

ДРУГИЕ ПОЯСНЕНИЯ

- Если вы попытаетесь сразиться с любым порождением Мифоса, вы умрёте. Поэтому в этих правилах отсутствует боевая система или уровни здоровья. Делайте обычные броски, чтобы спрятаться или убежать.
- Действия в пределах человеческих возможностей включают взлом замков, поиск координат Р'льеха, расшифровку иероглифов, воспоминание о чём-нибудь, убеждение себя в том, что происходящему есть рациональное объяснение. Действия за гранью человеческого: использование магии, понимание скрытых смыслов, действия в мире снов. Вы можете пытаться делать такие вещи, если представится возможность: например, если герой предчувствует некую закономерность, он может попытаться следовать ей. Однако при таких действиях вы бросаете лишь куб безумия.
- Успех никогда не решает всего расследования. А именно, не отправляет вас сразу в конец сюжета, пропуская всё между ключевыми точками. Например, даже если бы вы выкинули 6 во время обыска личных вещей двоюродного дяди из примера выше, вы бы не смогли найти координаты Р'льеха, где спит Ктулху.
- Когда вы делаете бросок безумия и преуспеваете, это значит, что герой смог собраться, а не то, что *он в порядке*. Когда вы проваливаетесь, у героя не получается собраться.
- Чтобы играть без листа персонажа, используйте ваш куб безумия для учёта его текущего значения, отражая его поворотом кубика на соответствующую грань.

ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТОВ

Кто решает, когда важно узнать, насколько хорошо у вас что-то получается? Кто решает, когда что-то пугает вашего персонажа? Кто решает, есть ли шанс на неудачу?

Определите это со своей игровой группы. Делайте разумные предположения. Например, некоторые группы позволяют Хранителю решать всё. Некоторые - нет.

И НАКОНЕЦ

Дайте мне знать, насколько хорошо эти правила сработали для вас. Мой адрес электронной почты - graham@thievesoftime.com. В настоящий момент они рассчитаны на игру по заранее написанным сценариям, проводимым Хранителем. Если вы попробуете импровизированную игру или игру без Хранителя, расскажите мне, как всё прошло.

© Грэхэм Вэлмсли 2010 г.

На сайте www.thievesoftime.com вы сможете найти различные дополнения к «Тьме Ктулху». Начните с Dark Tales, предлагающей более подробные успехи и провалы.

ТЬМА КТУЛХУ

ЛЕГКОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА
ДЛЯ МИРА
ЛАВКРАФТИАНСКОГО
УЖАСА

ГРЭХЭМ ВЭЛМСЛИ

ПЕРЕВОД: www.makerpg.ru

ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЁРСТКА от БРЕННЕН РИС

ПОВТОРНАЯ ВЁРСТКА: am_tanncarrow@gmail.com

ТЬМА КТУЛХУ

ВАШ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Выберите имя и профессию. Опишите вашего героя. Возьмите красный Куб Безумия.

БЕЗУМИЕ

Безумие вашего героя начинается с 1.

Когда ваш исследователь сталкивается с чем-либо ужасным, бросьте куб безумия. Если результат больше вашего безумия, увеличьте безумие на единицу и отыграйте свой страх.

ДЕЙСТВИЯ

Чтобы определить, насколько хорошо у вашего исследователя получилось какое-либо действие, бросьте:

- Один куб, если задача лежит в пределах человеческих возможностей.
- Один куб, если задача связана с профессией героя.
- Свой куб безумия, если ради победы вы готовы рискнуть рассудком.

Если на кубе безумия выпало большее значение, чем на остальных, сделайте бросок безумия, как описано выше.

Наибольший результат на кубах показывает степень успеха вашего исследователя. Если выпала 1, он едва-едва достиг успеха, чуть не потерпев неудачу. Если выпало 6, герой справился с проблемой мастерски.

Например: герой выпрыгивает из окна инсмутского отеля, убегая от погони. Если выпала 1, он с грохотом приземляется на соседнюю крышу, привлекая внимание всех вокруг. Если выпало 4, ему удаётся тихо приземлиться на крышу, но при этом он оставил след для преследователей. Если выпало 6, он аккуратно спустился по водосточной трубе и спокойно ушёл, пока преследователи обыскивали его комнату.

