

КОШМАРНЫЙ ПРИЛИВ

Одинокое приключение

Николас Джонсон
и другие



Москва
Мир Хобби
2023

АВТОРЫ

Автор

Николас Джонсон

Редактирование и доработка

Линн Харди и Майк Мейсон

Художественный директор

Линн Харди

Обложка

М. Уэйн Миллер

Внутренние иллюстрации

Дорук Голджу и Андрей Фетисов

Художественное оформление и макет

Николас Накарио

Корректурa

Филлип О'Брайен и Chitin Proctor

Лицензирование

Джеймс Лаудер, Майкл О'Брайен и Майк Мейсон

Креативный директор серии «Зов Ктулху»

Майк Мейсон

Благодарность

Хоть я и написал это приключение самостоятельно от начала и до конца, я хотел бы поблагодарить людей, вдохновивших меня на его создание и позволивших воплотить все мои задумки в жизнь. Я никак не смогу перечислить здесь всех, кто внёс свой вклад в мой творческий процесс, но несколько групп людей, сыгравших ключевую роль в завершении этого проекта, упомянуть просто необходимо. Прежде всего я хотел бы поблагодарить «Chaosium, Inc.» за предоставление таким авторам, как я, возможности публиковать наши работы в репозитории Мискатоникского университета, позволяя нам вносить свой вклад в развитие этой замечательной игры и рассказывать поистине уникальные истории. Также я хотел бы поблагодарить Гэвина Инглиса за создание приключения «Alone Against the Flames», вдохновившего меня на написание своего собственного произведения. Нельзя забывать и о моих выдающихся тестировщиках Ксандере Корте, Майке и Айви Страйкерах и Дреббе. И последнее, но не менее важное слово благодарности: спасибо всем, кто дарил мне тёплые слова во время создания этого приключения, и всем, кто в него когда-либо сыграет. Ваша поддержка и признательность очень важны для меня, и именно они мотивируют меня продолжать работать над подобными проектами.

— Николас Джонсон

«Chaosium» выражают благодарность Максвеллу Махаффе и Тегану М. за их помощь в тестировании данного сценария.

Оригинальное авторство

Приключение «Кошмарный прилив» создано Николасом Джонсоном. Первоначально оно было опубликовано в Мискатоникском репозитории. Данное издание было отредактировано и дополнено Линн Харди.

КОШМАРНЫЙ ПРИЛИВ

Зов Ктулху © 2023 Мир Хобби. All rights reserved.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. Зов Ктулху is trademark of Chaosium Inc.

All rights reserved.

Требуется «Зов Ктулху: Книга Хранителя», 7-я редакция.

Alone Against the Tide © 2020 Chaosium Inc. Все права защищены.

Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. Все права защищены.

Chaosium признаёт, что правильно указать всех создателей Мифов Ктулху и их авторские права может быть затруднительно и что некоторые элементы Мифов могут являться частью общественного достояния. Если у вас есть исправления или дополнения к любому перечислению авторов Мифов в этой книге, пишите по адресу mythos@chaosium.com.

Эта книга представляет собой художественное произведение, которое может включать в себя описания реальных географических объектов, реальных событий и реальных людей. Они могут не в полной мере и неточно соответствовать реальным прообразам этих географических объектов, людей и событий и могут быть переосмыслены через призму Мифов Ктулху и ролевой игры «Зов Ктулху» в целом. Не предполагается оскорбление каких-либо лиц, ныне живущих или покойных, или жителей любого из этих географических объектов. Такие материалы используются в рамках художественного повествования, берущего за источник вдохновения литературные произведения в жанре фантастических ужасов.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ПРИСТУПАЯ К ИГРЕ	5
КОШМАРНЫЙ ПРИЛИВ	8
ЛИСТЫ СЫЩИКОВ	78
ОБ АВТОРАХ	84



ВВЕДЕНИЕ

«*Кошмарный прилив*» — это кампания по правилам ролевой игры «Зов Ктулху», разработанная для одного игрока: в этом приключении вы одновременно и игрок, и Хранитель. В нём вы сможете взять на себя роль сыщика, которого вы сами придумали, или, если пожелаете, одного из двух готовых к игре сыщиков: **д-ра Эллери Вудс** (стр. 80) или **д-ра Элеанор Вудс** (стр. 78).

