНАННЯ)	40	20	8			

	Початковий	Поточний	Божевілля
Талан	50		
Глузд	60		12

Макс. глузд ( ) Тимчасове божевілля ☐ Повне божевілля ☐ Глибока рана ☐ Непритомність ☐ При смерті ☐

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)			
☐ Бій (Рукопашний) (25%)	70	35	14
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)			
☐ Верхова їзда (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)			
Достаток (00%)	20	10	4
☐ Залякування (15%)	35	17	7
☐ Історія (05%)			
☐ Кидання (20%)			
☐ Користування бібліотекою (20%)	50	25	10
☐ Лазіння (20%)			
☐ Маскування (05%)	60	30	12
☐ Медицина (01%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Фотографування (05%) *Мистецтво/ремесло*	60	30	12
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ _____ (01%) *Мова (іноземна)*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська (ОСВ) *Мова (рідна)*	40	20	8
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)	40	20	8
☐ Обман (05%)	60	30	12
☐ Окультизм (05%)			
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)			
☐ Перша допомога (30%)			
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Пошук прихованого (25%)	50	25	10
☐ Правознавство (05%)	40	20	8
☐ Природознавство (10%)			
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)	60	30	12
☐ Ремонт (електроніка) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)	30	15	6
☐ Слух (20%)	40	20	8
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)			
☐ Стрільба (карабін/дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)	40	20	8
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	30	15	6
☐ Шарм (15%)			
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння			Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний	70	35	14	1К3 + БП	1	-	-	-
Револьвер 38-го калібру	40	25	8	1К10	1 - 3	15 м	6	100

Переміщення 9

Комплекція 1

Ухиляння (Звич 30 / Висок 15 / Екстр 6)

Бонусні пошкодження +1К4

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Моя історія

Передісторія

Опис зовнішності
Вигляд неохайний, грубуватий, пошарпаний; очі втомлені.

Переконання і вірування
Привиди — це лише жахалки для дітей.
Усі брешуть.

Важливі люди

Важливі місця
Рідний дім, де можна спокійно перепочити.

Цінні речі
Щаслива каблучка.

Риси
Обачність.

Травми та шрами

Фобії та манії

Фоліанти та заклинання

Дивні події та зустрічі

Спорядження і майно

Блокнот і перова ручка.
Револьвер 38-го калібру з набоями.
Невеликий клубок мотузки.
Запальничка. *Пачка сигарет.*
Щаслива каблучка.

Багатство

У кишені *10 доларів*
Заощадження *40 доларів*
Активи

Супутники

Перс. ____ Гравець ____
Перс. ____ Гравець ____
Перс. ____ Гравець ____

Перс. ____ Гравець ____
Перс. ____ Гравець ____
Перс. ____ Гравець ____

Пам'ятка

Кидки на вміння та характеристики

Рівні успіху:	Цілковитий провал 100/96+	Провал > уміння	Звичайний ≤ уміння	Високий ½ уміння	Екстремальний $^1/_5$ уміння	Феноменальний 01

Перекид: треба виправдати перекид.
Кидки на атаку чи глузд перекинути не можна.

Рани та відновлення

Перша допомога відновлює 1 ОЗ Медицина відновлює 1К3 ОЗ
Глибока рана = втрата ≥ ½ макс. ОЗ за одну атаку
ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**
ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**
При смерті: перша допомога = тимч. стабіліз.; далі потрібна медицина
Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день
Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок відновлення за тиждень

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання Бостон Рід занять Випускник Вік 24

Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	60	30	12	РОЗ	50	25	10	Очки здоров'я	10	
СТА	50	25	10	ВОЛ	50	25	10	Очки магії	10	
СПР	40	20	8	ПРИ	60	30	12	Талан	60	
ІНТ (ІДЕЇ)	80	40	16	ОСВ (ЗНАННЯ)	70	35	14	Глузд	50	10

Макс. глузд ( ) Тимчасове божевілля ☐ Повне божевілля ☐ Глибока рана ☐ Непритомність ☐ При смерті ☐

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)	50	25	10
☐ Бій (Рукопашний) (25%)	45	22	9
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)			
☐ Верхова їзда (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)			
Достаток (00%)	25	12	5
☐ Залякування (15%)			
☐ Історія (05%)	60	30	12
☐ Кидання (20%)	40	20	8
☐ Користування бібліотекою (20%)	60	30	12
☐ Лазіння (20%)	30	15	6
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ _____ (05%) *Мистецтво/ремесло*			
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ Латина (01%) *Мова (іноземна)*	40	20	8
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська (ОСВ) *Мова (рідна)*	70	35	14
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)			
☐ Обман (05%)			
☐ Окультизм (05%)			
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)	50	25	10
☐ Перша допомога (30%)			
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Пошук прихованого (25%)	45	22	9
☐ Правознавство (05%)			
☐ Природознавство (10%)			
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)			
☐ Ремонт (електроніка) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Слух (20%)	70	35	14
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)			
☐ Стрільба (карабін/дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	40	20	8
☐ Шарм (15%)			
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння			Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний	45	22	9	1К3 + БП	1	-	-	-

Переміщення 8

Комплекція 0

Ухиляння (Звич 40 / Висок 20 / Екстр 8)

Бонусні пошкодження 0

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Моя історія

Передісторія

Опис зовнішності
Пристойний, але недорогий одяг.
Завжди з книжками в руках.

Риси
Вірність, жага до знань.

Переконання і вірування
Наукою та логікою можна пояснити майже все.

Травми та шрами

Важливі люди
Батько, який пропав безвісти під час експедиції в Південну Америку.

Фобії та манії

Важливі місця

Фоліанти та заклинання

Цінні речі
Батькова стара перова ручка, що постійно лежить у кишені.

Дивні події та зустрічі

Спорядження і майно

Блокнот.
Батькова стара перова ручка.

Багатство

У кишені *10 доларів*
Заощадження *50 доларів*
Активи

Супутники

Перс.
Гравець

Пам'ятка

Кидки на вміння та характеристики

Рівні успіху:	Цілковитий провал 100/96+	Провал > уміння	Звичайний ≤ уміння	Високий ½ уміння	Екстремальний $^1/_5$ уміння	Феноменальний 01

Перекид: треба виправдати перекид.
Кидки на атаку чи глузд перекинути не можна.

Рани та відновлення

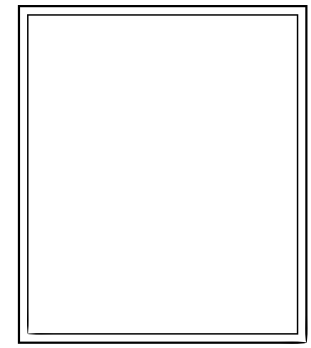
Перша допомога відновлює 1 ОЗ Медицина відновлює 1К3 ОЗ
Глибока рана = втрата ≥ ½ макс. ОЗ за одну атаку
ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**
ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**
При смерті: перша допомога = тимч. стабіліз.; далі потрібна медицина
Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день
Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок відновлення за тиждень

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання Бостон Рід занять Університетський професор Вік 43



Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	40	20	8	РОЗ	50	25	10	Очки здоров'я	12	
СТА	70	35	14	ВОЛ	50	25	10	Очки магії	10	
СПР	60	30	12	ПРИ	50	25	10	Талан	50	
ІНТ (ІДЕЇ)	60	30	12	ОСВ (ЗНАННЯ)	80	40	16	Глузд	50	

Початковий	Поточний	Божевілля
50		10

Макс. глузд ( ) Тимчасове божевілля ☐ Повне божевілля ☐ Глибока рана ☐ Непритомність ☐ При смерті ☐

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)	40	20	8
☐ Бій (Рукопашний) (25%)			
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)			
☐ Верхова їзда (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)			
Достаток (00%)	30	15	6
☐ Залякування (15%)			
☐ Історія (05%)	50	25	10
☐ Кидання (20%)			
☐ Користування бібліотекою (20%)	70	35	14
☐ Лазіння (20%)			
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			
☐ _____ (05%) *Мистецтво/ремесло*			
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ Латина (01%) *Мова (іноземна)*	50	25	10
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська (ОСВ) *Мова (рідна)*	80	40	16
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)			
☐ Обман (05%)			
☐ Окультизм (05%)	50	25	10
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)	30	15	6
☐ Перша допомога (30%)	50	25	10
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			
☐ Пошук прихованого (25%)	60	30	12
☐ Правознавство (05%)			
☐ Природознавство (10%)	20	10	4
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)	60	30	12
☐ Ремонт (електроніка) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Слух (20%)	40	20	8
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)			
☐ Стрільба (карабін/дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	30	15	6
☐ Шарм (15%)	35	17	7
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння	Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний		1К3 + БП	1	-	-	-

Переміщення 7

Комплекція 0

Ухиляння (Звич 30 / Висок 15 / Екстр 6)

Бонусні пошкодження 0

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Моя історія

Передісторія

Опис зовнішності
Старий неохайний одяг, окуляри.

