



Магия «Зова Ктулху»

Краткое руководство

Оригинальные тексты опубликованы в книгах
«Call of Cthulhu (7th Edition)» copyright © 2014 by Chaosium Inc.,
«The Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic» copyright © 2017 by Chaosium Inc.

Перевод на русский язык, компиляция —
Hort, https://vk.com/call_of_cthulhu_rpg

Переводы названий заклинаний и некоторых терминов —
авторские и могут отличаться от тех, что появятся
в официальной локализации системы.

Версия 18.01.2021.

[Дополнительные правила по магии](#)
[и описания отдельных заклинаний](#)

Книги Мифов

Примеры описания книг Мифов (краткое и более полное):

Книга Эйбона: англ. язык, автор перевода неизвестен, 15 в.

Потеря рассудка 2d4. Мифы Ктулху: +3% / +8%. **Полное изучение** — 32 недели. **Уровень Мифов** — 33%.

De Vermis Mysteriis: лат. язык, авт. Людвиг Принн, 1542. Отпечатана в Кёльне (Германия); запрещена церковью; к настоящему времени сохранилось 15 экземпляров. Состоит из 16 глав; повествует о прорицании, некромантии, создании фамильяров, потусторонних существах (таких, как вампиры и духи стихий). Также касается некоторых арабских воззрений на сверхъестественное.

Потеря рассудка 2d6. Мифы Ктулху: +4% / +8%. **Полное изучение** — 48 недель. **Уровень Мифов** — 36%.

Возможные заклинания: Связь с Йигом, Следящее Окно, Создание Зомби, Призыв Демона (призыв/подчинение бьякхи), Призыв Козьего Детища (призыв/подчинение тёмной молодежи), Призыв Незримого Слуги (призыв/подчинение звёздного вампира), Ключ Жизни Принна, Перенос Разума, Повеление Призраку, Знамение Вуриш.

Знакомство сыщика с книгой состоит из двух этапов: предварительное чтение и полное изучение.

Предварительное чтение

Логичный первый шаг для сыщика, добывшего незнакомый фолиант, уже ознакомившегося с титульным листом и убедившегося, что язык книги ему знаком. Может быть быстрым; подразумевает беглый просмотр книги для получения общего представления о её содержании, но может включать и более подробное чтение. В соответствии с этим может занять любое время по желанию Хранителя: от нескольких минут до нескольких недель.

Может требовать проверки **Языка**, на котором написана книга. Хранитель может считать чтение автоматически успешным, если у сыщика есть хоть какие-то познания в языке. Если проверка проводится, то уровень сложности зависит от возраста, стиля изложения и состояния книги.

Для печатных книг, изданных за последнее столетие и находящихся в хорошем состоянии, сложность будет обычной.

Рукопись, особенно старинная, может потребовать трудной проверки.

Древние, заплесневелые тома, где печатный текст перемешан с рукописными примечаниями и заметками на полях, потребуют чрезвычайного успеха.

Если сыщик провалил проверку, то он получил некоторое представление о содержимом книги, но не сумел в полной мере понять его и составить целостную картину; он не теряет пункты Рассудка и не повышает навык **Мифов Ктулху**. Игрок может запросить повторную проверку, но должен обосновать её — возможно, сыщик сидит над книгой ночами, лишившись сна, или обкладывается другими книгами и справочниками, способными помочь в переводе и изучении. К последствиям провала повторного броска Хранителю следует подходить творчески, но непременно включая в них потерю пунктов рассудка. Если сыщик никуда не спешит, то может не делать повторную проверку, а просто продолжать изучение и предпринять повторную проверку через указанное Хранителем время (возможно, по неделе на каждую попытку).

Когда сыщик, наконец, преуспеет в первичном прочтении, он повышает навык **Мифов Ктулху** на соответствующее значение, указанное в описании книги (Cthulhu Mythos Initial, CMI, первое число из двух — 3% для Книги Эйбона), а также автоматически (не проходя проверку Рассудка) теряет пункты рассудка, указанные в описании книги. Хранитель рассказывает ему о содержании книги и о том, какие заклинания она содержит. Не следует использовать названия заклинаний из книги правил; вместо этого лучше применить описания вроде «песнь, зовущая сквозь тьму Великого Змия, биение крыл коего заполонит всё сущее» («Призыв Охотящегося Ужаса») или «слово, что неизбывный ужас породит в сердцах врагов твоих» («Вселить Страх»).

