

# ДВЕРИ ВО ТЬМУ

ПЯТЬ СЦЕНАРИЕВ  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ХРАНИТЕЛЕЙ  
ГОТОВЫЕ СЫЩИКИ

Эти материалы рекомендуется использовать с настольной ролевой игрой «Зов Ктулху» (7-ой редакции), которая продаётся отдельно.

Doors to Darkness © copyright 2016, 2022 Chaosium Inc. All rights reserved.

Call of Cthulhu © copyright 1981–2022 Chaosium Inc. All rights reserved.

Pulp Cthulhu © copyright 2016, 2022 Chaosium Inc. All rights reserved.

Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © copyright 1983 Chaosium Inc. All rights reserved.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved.

Pulp Cthulhu is a trademark of Chaosium Inc. All rights reserved.

Gla'aki, Green Decay, and Revelations of Gla'aki © copyright 2022 Ramsey Campbell. Used with permission.

The Black and Yibb-Tstll © copyright 2022 Brian Lumley. Used with permission.

Lloigor © copyright 2022 the Estate of Colin Wilson. Used with permission.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### СТЭНЛИ ЭЙС, боксёр, 25 лет

СИЛ 90 ВЫН 85 ТЕЛ 75 ЛВК 65 ИНТ 45  
НАР 45 МОЩ 50 ОБР 80 РАС 50 ПЗ 16  
БкУ +1d6 Компл. 2 СКО 8 ПМ 10 Удача 50

#### Бой

Ближний бой (драка) 80% (40/16), урон 1d3 + 1d6  
Уклонение 50% (25/10)

#### Навыки

Археология 55% (27/11), Вождение автомобиля 50% (25/10),  
Запугивание 48% (24/9), Искусство/ремесло (фотография) 50% (25/10),  
История 45% (22/9), Лазание 30% (15/6), Метание 30% (15/6), Плавание 50% (25/10), Прыжки 30% (15/6), Психология 35% (17/7), Работа в библиотеке 35% (17/7), Скрытность 30% (15/6), Средства 35% (17/7).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** массивный и мускулистый, но мальчишеское лицо это компенсирует. Волнистые каштановые волосы и высокий лоб.
- **Черты:** дружелюбный, уверенный в себе и очень энергичный. Образованный, но предпочитает дела, а не слова.
- **Идеалы и принципы:**
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:** медальон со св. Христофором, приносящий удачу.

Недавно Стэнли профессионально занялся боксом — уже в колледже он подавал в этом спорте большие надежды. Прежде он изучал археологию и ездил на раскопки стоянок местных племён, но в итоге тяга к единоборству победила — к великому неудовольствию его семьи. Бывшие однокурсники и знакомые время от времени просят его помощи, когда нужна сила.

#### Снаряжение

Боксёрские перчатки, спортивные снаряды, фотоаппарат, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока



## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ДЖЕССИКА БРУКС, писательница, 52 года

СИЛ 60 ВИН 70 ТЕЛ 70 ЛВК 55 ИНТ 75  
НАР 55 МОЩ 65 ОБР 87 РАС 65 ПЗ 14  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 5 ПМ 13 Удача 60



#### Бой

Ближний бой (драка) 30% (15/6), урон 1d3 + 1d6  
Уклонение 30% (15/6)

#### Навыки

Бухгалтерское дело 16% (8/3), Искусство (литература) 65% (32/13),  
Искусство/ремесло (зарисовки) 55% (27/11), История 45% (22/9),  
Красноречие 55% (27/11), Наука (биология) 36% (18/7), Наука (химия) 31% (15/6), Окультизм 20%  
(10/4), Психология 35% (17/7), Работа в библиотеке 40% (20/8), Скрытность 30% (15/6), Слух 40%  
(20/8), Средства 35% (17/7), Убеждение 60% (30/12), Язык (латынь) 40% (20/8).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** коренастая, каштановые волосы до плеч (обычно завязаны в пучок), зелёные глаза. Любит хорошо поесть, пошутить и посмеяться.
- **Черты:** бесконечное добродушие и неутолимое любопытство ко всему.
- **Идеалы и принципы:**
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:** маленькая лупа, доставшаяся в наследство от бабушки.

Джессика пишет детективы, и у неё есть знакомые в нескольких местных отделениях полиции. Она обожает тайны и загадки и часто ввязывается в любительские расследования, участвует в научных и частных экспедициях, изучающих загадочные феномены.