Риси
Допитливість, бажання знайти відповіді.

Переконання і вірування
Навколо нас загадковий світ, у якому таяться потойбічні сили. І ми можемо дізнатися його таємниці, просто відкривши свій розум.

Травми та шрами

Важливі люди
Чоловік/дружина й донька.

Фобії та манії

Важливі місця
Бібліотеки, де можна загубитися у книгах із їхніми безмежними світами.

Фоліанти та заклинання

Цінні речі
Стара фляжка з віскі.

Дивні події та зустрічі

Спорядження і майно

Блокнот із перовою ручкою.
Два олівці.
Фляжка.
Металевий гребінець.

Багатство

У кишені *10 доларів*
Заощадження *60 доларів*
Активи

Супутники

Перс.
Гравець

Пам'ятка

Кидки на вміння та характеристики

Рівні успіху:	Цілковитий провал 100/96+	Провал > уміння	Звичайний ≤ уміння	Високий ½ уміння	Екстремальний $^1/_5$ уміння	Феноменальний 01

Перекид: треба виправдати перекид.
Кидки на атаку чи глузд перекинути не можна.

Рани та відновлення

Перша допомога відновлює 1 ОЗ Медицина відновлює 1К3 ОЗ
Глибока рана = втрата ≥ ½ макс. ОЗ за одну атаку
ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**
ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**
При смерті: перша допомога = тимч. стабіліз.; далі потрібна медицина
Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день
Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок відновлення за тиждень

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Дослідник, 1920-ті

Ім'я _____ Місце народження _____ Стать _____

Місце проживання Бостон Рід занять Письменник, дослідник Вік 38

Характеристики

	Звич	Висок	Екстр		Звич	Висок	Екстр		Максимальне	Поточне
СИЛ	50	25	10	РОЗ	70	35	14	Очки здоров'я	12	
СТА	50	25	10	ВОЛ	50	25	10	Очки магії	10	
СПР	80	40	16	ПРИ	40	20	8	Талан	Початковий 55	Поточний
ІНТ (ІДЕЇ)	60	30	12	ОСВ (ЗНАННЯ)	60	30	12	Глузд	Початковий 50	Поточний / Божевілля 10

Макс. глузд ( ) Тимчасове божевілля ☐ Повне божевілля ☐ Глибока рана ☐ Непритомність ☐ При смерті ☐

Уміння

	Звич	Висок	Екстр
☐ Антропологія (01%)			
☐ Археологія (01%)			
☐ Бій (Рукопашний) (25%)	45	22	9
☐ _____ *Бій*			
☐ _____			
☐ Бухгалтерія (05%)			
☐ Верхова їзда (05%)			
☐ _____ (10%) *Виживання*			
☐ Вистежування (10%)			
☐ Водіння (20%)			
☐ Вправність рук (10%)			
Достаток (00%)	30	15	6
☐ Залякування (15%)			
☐ Історія (05%)	60	30	12
☐ Кидання (20%)	40	20	8
☐ Користування бібліотекою (20%)	70	35	14
☐ Лазіння (20%)	40	20	8
☐ Маскування (05%)			
☐ Медицина (01%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Література (05%) *Мистецтво/ремесло*	40	20	8
☐ _____			
Міти Ктулху (00%)			
☐ _____ (01%) *Мова (іноземна)*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Англійська (ОСВ) *Мова (рідна)*	60	30	12
☐ _____ (01%) *Наука*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Непомітність (20%)			
☐ Обман (05%)			
☐ Окультизм (05%)	60	30	12
☐ Орієнтування на місцевості (10%)			
☐ Оцінка майна (05%)			
☐ Переконливість (10%)	30	15	6
☐ Перша допомога (30%)			
☐ _____ (01%) *Пілотування*			
☐ Плавання (20%)			

	Звич	Висок	Екстр
☐ Пошук прихованого (25%)	50	25	10
☐ Правознавство (05%)			
☐ Природознавство (10%)			
☐ Психоаналіз (01%)			
☐ Психологія (10%)	50	25	10
☐ Ремонт (електроніка) (10%)			
☐ Ремонт (механіка) (10%)			
☐ Слух (20%)			
☐ Слюсарство (01%)			
☐ Стрибок (20%)			
☐ Стрільба (карабін/дробовик)(25%)			
☐ Стрільба (пістолет) (20%)			
☐ _____ *Стрільба*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ухиляння (половина СПР)	40	20	8
☐ Шарм (15%)	50	25	10
☐ _____			
☐ _____			

Бій

Зброя	Уміння			Пошкодж.	К-ть атак	Дальність	К-ть набоїв	Показник несправності
Рукопашний	45	22	9	1К3 + БП	1	-	-	-
Кишеньковий ніж	45	22	9	1К4+БП	1			

Переміщення 8

Комплекція 0

Ухиляння (Звич 40 / Висок 20 / Екстр 8)

Бонусні пошкодження 0

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

Моя історія

Передісторія

Опис зовнішності
Почервоніле обличчя, зайва вага, простий одяг.

