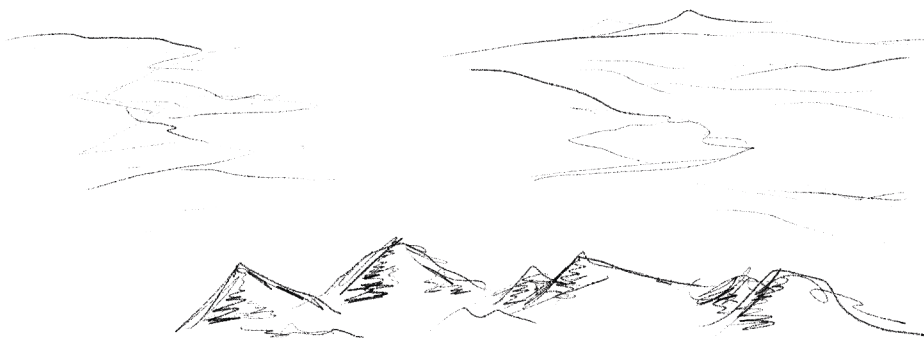


Последний пингвин

Приключение-сценарий для игры Зов Ктулху



1

Ключевые слова: пингвин, древние, надежда.

В попытке отыскать последнего на Земле пингвина, группа учёных отправляется в холодные земли Антарктиды, где сталкивается с невиданным прежде ужасом.

Посвящается Скотту, Бауэрсу, Уилсону,
Отсу и Эвансу.

Автор: Максим «МахTRU» Трушин.

Предыстория

Шесть лет назад, в роковом 1929 году, мрачная участь постигла все известные человечеству виды пингвинов.

Обезумев, эти некогда сильные и изящные существа, встали на мучительный путь самоуничтожения. Некоторые прыгали с высоких утёсов, оставляя свои изуродованные тела на съедение падальщикам. Другие, движимые неведомой силой, охотно бросались в пасти хищникам, многие же просто отказывались от еды и питья, медленно умирая от истощения.

Долгие годы учёное сообщество спорило, в чём же причина такого жуткого поведения и какие ещё виды, ничего не подозревающие и уязвимые, ожидает подобная судьба в будущем. Но один факт они считали неоспоримым — пингвинов, этих восхитительных созданий, больше не существует.

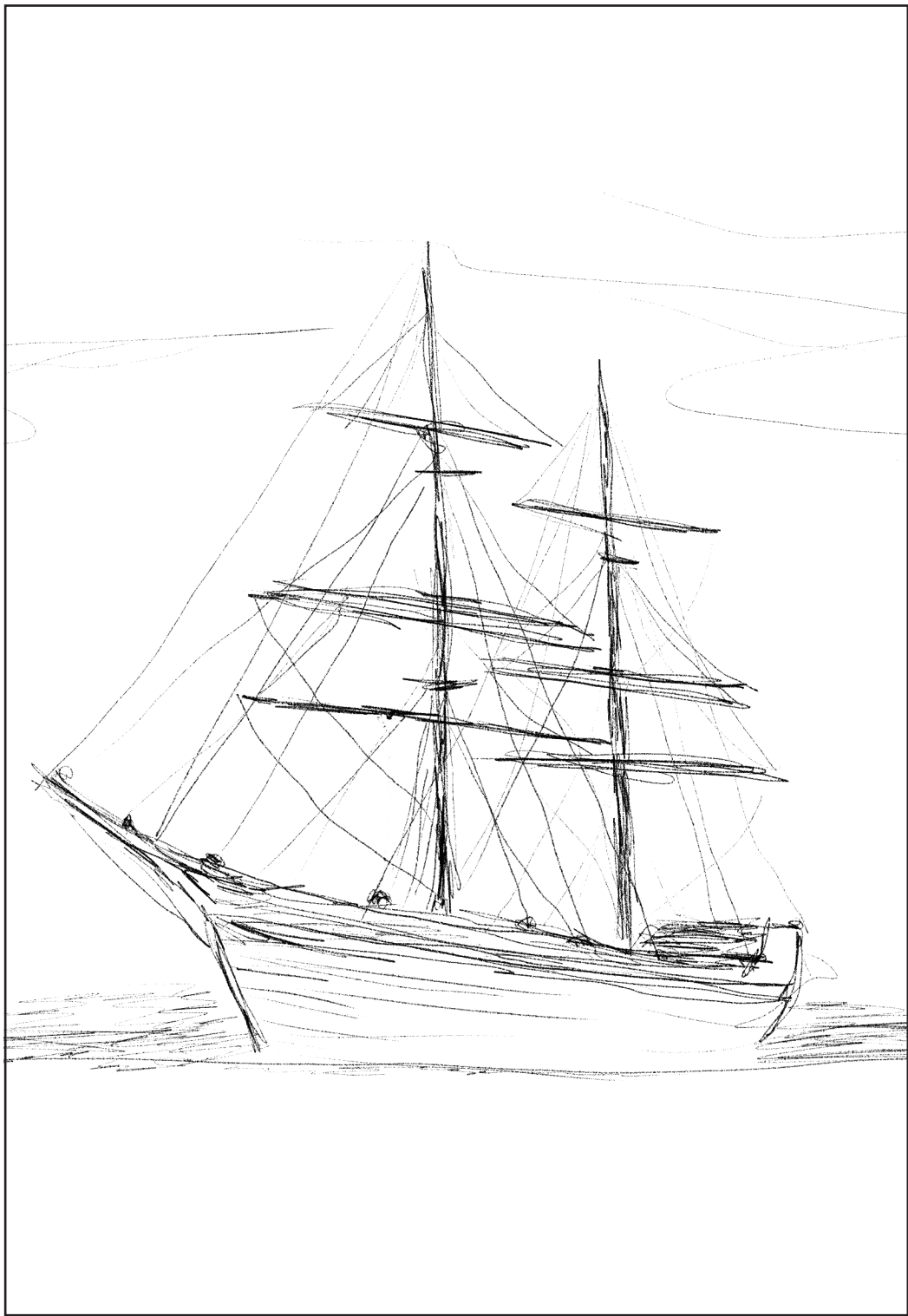
Но вдруг надежда ещё есть... Вы, команда из научных сотрудников Мискатоникского университета, простых рабо-