Также сыщик получает чёткое представление о том, сколько времени у него уйдёт на полное изучение книги.

Полное изучение

Полное изучение книги Мифов подразумевает «глубокое» чтение, подобающее научным трудам для академических работников или сакральным текстам для верующих. Текст может перечитываться снова и снова, сравниваться с другими текстами для поиска аналогий и отсылок, анализироваться на предмет скрытых смыслов или шифров; в ходе этого могут делаться заметки и выписки. Проверка навыка Языка для этого не требуется — способность сыщика понять книгу устанавливается ещё на этапе предварительного чтения.

Подобная работа может занять многие месяцы. По её завершении сыщик также теряет пункты рассудка, указанные в описании книги. Далее

значение Уровня Мифов книги сравнивается с навыком **Мифов Ктулху** сыщика. Если значение навыка ниже, то навык повышается на указанное в описании книги полное значение (Cthulhu Mythos Full, СМФ, второе число из двух — 8% для Книги Эйбона). Если же значение навыка уже было равно или больше, чем Уровень Мифов книги, то к навыку прибавляется только СМІ книги.

В дальнейшем сыщик может продолжать изучать книгу, тратя на каждый следующий цикл изучения вдвое больше времени, чем на предыдущий и получая «награды» (потерю рассудка и повышение навыка Мифов Ктулху) по той же схеме.

Время на полное изучение обычно указывается в неделях и может подразумевать долгие годы; Хранитель может подстраивать эти сроки под нужды своего сюжета; в любом случае профессор-лингвист или выдающийся знаток оккультных материй изучат книгу быстрее, чем старательный, но не имеющий соответствующего «багажа» журналист или частный детектив.

Одновременно можно изучать не более одной книги Мифов.

Использование книги как источника информации

Если полное изучение книги было завершено, то ее уровень Мифов также показывает степень её полезности как источника информации по различным проявлениям Мифов. Когда сыщик интересуется некоторым фактом из этой области (например, как размножаются звёздные вампиры; где ожидает воскрешения тело Й'Голонака; какой ритуал непременно должен проводиться на высокой башне), он может потратить 1d4 часов на поиск подходящей информации в книге. После этого проводится проверка 1d100; если результат меньше или равен Уровню Мифов книги, то в ней обнаруживается ответ на вопрос или завуалированная подсказка (степень ясности ответа остаётся на совести Хранителя). Неудача может означать как отсутствие в книге подходящих сведений, так и то, что сыщику не удалось их обнаружить.

Другие навыки

Успешное изучение книги всегда даёт сыщику «галочку» в навыке языка, на котором она написана. Помимо навыка Мифов Ктулху, прочтение книги может повысить такие навыки, как История, Археология, Антропология, Оккультизм, Астрономия, Химия и т. п.

Использование магии

*Великую мудрость изрек Ибн Шакабао: блаженна та могила, где нет колдуна, блажен тот город, чьи колдуны лежат во прахе.
Г.Ф.Лавкрафт, «Праздник»*

Пункты магии (ПМ)

Используются в большинстве случаев при сотворении заклинаний, зарядке артефактов, активации Врат и тому подобных магических действиях. Сыщик начинает игру с ПМ в количестве, равном одной пятой своей **МОЩ**; однако культисты и могущественные чародеи могут иметь и большой запас пунктов магии (об этом ниже). Особенно могущественные ритуалы могут требовать также траты пунктов **МОЩ**.

Если заклинатель должен потратить пункты магии, но они иссякли — недостающее количество вычитается из пунктов здоровья. Это подразумевает физический урон в форме, определяемой Хранителем — возможно, на коже мага открываются раны или сочащиеся гноем нарывы; возможно, кровь течёт из глаз и ушей.

Трата пунктов магии или **МОЩ** — проявление чистой воли и никак не затрагивает тело. Оно может сопровождаться ощущением наслаждения, смешанного с сожалением; может вызывать чувство «онемения души» или вообще никак не ощущаться.