#### Снаряжение

Машина «Шевроле» Superior, бинокль, карбидный факел, набор перьевых ручек и карандашей, пишущая машинка «Ремингтон», 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### МЕЛИССА ДЕВРИЗ, учёная, 31 год

СИЛ 55 ВЫН 65 ТЕЛ 60 ЛВК 50 ИНТ 80  
НАР 70 МОЩ 70 ОБР 80 РАС 70 ПЗ 12  
БКУ 0 Компл. 0 СКО 7 ПМ 14 Удача 45

#### Бой

Ближний бой (драка)	25% (12/5), урон 1d3
Стрельба (автом. пистолет 22-го калибра)	40% (20/8), урон 1d6
Уклонение	30% (15/6)

#### Навыки

Внимание 50% (25/10), Естествознание 40% (20/8), Запугивание 45% (22/9), Медицина 30% (15/6), Наука (биология) 50% (25/10), Наука (криминалистика) 60% (30/12), Наука (химия) 40% (20/8), Психология 35% (17/7), Работа в библиотеке 55% (27/11), Скрытность 30% (15/6), Слух 30% (15/6), Средства 45% (22/9), Убеждение 20% (10/4), Юриспруденция 25% (12/5), Язык (французский) 40% (20/8).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** многие считают, что у неё «бесовские» черты лица. Длинные тёмные волосы она обычно собирает в объёмный пучок и смотрит на мир любознательными и блестящими ярко-зелёными глазами.
- **Черты:** очень практична, может быть немного назойливой и строгой.
- **Идеалы и принципы:** материалистка; считает веру в мистику как минимум наивной.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:**

Мелисса — непоколебимая рационалистка, она верит только в научную картину мира. Она выросла в Нью-Йорке и повидала горе-спиритуалистов, которые наживаются на слабостях легковых. С тех пор она поставила себе целью бороться с такими мошенниками при помощи научных методов. Это уже не раз навлекло на неё неприятности, и теперь она всегда носит в сумочке карманный пистолет.

#### Снаряжение

Автоматический пистолет 22-го калибра, чемоданчик с научным оборудованием, блокнот и карандаш, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока



## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ДЖЕЙКОБ ГИБСОН, завхоз, 36 лет

СИЛ 70 ВЫН 65 ТЕЛ 65 ЛВК 45 ИНТ 50  
НАР 55 МОЩ 70 ОБР 70 РАС 70 ПЗ 13  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 8 ПМ 14 Удача 60



#### Бой

Ближний бой (драка) 60% (30/12), урон 1d3 + 1d4  
Ближний бой (гаечный ключ) 60% (30/12), урон 1d8 + 1d4  
Уклонение 45% (22/9)

#### Навыки

Взлом 40% (20/8), Внимание 45% (22/9), Вождение автомобиля 40% (20/8), Лазание 40% (20/8), Механика 70% (35/14), Обаяние 40% (20/8), Скрытность 50% (25/10), Слух 35% (17/7), Средства 15% (7/3), Управление тяжёлыми машинами 39% (19/7), Электрика 50% (25/10).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** родом из Китая, среднего роста, стройный, темноволосый. Благодаря многолетнему труду очень силен и крепок, хотя и не выглядит атлетично. Руки у него грубые, мозолистые и испещрены царапинами и шрамами.
- **Черты:** от природы тих и неприметен. Не любит претенциозных людей, считающих себя лучше других.
- **Идеалы и принципы:** сам живи и другим не мешай.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:**

Джейкоб — уборщик и завхоз университета. Он разбирается в ремонте и поддержании порядка, у него есть опыт работы с техникой, и при любом давлении он умеет сохранить хладнокровие. Друзья и знакомые часто зовут его на помощь, когда нужны «золотые руки», в том числе для взлома и тайного проникновения. Джейкоб выручил из неловкой ситуации многих преподавателей и студентов.

#### Снаряжение

Ящик инструментов, рабочий комбинезон, пачка сигарет, зажигалка, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ДОКТОР ДЖОН ЛУКАС, врач, 37 лет

СИЛ 45 ВЫН 65 ТЕЛ 75 ЛВК 70 ИНТ 85  
НАР 60 МОЩ 60 ОБР 85 РАС 60 ПЗ 14  
БКУ 0 Компл. 0 СКО 6 ПМ 12 Удача 45



#### Бой

Ближний бой (драка) 30% (15/6), урон 1d3  
Ближний бой (скальпель) 30% (15/6), урон 1d4  
Уклонение 35% (17/7)