Риси
Щедрість, довірливість, готовність ризикувати.

Переконання і вірування
Забобонний. Десятою дорогою обходить чорних котів і плює через ліве плече. Хоче знайти докази існування світу духів і на власні очі побачити привидів.

Травми та шрами

Важливі люди
Мама, яка нещодавно померла після тривалої хвороби.

Фобії та манії

Важливі місця

Фоліанти та заклинання

Цінні речі
Блокнот, куди він записує нотатки і спостереження.

Дивні події та зустрічі

Спорядження і майно

Блокнот.
Перова ручка x2.
Пляшечка чорнил.
Кишеньковий ніж.

Багатство

У кишені *10 доларів*
Заощадження *60 доларів*
Активи

Супутники

Перс.
Гравець

Пам'ятка

Кидки на вміння та характеристики

Рівні успіху:	Цілковитий провал 100/96+	Провал > уміння	Звичайний ≤ уміння	Високий ½ уміння	Екстремальний $^1/_5$ уміння	Феноменальний 01

Перекид: треба виправдати перекид.
Кидки на атаку чи глузд перекинути не можна.

Рани та відновлення

Перша допомога відновлює 1 ОЗ Медицина відновлює 1К3 ОЗ
Глибока рана = втрата ≥ ½ макс. ОЗ за одну атаку
ОЗ дорівнюють 0 (без глибокої рани) = **непритомність**
ОЗ дорівнюють 0 (з глибокою раною) = **при смерті**
При смерті: перша допомога = тимч. стабіліз.; далі потрібна медицина
Темп відновлення (без глибокої рани): 1 ОЗ за день
Темп відновлення (з глибокою раною): 1 кидок відновлення за тиждень

© 2021 Chaosium Inc. Дозволено відтворювати тільки для особистого некомерційного використання. Українське видання © 2022 Geekach LLC.

«Страх — найсильніша з емоцій, а найдавніший страх — перед невідомим».
Г. Ф. Лавкрафт

ПОКЛИК КТУЛХУ

Атмосферна рольова гра про таємниці і жахи

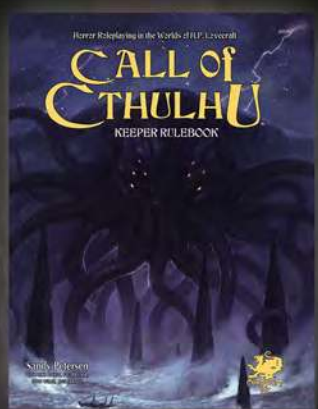
За 40 років свого існування ця гра здобула понад 80 нагород та була внесена до зали слави Академії ігрового мистецтва та дизайну.
Сьома редакція «Поклику Ктулху» сумісна з усіма попередніми версіями гри.
Вартовий та дослідники матимуть ще більше різноманітних пригод та сценаріїв!

Від вас і ваших супутників залежатиме майбутнє цього світу. Чи готові ви розкрити всі таємниці й зіткнутися зі страхітливими Мітами Ктулху?

«Поклик Ктулху», «RuneQuest» та більшість рольових ігор від «Chaosium» використовують базову рольову систему (БРС) К100. Якщо ви грали принаймні в одну нашу рольову гру, значить, ви вже знаєте, як грати в усі інші!

«Без мечів. Без чаклунів. Лише люди, які відважно борються з жахіттями лавкрафтіанських Мітів. Саме цього варто чекати від рольової гри "Поклик Ктулху", яка не втрачає своєї актуальності та привабливості вже більше ніж 30 років».
— Gizmodo

Розпочніть із набору «Поклик Ктулху. Базовий набір»! Тут міститься все необхідне, щоб почати грати в «Поклик Ктулху».



«Поклик Ктулху. Дороговказ Вартового» містить повні правила, зокрема передісторію, путівник, заклинання і монстрів, що трапляються у грі.

«Поклик Ктулху» доступний на www.chaosium.com та www.geekach.com.ua, а також у місцевих магазинах настільних ігор.

GEEKACH

CHAOSIUM INC.

23131

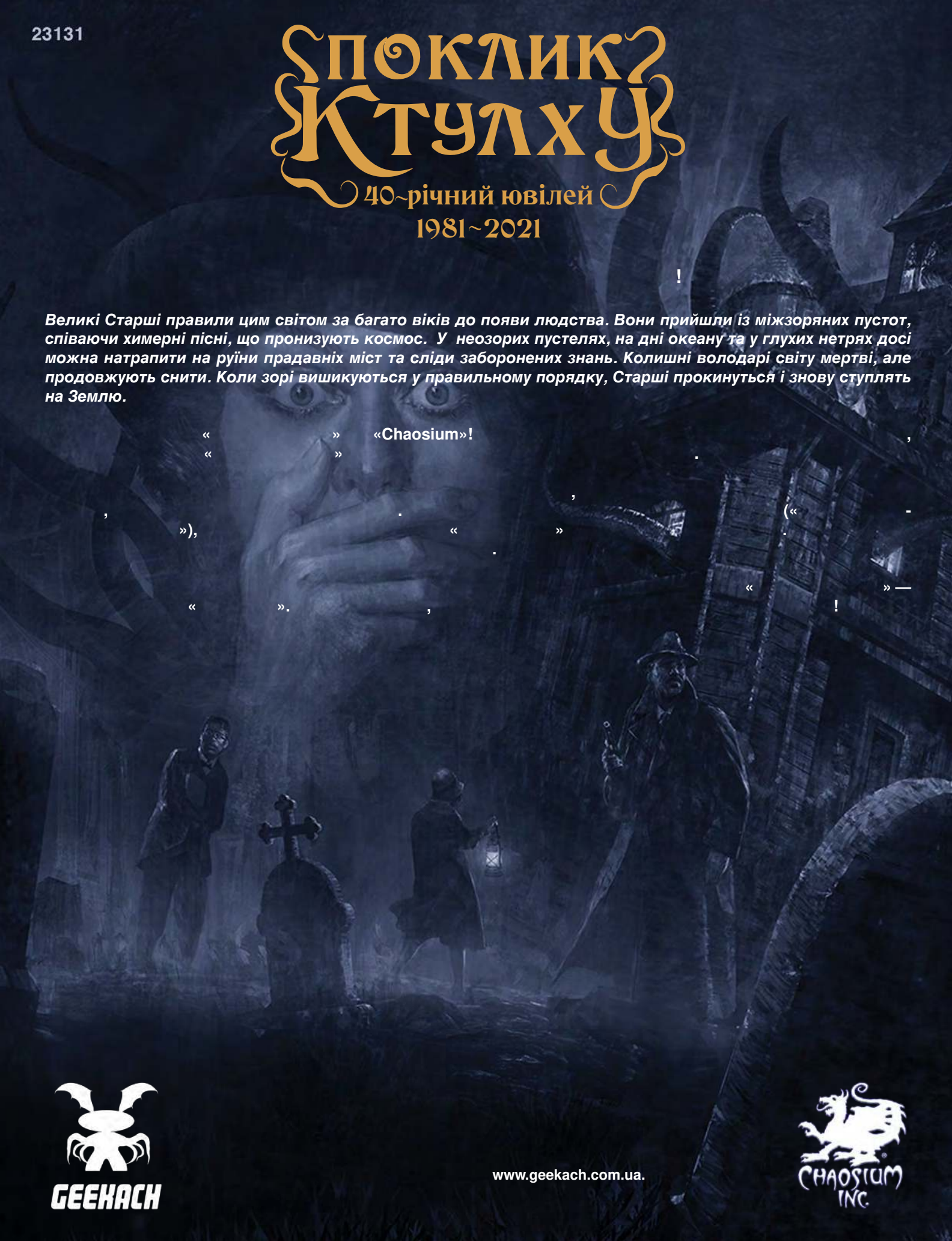
Поклик Ктулху

40-річний ювілей
1981-2021

!

Великі Старші правили цим світом за багато віків до появи людства. Вони прийшли із міжзоряних пустот, співаючи химерні пісні, що пронизують космос. У неозорих пустелях, на дні океану та у глухих нетрях досі можна натрапити на руїни прадавніх міст та сліди заборонених знань. Колишні володарі світу мертві, але продовжують снити. Коли зорі вишикуються у правильному порядку, Старші прокинуться і знову ступлять на Землю.

« » «Chaosium»! ,
« » .
,
, . (« -
»), « » .
.
« » —
« ». , !



GEEKACH

www.geekach.com.ua.

CHAOSIUM INC.