Некоторые магические атаки вытягивают ПМ или **МОЩ** из не желающей того жертвы. Такая потеря может быть очень мучительной, а может и ощущаться в виде головной боли или иных не столь заметных симптомов. Потеря 10 пунктов **МОЩ**, конечно, ощущается гораздо сильнее, чем потеря такого же количества ПМ.

Восстановление пунктов магии — естественный процесс; осуществляется со скоростью 1 ПМ в час (2 ПМ в час, если **МОЩ** более 100; 3 ПМ, если **МОЩ** более 200 и т. д.). ПМ не могут таким образом подняться выше, чем одна пятая от **МОЩ** персонажа.

ПЗ, потраченные вместо закончившихся ПМ, восстанавливаются по обычным правилам лечения. ПЗ и ПМ могут восстанавливаться одновременно. Если персонаж каким-то образом получает пункты магии в количестве, превышающем одну пятую от **МОЩ**, такие ПМ могут тратиться, но не могут быть восстановлены.

Изучение заклинаний

Изучение заклинания не вызывает потери пунктов Рассудка.

Произнесение — как правило, вызывает.

Изучать заклинания может любой персонаж. Сознательное постижение тайн Мифов — то, чем заниматься не стоило бы ни в коем случае, ибо оно всё ближе и ближе подводит человека к черте, за которой безумие и Мифы поглотят его целиком и полностью. Но иногда обстоятельства требуют подобного самопожертвования.

Есть три способа постижения заклинаний; они перечислены ниже. Изучение по книге — самый распространённый из них.

Изучение заклинания по книге Мифов

Когда заклинатель завершает предварительное прочтение книги, Хранитель сообщает ему о наличии в ней заклинаний и кратко (в одном-двух предложениях) описывает каждое.

Чтобы изучить заклинание, необходимо как минимум первичное прочтение книги. Далее сыщик выбирает заклинание, которое желает изучить. Изучение может занять часы, дни или даже месяцы (стандартный срок — 2d6 недель на заклинание, но Хранитель может назначить любой). Как и чтение книг Мифов, изучение заклинания можно отложить на каком-то этапе, а затем вернуться к нему вновь.

Далее нужно выяснить, удалось ли сыщику понять и запомнить заклинание. Успех быть и автоматическим (по желанию Хранителя, в зависимости от нужд сценария), но обычно требуется трудная проверка **ИНТ**. Если проверка не пройдена, персонаж не сумел изучить заклинание. Игрок может запросить повторную проверку, но должен обосновать её: например, сыщик желает запереться в уединении, пока не постигнет тайну, или предаться рискованным духовным практикам, чтобы открыть свой разум ускользающей истине. Хранителю же следует проявить творческий подход, обдумывая последствия неудачи повторного броска: они должны включать как потерю пунктов Рассудка, так и причудливые магические эффекты, обрушивающиеся на сыщика и окружающую обстановку. Время, требующееся для следующей проверки **ИНТ**, определяется Хранителем (возможно, две недели на попытку).

Изучение заклинания с учителем

Изучив заклинание, персонаж может научить ему других. Это быстрее, чем изучать таковое по книге; как правило, все тонкости можно постигнуть за неделю или менее (1d8 дней). В остальном действуют те же правила, что и при изучении по книге (время для повторной проверки **ИНТ** в случае неудачи тоже должно быть меньше).

Получение заклинания от существа Мифов

Любое разумное существо Мифов может вручить сыщику книгу или свиток с заклинанием. Но чаще такие знания преподносятся персонажам посредством снов или видений, тревожащих и чуждых, разъедающих волю и рассудок человека. Происходить это может быстро или медленно, в зависимости от нужд истории. Заклинание может быть запечатлено в человеческом разуме даже прямым телепатическим контактом, хотя подобный опыт может отправить персонажа прямиком в приют для душевнобольных — Хранителю решать, сколько пунктов рассудка отнимет такой процесс (1d6 – ориентировочный минимум).

По завершении процесса Хранитель может потребовать от персонажа пройти проверку **ИНТ**, чтобы заклинание сохранилось в его памяти; в случае неудачи всё придётся начинать сначала.

Сыщики нечасто получают информацию таким образом, это более свойственно культистам.

