

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 ВЫН 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

ДЭВИД УИЛКОКС,
он же «НЕВЕРОЯТНЫЙ КРЭЙГЕН»,
фокусник, 36 лет

СИЛ 70 ВИН 60 ТЕЛ 45 ЛВК 80 ИНТ 60
НАР 80 МОЩ 55 ОБР 79 РАС 55 ПЗ 10
БкУ 0 Компл. 0 СКО 9 ПМ 11 Удача 50



Бой

Ближний бой (драка) 40% (20/8), урон 1d3
Стрельба (револьвер 38-го калибра) 30% (15/6), урон 1d10
Уклонение 40% (20/8)

Навыки

Взлом 50% (25/10), Внимание 40% (20/8), Естествознание 25% (12/5), Искусство/ремесло (резьба по дереву) 30% (15/6), Искусство/ремесло (фокусы) 70% (35/14), Красноречие 50% (25/10), Ловкость рук 65% (32/13), Обаяние 55% (27/11), Окультизм 35% (17/7), Психология 35% (17/7), Скрытность 30% (15/6), Слух 27% (13/5), Средства 30% (15/6).

Предыстория

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

- **Описание:** рост чуть ниже среднего, стройный, ловкий, проворный. Волосы тёмные, глаза ярко-голубые. Отточил своё обаяние за долгие годы выступлений.
- **Черты:** любит привлекать внимание (всегда рад показать фокус с картами). Дружелюбный и общительный.
- **Идеалы и принципы:** сними лапшу с ушей, никому на слово не верь.
- **Значимые люди:**
- **Важные места:**
- **Ценное имущество:** «счастливый» десятицентовик, подарок его учителя, Великого Фальстини.

Фокусники — народ циничный, зачастую это величайшие скептики в мире. Дэвид в этом плане исключение. Он занялся «магией», потому что в глубине души верил, что в мире есть много того, чего люди и представить не могут. За долгие годы Дэвид так и не встретил ничего по-настоящему волшебного, но он не унывает и продолжает поиски. Он ищет загадочные происшествия, удивительные загадки и людей, якобы владеющих магическим даром, и надеется однажды заглянуть за грань возможного.

Снаряжение

Револьвер 38-го калибра (без лицензии), саквояж для фокусов (колоды краплёных карт, отмычки, наручники и универсальный ключ от них (шанс 80% открыть им любые стандартные наручники), порох для вспышек (три щепотки), сценический костюм), один разноцветный «бесконечный» платок (6 метров длиной), 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