Сценарий приключения

Смерть в музее

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

Содержание

Сценарий приключения **1**
Необходимые пояснения 3
Факты по порядку **4**
Персонажи **5**
Первая жертва **5**
Дом Адамса и его кабинет в музее 6
Начало расследования **6**
Ход времени 7
Важные сцены 7
Вторая жертва **10**
Дом и личные вещи Оузерса 11
Важные сцены 11
Третья жертва **12**
Дом и личные вещи Смолла 13
Важные сцены 13
Четвёртая жертва **16**
Дом и личные вещи Остина 16
Важные сцены 17
Пятая жертва **17**
Дом и личные вещи Дженис Кертис 18
Завершающие сцены **18**
История Итона 19
Финальная схватка **19**
Антагонисты и прочие персонажи **19**
Злодеи 19
Остальные персонажи 20
Угрозы и опасности 21
Приложение **22**

Смерть в музее

Автор: Андрей Уланов.
Редактор: Анастасия Гастева.
Корректор: Александр Семыкин.
Руководитель проекта: Алексей Черняк.
Создание макета и вёрстка: Александр Стрепетилов.
Фотографии: Roger Rössing, Renate Rössing (CC BY-SA 3.0 DE).

Спасибо за вдохновение: творчеству Г. Ф. Лавкрафта, живой карточной игре «Зову Ктулху» от Fantasy Flight Games, ролевому сообществу «Имажинария» и самарской игротеке «Прорыв».

Игра «Ктулху» написана Кеннетом Хайтом и основана на системе СЫЩИК от Робина Д. Лоуза.

В этом материале содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Описание сценария

Это сценарий приключения для игры «Ктулху». Группа полицейских расследует шокирующие убийства выдающихся учёных. Сцены не имеют строгой последовательности, но занимают определённое время. Убийца же не ждёт, и новый день принесёт новую жертву, а улики, найденные на новом месте преступления, откроют путь к новым сценам.

Приключение рассчитано на одну-две встречи и трех-четырех игроков.



Необходимые пояснения

Одной из групп улик выступают особенности шрифтов пишущих машинок, на которых напечатаны некоторые письма и списки из раздаточного материала. Непосредственно в способности **сбор улик** указано, что она, среди прочего, позволяет «определить по шрифту, какой печатной машинкой пользовались при создании того или иного документа». Так как все необходимые документы будут у игроков перед глазами, авторы предлагают до определённого момента не обращать внимания игроков на схожесть шрифта, позволяя им самим обнаружить эту важную улику. Если же игроки даже и не помышляют о такой возможности, Хранитель в любой момент может сказать: «И тут вы замечаете, что оба эти документа напечатаны на одной машинке!»

Важный момент для расследования в этой игре — проведение экспертиз, например, выяснение группы крови или сличение отпечатков пальцев. Безусловно, персонаж с судмедэкспертизой или сбором улик уже на месте преступления может сказать: «Это не кровь жертвы», — но убедиться в истинности своей версии, он сумеет только после того, как отдаст образцы криминалистам, а те проведут необходимые манипуляции. Равно как и сличение отпечатков пальцев прямо на месте преступления — вряд ли хорошая идея. Разумным кажется установить время на проведение экспертизы в 1 час с момента доставки образцов в криминалистическую лабораторию. В начале расследования, после первого убийства, можно увеличить это время, из-за нерадивых лаборантов. Потом, когда дело станет резонансным, уменьшить. С другой стороны, если подобные ограничения кажутся вам навязчивыми, этими временными затратами можно вовсе пренебречь.

© СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

В качестве одного из антагонистов в сценарии представлен культ Сфинкса. Все ссылки и описания ритуалов, обрядовых мест, кошмарных созданий и жертвоприношений являются вымыслом автора и выполняют исключительно развлекательную функцию. Любые упоминания сверхъестественного, оккультизма и ведьмовства не направлены на оскорбление чувств верующих.

Если в сцене требуется пройти проверку **самообладания**, то это указано в виде (**самообладание** X), где X — количество пунктов **самообладания**, которые сыщик потеряет, если провалит проверку.

Действие разворачивается в 1934 году в Аркхеме.

Факты по порядку

Мискатоникский Университет совместно с Музеем Аркхема организует археологическую экспедицию в Египет под руководством египтолога с мировым именем Мозеса Адамса. Адамс, работая над манускриптами, вычислил местоположение древней столицы Египта, города Чени, и собирается проверить свою гипотезу. Спонсором экспедиции выступили член муниципального совета Аркхема, глава попечительского совета благотворительного фонда «Жертвуем ради жизни», досточтимый Джедедайя Карвен и знаменитый аркхемский коллекционер-меценат Морис Остин. Истинной целью Адамса, а равно и Карвена с Остином, во второй своей, тайной, жизни известных как «кормящие Сфинкса», являлся поиск легендарного Хопеша Сета, ужасающего артефакта Великих Древних. Именно этим клинком из невыразимых и кошмарных глубин космоса жрецы культа Сфинкса из Аркхема собираются совершать жертвоприношения.

Вместе с Мозесом Адамсом, среди прочих участников экспедиции, в Египет отправляется Деннис Итон, студент Мискатоникского Университета, практикант. Юноша с горящим взором полон самых радужных надежд, ведь по возвращении он планирует провести целое лето вместе со своей возлюбленной Корделией Синглтон.

Гипотеза Адамса оказалась верной, удалось даже раскопать главный храм города. Именно в нём Деннису и посчастливилось найти Хопеш. Адамс, понимая, что не столько Итон нашёл Хопеш, сколько Хопеш выбрал Итона, намекает Итону на «круг избранных» в Аркхеме, куда предлагает влиться и молодому практиканту. Неизвестно, что именно пережил студент от прикосновения к Хопешу Сета, но предложение Адамса он отверг, а о разговоре пообещал забыть.

28 мая 1934 года, в день, когда Итон нашёл Хопеш, оставшиеся в Аркхеме служители культа проводили омерзительный ритуал «кормления» Сфинкса, чтобы «насытившееся» божество помогло Адамсу в поисках клинка. Жертвой обряда стала Корделия, которую вовлёк в культ её преподаватель Лестер Смолл, он же и вырезал сердце несчастной, чтобы скормить его уменьшенной копии знаменитого изваяния. Статуя эта оживала от человеческой крови и поедала нечестивое угощенье.

Триумфальное возвращение экспедиции Адамса обернулось личным кошмаром для Итона. Молодой человек нигде не мог найти свою возлюбленную; друзья и знакомые разъехались на каникулы, а те немногие, что остались, не могли дать никакой информации. В крайне расстроенных чувствах Деннис пришёл к своему наставнику Мозесу Адамсу. Он рассказал о своей беде. Адамс знал о жертвоприношении, поэтому он начал издалека. Египтолог рассказывал о Хопеше, о его ценности, о его запредельном происхождении, о власти, какую он даёт своему хозяину, и что «голодный Сфинкс» не помог бы в поисках. Пока он повествует, Итон бережно снимает клинок с постамента и задумчиво вглядывается в позеленевший метал. Адамс, убеждённый, что культ обрёл нового жреца, рассказывает и о «магической отдаче» ужасающего оружия — Хопеш равно безжалостен, как к врагам, так и к хозяину. За каждую жертву он просит, нет, требует крови держащего его человека, потому обычному смертному

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