

ТЕМА «НРИ-КАШЕВАРА»: ТУМАН.
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: БАТАРЕЯ, СВОД, МОЛНИЯ, ПОБОРНИК, ЛОЖЕ.

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ КОНКУРСА RPG-КАШЕВАР
ПО СИСТЕМЕ ЗОВ КТУХЛУ



ЕМЕЛЬЯНОВ ВАДИМ АНДРЕЕВИЧ
ЛЕТО 2024
BY PIGEON ON THE DICE

Вам когда-нибудь хотелось, чтоб смена в лагере пролетела как один день? Так и может произойти с персонажами. Добро пожаловать в мир, где детские смех и беззаботные дни в лагере «Незабудка».

«Все когда-то станет ничем, и в бездне времени, где тьма поглощает свет, зреет неизбежность. Голос, что доносился с глубин Рьлеха, словно эхо забытого мира, наполнял воздух зловещим предвестием. Он был подобен шёпоту древних существ, ожидающих своего часа, когда завеса реальности истончится, и их бездушные сущности вновь обретут власть над миром. Этот голос, пронизывающий душу холодом незнания, приближал тот момент, когда все надежды рассеются, как утренний туман под палящими лучами солнца. В этом мрачном предчувствии кроется истина — всё, что мы знаем и любим, однажды исчезнет в бездне вечного забвения...»

На момент написания сценария вдохновлялся настольно ролевой игрой по системе Зов Ктулху, дополнением к Древнему Ужасу – Маски Ньярлатхотепа, а именно листом древнего «незапамятный».



ДЛЯ МАСТЕРА

Директор и вожатые лагеря являются культистами ордена восходящих звезд. В лагере они читают заклинание, которое с огромной силой разнесется по всему миру и наполнит энергией спящего владыку Рльеха.

Фаза полной луны придает сил их словам, и для них это является знаковыми днями для чтения заклинаний. Так же есть необходимость читать его в фазу спадающей и растущей луны. Только в фазу спадающей надо принести жертву, в фазу растущей окропить тотем кровью.

При чтении заклинания слова, сокрушающие разносятся в разумах маленьких посетителей лагеря.

После этого процесса какая-то часть недавних воспоминаний утрачивается, организм истощается, жизненная энергия пропадает. Ритуал повторяется снова и снова, из смены в смену. Детский задор и энтузиазм угасает, они становятся вялыми и смиренными. Более слабые организмы начинают хворать, им уж очень тяжело подняться с кровати, для того, чтоб поправится им необходимо отлежаться около суток. Противостоять заклинанию просто, необходимо заткнуть уши, но в фазу полной луны это не поможет. Заклинание неизбежно коснется и их. И насколько они смогут ему противостоять зависит от проверки МОЩИ.



Дети не просят своих родителей их забрать, становятся спокойнее, смиреннее, что непременно радует родителей. Они не смотрят на изменение в их поведении, как на что-то плохое. Какую-то часть времени после возвращения из лагеря их еще преследуют обрывки недостающих воспоминаний, а в ночь, когда луна полная, им не спится, воспоминания хлестко и стремительно кленваются в их разум.

Но недавно ложе немного потрясли события, которые произошли в последней смене 2004 года. Один из вожатых на крайней смене лета, не смог поехать и попросили подменить, в качестве вожатого и работника санчасти поехал Егора 22 лет. Он НЕ БЫЛ членом ордена культистов. Заклинание его сильно подкосило, потому что он с детства был не очень здоровым мальчиком, и поэтому он пошел в медицинский институт, у него была мотивация помогать людям. После нескольких ночей он терял память, был рассеянным, и случайно утонул на озере, заплыв туда, где было двойное дно, о котором так много раз предупреждали.

Один из персонажей (например Максим), младший брат Егора. Их отец является следователем, он предпринял все попытки наказать виновных если таковы имеются. Его чутье не давало ему покоя, но при этом он не терял головы. Единственный вариант, доверить все Максиму. Он с детства рассказывал ему истории с работы, что делает его неплохо подготовленным подростком для таких дел.

Максим с семьей переехали, сменили обстановку, обзавелись новыми друзьями.

Максим нашел компанию новых друзей.

*Он может сразу сказать о своей мотивации, или в праве хранитель рассказать только ему, главное помнить, все сыщики играю за одно!

ОПИСАНИЕ КОРПУСОВ ЛАГЕРЯ "НЕЗАБУДКА"

Корпуса лагеря выглядят однотипно — это небольшие двухэтажные здания. На первом этаже помещения для досуга, второй этаж жилой. Первый этаж встречает большим холлом, ковром и обувницей. Вокруг корпуса зеленый газон и цветущие клумбы, на крыльце установлены удобные скамейки для отдыха.

Первый корпус предназначен для досуга. На первом этаже находится комната для просмотра фильмов с телевизором и проигрывателем, а также отдельная комната с фильмами и АРХИВОМ. На втором этаже расположены жилые помещения отряда.

Улика: в помещение архива сыщики найдут информацию о Егоре, который случайно утонул 2 года назад, не соблюдая технику безопасности. Он оказался здесь случайно, в подмен другому вожатому.

Второй корпус включает библиотеку и игровую комнату. В библиотеке есть просторные столы, шкафы и полки с книгами. Тут находится книга «Сказания и мифы». Доступ к библиотеке открыт постоянно, однако детям напоминают о необходимости поддерживать чистоту. Игровая комната оборудована настольными играми и спортивным инвентарем.

Улика: в библиотеке, в книжке «Сказания и мифы» имеется запись с пометками Гоши, об утопленнике — человеком когда-то утонувшем, его душа не могла обрести покой, каждую ночь оно поднимается с глубины, в поисках еды, ночью возвращается обратно и зарывается в глубь (проверка рассудка d2/d4).

Третий корпус предназначен для творческих мероприятий. Здесь находится комната для творческих вечеров, а также отдельное помещение с необходимыми материалами для рисования, вязания и других видов творчества. Так же тут находится медпункт. Состоит из двух комнат, смежных с собой, один кабинет для осмотра, с журналами, второй для детей, которым нужно динамическое наблюдение. Там есть журнал с датами дежурства. В кабинете есть общие препараты, шприцы, игры, растворы, бинты, вата.

Каждый вожатый проходил курс для того, чтоб оказать вовремя помощь.

Улики:

- Здесь находится дневник девочки, которая писала о проблемах с памятью и чрезмерной слабостью (проверка рассудка если с сыщиком происходило то же самое 0/d2).

- В аптеке находится журнал дежурных санитаров по лагерю, его часто приходилось подменять, по причине того, что утром он чувствовал себя значительно хуже остальных.



Корпус директора — небольшое двухэтажное здание, с очень высоким фундаментом, есть возможность ВЗЛОМАТЬ замок, или залезть через приоткрытое окно, но необходимо будет пробросить АТЛЕТИКУ. На первом этаже расположены прихожая, приемная, за ней уборная и кабинет директора. Второй этаж предназначен для проживания. На входе висит табличка времени приема отдыхающих, что поможет сыщикам подгадать время его отсутствия.

Улик тут много, поэтому это самое неприступное место лагеря:

- рисунок статуэтки с Ктулху — он стоит на массивных щупальцах, которые обвивают его тело, и возвышается над подставкой, выполненной в виде древних руин. Его тело покрыто глубокими морщинами и язвами, а голова имеет форму, напоминающую осьминога с огромными, светящимися зеленым цветом глазами. (Статуэтка у них имеется, она спрятана в логове) (проверка рассудка d3/d6).

- лунный календарь с отсылками на дни проведения ритуала (проверка рассудка d1/d2, если не проводилась проверка выше).

- карта, которая показывает расположение логова.

Корпус вожатых — двухэтажное здание. На первом этаже находится просторный холл с шкафчиками для хранения вещей, туалетом и большой комнатой досуга. На втором этаже расположены пять комнат для вожатых.

Улика

Записка одного из вожатых, который в 2005 году увидел непонятное существо, и смог дать ему логическое происхождение, книга с его упоминанием находится в библиотеке.

Столовая, большое одноэтажное бело здание, с просторных холлом, панорамными окнами в нем, раздевалкой, дальше два проема на кухню, вход и выход, сама столовая просторная с отдельными столами по 4 человека (на количество сыщиков).

Улика: поговорив с кухаркой, она расскажет о том, что собирает остатки еды и ночью выносит их за дверь, потому что как-то раз кто-то проник в столовую и съел запасы еды. Она говорила об этом директору, он сказал, что разберется, но ничего так и не решилось. Уж что за зверь выходит она точно сказать не может.

Озеро расположено недалеко от корпусов, в густом лесном массиве.

Рядом с озером табличка с правилами поведения на воде. Так же имеется мостик, с которого нужно спускаться. И ограждения, до куда можно доплывать.

Правила поведения на воде:

- Без вожатых помещать озеро нельзя.

- В воду опускаться только через 1,5 часа после приема пищи.

- Озеро имеет двойное дно, за территорию ограждения не заходить.

- Купаться только в специальной одежде.

Улика: рядом с озером, в кустах, на второй день найдут труп белки.

МЕДИЦИНА/БИОЛОГИЯ поможет им понять, что смерть произошла не от естественных причин (проверка рассудка d1/d2).

Кладовка для садовника представляет собой небольшое, но функциональное помещение, расположенное рядом с огородом

Внутри кладовки находятся полки, на которых аккуратно размещены садовые инструменты: лопаты, грабли, секаторы и другие принадлежности. Также предусмотрены ящики для хранения семян и удобрений. В углу стоит небольшой стол. На стенах висят крючки для инструментов и перчаток, а также небольшой календарь.

Улика, этот календарь с фазами лун и днями в лагере, чтоб сыщики смогла подгадать дни проведения ритуала.

Кладовка для хранения спортивного инвентаря расположена рядом со спортивной площадкой лагеря. Внутри кладовки находятся стеллажи и шкафы, где аккуратно организован спортивный инвентарь: мячи, ракетки, скакалки, гимнастические коврики и другие принадлежности. На одной из стен размещены информационные плакаты с правилами безопасности при занятиях спортом и расписание занятий, так же турнирная таблица.

Тут может быть оружие боя, для будущего приключения.

Тайное логово находится за забором недалеко от озера, это небольшое одноэтажное деревянное здание, дверь закрыта, окна заколочены. На двери висит свежий замок. Внутри есть предбанник, во второй комнате скамейки расставлены по кругу, имеется сцена с тумбой для выступлений. Помещение раньше было религиозного характера. Вариантов проникнуть 2: - взлом, -атлетика, через отверстие, которые образовалось естественным путем, там они взберутся на балку, при больше весе она может рухнуть.

В самом центре помещения они увидят следы от круга, или звезды, которое было нарисовано мелом, но тщательно стерто (для проведения ритуала), под сценой найдут тайник со статуэткой.

ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ

2006 год, июль, 1 смена.

День 1: Знакомство и Открытие Лагеря.

Вы стоите со своими родителями от места отъезда автобусов, детей в лагерь собралось порядком 35 человек. За вами приехало 2 автобуса. Один из вожатых объявил о посадке, ваши родители поправляют вам рубашки, рюкзаки, воротнички, и дают последние напутствия. Отец Максима (Егора), желает напоследок удачи и произносит: «Не забывай для чего ты едешь, вот тебе телефон, только внимательно следи за уровнем батареи на нем, как что узнаешь – звони».

Дорога к лагерю была извилистой и живописной. На протяжении 30-40 минут вы проезжали мимо густых лесов, где высокие деревья, сплетающиеся в плотный зеленый купол, создавали ощущение уединенности. Солнечные лучи пробивались сквозь листву, играя на асфальте, и иногда вам встречались проблески ярких цветов, распустившихся вдоль обочины.

По мере того, как вы приближались к лагерю, лес становился смешанным: здесь уже можно было увидеть березы и сосны, а также кустарники с ягодами. Воздух наполнялся запахом хвои и свежести, а звуки природы — пением птиц и шорохом листвы — создавали атмосферу спокойствия.

Спустя 30 минут вы свернули на узкую проселочную дорогу, обрамленную высокими травами и дикими цветами. Дорога была ухабистой, и ваш автомобиль слегка подсакивал на неровностях, но это только добавляло приключенческого духа к поездке. Через 10 минут вы заметили на горизонте небольшую деревню. Ее домики были аккуратно расположены, с яркими крышами и дымящимися трубами, что придавало месту уютный вид.

И вот, спустя еще 5 минут, перед вами возникли ворота лагеря. Они были ярко-желтыми, местами облупившимися от времени и непогоды. На верхней дуге ворот крупными буквами было написано «Незабудка», а вокруг этой надписи весело светило солнце, все из того же желтого металла.



- 08:00 - 09:00 — ЗАВТРАК

Вы выстраиваетесь у корпусов. Вдруг к вам подходит один из взрослых — высокий мужчина с доброй улыбкой и дружелюбными глазами. Он представляется как Сергей и, приветливо кивнув, начинает вести вас в сторону столовой.

Столовая оказалась значительно больше ваших корпусов. Ее белоснежные стены сияли на солнце, крыльцо было сделано из 5-4 ступенек, которые продолжались в большие двери, по краям которой были панорамные окна, которые открывали вид на холл, где одна из групп уже раздевалась. Проходя внутрь вам сразу же в нос, бьет запах свежеприготовленной еды.

Сергей, как ни странно, вас всех салят за один стол, и вы в ожидании завтрака.

В углу столовой, у большого котла с дымящимися ароматами, вы замечаете кухарку.

Она выглядит не очень довольной — ее лицо выражает усталость, а походка кажется чуть прихрамывающей. На ней белый фартук, который, несмотря на старания, выглядит немного запачканным. Вы слышите, как один из детей шепотом за соседним столом произносит:

- Ребенок: "Эта повариха живет в деревне напротив. Говорят, что они питаются человечиной!"

Смех раздается по столу, но в воздухе чувствуется легкое напряжение. Некоторые ребята обмениваются взглядами, словно пытаются понять, насколько это серьезно. Вы поворачиваете голову на кухарку, она с суровым взглядом смотрит на смеющихся детей, при проверке ВНИМАНИЯ – сыщик увидит, что она собирает более-менее оставленную еду в отдельную большую тару.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ДНЯ

- 09:00 - 10:00 — Открытие лагеря: приветственная речь вожатых
После завтрака вас отводят на центральную площадь.

Где представляется Директор лагеря.
Директор лагеря: "Добро пожаловать в лагерь 'Незабудка'! Я рад видеть вас здесь. Этот лагерь — место дружбы, приключений и незабываемых моментов. Помните, безопасность превыше всего! Давайте заключим договор, вы не будете нарушать правил, а мы постараемся сделать все, чтоб смена была незабываемой."

- 10:00 - 12:00 — Игры на знакомство (командные игры на свежем воздухе)
Вас отводят на детскую площадку, где есть все что нужно детям. Так же рядом есть общие правила поведения в лагере и расписание на неделю. Немного поиграв и познакомившись с ребятами, они в углу площадки увидят небольшое животное (белка, кошка и тд) — улика. Сыщики обнаружат его на второй день у воды, но уже бездыханным.

- 12:00 - 13:00 — Обед

Обед проходит без происшествий.

- 13:00 - 15:00 — Подготовка к открытию смены (придумать название отряду и девиз, изучение танца, песен)

Вы готовитесь к смене. Придумать название, девиз и тд. Если сыщиками нужны будут материалы, они могут отправиться в комнату, где лежат все необходимое для рисования плакатов.

Там вы находите дневник девочки.

- 15:00 - 17:00 — Спортивные соревнования (футбол, пионербол)

Артем соберет мальчиков на футбол, а перед этим Сергей выдвинет кандидатуру — Стасика, как старосту отрядов, он так же с Максом в 3 отряде. Тут можно разыграть их противостояние, пусть они будут капитанами, и отыграют футбол, до 2-3 голов.

- 17:00 - 18:00 — Ужин

- 18:00 - 20:00 — Свечка (знакомство с отрядом)

Тут вы как в лагере передаете свечку, знакомитесь, тут и определиться староста общим голосованием. Староста будет стараться тоже следить за передвижением сыщиков в лагере.

- 20:00 - 21:00 — Подготовка ко сну и вечерняя проверка



ПЕРВАЯ НОЧЬ

*Игроки прокидывают кубики на УДАЧУ. Кто ее пройдет, те в эту ночь закроют уши (если это один сыщик, то он не выключил СД-плеер и уснул в нем, если два — СД-плеер и беруши). Если они этого не сделают, прокидывают мощь, в их голосах раздается грохот, и они получают последствия.

**Часть воспоминаний откидывается у тех, кто удачу не прокинул. Так же большая часть лагеря ходит вялые, и не выпавшиеся.

***Если они не будут говорить, что закрывают уши в следующие ночи, то эффекты будут суммироваться.

Туман покрывает всю территорию лагеря и темное бесите выходит из воды. Оно издает хлипающие звуки. Глаза желтые и горят в темноте. Само по себе оно не опасно, пока не голодно, а чаще всего оно голодное... Чаше оно ест, то, что ему вынесет кухарка, но может и пройти по лагерю.

“Сказания и мифы”

В тени мрачных деревьев, у самого берега заброшенного озера, где вода черна, как смола, и воздух пропитан зловонным запахом гнили, скрывается жуткая тайна. Здесь, на дне, лежит утопленник — когда-то живое существо, чье сердце билось в унисон с миром. Теперь оно стало частью этого мрачного царства, поглощенное тишиной и холодом.

Его тело, изуродованное временем и водной стихией, покрылось слизью и водорослями. Глаза, когда-то полные жизни, теперь безжизненно смотрят в пустоту, а кожа приобрела серо-зеленый оттенок, словно сама вода стремилась забрать его душу. Он спит в своем ледяном гробу, но не навсегда.

Когда темная материя накапливается в достаточном количестве — когда луна скрывается за облаками, а ветер замирает в ожидании — утопленник пробуждается. Сначала это лишь легкое шевеление, едва уловимое движение в глубине озера. Но затем его голод становится невыносимым. Он хочет есть. Он жаждет живой плоти.

С каждым мгновением его сознание возвращается к нему, как тень, ползущая по дну. Воспоминания о том, каково это — дышать, смеяться и любить, смешиваются с безумием голода. Он поднимается на поверхность, оставляя за собой мутные волны и шлейф потустороннего ужаса. Его руки, искривленные и покрытые ранами, протягиваются к свету, к звукам живых существ.

Скоро он выйдет на берег, где хрупкие души собираются у воды, смеясь и радуясь жизни. Они не знают, что за ними следит голодный взгляд утопленника. Он жаждет не просто еды; он хочет вернуть то, что у него отобрали — ощущение жизни, тепло человеческого сердца.

И когда он сделает свой выбор, когда его руки коснутся их тел... тишина озера вновь поглотит крики ужаса. Вода закроется над ним, и он снова уйдет на дно — до следующего раза, когда темная материя соберется вновь...

Утопленник

СИЛ 80 ВыН 65 ТЕЛ 65 ЛВК 65 ИНТ 65 МОЩ 65 ПЗ: 13 Средний бонус к урону: + 1d4 Средняя Комплекция: 1 Средние пункты магии: 13 Скорость: 9

БОЙ Атак за раунд: 3

Ближний бой. Утопленникам доступны те же безоружные ата-ки, что и другим гуманоидам. Также у них есть бритвен-но-острые и неимоверно грязные когти, которыми они мгновенно рассекают человеческую плоть. Нанесённые когтями раны могут привести к заражению крови, если их не обработать.

Укус и захват (манёвр). При удачном укусе утопленник вместо атак когтями впивается в жертву и терзает её острыми зубами, продолжая автоматически наносить по 1d4 урона за ра-унд. Чтобы сбросить утопленника и высвободиться из захвата, нужно пройти встречную проверку СИЛ — при успехе урон от укуса прекращается.

Ближний бой 40% (20/8), урон 1d6 + БКУ Укус и захват (манёвр): урон 1d4 за раунд

Уклонение 40% (20/8)

Броня. Огнестрельное и метательное оружие наносит половину выпавшего урона (округляя в меньшую сторону).

Навыки: Внимание 50%, Лазание 85%, Прыжки 75%, Скрытность 70%, Слух 70%.

Потеря рассудка: 0/1d6 пунктов при виде утопленника.

День 2: Приключения на воде

- 09:00 - 11:00 — Игры на сплоченность у воды

Вы отправляетесь на то самое озерцо, о котором уже говорили. Вас подхватывает Алена с недовольным видом и ведет на речку. Тут она подводит вас к щитку и начинает читать правила.

Вы начинаете играть в различные игры и тд. И потом плавно переходите в сцену, где вам разрешают войти в воду. При осмотре, поиске, или случайно мяч улетит (ВНИМАНИЕ), они найдут мертвое животное в кустах, если не получится, они смогут его найти во время экологической игры ниже.

- 13:00 - 15:00 — Послеобеденное время, рисование плакатов, стенгазеты.

Обычное рисование, тут сыщик может обратить внимание на то, как один из детей нарисует нечто непонятно в лесу.

Поход за материалами для рисования, тут они могут найти дневник

- 15:00 - 17:00 — Репетиция к концерту

Репетиция будет состоять из танцев, песен, придумывание название отряду и девиз.

Танец покажет вам Алена. Он будет состоять из хоровода с разведением руки в заранее стороны, и перебором ног. На каждый 10 шаг идет поклон.

- 18:00 - 20:00 — Экологическая игра (изучение флоры и фауны).

Во время экологического изучения фауны. Вы случайно найдете труп животного, которого принесли в жертву (труп только один, если они нашли его выше, тогда тут не упоминается). Так же вам расскажут о змеях, которые ядовитые и смогут помочь в дальнейшем.

День 3: Творческий День

- 09:00 - 11:00 — Мастер-класс по танцам

Танцы больше напоминают этнические Движение как ходить вокруг костра (перебирая руками)

- 11:00 - 12:00 — Подготовка к вечернему концерту

Подготовка к концерту (рисование плакатов, кричалок, кто умеет петь)

- 18:00 - 20:00 — Концерт талантов (выступления детей)

Хорошее время для исследования лагеря.

- 20:00 - 21:00 — Подготовка ко сну и вечерняя проверка

День 4: Выход в Магазин

- 09:00 - 10:30 — Подготовка к выходу (обсуждение правил поведения)

Правила расскажет Алена. Ни с кем не говорить, о лагере, они вам не друзья.

- 10:30 - 12:30 — Поход в деревенский магазин (покупка сувениров и сладостей)

Там можно разговорить местных (детей, продавщица не захочет, нужно сильно постараться). Они расскажут о странных детях с лагеря, которые ходят как зомбированные, медленные, тугодумающие.

День 5: Спортивный Фестиваль

- 09:00 - 10:00 — Открытие спортивного фестиваля (приветственная речь вожатых)

На этом мероприятии они увидят перевязанную руку красным платком у Сергея.

- 15:30 - 17:00 — Турнир по настольным играм (шахматы, шашки, нарды)

Тут они смогут случайно обнаружить книгу «Сказания и мифы».

- 17:00 - 18:00 — Ужин

День 6:

- 09:00 - 10:00 — Утреннее вдохновение: обсуждение тем для рисования (природа, дружба, фантазия и т.д.)

Опять рисунки кого-то из ребя, о чудовище в лесу.

День 7: Древнеэтнический Танец у Костра (тут финальный день)

- 08:00 - 09:00 — Завтрак

- 09:00 - 11:30 — Подготовка к вечеру (изучение древнеэтнических танцев и песен)

Почти все дети как зомбированы, остатки воспоминаний о лагере почти утрачиваются.

- 11:30 - 12:30 — Обед

- 12:30 - 14:30 — Игры на свежем воздухе (по желанию)

- 14:30 - 16:30 — Мастер-классы по ручным ремеслам (изготовление украшений, оберегов)

- 16:30 - 18:00 — Репетиции для вечернего танца у костра

- 18:00 - 19:30 — Ужин

- 19:30 - 21:30 — Танцы у костра в древнеэтническом стиле (все участники показывают, чему научились)

- 21:30 - 22:30 — Подготовка ко сну и вечерняя проверка

После этой ночи нет смысла игра, заклинание коснется абсолютно всех.

ФИНАЛ

Завершение сюжета

Попытаться собрать как можно больше информации, и передать родителям. Сыщики за всю сессию собирают материал, где-то конспектируют, записывают, что-то фотографируют. И потом пачкой выдают это родителям, преимущественно отцу Егора. Но самое главное, смогут ли они пережить последствия полной луны. Это уже вопрос.

Финал с тайным вмешательством:

Сыщики могут попытаться тайно помешать их ритуалу. Единственный вариант похитить статуэтку, но непонятно как на них она отразится (те кто уже был под влиянием ритуала, для них эффект будет сильнее). Если они догадаются это сделать, то на 6 день, будет зачитано заклинание призыва, и культисты выйдут на их след, все будет зависеть от того, как хорошо они его спрячут. Если плохо, тогда драки не избежать.

Финал боевой:

Если кого-то из сыщиков похитят, или заберут, или они захотят в открытую вмешаться. Будет боевая ситуация. Советуем сыщикам хорошо подготовиться.

Финал с побегом:

Если их раскусят, оно соберутся убежать, надо будет бежать до деревни, и если они там заручатся поддержкой жителей, кухарка в том числе, то у них все получится. Если нет, нужно будет скрываться, и не факт, что им поверят родители.

Восстановление рассудка за каждый положительный исход.

Если у сыщиков возникло понимание сюжета 1д2.

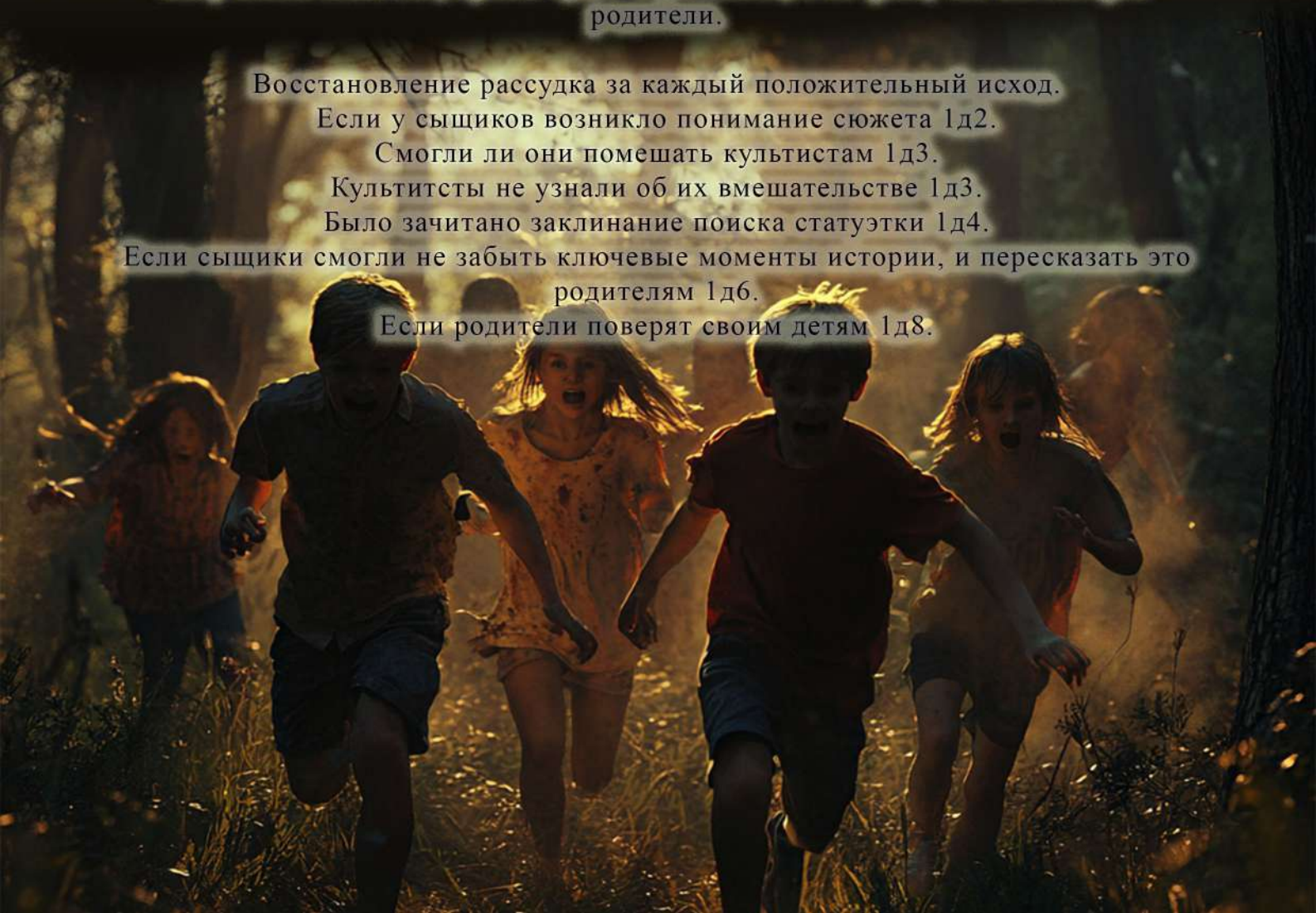
Смогли ли они помешать культистам 1д3.

Культисты не узнали об их вмешательстве 1д3.

Было зачитано заклинание поиска статуэтки 1д4.

Если сыщики смогли не забыть ключевые моменты истории, и пересказать это родителям 1д6.

Если родители поверят своим детям 1д8.



ПРЕГЕНЫ

Возраст: 17 лет

Интересы: Детективные истории, спорт, видеоигры

Макс — младший брат погибшего Егора, сын полицейского. С детства он был окружён рассказами о расследованиях и разгадках. Его отец часто делится с ним интересными случаями из своей практики, что вдохновляет Макса на разгадку своего собственного расследования. Макс также увлекается спортом, особенно футболом. С его проницательным умом и смелостью он готов взять на себя роль лидера.

В течение последних двух лет ему не дает покоя смерть брата. Повышенное чувство справедливости, защищает слабых.

Описание: высокий, спортивно сложенный, загоревший (потому что все лето бегал на улице гонял в футбол), голос уже ломается от переходного возраста, на лице уже вылезли подростковые прыщи. Уже под носом детский пушок.

СИЛ 70 ВЫН 70 ТЕЛ 60 ЛВК 60 НАР 40 ОБР 50
ИНТ 50 МОЩ 50 ПЗ 13 Удача 55

Ближний бой 70; взлом 21; внимание 60; выживание 30; искусство/ремесло 25; лазание 50; маскировка 30; медицина 60; метание 50; механика 30; наука 40; ориентирование 40; средства 40;

Комплекция 1; БкУ 1д4

Инвертарь

Перочинный нож

Вратарский перчатки

Телефон для связи с отцом

Персонаж 2: Аня Смирнова

Возраст: 15 лет

Интересы: Литература, рисование, изучение природы

Аня — дочь госслужащей, которая всегда была окружена атмосферой ответственности и справедливости. Мама Ани часто рассказывает ей о важности честности и служения обществу, что сформировало у девочки чувство справедливости. Аня любит читать детективные романы и рисовать комиксы о приключениях своих героев. Она также увлекается природой, знакома с местной флорой и фауной. Аня обладает отличным воображением и креативным мышлением.

СИЛ 40 ВЫН 60 ТЕЛ 75 ЛВК 70 НАР 55 ОБР 70
ИНТ 66 МОЩ 35 ПЗ 12 Удача 35

Внимание 25; выживание 25; лазание 35; ботаника 60; химия 60; обаяние 18; работа в библиотеке 80; слух 45; средства 25; убеждение 70; языки 60; родной язык 72

Комплекция 1; БкУ 1д4

Персонаж 3: Игорь Ковалёв

Возраст: 16 лет

Интересы: Фотография, журналистика, блогинг

Игорь — сын двух журналистов, которые всегда вдохновляли его на исследование мира вокруг. Он с раннего возраста увлекается фотографией и ведёт свой интернет блог, где делится своими наблюдениями и впечатлениями. Игорь правдурб, обожает задавать уточняющие вопросы, чтоб узнать правду. Он активно интересуется событиями в мире и мечтает стать известным репортером. В команде Игорь отвечает за сбор информации и документирование их приключений, а его навыки общения помогут найти общий язык с разными людьми.

СИЛ 40 ВЫН 50 ТЕЛ 60 ЛВК 50 НАР 60 ОБР 65
ИНТ 50 МОЩ 75 ПЗ 11 Удача 35

Внимание 60; естествознание 40; красноречие 70; ловкость рук 30; обаяние 50; первая помощь 50; плавание 40; психоанализ 20; психология 60; работа в библиотеке 40; слух 50; средства 40; чтение следов 30.

Комплекция 0

Персонаж 4: Катя Фролова

возраст: 16 лет

Интересы: Наука, технологии, программирование

Катя — дочь инженера и учительницы математики, что привило ей любовь к науке и технологиям. Катя обожает разгадывать логические задачи и головоломки, а её аналитические способности делают её ценным членом команды. Она мечтает стать ученым или инженером и всегда готова использовать свои знания для решения проблем. В команде она поможет с техническими аспектами расследования.

СИЛ 50 ВЫН 60 ТЕЛ 70 ЛВК 66 НАР 60 ОБР 64
ИНТ 65 МОЩ 45 ПЗ 13 Удача 35

Навыки: Механика 70, Язык(родной) 70, Наука (инженерное дело) 60, Электрика 60, Первая помощь 55, Средства 35, Управление тяжёлыми машинами 27, Искусство/ремесло (черчение) 25, Работа в библиотеке 21, Психоанализ 21, Взлом 11, Наука (физика) 4, Язык, иностр. 3

Комплекция 1; БкУ 1д4

ПЕРСОНАЖИ

Артем - высокий молодой парень, темные средней длины волосы. Атлетически сложен. Занимается спортивной подготовкой детей, проводит соревнования.

25 лет

Спортсмен

СИЛ 70 ВЫН 30 ТЕЛ 70 ЛВК 65 ИНТ 65

НАР 40 МОЩ 60 ОБР 68 РАС 60 ПЗ 10

БкУ +1d4Компл1 СКО 8 ПМ 12

Навыки: Запугивание (83%), Уклонение (70%), Внимание (70%), Прыжки (60%), Ближний бой (драка) (56%), Метание (50%), Взлом (36%), Психология (29%), Средства (24%), Медицина (22%)

Сергей - немного полноватый, среднего роста. Волосы каштановые. Приятно отдел, с изюминкой. Какой-то элемент на его постоянно выделяется, в первый день на его плече будет висеть красная повязка, в какой то день он наденет ее на шею, как пионер, а когда нужно будет пожертвовать кровью для ритуала, это сделает он и повесит ее на руку, или предплечье. Начитан, занимается культурным досугом (книги, игры).

23 года

СИЛ 75 ВЫН 55 ТЕЛ 70 ЛВК 85 ИНТ 80

НАР 45 МОЩ 55 ОБР 64 РАС 55 ПЗ 12

БкУ +1d4Компл1 СКО 9 ПМ 11

Навыки: Бухгалтерское дело (70%), Язык(родной) (70%), Прыжки (65%), Язык (иностраннй) (60%), Обаяние (60%), Выживание (60%), Юриспруденция (50%), Запугивание (31%), Оценка (25%), Скрытность (24%), Работа в библиотеке (22%), Средства (15%)

Алена - немного стервозная вожатая. Стройная, среднего роста, черные прямые волосы, всегда заправлены ободком. Строга к детям, лучше ей на глаза не попадаться. Она отвечает за соблюдение техники безопасности поведения на воде, в лагере, при проведении спортивных мероприятий.

21 год

СИЛ 50 ВЫН 30 ТЕЛ 65 ЛВК 45 ИНТ 60

НАР 60 МОЩ 70 ОБР 84 РАС 70 ПЗ 9

БкУ 0 Компл0 СКО 7 ПМ 14

Навыки: Маскировка (70%), Средства (66%), Искусство/ремесло (Актерство, пение и т.п.) (60%), Красноречие (60%), Слух (60%), Первая помощь (55%), Ближний бой (драка) (50%), Стрельба (пистолет) (23%), Ориентирование (20%), Запугивание (15%), Психология (14%)

Светлана - низкого роста девушка, полновата, стеснительна, занимается рисованием, ботаникой. В очках, постоянно с сумкой для записей. Меди образование.

20 лет

Директор лагеря - статный, высокий мужчина, среднего телосложения, с аккуратной бородкой, темными средней длины волосами, уложенными назад, виски сбриты. Всегда в костюмах (обычных, спортивных).

Учёный

СИЛ 75 ВЫН 55 ТЕЛ 55 ЛВК 35 ИНТ 60

НАР 55 МОЩ 40 ОБР 60 РАС 40 ПЗ 11

БкУ +1d4Компл1 СКО 8 ПМ 8

Навыки: Работа в библиотеке (70%), Наука (Химия) (60%), Лазание (55%), Естествознание (55%), Язык(родной) (50%), Запугивание (50%), Средства (46%), Обаяние (45%), Плавание (30%), Внимание (25%), Наука (Математика) (21%), Язык (иностраннй) (21%), Наука (Биология) (18%), Внимание (3%)

Повариха - полная, грузная женщина, передвигается прихрамывая на одну конечность. Лицо полное, всегда залито потом от работы вблизи плит, имеется растительность на лице.

Стас – староста отряда

Спортивный, бритоголовый с оттопыренными ушами, и торчащими зубами подросток. В принципе он неплохой.

Жители деревни:

Взрослый:

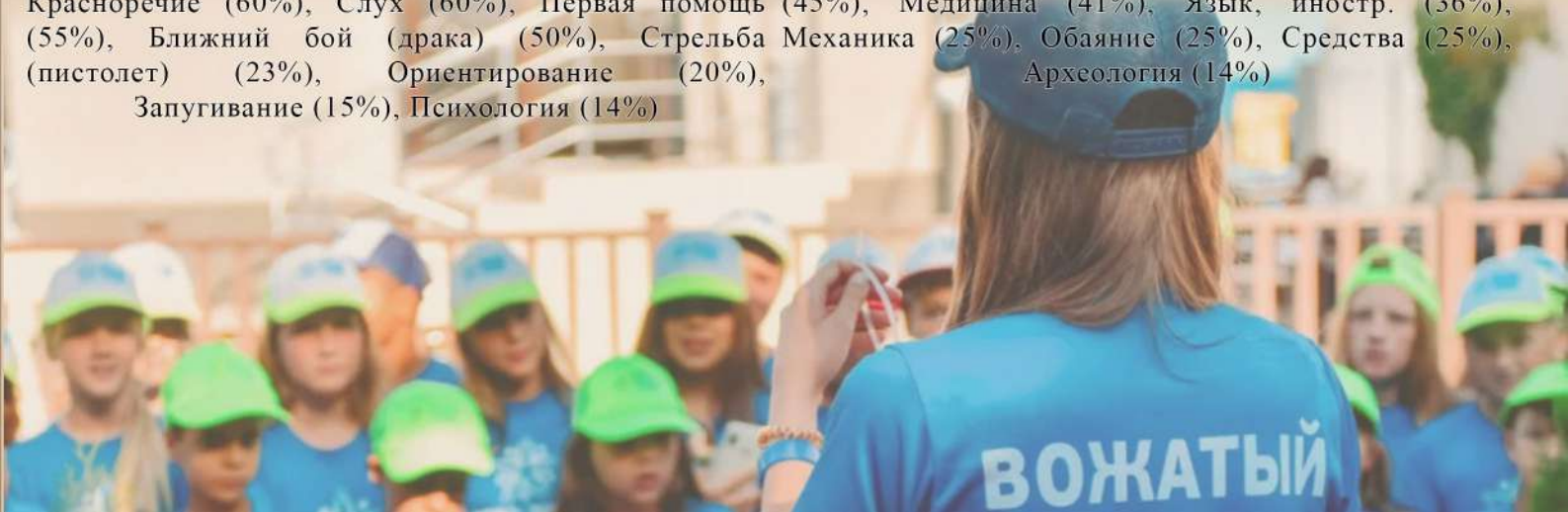
Типичный деревенский житель, в высокой обуви, рабочей одежды типа комбинезон, в зависимости от погодных условий, занимается: прополкой, выпасом, кормежкой.

СИЛ 25 ВЫН 45 ТЕЛ 60 ЛВК 60 ИНТ 70

НАР 50 МОЩ 35 ОБР 80 РАС 35 ПЗ 10

БкУ 0 Компл0 СКО 8 ПМ 7

Навыки: Ближний бой (драка) (80%), Электрика (70%), Управление тяжёлыми машинами (70%), Вождение (60%), Метание (60%), Первая помощь (45%), Медицина (41%), Язык, иностр. (36%), Механика (25%), Обаяние (25%), Средства (25%), Археология (14%)





Закливание Незапамятный



Закливание Незапамятный вызывает темные силы Ктулху, нанося урон сознанию жертв и стирая их воспоминания.

Слова закливания:

"Т'хул'нога, Ктулху, зи'лхот д'гота,
Н'гл'лих р'лях, ми'гхот зи'гн.
Д'вулх'н, к'тулх, м'гл'нш, зи'лд,
Пусть тьма поглотит, пусть память уйдет."

Эффект:

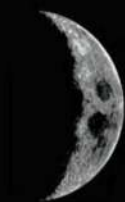
- Урон по мозгам: жертвы теряют воспоминаний и испытывают головную боль (рассудок 1d2).
- Психологические последствия: жертвы становятся немного дезориентированными и испытывают постоянное чувство тревоги, из-за утраты некоторых событий предыдущего дня.

Последствия:

- Участники могут стать более восприимчивыми к влиянию Ктулху при повторном чтении закливания



Т'хул'нога, Ктулху, зи'лхот д'гота,
Н'гл'лих р'лях, ми'гхот зи'гн.
Д'вулх'н, к'тулх, м'гл'нш, зи'лд,
Пусть тьма поглотит, пусть память уйдет.



ОЗЕРО

ПРАВИЛА

ЛОГОВО

СПОРТ БЛОК ХОЗ БЛОК

СТОЛОВАЯ

КОРПУС
ДИРЕКТОРА

КОРПУС
ВОЖАТЫХ

КОРПУС №1

КОРПУС №2

КОРПУС №3

СПОРТИВНАЯ
ПЛОЩАДКА

МЕСТО
СБОРОВ

ДЕТСКАЯ
ПЛОЩАДКА

СТЕНДЫ

НЕЗАБУДКА