#### Навыки

Медицина 70% (35/14), Наука (биология) 70% (35/14), Наука (фармакология) 55% (27/11), Наука (химия) 65% (32/13), Первая помощь 70% (35/14), Психоанализ 35% (17/7), Психология 55% (27/11), Средства 45% (22/9), Убеждение 35% (17/7), Юриспруденция 11% (5/2), Язык (латынь) 55% (27/11).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** высокий, аккуратный — просто образец толкового доктора. Одевается он старомодно и редко появляется без медицинского саквояжа.
- **Черты:** пунктуальный, прагматичный, с острым скептическим умом. Не боится закатать рукава для работы.
- **Идеалы и принципы:** сочувствие и забота отличают людей от зверей.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:**

Доктор Лукас пользуется отличной репутацией как опытный врач, он работал в нескольких больницах штата Нью-Йорк. Иногда он давал медицинские консультации друзьям по переписке, пишущим детективы, и юридическим компаниям в делах, касающихся травм.

#### Снаряжение

Машина «Бьюик 121», медицинский саквояж, перьевая ручка, рецептурный бланк, наручные часы, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока



## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### КРИС ПАРКЕР,

преподавательница геологии, 39 лет

СИЛ 60 ВЫН 60 ТЕЛ 45 ЛВК 75 ИНТ 70

НАР 55 МОЩ 55 ОБР 90 РАС 55 ПЗ 10

БкУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 11 Удача 60



#### Бой

Ближний бой (драка) 40% (20/8), урон 1d3  
Уклонение 37% (18/7)

#### Навыки

Взрывчатка 30% (15/6), Внимание 35% (17/7), Лазание 60% (30/12),  
Механика 45% (22/9), Наука (геология) 80% (40/16), Наука (химия) 40%  
(20/8), Обаяние 40% (20/8), Ориентирование 40% (20/8), Первая помощь 40% (20/8), Плавание 53%  
(26/10), Прыжки 60% (30/12), Психология 20% (10/4), Работа в библиотеке 30% (15/6), Средства 41%  
(20/8), Чтение следов 35% (17/7), Язык (испанский) 30% (15/6).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** каштановые волосы, зелёные глаза, стройная фигура. Одевается практично, но со вкусом, больше всего любит походную одежду и ботинки.
- **Черты:** приветливая, весёлая, любит рисковать.
- **Идеалы и принципы:**
- **Значимые люди:**
- **Важные места:** подземелья, где она составляет карту недавно открытой пещеры.
- **Ценное имущество:**

Крис работает в университете преподавательницей геологии, а в свободное время с энтузиазмом исследует природные пещеры, которыми увлекается с самого детства. Поначалу она долгие часы проводила в пещере на участке своей семьи в Массачусетсе, а их серьёзным изучением впервые занялась в Новой Англии, и эта страсть помотала её по всем США.

#### Снаряжение

Большой нож в ножнах на поясе, верёвки, каска с фонарём, ручной фонарь, два комплекта одежды спелеолога (один для тёплых сухих пещер, другой для холодных и влажных), 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ОТЕЦ СТЕФАН ЩЕПОЛОВСКИЙ, католический священник, 25 лет

СИЛ 70 ВЫН 75 ТЕЛ 70 ЛВК 55 ИНТ 70  
НАР 50 МОЩ 70 ОБР 70 РАС 70 ПЗ 14  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 8 ПМ 14 Удача 50



#### Бой

Ближний бой (драка) 50% (25/10), урон 1d3 + 1d4  
Уклонение 40% (20/8)

#### Навыки

Бухгалтерское дело 35% (17/7), Внимание 34% (17/6), История 45% (22/9), Метание 45% (22/9), Обаяние 30% (15/6), Окультизм 30% (15/6), Первая помощь 40% (20/8), Психология 40% (20/8), Работа в библиотеке 40% (20/8), Слух 40% (20/8), Средства 20% (10/4), Убеждение 50% (25/10), Язык (итальянский) 30% (15/6), Язык (латынь) 70% (35/14).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** худощавый, рост выше среднего, с молодым лицом, на котором уже видна печать забот. На службе носит чёрный костюм и воротничок католического пастора. Тонкие каштановые волосы и большие карие глаза.
- **Черты:** кроткий нрав, скрывающий острый ум и стальное чувство долга. Тихий, наблюдательный, позволяет другим лидировать. Но под этой сдержанностью скрывается добрая душа, переживающая за других.
- **Идеалы и принципы:** убеждённый католик.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:** боксёрский спортзал, которому он помогает.
- **Ценное имущество:**

Отец Щеполовский недавно стал пастором и видит своим призванием помогать смятенным душам. Сочувствие часто приводило его к неприятностям, но до сих пор Господь всегда давал ему возможность из них выпутаться. Щеполовскому покровительствует настоятель прихода, которому нравятся деятельная натура молодого пастора и его готовность помогать неимущим, порой заводящие его в необычные места. Благодаря этому покровительству Щеполовский во многом освобождён от повседневных дел прихода и может посвятить себя благотворительной миссии.