Сотворение заклинаний

Манипуляция силами Мифов приводит к потере пунктов рассудка, сообразной природе заклинания. Если заклинание призывает некое ужасающее создание — встреча с ним также будет стоить персонажу рассудка. Отсутствие очков рассудка не делает применение заклинаний невозможным — именно так творят своё жуткое колдовство безумные культисты.

Для некоторых заклинаний могут быть необходимы материальные компоненты. Они могут быть как применимыми многократно (например, огромные стоячие камни-менгиры, потребные для вызова Хастура, Неименомого), так и расходуемыми при сотворении заклинания (например, *космическая брага*).

Время, требуемое для произнесения заклинания, может быть различным: мгновенно; несколько секунд или минута; неделя и более.

Заклинатель, как правило, должен произнести сложную и/или длинную магическую формулу или песнопение повелительным тоном. Чаще всего требуется полная свобода движения, поскольку жесты могут быть не менее важны, чем слова.

При первой попытке сотворить изученное заклинание от персонажа требуется пройти трудную проверку **МОЩ**. В случае успеха наступает соответствующий заклинанию эффект. В случае неудачи ничего не происходит. Сыщик должен решить, будет ли он предпринимать повторную попытку сотворения заклинания (второй раз оплатив его стоимость). Неважно, будет ли он это делать сразу или спустя какое-то время — такая

попытка считается повторной проверкой.

Если повторная проверка успешна — заклинание срабатывает как должно, если же нет — эффект заклинания наступает, но сыщик претерпевает суровые последствия. Таким образом, заклинание в любом случае может быть произнесено успешно, дело только в возможном ущербе, который сыщик получит в качестве побочного эффекта.

Если сыщик не желает рисковать и предпринимать повторную проверку — он должен вернуться к источнику знаний и начать процесс изучения заклинания заново (снова потратив требуемое для этого время и снова предприняв трудную проверку **ИНТ**). После этого сыщику вновь предстоит «первая попытка». Это гораздо более осторожный, хотя и долгий, подход к постижению магии, и именно поэтому многие чародеи ищут способ продления своих лет: ошибка при попытке впервые сотворить могущественный ритуал может стоить жизни!

После того, как заклинание было так или иначе успешно сотворено, последующее его применение не требует дополнительных проверок. Персонажи Хранителя и монстры не нуждаются в таких проверках.

Провал повторной проверки на сотворение заклинания

В этом случае сыщик должен потерять число пунктов магии, равное обычной стоимости заклинания, умноженной на 1d6. Недостающее количество вычитается из пунктов здоровья — для могущественных заклинаний это может привести к тяжелому ранению или смерти. Кроме того, Хранитель выбирает один или более из следующих «побочных эффектов» (например, бросив 1d8); затронуть они могут как неудачливого заклинателя, так и других присутствующих:

1. Затуманенное зрение или временная слепота
2. Бестелесные крики, голоса или иные шумы
3. Внезапный сильный ветер или другие атмосферные явления
4. Кровотечение: у заклинателя, другого присутствующего или окружающих предметов (например, стен)
5. Видения и галлюцинации
6. Мелкие животные неподалеку взрываются
7. Отвратительный запах серы
8. Случайно призывается монстр

Особенно могущественные заклинания (призывающие божеств или требующие траты **МОЩ**) могут обладать и более суровыми побочными эффектами:

1. Дрожь земли, обрушение стен
2. Невероятно сильные раскаты грома и молнии
3. Кровь проливается с небес
4. Рука заклинателя иссушена/обожжена
5. Заклинатель старится на 2d10 лет (получая соответствующие новому возрасту поправки к характеристикам)
6. Появление могущественных (или многочисленных) существ Мифов, атакующих всё на своём пути, начиная с заклинателя
7. Заклинатель или иной присутствующий переносится в отдалённое место или время.
8. Случайно призывается божество Мифов.

Когда потеря пунктов магии в результате провала повторного броска выливается в потерю пунктов здоровья, Хранитель может обыграть это получением ранений в результате происходящих побочных эффектов.

Помехи при сотворении заклинаний

Если что-то существенное отвлечёт персонажа от произнесения заклинания (например, физический урон), сотворение заклинания будет прервано. Пункты магии и рассудка тратятся в любом случае. Кроме того, Хранитель может применить такие же последствия, как и в случае провала повторной проверки на сотворение заклинания (см. выше).