В зависимости от вашего выбора, причины путешествия одинокого сыщика в тихий богатый городок на берегу озера, в котором происходит действие приключения, будут различаться. Ужасы, которые переживёт ваш персонаж, и то, какие тайны Эсбери вам удастся разгадать, полностью зависят от принятых вами решений. Ваши действия повлияют не только на то, что произойдёт с вашим сыщиком, но и на судьбы других людей, которых вы повстречаете на своём пути.

При всей своей живописной красоте и очаровании Эсбери — невероятно опасное место, и есть все шансы, что ваш сыщик может погибнуть по мере развития событий приключения «Кошмарный прилив». К счастью, вы можете возвращаться к этому сценарию столько раз, сколько захотите. Вы также можете выбирать другого сыщика (или создавать нового) каждый раз, когда начинаете заново. Это поможет вам исследовать все уголки этого мира и разобраться во всех хитросплетениях, которые способна предложить вам эта история.

Так чего же вы ждёте? Судьба Эсбери в ваших руках!



ПОДГОТОВКА К НАЧАЛУ ИГРЫ

1. У вас должна быть под рукой копия книги правил «Зов Ктулху: Книга Хранителя» или «Зов Ктулху: Стартовый набор» (7-е издание).
2. Определитесь, играете вы за своего сыщика или за одного из готовых персонажей (Эллери или Элеанору Вудс). Скопируйте, распечатайте или используйте предоставленный в конце книги лист сыщика. Все листы можно скачать и распечатать с сайта hobbyworld.ru.
3. Прочтите раздел «**Приступая к игре**» на стр. 5, содержащий информацию о структуре данного приключения и правилах игры.
4. Если всё это сделано, вы готовы отправиться в приключение «Кошмарный прилив» (начните со страницы 8).



ПРИСТУПАЯ К ИГРЕ

Вам понадобятся карандаш, ластик, бумага для записок, набор кубиков для ролевых игр, лист сыщика и копия книги правил «Зов Ктулху: Книга Хранителя» или «Зов Ктулху: Стартовый набор» (7-я редакция). В процессе игры данное приключение познакомит вас с основными правилами создания персонажа в «Зове Ктулху» (параграфы 12 и 80) — текст направит вас к ним, как только вы начнёте сценарий. В том случае, если вы используете готового сыщика, просто игнорируйте комментарии о создании нового персонажа в тексте.

Если вы предпочитаете играть за готовых персонажей, мы включили мужской и женский вариант одного и того же готового сыщика д-ра Э. Вудса в конце этого сценария* (стр. 78–82). Обратите внимание, что пункты навыков присвоены лишь нескольким навыкам на их листе. Начиная играть за данных сыщиков, вы получаете 70 бонусных пунктов навыков, которые можете потратить на любые навыки. Траты могут включать в себя как улучшение навыков с уже присвоенными им пунктами, так и выбор других навыков, для того чтобы расширить спектр возможностей персонажа, — просто распределите бонусные пункты навыков как пожелаете, прибавив их к базовым значениям навыков, указанных рядом с различными навыками на листе сыщика — например, поскольку у доктора Вудса нет пунктов в навыке Прыжки, а его базовое значение составляет 20% (как указано рядом с навыком на листе сыщика), если вы присвоите 10 бонусных пунктов навыку Прыжки, его значение станет равно 30% (20+10). Только вам решать, какие навыки улучшать. В качестве совета мы предлагаем вам обратить внимание на следующие навыки:

Антропология, Оценка, Археология, Обаяние, Лазание, Красноречие, Ближний бой (драка), Стрельба (пистолет), Запугивание, Прыжки, Слух, Взлом, Ориентирование, Убеждение, Психология, Внимание, Скрытность, Выживание и Плавание.

Распределите 70 бонусных пунктов навыков как пожелаете — конечно, вам придётся самим выбирать, какие навыки, по вашему мнению, пригодятся вам в пути, но и это тоже важная и интересная часть игры! Даже со всеми бонусами вы не сможете раз за разом успешно проходить все проверки навыков — в этот момент вам как никогда пригодятся пункты удачи (см. **Использование пунктов удачи**, стр. 6).

