

ПРАВИЛА ПЕРЕПИСКИ

Он был, как я выяснил, последним представителем уважаемой семьи здешних старожиллов, давшей юристов, администраторов и просвещённых аграриев. В его лице, однако, семейство перешло от практических занятий к чистой науке; он отличился успехами в математике, астрономии, биологии, антропологии и фольклоре в университете Вермонта. Ранее я никогда о нём не слышал, и в своих письмах он почти ничего о себе не сообщал; но сразу было видно, что это человек с сильным характером, образованный, с развитым интеллектом, хотя и затворник, не очень искусный в чисто земных делах.

— Г. Ф. Лавкрафт, «Шепчущий во тьме»

Лавкрафт был большим любителем эпистолярного жанра, и история его переписки насчитывает больше ста тысяч писем. Ничего удивительного, что главные герои его произведений сами не расстаются с пачкой конвертов и письменными принадлежностями. Самые яркие примеры: Альберт Уилмарт из рассказа «Шепчущий во тьме» и Фрэнсис Тёрстон из «Зова Ктулху».

В играх по «Ктулху» письма могут стать одним из способов получения информации. Так, в игре «Night's Black Agents» появляется новая для СЫЩИКА способность **связи**, которая позволяет в случае необходимости выйти на контакт с одним из своих союзников или помощников. Вы просто достаёте мобильник, набираете номер — и вот вы на связи с иранским торговцем оружием, который задолжал вам небольшую услугу. Или в нужный момент вы вспомните, что у вас есть знакомый в издательстве

популярного научного журнала. Так это и работает. Однако в «Ктулху» с присущим 30-м годам неспешным темпом коммуникаций на смену **связям** приходит **переписка**.

Переписка

Это общая способность, и при создании персонажа вы вкладываете в неё пункты, как и в любую другую. Эти пункты означают, что у вас есть широкий круг друзей, коллег и знакомых, с которыми вы регулярно связываетесь с помощью писем, телеграмм или даже телефонных звонков. Совершенно необязательно указывать, что это за люди и как вы с ними познакомились — сделайте это тогда, когда во время игры вам понадобится их помощь.

В любой момент вы можете создать нового персонажа ведущего — ваш контакт, — потратив пункты рейтинга **переписки**. Каждый потраченный пункт **переписки** даёт ему два пункта на использование любых исследовательских способностей, которые нужно выбрать сразу. Отметьте на листе своего сыщика имя контакта, список способностей и краткое описание — теперь вы сможете связаться с ним в случае необходимости. Рейтинг **переписки**, потраченный на его создание, теряется безвозвратно и не восстанавливается, кроме как через вложение пунктов опыта, полученных при развитии вашего сыщика. Игроки будут весьма признательны вам, если вы выделите им от 4-х до 8-ми бесплатных пунктов **переписки** в начале игры.

Считается, что персонажи, которых вы создаёте таким образом, обитают где-то в отдалённом городе, а связь с ними поддерживается только через письма и телеграммы. Они не придут к вам на помощь прямо сейчас и не вытаскают из очередной передраги, но к ним можно

обратиться за советом или консультацией. Иными словами, вы можете тратить их пункты исследовательских способностей как свои собственные, однако вам придётся подождать какое-то время, чтобы получить ответ.

Например, некий Уиллоуби Бутройд обнаружил в своём подвале загадочного идола, но ему не хватает знаний из области **антропологии**, чтобы определить его ценность и значение. Игрок, который взял на себя роль Уиллоуби, тратит два пункта **переписки** и заявляет, что у его персонажа есть двоюродный брат Сесил Бутройд — известный археолог и этнограф. Два потраченных пункта **переписки** превращаются в четыре пункта исследовательских способностей Сесила: три пункта **антропологии** и один — **археологии**. Исследовательские способности кузена будут восстанавливаться в конце каждого дела.

Игрок заносит в бланк персонажа пометку: «Кузен Сесил Бутройд (**антропология 3, археология 1**)». Уилборд же аккуратно упаковывает идола в посылку и отправляет своему двоюродному брату, а через несколько дней получает длинное письмо с описанием того, кем и для каких ритуалов использовался истукан (потратив два пункта **антропологии** своего кузена). Ровно ту же самую информацию он мог бы получить сразу за счёт траты двух своих пунктов **антропологии**.

Каждый из ваших друзей и коллег по переписке — человек, на которого можно положиться. Даже если они и не разделяют вашу веру в сверхъестественные явления, каким бы странным ни был ваш вопрос, они сохранят его в тайне и постараются вам помочь. В крайнем случае эти друзья посмеются над вами или (что более вероятно) сами окажутся втянуты в тайны мифологии Ктулху.