Заклинания в бою

Если заклинание мгновенное, то оно сбывается «на скорости» **ЛВК** + 50 (аналогично изготовленному к стрельбе огнестрельному оружию). Если время наложения — 1 раунд, то заклинание сбывается на скорости **ЛВК**, как обычная атака. Если 2 раунда — то первый раунд заклинатель тратит на магические манипуляции, а во втором раунде заклинание сработает («на скорости» его **ЛВК**) и т. д.

Верите ли вы во всё это?

Сыщик, лицом к лицу столкнувшийся с глубоководным или упырём, уже никак не может отрицать реальность всепоглощающего ужаса Мифов Ктулху. Однако, читая книгу вроде «Cultes des Goules» (в уютном кресле у себя дома, при включенном электричестве), сыщик вполне может воспринимать её содержание как фантастику или бред сумасшедшего. Игрок может выбрать такую линию поведения для сыщика, только начинающего «карьеру», но у неверия есть свои опасные последствия.

Независимо от того, верит или нет читатель тексту книги, он приобретает содержащиеся в ней знания. Если он предпочитает не верить, то его познания в **Мифах Ктулху** увеличиваются обычным образом, предел рассудка также уменьшается, но потери пунктов рассудка не происходит. Таким образом сыщик может накопить значительные познания в Мифах, не теряя рассудка вовсе — он просто не будет воспринимать полученные знания всерьёз, возможно, даже не осознавая, насколько неизгладимо они отпечатываются в памяти. «Неверующий» может даже изучать (но не произносить) заклинания. Однако как только такой сыщик столкнётся с реальным проявлением Мифов, он тут же осознает, что все эти проклятые тома содержали ужасную истину. В этот момент сыщик утрачивает «неверие» и немедленно теряет количество пунктов рассудка, равное текущему значению Мифов Ктулху.

Стоит обратить внимание, что это относится именно к встрече с сущностями Мифов (монстры, магия и тому подобное). Потеря рассудка при виде искалеченных мёртвых тел или жестоких пыток не приведёт никого к вере в Мифы. Более того, если в результате проверки рассудка при встрече с настоящим проявлением Мифов сыщик не потерял ни одного пункта (например, успешно пройдя проверку при встрече с глубоководным (0 / 1d6)), то он может продолжать отрицать Мифы и далее. Например, он может рационализировать увиденное, полагая существо неизученным биологическим видом, новой мутацией или даже обманом зрения.

Сыщик может отказаться от «неверия» в любой момент, отыграв это надлежащим образом (и тут же потерять требуемое количество рассудка)

Как маги добиваются могущества

Среди сыщиков такое наблюдается нечасто, но встречаемые ими чародеи и культисты иногда обладают невиданной Мощью (**МОЩ**). Откуда она берётся?

Когда персонаж успешно применяет заклинание, требующее встречной проверки **МОЩ** для воздействия на цель, это даёт ему возможность повысить **МОЩ** в результате подобного «упражнения». Иными словам, если встречная проверка была успешна, персонаж может пройти дополнительную проверку **МОЩ** на повышение этой характеристики. Она подобна обычной проверке на повышение навыка: если результат броска больше текущего значения **МОЩ** (или равен 96 и более), то характеристика перманентно увеличивается на 1d10 пунктов.

Такой же шанс повышения **МОЩ** предоставляется, когда сыщик получает 01 при любой проверке **Удачи**.

Персонаж может также получить пункты **МОЩ** в дар или в качестве награды за услугу от какого-либо божества Мифов; «математика» такого события определяется Хранителем. В этом случае логично также повышение **Мифов Ктулху** и дополнительная потеря рассудка (помимо полагающейся за сам факт общения с подобным существом).

Повышение **МОЩ** не приводит к повышению текущих пунктов Рассудка.