тяг-моряков и бесстрашных авантюристов, отправились в опасное путешествие к неумолимым землям Антарктиды, с целью навсегда разгадать загадку исчезновения пингвинов и, возможно, раскрыть зловещие силы, стоящие за их гибелью.

Вступление

1 января 1936 года корабль с гордым именем Провиденс бросил якорь у мыса Эванс. Изнурительное путешествие, занявшее больше полугода, наконец закончилось. Снаряжение, припасы, собаки и исследовательское оборудование было доставлено к месту возведения лагеря.

Большая часть экспедиции стала готовиться к зимовке, и лишь вы, небольшая группа бесстрашных авантюристов решила предпринять 60-мильный переход к мысу Корзье, некогда самой большой колонии императорских пингвинов. Именно здесь вы надеетесь обнаружить последних на свете пингвинов или, возможно, узнать причину их полного уничтожения.





Команда

Группа исследователей, отправившихся к мысу Корзье, состоит из пяти человек. Ниже представлены их описания. Прочитайте их игрокам и позвольте выбрать по одному персонажу, отыгрыш оставшихся, если таковые будут, вы как мастер, возьмёте на себя.

Эдвард К. Пибоди — профессор биологии Мискатоникского университета, а также глава антарктической экспедиции. Верит, что пингвины ещё живы, готов пожертвовать многим, чтобы это доказать.

Терри Кемпбелл — ассистент Пибоди, самый молодой член команды. Включён в состав экспедиции за пожертвование в 1000 долларов, после того как его кандидатура была отвергнута на конкурсе.

Говард Ф. Бауэрс — врач, зоолог и художник. Присоединился к экспедиции по собственной инициативе. Любитель эзотерической литературы, он один из немногих, кто полностью прочитал «Некрономикон».

Отто Амундсен — норвежский путешественник. Единственный из отряда, кто ранее участвовал в антарктической экспедиции. Не согласен с Пибоди по поводу разумности и безопасности данного похода.

Виктор Райт — лейтенант ВМФ. Был приставлен к экспедиции военным руководством, инструкциям которого безоговорочно подчиняется.

Снаряжение

Кроме личных вещей, имеющих у каждого из членов экспедиции, с собой в поход к мысу Корзье были взяты:

1. Мешки с провиантом на две недели похода;
2. Сухари для собак на неделю похода;
3. Палатка на пять человек;
4. Аптечка, с опиумом;
5. Спальные мешки;
6. Несколько ламп и керосин;
7. Верёвки, крюки и кирки.

Большая часть снаряжения расположена в санях, которые тянут шесть собак во главе с псом Лаки. Провиант рассчитан таким образом, что в случае какого-либо происшествия собаки могут стать пищей для группы.