Ваши контакты и ключевые улики

Если хранитель хочет немного облегчить жизнь персонажам (а это бывает не очень часто), он может позволить игроку получить ключевую улику с помощью способности, которой не обладает его персонаж, но обладает один из его контактов по переписке.

Марта совершенно не разбирается в **физике**, но вспоминает, что её старый друг преподаёт в Кембридже квантовую механику. Символы, обнаруженные ею на стенах ведьмино дома, напомнили ей о схемах, которые она видела в кабинете профессора. Кажется, там было что-то насчёт искривления времени и пространства. Вероятно, стоит написать ему, и он сможет пролить свет на эту загадку?

Дополнительные преимущества

Кроме создания новых контактов и знакомств, вы можете тратить пункты **переписки** для получения некоторых дополнительных преимуществ:

- трата одного дополнительного пункта позволит получить ответ на вопрос настолько быстро, насколько это возможно (по телеграфу, телефону или обратным письмом);
- трата двух дополнительных пунктов (или одного пункта **переписки** и одного — из запаса межличностной способности) позволит добиться личной встречи с контактом, при которой в вашем распоряжении будут все его знания и навыки;
- если вы стоите на пороге неминуемой ужасной смерти, вы можете потратить пункт **переписки** «задним числом» и заявить, что успели отправить копию своего путевого журнала или лабораторных записей одному из своих коллег. В этом случае ваш контакт становится новым сыщиком, и он начинает с дополнительным пунктом знания **мифов Ктулху**, благодаря вашему предсмертному откровению.

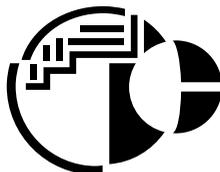
Пункты **переписки**, использованные для этих действий, восстанавливаются в конце расследования.

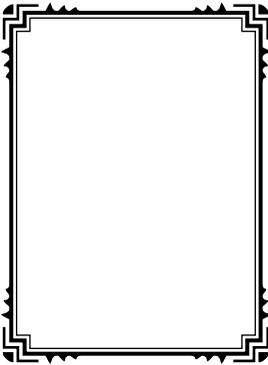
Смерть одного из контактов

Помните о том, что в играх по «Ктулху» тех, кто пытается слишком глубоко вникать в тайны, что лежат за гранью человеческого понимания, нередко ожидает безумие и смерть. Это касается и ваших друзей по переписке.

Если Хранитель использует смерть или исчезновение одного из ваших контактов в качестве сюжетного поворота, то потраченные на его создание пункты **переписки** возвращаются. С другой стороны, если непосредственной причиной его смерти стали ваши действия (вовлечение персонажа в расследование или посылка с радиоактивным идолом, как в случае с бедным Сесилом), пункты теряются безвозвратно, а сыщик теряет хотя бы один пункт **самообладания**.

Автор: Гарет Райдер-Ханрахан
Перевод: Александр Семькин
Редактура: Анастасия Гастева
Корректура: Дмитрий Татти
Вёрстка: Александр Ермаков





Имя:

Род занятий:

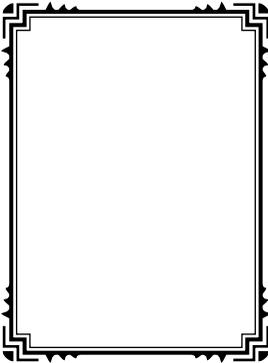
Способности

Рейтинг /запас

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Личные особенности и история

Место проживания:



Имя:

Род занятий:

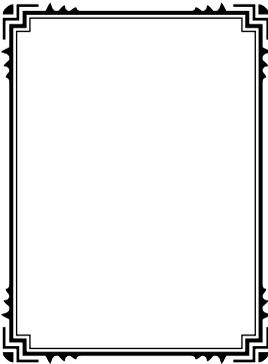
Способности

Рейтинг /запас

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Личные особенности и история

Место проживания:



Имя:

Род занятий:

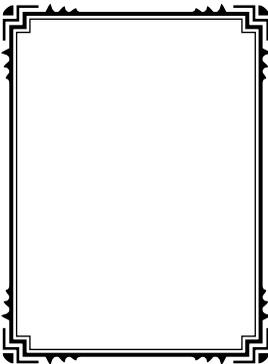
Способности

Рейтинг /запас

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Личные особенности и история

Место проживания:



Имя:

Род занятий:

Способности

Рейтинг /запас

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Личные особенности и история

Место проживания: