

Сценарий приключения  
**Грязно-жёлтые  
дни**

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР  
**ОБРАБОТКА**

Санкт-Петербург  
Студия 101  
2016

# Содержание

Грязно-жёлтые дни.....	1	В жилище маньяка.....	8
Сценарий приключения.....	1	Допрос боко­ра.....	8
Необходимые пояснения.....	3	Безумный астроном.....	9
Факты по порядку.....	3	Попытки разобраться.....	10
Персонажи.....	4	Борьба за рассудок.....	10
Начало расследования.....	4	Порча картин.....	11
Беседа с Брайантом.....	5	Беседа с Джозефом Лэмбом.....	11
Квартиры жертв.....	5	Ключевая улика.....	12
Галерея «Темная Звезда».....	6	Финальная схватка.....	12
По следу вещественных доказательств.....	7	Персонажи в порядке появления.....	14
Исследование района нападений.....	7	Заранее подготовленные персонажи.....	15
Схватка с маньяком.....	8		

## ГРЯЗНО-ЖЁЛТЫЕ ДНИ

**Автор:** Андрей Уланов.

**Редактор:** Анастасия Гастева.

**Корректор:** Александр Семькин.

**Руководитель проекта:** Алексей Черняк.

**Вёрстка:** Илья Козубовский.

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

# Грязно-жёлтые дни

## Грязно-жёлтые дни

Это приключение для настольной ролевой игры «Ктулху» по механике «СЫЩИК», рассчитанное на 3–4 игрока и 1–2 игровые встречи. В ходе истории детективы расследуют убийства на первый взгляд ничем не связанных людей. Последовательность сцен определяется найденными уликами и выбранным темпом игры. Подходит и для классического, и для авантюрного стиля игры.

Приключение связано с безумия и психических расстройств. Автор ни в коей мере не хочет задеть, обидеть или расстроить никого, кто столкнулся с подобными заболеваниями в жизни. Описания проявлений умственных расстройств из данного приключения не стоит соотносить с реальными симптомами психопатологий.

## Необходимые пояснения

Знак Хастура, известный так же как Жёлтый Знак, заключает в себе безумие. Следите, сколько раз сыщики увидят этот знак. За каждые 4 встреченных сыщиками знака повышайте сложность проверок самообладания на 1 до максимума в 6. Объявляйте им об этом периодически: «Вся это возня с сумасшедшими, мартовские туманы, почти постоянный морозящий дождь, убийства — всё это сильно расшатало твои нервы, теперь сложность проверок самообладания повысится для тебя на 1. Город будто излучает липкую жёлтую ауру безнадёги и ненормальности».

Альдебаран, с которым связан Непроизносимый, называют ещё «глазом Тельца» из-за положения звезды в созвездии. Хастур наблюдает за людьми через воловь глаза. После каждой сцены, в кото-

рой детективы найдут бычий глаз, на них совершает нападение безумец в состоянии аффекта. Это может быть кто угодно — любой прохожий, мужчина или женщина. Спровоцированная Хастуром манифестация шизофрении у такого бедняги может сопровождаться произвольным бредом, не важно, связан он с Мифами или нет, но общим местом будет обязательная агрессия по отношению к героям. В конце приведены возможные типы безумцев. Каждое такое нападение необходимо сопровождать проверкой самообладания с риском потери двух пунктов.

Задавайте настроение описанием сцен. Март, месяц туманов, приходящих со стороны океана, бесконечно морозящий дождь, словно воздух — взвесь из мелких капель воды, серые тучи, из-за которых в городе постоянные сумерки. Многие уличные фонари не горят или мигают. На некоторых зданиях и информационных досках расклеены объявления, призывающие волонтеров помочь персоналу психиатрической клиники в связи с резким увеличением количества больных.

## Факты по порядку

Хастур Непроизносимый, заточённый в космических далях, не оставляет попыток спуститься на Землю. Влияя на события через своих почитателей и агентов, он планирует человеческую гекатомбу — торжественное жертвоприношение ста душевнобольных. Этот ритуал раскинет разрушающее разум поле на многие мили вокруг, и каждый оказавшийся внутри человек сойдёт с ума. По хаосу мыслей спустится Хастур с далёкой тёмной звезды в материальном облике.