* Вы можете скачать интерактивные PDF-листы обоих вариантов д-ра Э. Вудса со страницы «*Кошмарный прилив*» на hobbyworld.ru



Д-р Эдвард Вудс

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Поскольку это одиночное приключение, подход к нему отличается от прохождения стандартного игрового сценария. Книга не предполагает, что вы просто станете читать её от начала и до конца! В таком случае текст не только запутает вас, но и раскроет ждущие вас сюрпризы раньше времени. Ещё одно отличие состоит в том, что данная книга разбита не на главы, а на отдельные параграфы. Каждый параграф пронумерован, а в его конце можно найти инструкции, указывающие на возможные действия или переход к иному параграфу. Какие-то параграфы поставят перед вами важный сюжетный выбор, другие же могут обязать вас совершить проверку навыка, которая определит, что произойдёт дальше.

Время от времени книга будет просить вас записать на вашем листе сыщика информацию, к которой вам нужно будет обратиться позже в игре. Если вы дойдёте до соответствующей информации записи, книга укажет вам, куда идти дальше, в зависимости от того, что вы записали. Не переносите эти заметки в последующие прохождения — каждый сыщик должен раскрыть секреты Эсбери самостоятельно.

Бонусные и штрафные кубики

В зависимости от ситуации, некоторые параграфы предписывают вам добавить к вашему броску бонусный или штрафной кубик. Если вы получили бонусный кубик, бросьте дополнительный d10 вместе с вашими обычными кубиками при выполнении этой проверки навыка и засчитайте лучший (самый низкий) результат. Если вам назначен штрафной кубик, вы также бросаете дополнительный d10, но на этот раз засчитываете худший (наивысший) результат.

Дополнительную информацию о бонусных и штрафных кубиках см. «Зов Ктулху: Стартовый набор», книга вторая, стр. 14–15, или «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 89.

Бой

Бой в «Кошмарном приливе» был упрощён и исключает из себя встречные проверки. Если вашему сыщику даётся выбор вступить в бой, параграф укажет вам, какую проверку навыка необходимо совершить и каков уровень сложности данной проверки: «трудный» (успех только при равном половине значения навыка результате или меньшем) или «чрезвычайный» (успех только при равном одной пятой значения навыка результате или меньшем). Если уровень сложности не указан, проверка является «обычной» (успех при результате, равном значению навыка или меньшем). Некоторые проверки небоевых навыков также могут иметь тяжёлую или экстремальную сложность. Дополнительную информацию об уровнях сложности см. «Зов Ктулху: Стартовый набор», книга вторая, стр. 14, или «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 80.

Любые повреждения, которые получает ваш сыщик от участия в бою, указаны в тексте параграфа. Бросьте соответствующий кубик урона, чтобы определить, сколько пунктов здоровья сыщик потеряет в результате ранения. Ваш сыщик может получить урон и в некоторых небоевых ситуациях; в таком случае вновь бросьте кубик урона, указанный в тексте параграфа. Если пункты здоровья вашего сыщика опускаются до нуля после получения урона, текст параграфа указывает вам на результат данного события. Для упрощения игры стандартные правила получения серьёзных ран

(«Зов Ктулху: Стартовый набор», книга вторая, стр. 20, или «Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 120) не используются в «Кошмарном приливе».

Трата пунктов удачи

Рекомендуется использовать дополнительное правило о трате пунктов удачи («Зов Ктулху: Книга Хранителя», стр. 123). Это правило позволяет вам потратить пункты удачи, чтобы переиграть результат броска на проверку навыка или характеристики. Вы можете изменить результат броска, потратив пункты удачи из расчёта 1:1.

Например, если ваш навык равен 50 и вы выбрасываете 54, обычно вы проваливаете проверку; однако если вы потратите 4 пункта удачи, то превратите этот провал в успех. Вы не можете тратить пункты удачи, чтобы повлиять на каждый бросок: броски кубиков урона, проверки Удачи, проверки Рассудка и броски для определения количества потерянных пунктов рассудка не могут быть изменены тратой пунктов удачи.

Чтобы определить, сколько Удачи доступно вашему сыщику, после создания персонажа бросьте 3d6, а затем умножьте выпавший результат на 5. Обведите это число на шкале Удачи на листе сыщика. Не забудьте сделать это, если вы решили играть готовым персонажем, а не создавать собственного сыщика.