Заклинания для призыва и связи с существами Мифов

Существует три типа заклинаний для взаимодействия с существами и божествами Мифов. Отличаются они следующим:

1) Заклинания вызова («Call X»)

Могущественные ритуалы, предназначенные для явления материального воплощения божества к заклинателю. Могут использоваться тёмными культами, желающими, чтобы их бог явился и принял их жертвы или явил миру свою силу. Обратная сторона таких заклинаний — заклинания изгнания («Dismiss X»), побуждающие божество вернуться туда, откуда пришло; они могут оказаться полезными сыщикам.

2) Заклинания связи («Contact X»)

Такие заклинания могут рассматриваться как просьба о диалоге — некое подобие эзотерического телефонного звонка. Если заклинание относится к существам Мифов, то успешное применение привлечёт одного или нескольких предстаителей этого вида к заклинателю, однако они придут по собственной воле и никоим образом не будут подчинены ему. Если заклинание относится к божеству или Великому Древнему, то оно инициирует общение с ним, но не его физическое воплощение. Сыщики могут использовать такие заклинания, например, для связи с разумными расами Мифов и получения от них информации или помощи, однако следует помнить, что это может быть чрезвычайно опасно.

3) Заклинания призыва («Summon X»)

Такое заклинание принуждает существо/монстра (но не божество) предстать перед заклинателем. Призванное существо может быть подчинено воле заклинателя для исполнения его приказов. Чародеи и культисты пользуются подобной магией для призыва ужасов из иных миров; сыщики тоже могут заняться подобным, но им лучше быть уверенными, что они смогут подчинить то, что призвали!

Заклинания этих категорий могут выглядеть совершенно по-разному для разных существ или божеств, требовать различных материальных компонентов, ритуальных действий, фаз луны и расположения звёзд — но механика в рамках каждой категории, как правило, одинакова. Знание одного из заклинаний группы никак не поможет сыщику понять или выучить другое; умение призывать Ктулху бесполезно, если сыщикам угрожает Шуб-Ниггурат!

Вызов божества (Call Deity, X)

Стоимость: различна, 1d10 рассудка (заклинатель).

Время произнесения: 1-100 минут.

Шанс появления божества (в процентах) равен количеству вложенных пунктов магии. Как правило, сотворяется группой лиц с лидером, направляющим их усилия. Каждый присутствующий может вложить 1 пункт магии; каждый, кто знает (успешно изучил) заклинание, может вложить любое количество пунктов магии, а также тратить здоровье при их нехватке. За каждый вложенный пункт магии от группы требуется 1 минута песнопений и иных ритуальных действий. Лидер группы теряет 1d10 пунктов рассудка. Успешное явление божества приводит к дополнительной потере рассудка всеми присутствующими. Если при проверке вызова на кубиках выпало 100, то вызов неудачен, сколько бы ПМ ни было вложено.

Изгнание божества (Dismiss Deity, X)

Для успеха нужно вложить 1 пункт магии за каждые 25 пунктов **МОЩ** божества — это «откроет путь» и даст базовые 5% вероятности, что оно воспользуется им, чтобы покинуть наш мир. Каждый пункт магии, вложенный сверх этого, добавит к вероятности успеха еще 5%. Как и в случае призыва, группа может «помогать» заклинателю своими усилиями. Время произнесения — 1 минута плюс по раунду за каждого участника, кроме первого. Как правило, эти заклинания не требуют сложных ритуалов или особого места и времени — единственный критичный компонент — наличие самого явившегося божества.

Связь с божеством (Contact Deity, X)

Стоимость: 5 **МОЩ**, 1d6 рассудка.

Время произнесения: 1d6+4 раунда.

Шанс успешного контакта равен половине **МОЩ** заклинателя (рассчитывается после его понижения в качестве платы за сотворение заклинания). Если трудная проверка **МОЩ** пройдена, то божество так или иначе «выйдет на связь» с призывающим в ближайшие мгновения, часы или дни. Оно едва ли одарит чем-то ценным тех, кто не служит ему. Если оно почувствует себя оскорбленным или скучающим (насколько эти понятия применимы к сущностям Мифов), то оно уничтожит заклинателя или обратит в ничто его разум.

Связь с существом (Contact Monster, X)

Стоимость: различна; 1d3 рассудка.

Время произнесения: 1d6+4 раунда.

