



## День мяса

*Приключение для НРИ Зов Ктулху с двойным дном*

Автор: Славский Юрий

Иллюстратор: Нейросеть Midjourney

Тема: Карма

Ключевые слова: тайна, механизмы, перемены

## **ПЕРЕДНИЙ ПЛАН**

Действие игры происходит ранней осенью 1920-х годов в РСФСР. Персонажи игроков отправляются в отдаленный город,<sup>1</sup> связанный с остальным миром только железной дорогой. На всех окрестных территориях бушует страшный голод, который стал последствиями неурожая и гражданской войны. Но не в этом месте. Промышленные мощности невероятной силы перемалывают чудовищные массы мяса, производя невероятное количество продовольствия. Персонажам игроков (ПИ) предстоит раскрыть тайну консервного завода.

## **ИЗНАНКА**

На самом деле действие игры происходит в далёком будущем и все ПИ являются участниками некой психической симуляции; галлюцинации; коллективного интерактивного наваждения. Цель этой симуляции не ясна. А будущее человечества ужасно. Все люди соединены органическими кабелями, всё вокруг - смесь плоти и механизмов.

## **КАК С ЭТИМ РАБОТАТЬ?**

Сценарий предназначен для Хранителя и трёх ПИ.

Для ведения игры потребуются книга правил<sup>2</sup> и игральные кости.

Жанр игры – физиологический ужас, который усилиями Хранителя должен быть замаскирован под детектив. Сценарий подразумевает постоянный перезапуск. Важно после каждого такого момента спускаться по спирали ужаса ниже и перетекать из детектива в мясной кошмар.

Дальше по тексту будут находиться подсказки по проведению игры, но самый главный совет заключается в том, чтобы внимательно читать и представлять прочитанное; держать игроков в напряжении и поддерживать атмосферу; дополнять и изменять содержимое сценария.

Источником вдохновения могут быть такие произведения как - игра Pathologic 2, Ice-Pick Lodge, 2019; фильмы «Матрица», 1999 и «eXistenZ», Дэвид Кроненберг, 1999; книги «Воля вселенной», Циолковский К.Э; 1928, All Tomorrows, С. М. Kosemen, 2006; «Мрак твоих глаз», Илья Масодов, 2001; «Тень на Иннсмутом», Г.Ф Лавкрафт, 1936; «Свет из иных миров», Г.Ф Лавкрафт, 1927.

---

<sup>1</sup> Хранителю предлагается самостоятельно дать название населенному пункту и его точному расположению. Город должен быть намеренно вымышленным, но его название/расположение должно поддерживать иллюзию реалистичности и соответствовать атмосфере России 20ых годов.

<sup>2</sup> Зов Ктулху – издательство Мир Хобби, 2022.

## **СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Игрокам необходимо создать персонажей по правилам генерации. Каждый Хранитель должен решить для себя сам, каких ПИ он хочет видеть и при каких обстоятельствах они оказались здесь.

### **ХОД ИГРЫ<sup>3</sup>**

Концепция игры заключается в том, что игроки повторяют события, происходящие в течение трёх дней сценария, иногда это будут новые события, а иногда те, в которых сыщики уже участвовали. Хранителю необходимо умело обращаться с механиками потери рассудка и здоровья персонажей.

Полная потеря здоровья хотя бы одного сыщика перезапускает цикл.

Потеря рассудка, приводящая к неизлечимому безумию хотя бы одного сыщика приводит к его смерти.

Хранителю следует всегда помнить о ключевой движущей силе сценария, и использовать их в любой удобной ситуации в ответ на действия ПИ.

### **УЖАСАЮЩИЕ ОСОБЕННОСТИ**

Хранителю следует понимать ужасающие особенности как вкрапление в повествование, которое раскрывает атмосферу жанра (физиологический ужас). К этому следует прибегать чтобы добавить перчинки в описания или чтобы таким образом указать игрокам на то, что их действия не приветствуются в сложившихся обстоятельствах. Не следует этим злоупотреблять потому что ужасающие особенности всегда должны провоцировать проверки рассудка.