Хотя вы и можете свободно тратить пункты удачи вашего сыщика, чтобы преуспеть в проваленной проверке навыка или характеристики, помните, у вас не будет возможности исполнить свою Удачу во время визита в Эсбери. Имейте в виду, что в какой-то момент приключения вас могут попросить совершить проверку Удачи, поэтому старайтесь использовать Удачу вашего сыщика максимально эффективно. Помните, что проверки Удачи основаны на текущем значении Удачи вашего сыщика, а не на его начальном значении.

Безумие

Помимо смерти, в этом приключении сыщикам грозит бессрочное или временное безумие, которое имеет свои эффекты.

1. В этом приключении присутствуют только временное и бессрочное безумие. Любое не определённое по времени безумие в этом приключении следует рассматривать как временное.
2. Если сыщик впал во временное безумие, текст параграфа укажет вам на результаты данного события. Следуйте указанным инструкциям и игнорируйте стандартные правила, касающиеся безумия.
3. Игнорируйте фобии и мании; в сценарии эти последствия безумия не используются.
4. Сыщик, количество пунктов рассудка которого снижается до нуля, навсегда сходит с ума и выходит из игры. Он либо умирает в соответствии с ситуацией, вызвавшей бессрочное безумие, либо убегает в леса и холмы вокруг Эсбери и бесследно там исчезает. Вы всегда можете начать приключение заново, создав нового сыщика, чтобы посмотреть, сможете ли вы узнать о странных событиях, происходящих в забытом городке на берегу озера, больше, чем в прошлый раз.

СТРУКТУРА ПАРАГРАФОВ

Параграфы в книге нумеруются последовательно от 1 до 243. Все параграфы используют один и тот же формат представления информации:

1. Номер параграфа указан цифрами — крупным полужирным шрифтом.
2. Параграф может кратко прокомментировать ситуацию или подробно описать происходящее.
3. После этого параграф может отослать вас к следующему параграфу, попросить выбрать определённое действие или совершить проверку навыка. У ваших решений будут разные последствия.
4. Одно или несколько чисел в скобках в конце параграфа — это «входные номера»: они обозначают параграфы, из которых вы могли попасть в текущий параграф (что позволяет вам при необходимости вернуться к предыдущему параграфу).
5. Иногда в конце параграфа будет стоять слово «КОНЕЦ» заглавными буквами. Это означает гибель вашего сыщика или конец приключения. В некоторых случаях это слово будет знаменовать вашу победу. Помните, вы всегда можете попробовать пройти сценарий заново.



КОШМАРНЫЙ ПРИЛИВ

Наша история берёт своё начало в 1920-х годах на пирсе напротив приозёрного курортного городка Эсбери, штат Массачусетс. Причины приезда вашего сыщика в город описаны в соответствующих параграфах. Прочтите разделы «Введение» и «Приступая к игре» и подготовьте всё необходимое. Затем перейдите к параграфу 1.



А-р Эдсанор Вудс

1
Когда вы всходите на паром, направляющийся через озеро к Эсбери, солнце уже утопает за горизонтом. Как только вы ступаете на судно, паромщик приветствует вас широкой улыбкой и радостно машет рукой. Вы проходите мимо, а он остаётся стоять у трапа, приветствуя остальных пассажиров, сняв кепку, чтобы время от времени почёсывать свою лысеющую голову. Изрядно поношенный костюм еле сходится на его пухлой фигуре. Паромщик выглядит немного неуклюжим, но кажется довольно приятным человеком.

• *Перейдите к 12.*
(Начало)

2
Вы встаёте рядом с мужчинами и прислушиваетесь к их разговору. «Между нами, я слышал, что большинство этих предметов — подделки, причём самые откровенные. Харрис был дряхлым безумным стариком. Он утверждал, что его находки старше самых ранних образцов письменности, но это невозможно. Это полностью противоречит всем остальным известным нам данным. Кроме того, он не просто так уволился из Мискатоникского университета, если вы понимаете, о чём я».

Его собеседник кивает в знак одобрения. «Ваша правда. Даже при том, что его доводы никогда не имели убедительной доказательной базы, он всё равно продолжал пытаться опубликовать свою чепуху. Думаю, именно поэтому его заставили уйти в отставку. Тем не менее, надеюсь, что хотя бы некоторые из его находок окажутся подлинными и это не будет пустой тратой времени».

Мужчина, заговоривший первым, подходит чуть ближе и понижает голос до едва заметного шёпота. «Быть может, вы и правы. Монах позади вас тому доказательство. Если этими артефактами заинтересовался настоящий индеец, возможно, среди них есть что-то ценное».

- *Перейдите к 17.*
(34)

3

Вы сходите на пирс вместе с остальными пассажирами парома, пытаясь вновь потихоньку привыкнуть к суше. Пассажиры, беззаботно переговариваясь, начинают расходиться по своим делам. Полноватая женщина кокетливо подмигивает вам в последний раз и уверенным шагом спешит за своей спутницей. Двое мужчин в тёмных костюмах быстро проносятся мимо, отгесняя вас со своей дороги. Сэнфорд машет вам на прощание и, улыбаясь, начинает осматривать старую, покрытую ржавчиной лодку, свою гордость и отраду.

Лучи уходящего солнца растворяются всё быстрее, а над водой сгущается туман. Ночь только начинается, но лучше не бродить во тьме и тумане незнакомого города в одиночку. Осматриваясь вокруг, вы замечаете, что небольшая группа людей уже соревнуется за вход в какое-то роскошное современное здание на берегу озера. Перед входом выставлена освещённая светом фонаря складная табличка. На ней большими жирными буквами написано «АУКЦИОН».

Хотя это мероприятие и кажется главным событием этого вечера, вы зеваете и подумываете о том, чтобы подыскать место для ночлега и восстановить силы, а утром на свежую голову приступить к работе.

Если вы ещё этого не сделали, рассчитайте свои второстепенные характеристики в соответствии с «Зовом Ктулху: Стартовый набор», книга вторая, стр. 7, или «Зовом Ктулху: Книга Хранителя», стр. 34–35.

- *Чтобы посетить аукцион, перейдите к 15.*
- *Чтобы найти, где переночевать, перейдите к 26.*
(27, 36, 42, 56, 66, 89)

4

Вы тщательно подбираете слова, прежде чем дать ответ, не желая раскрывать конфиденциальную информацию. Вы говорите ему, что числитесь в полицейском управлении Бостона и работаете над делом. Паромщик чешет затылок. «Бостон, да? А не далекато они вас заслали? Предполагаю, что это связано со смертью профессора Харриса, но, мне кажется, у офицера Пауэлла уже всё схвачено. — Мужчина пожимает плечами и вновь расплывается в улыбке. — Хотя это и не моё дело, конечно же». Он протягивает вам руку: «Зовут меня Лэнс Сэнфорд, кажется, мы забыли друг другу представиться».

Можете задать ему один вопрос.

- *Чтобы расспросить о профессоре Харрисе, перейдите к 27.*
- *Чтобы расспросить об офицере Пауэлле, перейдите к 36.*
- *Чтобы попросить Лэнса рассказать о себе, перейдите к 42.*
- *Чтобы подождать прибытия в Эсбери, перейдите к 56.*
(80)

5

Вы кричите Джошуа, будто бы сразу ожидая, что он просто отмахнётся от вас. К вашему удивлению, он поворачивается и выдвигается в вашу сторону.

Как только Джошуа подходит ближе, у вас выходит вновь разглядеть его черты за туманом. Вы замечаете, что его лицо заметно покраснело, а глаза налились кровью. Он явно в ярости. Его рука ныряет под пальто и в ней появляется кольт М1911, который он сразу же направляет в вашу сторону, нервно обращаясь к вам.

«В чём, чёрт возьми, твоя проблема?! Я тебе угрожаю, а ты возвращаешься за добавкой?! Тебе помереть не терпится?! Оставь Амелию в покое! Я вложил слишком много сил, чтобы кто-то вроде тебя забрёл в город и всё разрушил!»

Он с силой отталкивает вас и направляет пистолет вам прямо в лицо, уставившись в ваши глаза пустым взглядом. По его лицу градом льётся пот, он стискивает зубы и тяжело выдыхает, прежде чем убрать пистолет в кобуру и прислониться к ближайшему зданию.

«Убирайся к чёрту с глаз моих. Если мне придётся ещё хоть секунду наблюдать твоё чёртово лицо, я проделаю в нём ещё одну дырку».

Вы не видите причин продолжать провоцировать Джошуа и поспешно оставляете его одного.

- *Чтобы всё равно подойти к дому Харриса, перейдите к 55.*
- *Если вам кажется, что ваше расследование не стоит подобного риска, и хотите вернуться в отель, перейдите к 122.*
(90)