Когда ваш герой расследует, наибольшее значение куба показывает, сколько информации вы получите. 1 означает то, что у вас будет необходимый минимум: если какой-то факт критичен для дальнейшего продвижения по сюжету, вы узнаете его, но этим дело и ограничивается. 4 позволит вам найти всё то, что обнаружил бы бы опытный сыщик. 5 открывает вам всё человечески возможное. А 6 позволяет герою заглянуть за грань человеческого познания (и, может быть, вам придётся сделать бросок безумия).

Например, ваш исследователь изучает записки своего безумного двоюродного дядюшки. Если выпала 1, всё, что ему удалось разобрать - это адрес «Томас Стрит, дом 7» (следующую ключевую локацию сценария). Если выпало 6, вы узнаете, что с 28 февраля до 2 апреля многим горожанам снились гигантские создания, имена которых лучше не упоминать вслух. В это же время все жители калифорнийского теософского поселения облачились в роботы для «прославленного искупления». В число видевших сны входил и господин Уилкок с Томас Стрит, дом 7.

ПРОВАЛ

Если кто-либо считает, что провал вашего героя повернул бы сюжет в более интересном направлении, он может описать, как именно ваш исследователь потерпел неудачу и бросить куб. (Однако, этого нельзя делать, если вы расследуете, и успех *обязателен* для продолжения сценария).

Если на их кубе выпадает значение больше вашего максимального, вы терпите неудачу именно так, как было описано. Если нет, вы преуспеваете как при обычном броске, и максимальный куб показывает степень вашего успеха.

Возвращаясь к примеру выше, в котором вы убегаете из инсмутского отеля. Пусть в этот раз кто-то решает, что более интересным было бы, если бы ваши преследователи поймали героя. Когда вы делаете броски, на его кубике выпадает большой результат. Герой попался!

ВТОРОЙ ШАНС

Если вы включили куб безумия в бросок и недовольны его результатом, вы можете перебросить все кубы. Если вы до этого не добавляли куб безумия, но желаете перебросить, вы должны включить его в следующий бросок.

После этого учитывается лишь новый результат. Как и раньше, степень успеха определяется наибольшим значением кубов.

И, как и раньше, если куб безумия выкинул больше любого другого куба, вы должны сделать бросок безумия, даже если вы его делали в предыдущем броске.

ВЗАИМОПОМОЩЬ И ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Чтобы действовать совместно, все работающие вместе игроки бросают свои кубы. Исход определяется максимальным результатом среди всех кубов.

Чтобы противостоять друг другу соперники бросают свои кубы. Получивший больший результат выигрывает. Если случается ничья, побеждает персонаж с большим безумием. Если и безумие героев одинаково, перекиньте бросок.

Как и раньше, если на кубе безумия выпадает большее число, чем на остальных, сделайте бросок безумия. Также, если кто-нибудь недоволен своим броском, он может перекинуть его, используя правила выше.

СКРЫТИЕ ЗНАНИЯ

Когда безумие вашего героя достигает 5, вы можете уменьшить его, *скрывая тайны Мифоса*: например, сжигая книги, останавливая ритуалы, уничтожая себя или препятствуя расследованию.

Каждый раз, когда вы это делаете, бросьте куб безумия. Если на нём выпадает меньше, чем ваше текущее безумие, *уменьшите* ваше безумие на 1.

Вы можете продолжать скрывать знание Мифоса и после того, как ваше безумие опустится ниже 5.

ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

Когда ваше безумие достигает шести, герой сходит с ума. Навсегда. Это важный момент игры: все фокусируются на последних моментах вашего персонажа перед тем, как его разум даст трещину. Проявите это любым желаемым образом: деритесь, кричите, бегите или падайте в обморок.

После этого либо создайте нового персонажа, либо продолжайте отыгрывать безумца, но отправьте персонажа на покой как можно раньше.