Маршрут

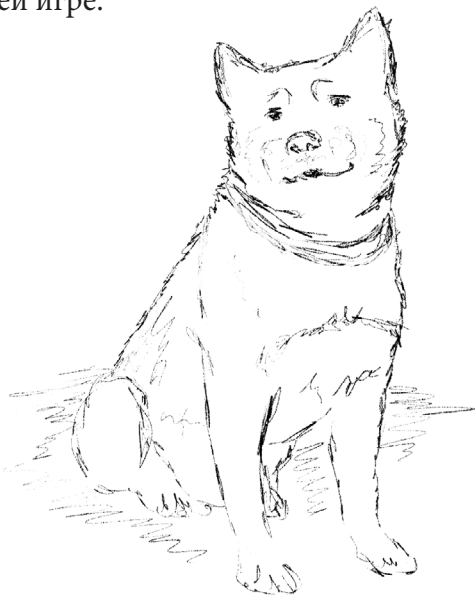
Как вам уже известно, в поисках «последнего пингвина» группа исследователей и их верные собаки-компаньоны отправились к мысу Корзье.

Следующая часть текста содержит описания различных препятствий, опасностей и загадок, с которыми они стол-

кнутся в пути. По расчётам Э. Пибоди, при благоприятной погоде дорога в одну сторону должна занять около недели.

Представленное далее описание похода — лишь примерный сценарий, по которому может двигаться приключение. Очевидно, что у каждой группы будет свой путь к мысу Корзье и свой финал. Не бойтесь импровизировать и подстраиваться под решения игроков.

Представьте, что вы читаете дневник одного из членов похода. Нарастающий темп повествования и ощущение надвигающегося рока — постарайтесь отразить это в своей игре.



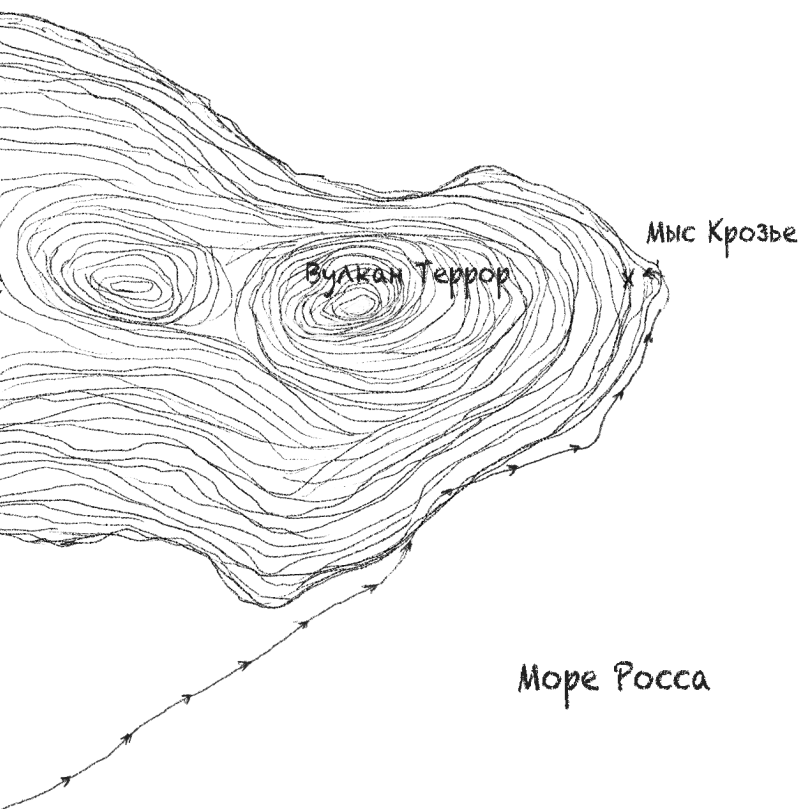


Остров Росса

Вулкан Эребус

Мыс Эванс

Хижина



Экспедиция

Описание каждого из дней содержит часть для прочтения вслух игрокам и часть, предназначенную только для мастера.

День 1. Отправление.

«Упаковав сани и заготовив провизию, вы прощаетесь с примитивными удобствами недавно возведённого лагеря. С ещё не угасшим энтузиазмом собаки отправляются в путь. Их лапы поднимая напоминающий песок снег, оставляют после себя следы, вскоре поглощённые бескрайними просторами Антарктиды»

Этот день проходит без особых происшествий. Вы можете отыграть сцены общения между персонажами или спросить, чем они занимаются в дороге, что думают, что чувствуют.

В условиях полярного дня сложно определить время, но приблизительно каждые 10-12 часов группа устраивает привал, который также может стать хорошей возможностью для общения.

День 2. Первые проблемы.

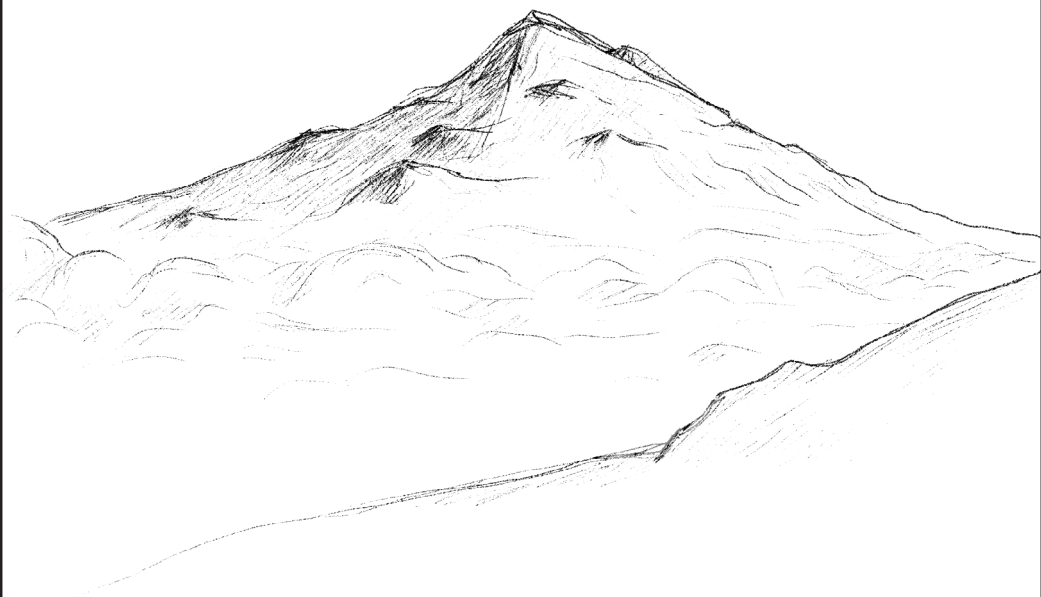
Как уже было сказано ранее, часть событий будет происходить с персонажами случайным образом. Бросьте, а ещё лучше попросите одного из игроков бросить 1d6, чтобы определить, что же их ждёт.

Список случайных событий представлен на 15 странице. Преодолев описанное препятствие, вы с игроками можете вернуться к отыгрышу похода, будь-то разговоры в дороге или беседы на привале.

День 3. Хижина.

«Совершив изнурительный тринадцатичасовой переход, вы наконец добрались до первой цели своего путешествия. Стоянка норвежцев. Странно, но вас никто не встречает. Не слышно ни лая собак, ни голосов людей. Лишь вершина Эребуса зловеще возвышается над оставленной жизнью хижиной»

При беглом осмотре стоянки можно понять, что норвежцы в спешке покинули это место пару дней назад, что особенно



странно, ведь Отто Амнудсен знает, что в лагере должно находиться по меньшей мере дюжина людей и в два, а то и в три раза больше собак. Ни тех, ни других здесь нет.

«Дверь, приоткрытая и устрасяюще скрипящая на холодном ветру, манит вас зайти внутрь. В хижине нет следов борьбы, и лишь непреодолимое чувство безотлагательности сохраняется в заледневших стенах. В очаге лежат остатки недавно затушенного

костра. На столах, рядом с замёрзшими остатками обеда, всё ещё разложены карты, а личные вещи путешественников лежат в сундуках рядом с расправленными кроватями»

Успешная проверка Внимания позволит персонажам обнаружить дневник Годфрида Линдстрёма, метеоролога. Большая часть записей представляют собой погодные наблюдения и лишь на последней странице можно найти подсказку о том, что же здесь произошло.

Я не знаю, что происходит! Все будто бы с ума посходили - молча встали и, не взяв ни тёплой одежды, ни припасов, пошли на Восток, в сторону мыса Корзье.

Сначала я подумал, что это какой-то розыгрыш, но теперь сомневаюсь. Это ведь очень опасно, не думаю, что они бы стали так рисковать, только чтобы подшутить надо мной.

Что самое странное, собаки также, не издавая не звука пошли с остальными.

Беру с собой лишь самое необходимое, еды в мешке хватит на пару дней. Пойду налегке за ними, их надо остановить

День 4. В пути.

«Проведя ночь в покинутом людьми лагере, вы отправляетесь в путь. Ваши собаки, словно зачарованные, двигаются в сторону мыса Корзье с необычайной скоростью»

Большую часть дня группа проводит в пути. Попросите одного из игроков бросить 1d6, чтобы определить случайное событие.

День 5. Тела.

«Первый труп вы заметили почти сразу, как тронулись в

путь на пятый день похода. Обмороженный, засыпанный снегом, он лежал, вытянув правую руку на Восток, в сторону мыса Корзье. С ужасом, вы поняли, что упав от бессилия, он похоже ещё какое-то время полз, хватаясь оледеневшими руками за острые насыпи снега.

Этот бедняга стал первым из, по меньшей мере, десятка тел, встреченных вами на сегодняшнем пути. Чёрными точками, словно пунктиром, они обрамляли дорогу к мысу Корзье»

Попросите каждого из игроков

совершить проверку Рассудка (потеря 3/1d10) и описать, что их персонажи чувствуют при виде занесённых снегом тел.

Также, попросите одного из игроков бросить 1d6, чтобы определить случайное событие.

День 6. Пещера.

«Вы слышите крик. Слабый, лишённый надежды, он тихо проносится над ледяными пустошами. Через минуту крик повторяется. Кто-то кричит: «Помогите!»

Не без труда вы всё-таки находите кричащего. Помогли две лыжи крестом установленные в рыхлом снегу. Рядом с лыжами вы видите небольшую ледяную пещеру, где спрятавшись между мёртвых тел ездовых собак, лежит мужчина. Он, словно не замечая вас, продолжает тихо просить о помощи»

Попросите каждого из игроков совершить проверку Рассудка (потеря 2/1d6).

Согревшись, мужчина расскажет, что его зовут Годфрид Линдстрём. Он — метеоролог



норвежской антарктической экспедиции. Два дня назад его товарищи, не сказав ни слова, вышли из своего лагеря и отправились в сторону мыса Корье.

Линдстрём последовал за ними. Он пытался остановить их, понять, что происходит. Он видел, как они умирали: падали в снег, когда ноги отказывались идти дальше, но и тогда они не останавливались, а раздирая руки в кровь, ползли вперёд, лишь через некоторое всё-так переставая дышать.

Не смотря на увиденное, он

хочет присоединиться к вам на пути в сторону мыса Корзье. Годфрид намерен узнать, что же произошло с его товарищами, и что с такой силой манило их на Восток.

День 7. Безумие.

«Палатки на шестерых не хватило. Одному из вас пришлось спать на улице, с собаками. Хотя, это уже не так уж и важно — вы близко. Мыс Корзье уже совсем рядом, вы будто вы слышите его зов, эхом раздающийся в стенах вашего сознания. Цель похода уже забыта. К чёрту пингвинов, вымерли они или нет. Важен лишь мыс Корзье. Важно лишь то, что вы почти дошли, почти добежали, почти доползли...»

Группа продолжает движение, но кажется, что ведомая уже не энтузиазмом или научным интересом, а каким-то мрачным, неземным наваждением.

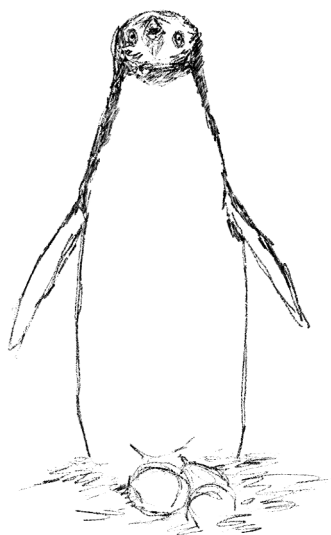
Проверки Рассудка, здравый смысл — всё бессмысленно. Остановиться, повернуть назад — значит умереть. Надо двигаться вперёд. Вперёд, к мысу Корзье.

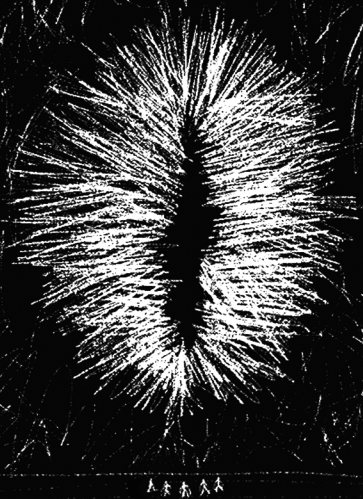
Попросите одного из игроков бросить 1d6, чтобы определить случайное событие.

День 8. Конец.

«Ночью убежали собаки. Сорвались с места и ринулись на Восток. Вы знаете, куда они направились. Подлецы, они просто решили добраться к Корзье первыми. Нагло воспользовались тем, что вы спали. Ну ничего, вы их догоните, хоть и придётся целый день идти на лыжах...»

Кажется, по пути вы видели пингвина. Глупое создание смотрело, как вы, не жалея сил, двигаетесь к своей цели. Оно не знает, не понимает. Мыс Корзье. Осталось совсем чуть-чуть...»





Ночь 1. Древний ужас.

«Вы не помните, сколько длился последний переход. Метель, белая пелена падающего снега застилала ваши глаза. Вы не видели, куда шли, лишь чувствовали, куда нужно было идти.

И вдруг, снегопад закончился, стих пробирающий до костей

ветер. Всё стихло. Исчезло. Осталась лишь тьма. А во тьме был Он. Существо неподдающиеся описанию, Он смотрел на вас. Он ждал вас. Неожиданно, вы всё поняли — Он просто хотел посмотреть на последних на Земле людей» Конец.

Случайные события

Ниже будет представлен список и описание событий, которые могут произойти с группой в некоторые из дней.

Бросьте 1d6, чтобы определить что именно случится. Вы также можете выбрать событие без броска, если считаете, что оно больше других пойдёт на пользу истории.

1. Ужасная метель;
2. Призраки в тумане;
3. Окаменелости;
4. Смертельный голод;
5. Борьба с холодом;
6. Извержение Террора.

Если результат броска совпал с выпавшим ранее, то бросайте 1d6, пока не получите новый.

1. Ужасная метель.

«На ощупь, спотыкаясь, скользя и падая, вы пробираетесь сквозь смыкающуюся вокруг вас метель. Собаки, застревая в рыхлом снегом, идут рядом»

Попросите одного из игроков совершить проверку Выживания (полярные области), чтобы успешно пробраться сквозь

снежные насыпи, не угодив при этом в ледяные расщелины.

При успешном броске, они с трудом двигаются дальше. При провале, с ведущим группу игроком, совершившим бросок происходит следующее:

«Неожиданно вы чувствуете, как ужасная сила хватает вас и тянет вниз. Лицо, глаза нос, всё засыпано снегом, тяжело дышать. Ваше тело отказывается шевелиться, с обеих сторон зажатое невероятным весом ледяных стен. Вы провалились в расщелину»

Упавший персонаж получает 1d8 урона здоровью и должен совершить проверку Рассудка (потеря 2/1d6). Чтобы вытащить его из расщелины, потребуются трудный успех на проверке Силы.

2. Призраки в тумане.

«Неожиданно вы обнаруживаете себя окружёнными густым туманом. Не сразу, но удаётся определить направление, в котором находится мыс Корзье. Уже отправляясь, вы вдруг слышите крик, доносящийся

из туманных глубин, кто-то зовёт на помощь! Через минуту крик повторяется, но уже с другой стороны...»

Весь оставшийся день персонажи будут слышать чьи-то крики, умоляющие, просящие о помощи.

Потребуется трудный успех на проверке Внимания, чтобы найти «кричащих». Сколько бы раз игроки не пытались этого сделать, при успешном броске они будут находить труп мужчины, норвежца с застывшей на лице гримасой ужаса. Проверка Рассудка (потеря 2/1d6).



3. Окаменелости.

«Двигаясь в сторону мыса Корзье, вы вдруг видите необычную картину: один из скальных выступов, обычно не представляющих из себя ничего интересного, в этот раз усеян десятками, а то и сотнями окаменевших раковин незнакомых вам моллюсков. Впечатанные в каменную породу, они будто бы являются памятником тому изобилию жизни, что было здесь когда-то»

Успешная проверка Археологии позволит определить, что возраст этих окаменелостей датируется сотнями миллионов лет. Также, никто из присутствующих в походе учёных никогда не видел окаменелостей, относящихся к данному виду.

4. Смертельный голод.

«Вы просыпаетесь от пронзительного визга, громкого лая и клацанья клыков. Вылезая из палатки, вы видите собак, сцепившихся за то, что осталось от ваших припасов. Один из псов, Майло, уже лежит в снегу, истекая кровью. Остальные,

не обращая внимания на поверженного собрата, грызутся между собой за ещё не вскрытые мешки с едой»

По неизвестной причине за одну ночь псы съели все свои сухари, а также треть ваших припасов. Майло мёртв, а остальные псы уже давно наевшиеся, с раздувшимися животами продолжают рыться в припасах в поисках съестного.

Успех при проверке Естественности или Науки (Зоология) позволит успокоить животных. Оставшихся припасов должно хватить на дорогу туда и обратно, но путь предстоит тяжёлый.

5. Борьба с холодом.

«Холод. Чёртов холод, он пробирается под одежду, ледяной хваткой сковывает лёгкие, не даёт уснуть. Вы не заметили, как начали протекать бидоны с керосином. Через несколько дней будет не на чём готовить еду, придётся охотиться на тюленей...»

Успешная проверка Выживания (полярные области) позво-

лит вам поймать тюленя, чей жир можно использовать в качестве топлива, а мясо съесть.

6. Извержение Террора.

«Грохот, ужасающей громкости взрыв вдруг прерывает тишину антарктического дня. Извержение, понимаете вы, и только переводя взгляд на Эребус, известный активный вулкан, понимаете, что что-то не так — звук шёл не от него. Извергается Террор! Потоки лавы с жутким гулом двигаются вниз по склонам горы, поднимая облака пара, заслоняющие небосвод»

Проверка Рассудка (потеря 2/1d6). Вид потоков лавы стремящихся в вашу сторону, может напугать любого. Не помогает и то, что Террор считался спящим вулканом и ни разу не извергался на глазах человека.



Листы персонажей

Эдвард К. Пибоди, глава экспедиции, биолог, 51 год.

Характеристики

СИЛ 40 ВИН 45 ТЕЛ 50 ЛВК 45 ИНТ 70
НАР 50 МОЩ 60 ОБР 80 РАС 60 ПЗ 9
БКУ 0 Компл. 0 СКО 5 ПМ 12 Удача 45

Бой

Ближний бой (драка) 25%, урон 1d3

Уклонение 22%

Навыки

Выживание (полярные области) 40%, Внимание 45%, Работа в библиотеке 50%, Медицина 60%, Естествознание 70%, История 60%, Наука(биология) 50%, Наука(химия) 20%, Красноречие 50%, Психология 40%, Убеждение 30%, Язык (английский) 80%, Средства 40%.

Предыстория

- Описание: худой, высокий, седые волосы забраны в хвост на затылке, толстые линзы очков увеличивают и без того большие глаза, за что матросы прозвали Эдварда «сычом».
- Черты: строг, целеустремлён, чересчур сосредоточен на работе.
- Идеалы и принципы: учёный до мозга костей, атеист, верит, что всему есть научное объяснение, надеется доказать, что пингины ещё существуют.
- Значимые люди: маленькая дочь, оставшаяся в Аркхеме.
- Важные места: ботанический сад мискатоникского университета.
- Ценное имущество: часы с фотографией дочери.

Снаряжение

Несколько пачек сигарет, зажигалка, старый компас, личный дневник, угольные карандаши, аптечка (в том числе и с морфием), карты Антарктиды, сигнальный факел.

Терри Кемпбелл, ассистент Пибоди, 21 год.

Характеристики

СИЛ 50 ВЫН 70 ТЕЛ 50 ЛВК 80 ИНТ 60
НАР 60 МОЩ 40 ОБР 60 РАС 40 ПЗ 12
БКУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 8 Удача 45

Бой

Ближний бой (драка) 65%, урон 1d3

Уклонение 40%

Навыки

Ловкость рук 40%, Электрика 60%, Внимание 60%, Работа в библиотеке 40%, Медицина 60%, Естествознание 50%, Наука (биология) 50%, Наука (химия) 60%, Язык (английский) 60%, Язык (немецкий) 40%, Лазание 40%, Плавание 40%, Средства 60%.

Предыстория

- Описание: коренастый, в хорошей форме, гладко выбрит, с зализанными назад светлыми волосами, одет явно легче других, но сама одежда выглядит новее и дороже.
- Черты: способный, веселый, слегка хвастлив и самодоволен.
- Идеалы и принципы: бывший боксёр, он как-будто бы до сих пор находится на ринге, готов к трудностям и не хочет сидеть на одном месте. Плохо представляет, что такое Антарктика и какие трудности могут ждать неподготовленного путешественника.
- Значимые люди: молодая жена Люси.
- Важные места: спортивный клуб Абсолют.
- Ценное имущество: серебряный портсигар.

Снаряжение

Фотографии жены, несколько сигар, зажигалка, карманная библия, деревянный крестик, бережно собранный матерью мешочек со снеками, бинты, кошелек с парой сотен долларов.

Говард Ф. Бауэрс, врач, художник, 43 года.

Характеристики

СИЛ 60 ВЫН 40 ТЕЛ 80 ЛВК 45 ИНТ 70
НАР 45 МОЩ 50 ОБР 70 РАС 50 ПЗ 12
БКУ 1d4 Компл. 1 СКО 6 ПМ 10 Удача 45

Бой

Ближний бой (драка) 25%, урон 1d3+1d4

Стрельба 40%, урон 1d6 (автом. пистолет 22-го калибра)

Уклонение 22%

Навыки

Скрытность 40%, Внимание 45%, Слух 40%, Медицина 40%, Первая помощь 60%, Искусство (художник) 70%, Наука (зоология) 50%, Антропология 50%, Убеждение 40%, Язык (английский) 70%, Средства 60%.

Предыстория

- Описание: лысый мужчина с небольшим количеством лишнего веса, очень тепло одет, возможно даже слишком, кажется очень большим из-за многочисленных слоёв одежды, постоянно курит.
- Черты: неловок в общении, но при этом не замкнут, старается идти на контакт, боязлив и осторожен.
- Идеалы и принципы: верит в духов, привидений, чакры и подобные оккультные вещи, считает, что «древние забрали пингинов в Каркозу», что бы это не значило.
- Значимые люди: мертвы.
- Важные места: аркхэмская больница.
- Ценное имущество: книга на неизвестном языке.

Снаряжение

Трубка и огромные запасы табака, несколько пачек сигарет, сигары, нюхательный табак, пара зажигалок, блокноты для записей и рисования, угольные карандаши, автоматический пистолет и патроны 22-го калибра, различные амулеты и обереги.

Отто Амундсен, авантюрист, 39 лет.

Характеристики

СИЛ 60 ВИН 70 ТЕЛ 80 ЛВК 50 ИНТ 50
НАР 50 МОЩ 60 ОБР 40 РАС 60 ПЗ 15
БКУ 1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 12 Удача 45

Бой

Ближний бой (драка) 45%, урон 1d3+1d4

Охотничий нож 45%, урон 2d4+2

Стрельба 60%, урон 2d6 (рычажный карабин 30 калибра)

Уклонение 25%

Навыки

Выживание (полярные области) 70%, Скрытность 40%, Чтение следов 30%, Внимание 50%, Слух 40%, Первая помощь 50%, Запугивание 50%, Язык (английский) 40%, Язык (норвежский) 50%, Лазание 40%, Плавание 60%, Средства 50%.

Предыстория

- Описание: мощный, высокий мужчина с собранными в косу светлыми волосами, бородат, бреется редко, походная одежда сильно отличается от остальных, выглядит надёжнее, прочнее.
- Черты: уверенный, сильный духом и телом, бывает жесток.
- Идеалы и принципы: не курит и не пьёт, твёрдо верит в свою правоту и часто вступает в споры, некоторые из которых заканчиваются драками, из которых Отто всегда выходит победителем. Не понимает смысл всей этой возни с пингвинами.
- Значимые люди: сын Бьёрн и жена Лисбет.
- Важные места: охотничий домик в норвежских лесах.
- Ценное имущество: медвежий коготь с первой охоты.

Снаряжение

Семейная фотография, рычажный карабин и патроны 30-го калибра, сушёное мясо, собственная аптечка, охотничий нож, скалолазное снаряжение, английский словарь, игральные карты.

Виктор Райт, лейтенант ВМФ, 36 лет.

Характеристики

СИЛ 80 ВЫН 60 ТЕЛ 70 ЛВК 50 ИНТ 50
НАР 50 МОЩ 60 ОБР 40 РАС 60 ПЗ 13
БКУ 1d4 Компл. 1 СКО 8 ПМ 12 Удача 45

Бой

Ближний бой (драка) 60%, урон 1d3+1d4

Нож 60%, урон 2d4

Стрельба 60%, урон 2d6+4 (винтовка 30-06 калибра)

Уклонение 25%

Навыки

Взлом 20%, Выживание (море) 70%, Механика 40%, Ориентирование 50%, Первая помощь 40%, Запугивание 45%, Язык (английский) 40%, Пилотирование (лодка) 50%, Лазание 40%, Плавание 50%, Прыжки 40%, Средства 30%.

Предыстория

- Описание: статный, красивый мужчина, держится прямо, видна военная выправка, слегка отстранён, иногда с подозрением поглядывает на других членов экспедиции.
- Черты: осторожный, циничный, подозрительный.
- Идеалы и принципы: следует инструкциям данным ему военным руководством: следить за учёными и не доверять норвежцам. Часто ведёт себя подозрительно, пытается прочесть чужие дневники и научные записи, многое фотографирует.
- Значимые люди: неизвестны.
- Важные места: неизвестно.
- Ценное имущество: отснятая плёнка.

Снаряжение

Винтовка со скользящим затвором 30-06 калибра, небольшой нож, фотоаппарат и приличный запас плёнки, фляга с виски, несколько пачек сигарет, зажигалка, личный дневник.