Страх как он есть

Кровоточащий кусок мяса

Детективное приключение
в жанре хоррор

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Studio101
2017

Содержание

VHS-коллекция представляет **4**
Кровоточащий кусок мяса 4
Что случилось на самом деле 6
Материалы для записи 7
Экспозиция **8**
Акт 1 ..... **9**
Что интересного можно обнаружить в Гореме? 9
Акты 2 и 3 ..... **12**
1 - Прибытие 12
2 - Лечебница днём 14
Чернильные метки *14*
2.1 - Лечебница ночью 15
3 - Помещения в лечебнице 15
Холл (2) *15*
Лечебный блок «А» (3) *16*
Лечебный блок «Б» (4) *17*
Сестринская (5) *18*
Лечебный блок (6) *19*
Процедурная и смежные с ней кабинеты (7) *20*
Архив (8) *21*
Столовая (9) *23*
Кабинеты старших докторов (10) *24*
Внутренний двор 26
Моргаторий 27
Акт 3 ..... **28**
Если герои спасли чернильный кокон *29*
Если герои спасли кровоточащий кусок мяса *29*

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Возможные противники **30**
Днём 30
Охранники *30*
Собаки *30*
Санитары *30*
Остальной персонал клиники *30*
Пациенты блока «Б» *30*
Ночью 31
Гончие *31*
Чернильные люди *31*
Голова-улей *31*
Чернильный страж *32*
Доктор Аркилло *32*
Персонажи 33
Ворон (боец) *33*
Береника *33*
Монтрезор *33*
Психотерапевт *33*
Этюдный метод 33

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Авторы: коллектив Red Hedgehog.
Редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Дизайн: Жером Югенен.
Правила СЫЩИК: Робин Д. Лоуз.

Текст © команда Red Hedgehog, 2017.
Издание на русском языке © Studio 101, 2017.
«Страх как он есть» © Pelgrane Press Ltd, 2006, 2013.

VHS-коллекция представляет

Кровоточащий кусок мяса

Шокирующее приключение для тех,
кто уже познал «Страх как он есть».

Среди **безумия** и **смерти**
где ты найдешь приют?

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Небольшое вступление.

Это приключение написано в форме сценария, а к ведущему обращаются как к Режиссеру, что не слишком типично для «Страха как он есть». Это сделано для того, чтобы подчеркнуть ту атмосферу, которую приключение пытается воссоздать — атмосферу фильма ужасов второй половины 80-х и начала 90-х годов. Посмотрите первого «Восставшего из Ада» и «Извне», если вы не понимаете о чем речь, и помните: если правильно поставить камеру, то арбуз в парике отлично и кроваво разлетается на части от удара битой.

В тексте также встречается просьба бросить d6–2, чтобы определить урон или число чудовищ. Просто бросьте d6 и отнимите от результата 2. Если получившееся значение меньше или равно нулю — вам повезло, и ни чудовищ ни урона не будет.

Разумеется, если вам как Ведущему (далее, Режиссеру) не нравится случайное определение тех или иных событий, вы можете вместо d6–2 всегда (и во всех случаях) считать это как 2. Вместо d6 всегда считать это как 3.

Дополнительные материалы: заметки режиссёру от автора сценария

«Кровоточащий кусок мяса» — это сценарий для одного из фильмов серии «Страх как он есть», в котором персонажам предстоит провести не совсем обычное детективное расследование. Им не придётся искать зловещего убийцу, определять личность жестокого колдуна, насылающего порчу, или даже просто пытаться обнаружить способ изгнать отвратительного тёмного бога из нашей реальности. Как бы банально это ни звучало, но героям предстоит вести расследование, чтобы вспомнить, кто они такие и почему лишились памяти.

Да, это история об амнезии, и я решил сразу вам в этом признаться. Не удаляйте это письмо и весь сценарий, я знаю ваше отношение к такого рода историям, но, поверьте мне, — эта стоит вашего внимания.

У нас всего четыре действующих лица, по крайней мере основных, три из них пациенты, и один психиатр. Распределите роли как сами считаете нужным, или как принято в вашей группе — никаких заранее заготовленных шаблонов поведения. Искусство должно быть непредсказуемым, пусть актёры вместе с вами наполнят эти образы тем, чем посчитают нужным. Так что — только условные имена, а остальное уже на ваше усмотрение.

Герои — Психотерапевт, Ворон, Береника и Монтрезор. Разумеется, это всего лишь прижившиеся прозвища, и герои могут быть любого пола, старше двадцати пяти и им даже не обязаны каркать. Для того, чтобы лучше погрузить их в создаваемое вами пространство, я включил в сценарий несколько сцен в больнице, где Ворон, Береника и Монтрезор по очереди общаются с Психотерапевтом. Перед съёмками попросите актёров зачитать свои реплики по ролям, записывая беседу на диктофон.

Включите запись перед тем как отправляться на площадку, и уверен, ваши актёры почувствуют необходимое настроение почти моментально.

Теперь немного о самом сценарии. Воспоминания и целостная картина мира — это главная цель персонажей. Их основной мотив. Каждый кусочек памяти, каждая улика проливающая свет на прошлое героев, это кусочек мозаики. Когда и если пазл будет сложен, Психотерапевт и его пациенты смогут свободно покинуть дом. Конечно же, никто не запрещал им этого и раньше, никаких поводков и искусственных стен. Мотив должен гнать героев вперёд, а не закрывающиеся за их спиной волшебные двери.

Структура сценария немного отличается от стандартной, но я не думаю что это вызовет у вас сложности:

- Материалы для записи, разговоры героев с Психотерапевтом.
- Экспозиция, нагнетание и описание города Горем.
- Завязка и конфликт, лечебница и её описание, а также все улики, которые можно найти. Если вы пойдёте стандартным путём, то завязкой можно будет посчитать приключения героев днём, а конфликтом — ночью.
- Развязка, подвал и те ужасы, что встретят героев там.

Я искренне надеюсь что вам понравится этот сценарий, и вы приметесь за его реализацию. С уважением, Н. Зут.

P. S. Кстати, моя предыдущая работа «Контакт: Красный» вышла не такой уж и плохой, не находите? У нас есть шансы на сиквел?

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