#### Снаряжение

Небольшое золотое распятие на золотой цепочке, потёртая Библия карманного формата, карманный ножик, перьевая ручка, игральные карты, сигареты, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ДЖЕРАЛЬДИНА «ДЖЕРРИ» ТОРНХИЛЛ, журналистка, 32 года

СИЛ 55 ВЫН 60 ТЕЛ 70 ЛВК 45 ИНТ 75  
НАР 70 МОЩ 65 ОБР 80 РАС 65 ПЗ 13  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 13 Удача 55



#### Бой

Ближний бой (драка) 40% (20/8), урон 1d3 + 1d4  
Ближний бой (выкидной нож) 40% (20/8), урон 1d4 + 1d4  
Уклонение 30% (15/6)

#### Навыки

Бухгалтерское дело 25% (12/5), Внимание 45% (22/9), Естествознание 18% (9/3), Искусство/ремесло (тексты) 70% (35/14), Искусство/ремесло (фотография) 45% (22/9), История 30% (15/6), Красноречие 55% (27/11), Обаяние 30% (15/6), Окультизм 45% (22/9), Психология 60% (30/12), Работа в библиотеке 50% (25/10), Скрытность 35% (17/7), Средства 24% (12/4), Убеждение 55% (27/11).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** брюнетка с тёмно-карими глазами, высокая и стройная, обычно одевается практично, но со вкусом.
- **Черты:** азартный игрок, любительница острых ощущений. Любит истории-страшилки.
- **Идеалы и принципы:** верит в мир духов и хочет доказать, что он реален.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:**

Таланты Джерри позволили ей сделать карьеру в прессе и стать постоянным автором городской газеты. Она особенно интересуется темами, которых «респектабельные» журналисты избегают — и это частенько не по душе её редакторам. Джерри всегда привлекали истории о призраках, загадочных событиях и прочей мистике. Порой это приносит ей удачу, порой — неприятности и напрасные хлопоты. Наверное, всему виной детство: она утверждает, что выросла в доме с привидениями.

#### Снаряжение

Блокнот и карандаш, фотоаппарат и плёнка, выкидной нож, фляжка с хорошим канадским виски, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока

## ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### МАКСИМИЛИАН ХЁРСТ, парапсихолог, 26 лет

СИЛ 45 ВИН 75 ТЕЛ 80 ЛВК 50 ИНТ 75  
НАР 60 МОЩ 70 ОБР 70 РАС 68 ПЗ 15  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 14 Удача 50



#### Бой

Ближний бой (драка) 50% (25/10), урон 1d3 + 1d4  
Уклонение 40% (20/8)

#### Навыки

Антропология 25% (12/5), Внимание 45% (22/9), Естествознание 40% (20/8), Искусство/ремесло (фотография) 45% (22/9), История 30% (15/6), Красноречие 55% (27/11), Наука (физика) 20% (10/4), Окультизм 65% (32/13), Психология 57% (28/11), Работа в библиотеке 40% (20/8), Средства 16% (8/3), Убеждение 30% (15/6), Язык (французский) 20% (10/4).

#### Предыстория

*(часть пунктов пропущена, чтобы вы сами придали сыщику индивидуальность)*

- **Описание:** короткие тёмно-русые волосы, вощёные усы и козлиная бородка. Зелёные глаза и бледная кожа. Чуть выше среднего роста, слегка упитанный.
- **Черты:** чрезвычайно любознателен, иногда надолго впадает в задумчивость.
- **Идеалы и принципы:** мечтает сфотографировать призрака или иной необъяснимый феномен.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:**

Макс, как его называют друзья, охотился за непознанным с тех пор, как вернулся с полей Великой войны. Именно там, во Франции, он заинтересовался загадочными феноменами. Помимо ужасов войны, Макс повстречал нечто удивительное и необъяснимое, когда ходил на разведку в заброшенную церковь. После возвращения он посвятил свою жизнь поискам странного и мистического, хоть это и приносит мало дохода.

#### Снаряжение

Фотоаппарат и плёнка, «набор охотника за привидениями» (тальк, градусник, леска, отвёртка, Библия), блокнот и перьевая ручка, 10 долларов наличными.

#### Примечания игрока