### **СПИРАЛЬ УЖАСА**

Это перезапуск сценария с более ужасающим окружением. При этом здоровье ПИ восстанавливается, а рассудок нет. Так же ПИ вполне ясно помнят произошедшее (но вряд ли понимают). Они вольны обсуждать это друг с другом. Персонажи хранителя будут неохотно реагировать на эти разговоры, а если ПИ будут наседать, могут явить какую-нибудь ужасающую особенность.

---

<sup>3</sup> Рекомендуется так же прочитать раздел Советы Хранителю и возвращаться к нему по мере необходимости на протяжении всего чтения сценария.

## ДО СОБЫТИЙ ИГРЫ

В стране идёт гражданская война. Чудовищный неурожай и продразверстка заставляют голодать миллионы людей. В городе, отрезанном от остального мира, падает метеорит, пробивая крышу церкви. Местный поп сразу подвергается тлетворному влиянию метеорита, и начинает ускоренно изменяться физически, считая приход камня знаменем. Пришедшие на место председатель с мужиками изымают камень, запирая попа в подвале разрушающейся церкви. Камень оказывается на консервном заводе, заставляя плоть быков разрастаться. Это становится поворотным моментом в жизни города.



Местные дети организуют кружок «Бычка». Подобно попу (верующему человеку) они восприимчивые, а значит, могут слышать «голос» камня, который зовёт их к себе. У местных детей в большей степени проявляются физиологические изменения, но они шьют себе маски в форме бычьей головы, проводя большую часть времени на улице или в районе консервного завода.

## НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Двумя днями ранее красноармейские дезертиры, скитаясь по изможденным войной и голодом землям и слыша редкие истории о сытом крае, проникают в город. Их первоначальной целью становится консервный завод, но они встречают сопротивление от местных мужиков, и похищают сына председателя из группы детей, проводящих своё время в его окрестностях. Обойдя город по дуге, направляются к разрушенной церкви, чтобы разбить там лагерь и переведа дух, снова идти в город с целью просить выкуп за ребёнка. Разгребая завалы, они выпускают отца Сергия все эти годы томящегося под ними.

## **ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ**

### **ДЕНЬ 1:**

ПИ прибывают в город.

Формируется дружина. В похищении подозревают приезжих.

### **НОЧЬ 1**

Дружина разбредается, разбиваясь на три мелкие группы нетрезвых рабочих.

Одна из групп убивает председателя в результате словесной перепалки.

Спасшиеся красногвардейцы добираются до города, проникая на консервный завод.

Мальчик остается с ними.

### **ДЕНЬ 2**

По городу разносится слух, что председателя убили/совершили покушение.

Дети из кружка «Бычка» договариваются проникнуть на консервный завод.

Отец Сергей отправляется в бараки у железнодорожных путей.

Красноармейцы спускаются глубже в цеха, и обнаруживают камень, поддаваясь его влиянию.

### **НОЧЬ 2**

Дети проникают на завод, и пытаются спуститься глубже, но их распугивает отец Сергей.

Голос камня сильнее страха, и они всё же спускаются вниз вслед за существом.

### **ДЕНЬ 3**

На вокзал прибывает состав с артиллерийскими орудиями. Войска твёрдо намеренны, уничтожить и завод, и город, если этого потребуют обстоятельства.

С улиц города полностью пропадают дети.

Все находящиеся на консервном заводе к концу второй ночи сливаются в колоссальную массу плоти.

### **НОЧЬ 3**

Большая часть жителей города отправляются к консервному заводу, чтобы слиться с плотью, и принять новую форму человечества.

Со стороны железной дороги производится залп.



## ДЕНЬ 1. ДОРОГА

ПИ едут на поезде в Город в одном вагоне. Это удачное время чтобы предложить игрокам познакомиться и пообщаться. Важно отразить атмосферу царящего голода и разрухи. Если взаимодействие между ПИ и попутчиками не идут, следует сразу переходить к ключевому событию ниже.

Поезд останавливается, и ПИ предлагается посмотреть, что стало причиной остановки. Дорогу преградил лежащий бык, и всем, кто видит его, следует пройти проверку рассудка (0/1d3). Бык умирает, часть его тела деформирована, а дыхание глубокое и прерывается хрипом.

*Не стесняйтесь, начиная с этого момента проведения игры нагонять жути на игроков, но так же не забывайте, что каждый последующий виток спирали делает окружение ужасней, и добавляет больше физиологических деталей происходящему.*

Игрокам предлагается придумать способ переместить быка с рельс после прохождения проверки рассудка.

## ДЕНЬ 1. ГОРОД

ПИ добираются к ночи. Город встречает слабым освещением, сладковатым запахом неизвестного происхождения и преследующим жужжанием мух. Вокзала как такового нет, вокруг просто ряды рельсовых полотен. За бараком, отделяющем рельсы от города, игроков ждёт засада (трое невооруженных рабочих). Они будут кричать, и энергично жестикулировать, но толком не объяснять в чём их претензии, если ПИ убьют кого-то, оставшиеся сразу же побегут.

*Покажите ПИ в случае убийства ужасающие особенности мертвого тела.*

В случае обнаружения засады ПИ могут затеряться на улицах города по правилам погони, принять бой или попытаться договориться с местными.

*Проверка социального навыка не ниже трудной.*

По итогу игроки выходят к постоялому двору, где им будут готовы обустроить ночлег и даже накормить. Карманных денег ПИ хватит на удовлетворение базовых потребностей. Оставшаяся часть сцены может пройти в разговорах. Важным решением по итогам дня будет - оставаться ночевать или идти по зацепкам.

### **Что знают и о чём говорят местные?**

- Сын председателя пропал. Прошёл слух, что в этом могут быть замешаны приезжие и его хотят увезти на поезде или спрятать в составах, стоящих на железнодорожных путях.
- Консервный завод закрыт уже два дня (*с момента пропажи сына председателя, а если точнее – из-за попытки дезертирами его захвата*)
- Желание местных на самосуд подогревает не только закрытие консервного завода, но распоряжение председателя о назначении награды за нахождение его сына.
- Расположение всех ключевых зон города – консервного завода, церкви, дома председателя, железнодорожных путей и складов-барачков на них.
- Могут жаловаться на то, что дети совсем отбились от рук.

### **НОЧЬ 1**

*Если игроки остаются ночевать пришедшие дружинники вламываются в комнату к одному из ПИ. Можете выбрать персонажа с самой низкой удачей; того, кто убил или серьезно ранил местных в стычке на железной дороге; того, кто очевидно никак не справится/не сможет позвать на помощь. Позвольте этому ПИ предотвратить ситуацию где его застанут врасплох, но не позволяйте его товарищам сразу же прийти на помощь.*

В первую ночь происходят несколько ключевых событий:

- Красноармейцы бегут на консервный завод с заложником
- Одна группа дружинников вламывается к председателю в дом
- Вторая направляется в постоялый двор
- Третья добирается до церкви

*Позвольте персонажам игроков поблуждать по городу до того, как они доберутся до любого из событий. Покажите им детей в масках быков, недоверчивых и скрытных взрослых, злоупотребляющих спиртным. Скорей всего для первого витка будет выбран дом председателя, но если игроки хотят разобраться в происходящем глубже (или это повторные попытки) назначьте им подходящие проверки чтобы выйти на след других происходящих в эту ночь событий.*

*Лучше не давать игрокам посещать больше одного события в первой попытке прохождения.*

## **НОЧЬ 1. ДОМ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ**

Важно отразить в описаниях роскошь жилища председателя, можно позволить игрокам подслушать пьяную перепалку, дать выбор вмешаться или продолжать слушать. Если вы выдали ПИ на ваш взгляд всю информацию, а игроки продолжают бездействовать – немедленно исполняйте события убийства председателя. Если ПИ вмешиваются - дайте им шанс его спасти. Если ПИ начнут заниматься откровенным мародёрством/воровством/вандализмом назначайте проверку рассудка и опишите жуткую особенность в окружении/поведении персонажей хранителя.

### **О чем спорят?**

- Председатель не хочет платить.
- Мужики пострадали, когда дезертиры напали на завод.
- Жалуются на чертовщину, творящуюся на заводе. На детей которые целыми днями пропадают в его окрестностях.
- Председатель отвечает грубо и отмахивается от всех обвинений. В конце концов терпение мужиков кончается.

### **Что если вмешаться/спасти председателя?**

- Если игроки вмешаются мужики разойдутся/разбегутся.
- Председатель выложит поверхностно ситуацию с красноармейцами.
- От помощи не откажется, но не сегодня. Обещает завтра отправить их с мужиками прочесывать территорию вокруг города.
- Может выдать игрокам огнестрельное оружие, но и значительному количеству местных тоже.



## НОЧЬ 1. ЗАВОД

Завод представляет из себя огромное кирпичное сооружение с просторными, но заставленными оборудованием помещениями. На нижние уровни завода пробраться почти невозможно так как всюду массивные двери на открытие которых может потребоваться колоссальное количество времени.

Красноармейцы расположились на верхнем уровне завода. Они уставшие и почти безумные, но это не значит, что они не могут дать отпор пришедшим ПИ. Всего в группе выживших пять дезертиров и каждый вооружен. ПИ могут попытаться отбить силой сына председателя, выкрасть его или разведав обстановку сбежать. Убедить красноармейцев отдать ребёнка и сдаться очень трудно, но такую возможность ПИ предоставить можно – чрезвычайная сложность проверок/штрафные кости.

## НОЧЬ 1. ЦЕРКОВЬ

Церковь и окрестная территория кажутся пустыми, но чем ближе подбираются ПИ к церкви, тем заметнее им становится какое-то беззвучное копошение среди завалов. При внимательном рассмотрении/беззаботном входе на территорию церкви игроки видят ужасную массу плоти. Вся атрибутика указывает на то, что это православный священник.



*Форма и особенности существа варьируются в зависимости от стадии игры. Назначьте проверку рассудка всем, кто взаимодействует с существом.*

Дружинников спасти в этом событии нельзя. Договориться с существом нельзя, но оно способно говорить и, если будет близко к смерти, начнёт общаться с персонажами рваной речью, прерывающейся булькающими звуками.

### Что происходит?

- **Бормочет о падении ангела возвещающего о конце света.**

- **Местные украли и спрятали этого ангела.** (*Существо чувствует метеорит, но не знает, где точно он находится. Может намекнуть на завод*)
- **Существо не отпустит ПИ. Им нужно будет бежать или сражаться.**

## **ДЕНЬ 2.**

Независимо от того умер Председатель или нет, местные вооружаются огнестрельным оружием и собирают группы для новых поисков. Игрокам предлагается присоединиться к одной из них: первая отправляется к церкви, а вторая решает более детально обследовать бараки вокруг «железки».

*Если ПИ не хотят присоединяться ни к одной из групп местные начинают вести себя очень агрессивно и провоцируют ПИ на открытый конфликт, разрешением которого будет стычка или побег ПИ. Если игроки успешно сбежали, считайте, что на этом конфликт исчерпан, не стоит постоянно провоцировать ПИ.*

По всему городу снуют дети, они решили отправиться на «консерву», потому что слышали, что туда, наконец, можно попасть и сейчас собирают припасы для своей экспедиции.

### **Что делают дети?**

- **Из детей очень тяжело выудить информацию.**
- **Дети не доверяют приезжим - отвечают односложно, убегают или дурачатся.**
- **Дети могут, взамен на информацию, предложить ПИ какие-нибудь бессмысленные поручения – игра в прятки; раскладывание хлама по тайникам; долгие и изнурительные перемещения по городу.**

*Если вы считаете, что ПИ провели достаточно времени с детьми, можете раскрыть задумку экспедиции на завод.*

## ДЕНЬ 2. ЗАВОД

Сегодня надземная часть завода пустует.

Красноармейцы взломали двери, и движутся к камню через множество цехов и производственных помещений.

Коридоры подземных цехов должны быть нарочито гигантскими и запутанными.

Они должны быть физиологически страшными/узкими и захлапленными. Кровь, пот, страх и отвращение главные

физические и эмоциональные ощущения подземной части завода.



*Хранитель может столкнуть ПИ с существом похожим на отца Сергея или с ещё не обратившимися красногвардейцами по одиночке или группой. Мальчика на этом этапе игры ещё можно спасти, он убежал и заблудился среди бесконечных коридоров.*

## ДЕНЬ 2. БАРАКИ

Если отец Сергей остался жив, он занимает один из бараков, ожидая наступления ночи. ПИ могут обнаружить его по чавкающим звукам бормотания или по выломанной двери.

*Преимуществом по сравнению с предыдущей сценой встречи с существом заключается в том, что в этом районе теперь ходят вооруженные местные и, если игроки сойдутся в боевом столкновении, могут помочь.*

*Остальные рекомендации остаются такими же, как при первой встрече.*

*В случае если ПИ справляются с отцом Сергеем, местные убеждены, что со всем покончено. Но упоминают, что Председатель успел вызвать военных.*

## ДЕНЬ 2. ЦЕРКОВЬ

*На второй день церковь пустует и ПИ можно исследовать её. Старайтесь выдавать улики связанные только непосредственно с этим местом и произошедшим здесь. Если игроки в первую ночь сбежали от отца Сергея, можете при желании дать им возможность выследить его до бараков. Но в таком случае будет слишком поздно, и*

*местные разойдутся, ничего там не обнаружив. Игрокам снова понадобится рассчитывать только на себя.*

- **Неглубокий кратер от метеорита под завалами. Следы старого пожара.**
- **Кровь и другие телесные жидкости.**
- **Неестественные следы множества конечностей.**

*При желании ПИ могут получить здесь оружие и какие-то другие ценные припасы на усмотрение хранителя.*

## **НОЧЬ 2.**

Вторая ночь отличается спокойствием. Улицы пусты. В случае если ПИ ничего не сделали с отцом Сергием, единственной уликой на улицах будет местный, в разговоре с которым выяснится, что что-то пробежало в сторону «консервы» поперёк путей.

*Если отец Сергей мёртв, местные будут убеждать ПИ остаться на постоялом дворе до утра.*

## **НОЧЬ 2. ЗАВОД**

Дети проникают на консервный завод. Отец Сергей проносится мимо детей, не причиняя вреда.

Если ПИ участвуют в событии - дети рассказывают о произошедшем, о клубе «Бычка» и о том, что им просто необходимо пробраться внутрь. ПИ могут попробовать убедить детей на один день не лезть вглубь.

*Мальчика на этом этапе спасти нельзя. Следуйте указаниям из других событий на заводе, но имейте в виду, что красногвардейцы и отец Сергей две разных сущности, а надеяться ПИ остается только на себя.*

*ПИ могут до встречи с существами найти припасы красногвардейцев и вооружиться.*

## **ДЕНЬ 3.**

К городу подъезжает поезд артиллерийского расчёта. Военные уже успели пообщаться с местными и готовы выслушать ПИ. На предпринятые действия влияет информация, которой они располагают, и та которой смогут с ними поделиться ПИ.

Если ПИ не влияют на решение, военные следуют сценариям ниже:

- (Если жив председатель/Спасен мальчик) Завод, судя по всему, захватили дезертиры. Вывод: Залп по заводу.
- (Убит отец Сергей/Спасены дети) ЧП связано с чем-то более пугающим, возможно болезнью. Вывод: Эвакуация и карантин.
- Эвакуация населения и залп по всей территории города.

*На этом этапе игры ПИ могут бродить по городу и пытаться структурировать информацию о происходящем, все дружинники вернулись. В конце концов, среди них могут быть очевидцы давнишних и недавних событий. Держите в голове предысторию приключения на случай, если по какой-то причине персонажи в этот момент игры запутаются и не будут знать, что предпринять.*

### **ДЕНЬ 3. ЗАВОД**

В этот день завод тих. Присутствующие слились в массу плоти в его недрах.

После успешной проверки рассудка от увиденного или выживания после провальной, ПИ могут уйти или попытаться проникнуть через стену плоти.

Увиденный вживую метеорит воссоздаёт самые приятные моменты жизни. Попросите игроков рассказать о них, и только после этого назначайте проверку рассудка (10/d20) которая скорей всего сведёт их с ума. Опишите, что сошедшие с ума чувствуют умиротворение. Как страдание, боль и страх уходят из их жизни.

### **НОЧЬ 3.**

Все жители города отправляются на консервный завод.

Военные согласно сценарию действий или по решению игроков исполняют задуманное.



## Советы Хранителю

*«Но нужны и такие которые могли бы выдворить порядок и на всех планетах. Порядок этот состоит в том, что на небесных телах устраняются все страдания» -  
Воля Вселенной, К. Э. Циолковский, 1928*

### **ПОВТОРНЫЕ ПРОВЕРКИ**

В случае провала повторной проверки при каждом подходящем случае позволяйте ПИ добиться успеха ценой потери ПЗ.

### **ПРОТИВНИКИ И СНАРЯЖЕНИЕ**

Местные не выделяются какими-то особыми талантами и любые встречные проверки следует проводить по обычной сложности. В боевых столкновениях можно использовать статистику потомков глубоководных (стр. 298)

Социальные проверки можно разыгрывать по правилам отношений (стр.91)

Для отражения статистик масс плоти можно использовать Тёмную молодь, изменив/ослабив при необходимости (стр.300)

Оружие и снаряжение указано в книге правил (стр.399)

## **ИЗНАНКА**

Когда хотя бы один персонаж в игре умирает от полученных ранений Хранителю необходимо задать единственный вопрос – «согласны ли игроки начать заново?». На первый раз никаких объяснений не требуется, достаточно согласия игроков. После этого следует короткая сцена.

Изнанка – страшное будущее человечества, в котором все разумные существа связаны между собой биомеханически. Повсюду причудливые сочетания плоти и металла. Комната, в которой находятся ПИ, закрыта, панорамное окно занавешено металлическим жалюзи.

ПИ могут ограничено взаимодействовать с окружением Изнанки. Действия требуют сложных проверок. Прекращение игры в сцене Изнанки возможно, только если ПИ смогут отсоединить себя от органического кабеля.

## **СЛОМАННЫЙ РЕЛЬС**

В какой-то момент игроки поймут, в чём тут дело. Держите в уме хронологию событий, когда игроки начнут посещать места в произвольном порядке. Если в месте ничего не происходило до этого – там ничего нет. Если в месте что-то уже произошло – там будут улики.

## **ЧТО ПРОИСХОДИТ?**

Конкретного ответа нет. Хранитель может выбрать любое объяснение происходящего или придумать своё под впечатлением от прочтения сценария.

- Новый этап эволюции человечества, который привёл к объединению всего живого в одно органическое существо, а игра – способ интеграции и инициации.
- Над человечеством проводится инопланетный эксперимент в ходе, которого пришельцы генетически меняют людей по своему желанию.

## **КОГДА ЗАКАНЧИВАТЬ?**

Когда персонажи игроков потеряли весь рассудок.

Когда игроки дошли до конца сценария и, что не менее важно, удовлетворены исходом.

Когда игра в перезапуск наскучивает, и кажется, что ничего нового виток спирали не принесёт.