

ШАНС НА ЧУДО





Синописис

1934 год. Подводная лодка «Серебряный Ключ», обещанный рай для жертв Великой Депрессии, оказывается ловушкой культа, ищущего Р'льех. Сыщики проходят кровавые испытания, чтобы выявить Навигатора. Обретут ли сыщики иллюзорное счастье, погрузятся в нескончаемые грёзы или сгинут в морской пучине?

Авторы сценария

Алексей Васильев
Арсений Евсюков
Катерина Злыгостева
Altairu

Вёрстка и оформление

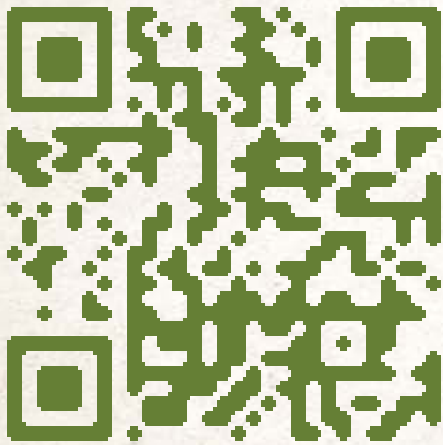
Green Goblin Gang

Шрифт на обложке

Copyright 2022 The PinyonScript Project Authors (<https://github.com/SorkinType/Black-Ops>)

Изображения

Сгенерированы с помощью NanoBanana 2



Пишем
Переводим
Публикуем

Шанс на чудо

Шанс на чудо - это небольшой самостоятельный сценарий по седьмой редакции системы «Зов Ктулху» написанный специально для конкурса Кашевар 2026. Данный сценарий рассчитан на группу от двух до четырёх игроков и примерное время прохождения около двух часов, хотя при желании его можно расширить. В тексте сценария встречаются ссылки на *Книгу Хранителя (КХ)*.

Информация для Хранителя

Действие сценария разворачивается на подлодке «Серебряный Ключ», которая путешествует сквозь морские глубины. У сыщиков нет союзников в этом месте, ведь они попали в ловушку культистов, ищущих путь в Р'льех. Методом проведения сложных ритуалов и обрядов, члены культа заставляют простых людей проходить нечеловеческие испытания, результатом которых становится выявленный Навигатор. Роль Навигатора — погрузиться в грёзу на яву, в видение Великого Древнего, пока его тело указывает на следующую точку в пути субмарины. Выживут ли сыщики в конце или один из них станет навигатором «Серебряного Ключа» зависит от видения Хранителя.

Сам сценарий по структуре является линейным, тем не менее Хранителю не стоит скупиться на добавление дополнительных испытаний и комнат. Изучив своих сыщиков, Хранитель может добавить дополнительные испытания, рассчитанные под конкретные навыки или особенности персонажей игроков.

Шанс на чудо начинается сразу с динамичной сцены, где группа сыщиков, не успев познакомиться, оказывается в центре событий. Старайтесь поддерживать атмосферу того, что некогда мечта и грёза сыщиков, обратилась кошмаром, пожирающим их, не скупитесь на описания локаций, в которых оказываются сыщики и поощряйте креативные решения своих игроков. Кроме того, Хранителю стоит помнить, что в интересах культистов — создать возможность дойти до финальной комнаты всем кандидатам на роль навигатора, а большая часть чудовищ — разумна и находится в союзе с культом, пребывая в поисках Р'льеха, поэтому старайтесь не убивать сыщиков, в критических ситуациях лучше забирайте их конечности, разум и человечность.

Структура сценария и атмосфера

Данный сценарий является линейным, дополнять список испытаний или нет — остаётся на усмотрение Хранителя. Помните, что местом действия является крайне закрытое пространство — субмарина. Используйте этот факт для создания атмосферы, описывайте скрип болтов, демонстрируйте умопомрачительные виды по ту сторону редких иллюминаторов и самое главное - подберите хорошую музыку.

Стоит понимать, что изначально сыщики хотели сюда попасть, ведь для внешнего мира «Серебряный Ключ» — это рай, где исполняются все их мечты, здесь не существует бедности и все живут в достатке. Никто извне не знает о происходящих внутри зверствах, которые превращают сон в кошмар.

Информация для игроков

Перед созданием персонажей или в начале игры прочитайте или перефразируйте:

«1934 год, Великая Депрессия в самом разгаре, но на юге США все только и говорят о настоящем подводном чуде: Серебряном Ключе. Неизвестные богатеи открыли морские глубины для людей, подобно вратам в сказку, в мир, где могут исполниться любые мечты, конечно, если у гостей достаточно средств или удачи. Немногие оставшиеся миллионеры с радостью несутся туда в попытках сохранить собственные капиталы, отправившись в чарующий подводный тур, а что до обделённых бедняков и прочих жертв обвалившегося финансового рынка? Ежемесячная лотерея «Солнечный город» выбирает несколько счастливлчиков по всей стране, приглашая их на субмарину, которая не идёт в сравнение ни с чем иным, ведь этот мону-ментальный транспорт, созданный неизвестным инженерным гением, является буквально бороздящим океанические глубины городом. Победители Лотереи приглашаются в это сказочное место, где им будет предоставлен шанс на новую жизнь без забот и старых долгов, а главное — вдали от терпящей крушение финансовой системы. Осталось лишь узнать имена счастливлчиков, которым выпал жребий взойти на борт новейшего чуда света, чтобы исполнить свои так горячо лелеемые мечты».

Кроме того, сообщите игрокам, что те могут взять с собой лишь один любой выбранный ими предмет, который останется с ними после всех тщательных обысков.

Погоня

Для динамики повествования, опускается момент попадания игроков на борт субмарины. Они уже бегут, они уже в действии. Времени на раздумья нет, только неу-молимая угроза, уже дышащая в спину.

Прочитайте или перефразируйте:

«Серебряный ключ» — титанический морской гигант из стали и стекла, одним своим видом рассказывающий историю о грандиозных планах лучших инженеров столетия и о далёких мечтах тех, кому хватило ресурсов профинансировать создание этого чуда. Размеренный гул механизмов гиганта, нарушается лишь бесцеремонной какофонией хаотичных стуков и шлепков, бегущих по металлической переборке ног. Эти беглецы — вы. Счастливлчики, которым удалось

спастись от Великой Депрессии на океаническом дне. Теперь в ваши лёгкие врывается холодный воздух сы-рых помещений, пропитанный дизелем и машинным маслом, а корпуса отсеков насмешливо сужаются в тесные коридоры, пока сзади, под градоподобный ме-таллический перестук множества бритвенно острых ножек, и пробирающие до кончиков души булькающее завывание, неумолимым и безмолвным ужасом прибли-жается чудовищное нечто, от одного взгляда на кото-рое кровь стынет в жилах. Единственным спасением, о котором вопит ваш разум — не останавливаться».

Пусть игроки опишут, как выглядят их персонажи, после чего преступайте к действию. Сейчас сыщики оказались в центре погони (КХ стр. 128) и убегают они от Обитателя глубин (*Malleus Monstrorum. Том 1. Чудо-вища Мифов стр. 105-106*), скорость которого может быть повышена до скорости самого медленного из сыщиков. Проанализируйте сильные стороны сыщиков и на основании их составьте список помех, мешающих их дальнейшему продвижению. Примерами помех могут выступать скользкий пол, необходимость проползти по узкому лазу, крутые повороты и т.д.

Помните, что в планах Обитателя глубин не убить сыщиков, поэтому если он кого-то догоняет, то при сво-ей атаке будет отсекал конечность или наносить глу-бокие, но не летальные раны. Можете воспользоваться таблицей Зон поражения (КХ стр. 125), чтобы опреде-лить куда будет нацелена атака.

Погоня заканчивается тем, что сыщики пробегают через гермодверь с вентилем, которую придётся быстро закрыть, чтобы уйти от Обитателя глубин. На полное закрытие двери потребуется до трёх совместных прове-рок СИЛ в зависимости от того, как далеко Обитатель глубин находится от группы. Для повышения драматич-ности дверь должна закрыться за секунду до того, как в неё впечатается массивная тварь.

Глубинный диск

Сбежав от чудовища, сыщики попадают в новую комнату, из которой лишь один выход.

Прочитайте или перефразируйте:

«Едва переведя дух, вы окидываете взглядом поме-щение, в которое вы только что вбежали. Узкий мо-стик с расширением в центре простирается над по-лом, находящимся далеко под вами. Даже отсюда вы видите, что он усеян кольями, зловеще поблескиваю-щими в свете тусклых газовых ламп. Ещё один такой стержень, покрытый буроватыми пятнами, торчит



из каменного диска, изрезанного неизвестными символами, находящегося в том самом месте, где мост расширяется. На стенах висит ряд замысловатых колб. По ту сторону стекла, бледным немигающим взглядом за вами наблюдают существа, являвшие собой совершенно тошнотворную помесь гуманоида с чем-то рыбообразным. Чудовища касаются когтистыми лапами стекла, открывая обильно одарённые зубами рты. Воздух наполнен адскими завываниями флейт, которые перемежаясь с вкрадчивыми шёпотами, скребущими по самой кромке ещё здравомыслящего разума, нагнетают страх и отчаяние туда, где ещё мгновение назад стоял мимолётный призрак безопасности. Раздаётся шипение паровых клапанов и пол начинает заливать вода».

Пол комнаты находится в девяти метрах под същиками. Вода достигнет края платформы через четыре раунда и заполнит комнату через шесть. Диск в центре комнаты покрыт нажимными пластинами с вырезанными на них глифами Р'льеха.

Возможные варианты решения:

- **Сломать диск:** требуется успешное прохождение чрезвычайной проверки СИЛ. В таком случае, часть колб откроется, выпуская на волю количество глубоководных (КХ, стр. 284), которое на один меньше количества игроков.
- **Попробовать нажимать кнопки наугад:** каждый същик должен пройти проверку Удачи, при нуле провалов с шансом 25% същикам повезло, и они смогли угадать комбинацию.
- **Подождать, пока вода достаточно поднимется и нырнуть в глубину,** чтобы повредить активирующий механизм с помощью комбинированной проверки Плаванья и трудной проверки СИЛ или Механики/Инженерии. В таком случае, вода перестанет поступать и через какое-то время двери дальше откроются. Это займёт до трёх раундов на время которых същику необходимо задержать дыхание (КХ стр. 122).
- **Сопоставить символы на круге со своими познаниями** для определения верной последовательности. Подходящими проверками являются проверка Науки (Математика), трудная проверка Оккультизма, проверка Мифов Ктулху, проверка Управления тяжёлыми машинами, а также любые другие на усмотрение Хранителя.
- **Вслушаться в шёпот и музыку флейт.** При успешном прохождении проверки МОЩ същик способен вычленивть нужную комбинацию из какофонии звуков. Это приводит к потере 1D8 пунктов РАС.

- Принести одного из персонажей в жертву, проткнув его стержнем, в этом случае проход дальше точно откроется.

Хранителю стоит идти навстречу любым разумным предложениям игроков по решению загадки, не забывая при этом, что решение должно быть обоснованным, логичным, а также, по возможности, заставляя сыщиков столкнуться с последствиями своих действий.

Хозяин стола

Эта комната намного спокойнее и приятнее предыдущих. Она необходима для разрядки атмосферы, наконец-то давая сыщикам поговорить по душам, а также служит в качестве инструмента раскрытия прошлого персонажей.

Прочитайте или перефразируйте:

«Удушающее давление топких лап смерти и её глубоководных прислужников осталось за новым спасительным гермошлюзом. При этом помещение, в котором вы оказались сразу делится с вами медленной и приятной мелодией винтажного граммофона, широким размахом своих стен, больше не давящих теснотой. Широкие иллюминаторы гордо демонстрируют неописуемую красоту глубин океана, обычно скрытую от взора обывателей суши. В самом центре зала стоит по истине роскошный стол, сервированный самыми разными блюдами на десяток персон. Ещё горячие блюда чарующим букетом ароматов пряностей совершенно неуместно напоминают вам о том, что вас во рту не было ни крошки с момента того, как вы узнали, что вас ждёт на борту проклятого судна. Идеальную атмосферу званого ужина нарушает лишь странный мясистый пузырь, безмолвно растущий прямо из палубной переборки во главе стола. Видимо ощутив движение, или решив, что не стоит томить дорогих гостей, пузырь с неприятным звуком лопаётся, и из него показывается толстое тело, не ведающее о необходимости иметь шею и уж тем более ноги, солидного во всех смыслах, гротескного вида «господина», растягивающего заплывший рот в подобии приветственной улыбки. Живая карикатура на зажиточный класс в искажённом лице и распухших руках которой так же прослеживается отчётливое касание океанических глубин. В широком и почти родственно-добродушном жесте, фигура представляется «Хозяином стола», а затем жутким утробным голосом приглашает вас занять любые приглянувшиеся места».



Тварь, называющая себя Хозяином стола, по своей натуре является довольно доброй и миролюбивой. Он будет любезничать и шутить с сыщиками, пока те открыто не выступят против него или общепринятых норм этикета во время званого ужина.

Кроме того, сыщики достаточно давно не ели, поэтому каждый должен пройти проверку ВЬН, при провале получая штрафную кость на все проверки до конца сценария из-за снедающего чувства голода, которое невозможно заглушить. Еда на столе хоть и выглядит нормальной, но на деле является «приправленной» различными субстанциями Мифов. В еде содержатся:

- **Вытяжка из желез глубоководного** (Слабый яд, *KX стр. 126*)
- **Доза артериального токсина** (*KX стр. 266*)
- **Порошок из кристалла старцев** (*KX стр. 267*), увеличивающий ПМ едока на 15
- **Плутонский наркотик** (*KX стр. 269*), дарующий видения Р'льеха
- **Другие субстанции** на усмотрение Хранителя

Суть комнаты сосредоточена в Хозяине стола и лишь ему даровано право открыть проход дальше. Он объяснится, что уже стал частью этого подводного судна, но до ужаса обожает чужие истории и давно не ощущал простой радости семейного общения. По этой причине сыщики должны занять места вокруг хозяина стола и показать ему тёплые родственные чувства, притворившись его семьёй. В новых ролях, сыщики должны рассказывать истории, которые удовлетворят хозяина.

Первой темой будет являться: **«Когда вас в первый раз испугала вода?»**

Если хозяину не понравится история, он об этом громко заявит, после чего сыщику с не впечатляющей историей придётся попрощаться со своим пальцем или

Хозяин стола

СИЛ 65 ВЬН 40 ТЕЛ 80* ЛОВ 35 ИНТ 75
НАР 10 МОЩ 120 ОБР 80 ПМ 24 ПЗ 12*

*Хозяин является не отдельным существом, а, скорее одной из форм, которую приняла плоть, занявшая комнату. При уничтожении тела Хозяина он просто появляется из мгновенно набухающего кокона из плоти на одной из стен

Бой

Уклонение 10%(5/2)

Заклинания

Любые на усмотрение Хранителя.

Потеря РАС: 0/1D6

той частью тела, что он пожелает принести в жертву хозяину. Как только каждый сыщик внесёт свой вклад в вечер (в виде захватывающей истории или же кровавой дани), наросты плоти, закрывающие выход расплзутся и откроется путь дальше. Хозяина стола можно попытаться обмануть при рассказе истории, если сыщики не хотят делиться чем-то сокровенным, или не желают раскрывать тёмные тайны своего прошлого, но существо слышало уже множество историй и весьма привередливо к правде, так что это потребует успешного прохождения трудной проверки Красноречия.

Хозяин стола знает многое об этом месте и цели всего происходящего, однако он довольно умён для того, чтобы не сказать сыщикам того, что может помешать становлению нового навигатора. Хранитель в праве сам решать какое количество информации сыщикам позволено узнать из разговоров с чудовищем.

Кровавая жертва

Эта комната является последней перед финалом, поэтому в ней собрана значительная часть того безумия, что успели пережить игроки.

Прочитайте или перефразируйте:

«Насытив если не тела, то умы, вы проходите сквозь облепленный плотью гермошлюз к следующей комнате. Ничто не заставляет вас действовать наперегонки со временем, и вы сразу же видите заветный путь дальше. В этот раз это гермошлюз, к которым вы уже успели привыкнуть, а массивный каменный барельеф с выдающейся из его структуры чашей, которую словно сжимает в своих громадных руках существо, голова которого имеет множество вытесанных в камне щупалец, а из спины расправлены невероятно широкие, словно у дракона крылья, перепонки которых устремляются вверх и нависают над вами, затмевая всё ещё частично видимый стеклянный купол комнаты. Этот зал является настоящей оранжереей, где необычные кораллы, анемоны которых ненавязчиво направляют свои усики в сторону гостей, обильно произрастают по всему наблюдаемому периметру, навивая чувство близости с океаном, без необходимости в него погружаться. То есть, почти без необходимости. В центре комнаты располагается крупный бассейн, с удивительно мутной водой, не позволяющей рассмотреть всё в деталях. Единственное, что бросается в глаза при взгляде на него — редкое колыхание водной поверхностью и периодически взрезающий её акулый плавник.»

Это достаточно просторная комната, выход из которой крайне понятен и требует только одного варианта решения. Выход в дальней части оранжереи требует на-

сыщения при помощи жертвенной крови. Неважно чья это будет кровь, чаша примет любую.

Успешная проверка Внимания позволяет взглядеться в мутную воду бассейна и заметить как акулу (КХ, стр. 334), патрулирующую воды бассейна, так и отблеск чего-то металлического, лежащего на дне. Это ритуальный кинжал, которым может воспользоваться тот, кто не имеет при себе ничего достаточно острого.

На суше, пройдя проверку Естествознания или Науки (Биология) можно обнаружить особые полипы, вырабатывающие азотно-кислородную смесь, заменяющую воздух. Сыщик, который решит прилепить полип к своему лицу становится способен дышать под водой, однако для снятия полипа с лица потребуется пройти трудную проверку СИЛ. Стягивание полипа с лица так же приводит к потере двух ПЗ из-за отходящей вместе с существом кожей с лица. Выделения полипа, проникающие в тело через кожу в месте контакта, обладают лёгким галлюциногенным эффектом, поэтому дышащий через полипа должен совершать проверку МОЩ каждую минуту, при провале всё глубже погружаясь в видения океанских глубин, Р'льеха и, возможно, самого Великого Ктулху (с соответствующими потерями РАС, КХ, стр. 153). Кроме того, в одном из видений сыщик может увидеть иной способ покинуть испытание. Этот путь пролегает через подводный туннель, скрытый в иле на дне, и избавляет, избравших его от навязанного кровавого долга.

Маловероятно, но сыщики могут попробовать разбить стеклянный купол оранжереи. В таком случае их не ждёт ничего, кроме смерти от чудовищного давления и потоков воды, заливающейся в лёгкие.

Последнее испытание

Оказываясь в последней комнате, неважно как: через проход, открывшийся в барельефе или через тоннель под водой, сыщики попадают к финальному испытанию.

Прочитайте или перефразируйте:

«Сырость, бледный, почти зовущий к себе неестественно зеленоватый свет, источники которого, располагаются под потолком и на колоннах стен, а также хлюпанье и стоны. В этой, больше похожей на естественную пещеру комнате, на полу, в нишах стен и у подножья молчаливых каменных статуй, представляющих собой образ всё того же существа с жертвенного барельефа, вырастают, изгибаются, изменяются, корчатся и выворачиваются существа, в силуэтах которых отдалённо можно узнать людей. В отличии от Хозяина стола, они явно не являются частью экипажа, но уж точно уже стали частью корабля. Созерцая эту гротескную босховскую картину, вы наконец



слышите требовательный, но отчётливо человеческий голос, не омрачённый мутациями и уродствами. В торжественном ликовании он объявляет о грандиозном завершении всех испытаний, об их истинном финале. Выжившим предстоит последнее испытание на право отстоять свою мечту. Победитель заберёт всё, его мечта станет осязаемой явью, а проигравшие, станут необходимыми ступеньками для возвышения избранного, от взора и воли которого не ускользнёт курс Самой Судьбы!»

Культисты требуют боя насмерть между сыщиками, что станет кульминацией всего произошедшего. Маловероятно, что сыщики будут способны дать бой культистам и проложить себе путь к выходу — они в меньшинстве и, кроме того, не так хорошо вооружены. В случае, если сыщики принципиально откажутся сражаться друг с другом, против них могут использовать заклинание *Взрыв разума* (КХ, стр 244), чтобы вызвать приступ безумия, во время которого каждый сыщик впадёт в неконтролируемую ярость.

Когда в живых останется только один сыщик, прочитайте или перефразируйте:

«И вот последний выживший в финальной бойне, наконец сочтён достойным долгожданного рая. Сущность, к обители которой неумолимо приближается Серебряный ключ, дарует чемпиону его идеальную грёзу, в которой есть любые сокровища, любые блага, встречи с давно потерянными людьми, никаких забот и страданий. Пролитая кровь и перенесённые муки оказались не напрасными. Остались только смех и слёзы блаженной радости...»

В это время в суровой и холодной реальности, люди в балахонах, с трепетной осторожностью тянут начавшее изменяться тело к духовному сердцу корабля, расположенному прямо над последней комнатой. В этом поистине изысканном и аккуратном зале лишь две вещи притягивают взгляд: большой резной компас, имеющий невообразимое количество стрелок и символов, и грандиозная карта морского дна, которую если пытаться разобрать в метках и рельефах, чертили явно не люди. Избранного Навигатора с особой аккуратностью фиксируют напротив компаса так, чтобы одна рука покоилась на гладкой поверхности артефакта, а другая могла указать на точку на карте, к которой устремится Серебряный ключ до тех пор, пока не придётся выбрать нового Навигатора, который взойдёт на борт, ведомый своими грёзами».