Если заклинание правильно произнесено, то оно всегда успешно, если только подходящий монстр есть в пределах разумной дистанции (летучий полип может прибыть из Града Песков куда-нибудь на побережье Австралии, чтобы откликнуться на зов, но едва ли полетит в Северную Америку). Существо (или сразу несколько представителей) может явиться спустя 1d100 часов (или спустя выбранное Хранителем время). Встреча с ним вызовет соответствующую проверку/потерю рассудка (помимо 1d3, «потраченных» на само заклинание).

Призыв существа (Summon X)

Заклинатель должен потратить 1 пункт магии за каждые 10% вероятности успеха призыва. Каждый вложенный пункт магии требует 5 минут чтения заклинаний и песнопений. Результат 96-100 на 1d100 всегда означает неудачу, сколько бы пунктов магии не было вложено; результат 100 всегда несёт негативные последствия для заклинателя. Процесс призыва отнимает у сыщика 1d4 пунктов Рассудка; в случае успеха ему также предстоит проверка/потеря рассудка, соответствующая призванному монстру. Монстр является через 2d10 минут после завершения заклинания. Эти цифры могут, конечно, модифицироваться Хранителем в соответствии с его подходом к построению истории.

Подчинение существа (Bind X)

Могут считаться Хранителем частью соответствующего заклинания призыва и изучаться автоматически вместе с ним, либо рассматриваться как отдельные заклинания.

Механика у всех подобных заклинаний одина. Чтобы подчинить призванного (или явившегося внезапно, например в результате побочного эффекта другого заклинания) монстра, нужно знать соответствующее заклинание, потратить 1 раунд на его произнесение и преуспеть во встречной проверке **МОЩ** против цели. Подчинение лишает сыщика 1 пункта Рассудка; пункты магии обычно не тратятся. Однако сыщик может дополнительно вложить в заклинание пункты магии в количестве, равном 1/5 **МОЩ** монстра, чтобы получить бонусный кубик на упомянутый встречный бросок. Хранитель может потребовать проверки **Мифов Ктулху**, чтобы убедиться, что сыщик ощущает, сколько именно «силы» нужно вложить в этом случае. Присутствующие могут помочь в подчинении,



пожертвовав собственные пункты магии.

Существо никак не может быть подчинено тем, кого оно атакует, однако может быть подчинено кем-то, стоящим в стороне от схватки. Существо должно быть видимо заклинателю и находиться не далее чем в 100 м. Если существо уже подчинено другому заклинателю, необходимо сперва пройти встречную проверку **МОЩ** против этого заклинателя. В случае успеха существо «освобождается» и может быть подчинено по обычным правилам.

Для отдельных монстров существуют специальные условия или особым образом зачарованные предметы, помогающие в этом процессе (например, зачарованный свисток даёт бонусный кубик при подчинении бьякхи; зачарованный кинжал из беспримесного металла — для бродящего меж мирами; для подчинения глубоководного нужно стоять в воде; подчинение охотящегося ужаса требует жертвы разумного существа).



TL;DR

(или для размещения на ширме)

Изучение книги:

- 1) **Предварительное чтение:** недолгое ознакомление; может требовать проверки Языка; даёт информацию о содержании и заклинаниях, повышает Мифы Ктулху на «предварительное» значение и понижает Рассудок.
- 2) **Полное изучение:** всестороннее изучение текста, занимает недели, месяцы и годы; понижает рассудок, повышает Мифы Ктулху на «полное» значение, если навык ниже Уровня Мифов книги; может выполняться неоднократно.

Изучение заклинания по книге:

- 1) Изучение по книге — ориентировочно 2d6 недель, с учителем — 1d8 дней, от существа Мифов — ещё быстрее.
- 2) После этого проверяем **ИНТ** (сложная проверка — при изучении по книге или с учителем; обычная — при получении от существа Мифов). Повторная проверка возможна (с обоснованием и негативными последствиями провала).
- 3) Первый каст: пройти трудную проверку **МОЩ**. При успехе эффект наступает, заклинание освоено и больше таких проверок не требуется. При неудаче возможна повторная проверка, иначе заклинание нужно изучать заново. При неудаче повторной проверки эффект наступает, заклинание освоено, но заклинатель теряет пункты магии в количестве 1d6 x изначальная стоимость заклинания и претерпевает побочные эффекты: