



Мы рисуем двери
помадой (и стираем их
КРОВЬЮ)

*Москва, 2018 год. Подростки проникают в Мир Грез, чтобы спасти
двух своих друзей из комы. Смогут ли они совершить это, и какую цену
придётся заплатить за возвращение?..*

Приключение специально создано для конкурса «Зов Кингспорта»

Студии 101

Мы рисуем двери помадой (и стираем их кровью)

ЖАНРЫ: современность, Москва, двухсторонние прегены (человек\животное или птица), социальная игра, славянские мотивы, мрачная сказка, моральная дилемма.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 4-5 часов.

МАТЕРИАЛЫ ПРОВЕДЕНИЯ:

<https://mega.nz/folder/y8oTFb7J#8pzPKAqLlHYbwECIZXWEZA>

Эта игра использует символику и правила «Кадаг», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадаг» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

АВТОРЫ: главная энтузиастка, которая в основном написала сценарий и полностью его сверстала — [Арыся Горных](#). Помогали с сюжетом: [Николай](#), [Колоброд](#), [Татьяна](#) и [Александр](#). Каждый из них — опытный Мастер НРИ <3



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	2
Краткий анонс	3
С чего все началось:	3
Проклятье Ньярлатхотепя	5
I. ПРОЛОГ: ПРОНИКНОВЕНИЕ К ЗЕРКАЛУ И РИТУАЛ	6
II. МИР ГРЁЗ: НОВАЯ МОСКВА	8
III. ЭПИЛОГ: ВОЗВРАЩЕНИЕ В РЕАЛЬНОСТЬ	22
Прегены	23
Отношения между персонажами	34

Краткий анонс

Москва, 2018. Пятеро подростков в отчаянии: их друзья — Василиса и Артем — несколько месяцев в коме. Врачи бессильны. Но в записях бабушки Агафьи есть ритуал, как можно проникнуть в Мир Грез. Дети уверены: именно туда угодили души Василисы и Артема.

Они рисуют пентаграмму помадой на зеркале, шепчут слова на незнакомом языке... И вот перед ними открывается мрачная сторона Москвы, где бродят тени и бегают часы.

Цель подростков — найти Василису и Артема среди кошмаров. Смогут ли они спасти их, и какую цену придётся заплатить за возвращение?..



С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ:

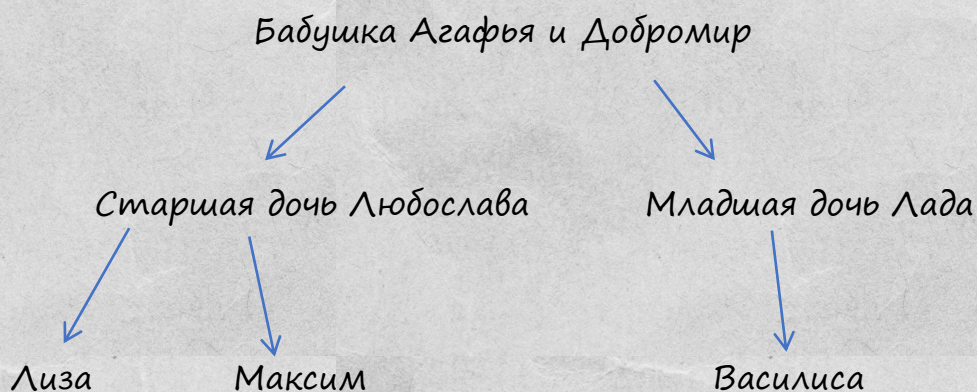
А началось все с Бабушки Агафьи. Она же Ночница (злой дух из славянских поверий, стерегущий сны, плетущий нити судеб, питающийся детскими душами. ВНИМАНИЕ: способности Агафьи вышли далеко за пределы обычной Ночницы). В Мире Грез — она высокая нечисть, бледная, с короткими седыми волосами, одетая в лохмотья тумана и древние славянские украшения.

Агафья в свое время влюбилась в культиста Добромира и стала жить в

деревне рядом с Москвой.

У Агафьи и Добромира родились две дочурки, чистокровные люди. Девочки выросли, переехали в самую Москву, нашли своих суженых и купили две квартиры рядом. У старшей родились двое детей: Лиза (преген) и Максим (преген). У младшей — Василиса (НПС).

Родственные связи:



Остальные три прегена: Аня, Данила и Саша — близкие друзья Лизы, Максима, Василисы и Артема (НПС). Все семеро ходили в один детский садик и потом в школу. Их задирали в школе, но подростки объединились, чтобы противостоять обидчикам. Они отстаивали своё место и завоевали уважение.

Однако кто же знал, что именно у Василисы пробудится кровь нечисти... на что и обратил Жрец Ньярлатхотена.

(Когда Лиза и Максим зайдут в Мир Грез, они тоже в себе пробудят кровь Ночницы. Хаотичный выброс энергии повлияет на их друзей, и у всех появится животная сторона).

Проклятье Ньярлатхотеп

Агафья давно водилась с Ньярлатхотепом, но после жизни с Добромиром хочет, чтобы ее дети жили тихо-спокойно, как обычные люди. Однако ей высказали, что хотя бы Василису надобно отдать. Бабушка встала против и разорвала договор, но ожидала, что проклятье падет на нее. Василиса впала в кому и мучается от ужасных кошмаров в Мире Грез.

В панике Агафья выбрала самый быстрый и надежный способ защитить внучку: затащила Артема (НПС), что был рядом, в Мир Грез, чтобы его душой питать Василису. Сейчас бабушка ищет, как сдержать распад души внучки и снять проклятье. Со стороны Артем также впал в кому, и врачи разводят руками, ничего не понимая.

Сейчас Василиса и Артем лежат в больнице вблизи от двух квартир.

А что же дети?

А дети: Лиза, Максим, Аня, Данила и Саша лыком не шиты. Их двое дорогих друзей в коме. Лиза с Максимом год назад стащили у Агафьи дневник и втихую его переписали. Они баловались мелкими ритуалами до этого и уверились, что бабка — ведунья или колдунья. Но аккуратные расспросы настолько сильно злили Агафью, что дети бросили затею что-либо спросить напрямую.

Когда Василиса и Артем впали в кому, они начали лихорадочно искать способ спасти их: и нашли в дневнике ритуал перехода в Мир Грез. Для этого нужно проникнуть в комнату бабушки Агафьи к ее зеркалу. Уговорили своих друзей попробовать. И вот дети уже планируют, как отвлечь пожилую женщину.

1. ПРЕЛОГ: ПРОНИКНОВЕНИЕ К ЗЕРКАЛУ И РИТУАЛ

Сцена 1: Квартира младшей дочери, где есть отдельная комната для Агафьи (Реальность, Москва, 2018). Основные пункты сцены:



- Дети пришли навестить бабушку Агафью. Квартира — типичная трехкомнатная хрущевка с хорошо обставленным ремонтом.

- Бабушка Агафья внешне заботлива, но отстранена. Варит травяной чай, путает соль с сахаром, беспокоится о весе детей. Если разговор заходит о Василисе, то глубоко вздыхает и говорит: «Держимся... Все будет хорошо... Она проснется...».

Сцена 2: Отвлечение. Есть несколько вариантов, как дети могут выманить Агафью из квартиры.

1. Сообщить ей, что старшая дочь Любослава хочет отдать ей специи, которая та привезла из Кавказских гор. Напереть на то, что а) дети хотят побыть одни в квартире б) Любослава хочет сообщить какую-то срочную новость.

2. Нарисовать привлекательный знак из Дневника в подъезде и активировать в квартире, чтобы Агафья убежала проверять (дети не знают, что это знак, привлекательный нечисть).

3. Подговорить болтливую соседку позвонить в квартиру и пригласить к себе Агафью на чай.

4. Иные варианты игроков :)

Как бы то ни было, они остаются одни в квартире. Максим и Лиза открывают комнату Агафьи.

Сцена 3: Ритуал. Дети в страхе, но решимости хоть отбавляй. Они:

1. Рисуют круг мелом перед большим старинным зеркалом.
2. Лиза или Максим из дневника чертит знаки на зеркале маминой помадой.
3. Вместе шепчут слова из дневника (на непонятном языке, звучат как тарабарщина для них).

Ритуал срабатывает: Зеркало мутнеет, потом

начинает пульсировать темным светом. Воздух холодеет. По комнате плывут клочья тумана. Слышен далекий смех детей и тиканье часов. Зеркало превращается в черную, мерцающую входную дверь. Дети, взявшись за руки, шагают в нее. Последнее, что слышат из реальности – стук в дверь комнаты и испуганный крик Бабушки Агафьи: «Детки! НЕЛЬЗЯ! ВЫ НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ДЕЛАЕТЕ!»



II. МИР ГРЁЗ: НОВАЯ МОСКВА

Сцена 4: Дети оказываются на улице около своей квартиры в альтернативной Москве.

○ Глубокая ночь, облака тяжелым одеялом закрыло небосвод. Здания оплетены гигантскими корнями и мерцающими серыми нитями. Не позволяют выйти из района исследования. Чем дальше исследователи уходят от квартиры, тем видят больше черных щупалец. В воздухе застыли человеческие фигуры.

○ В шоке от этого дети чувствуют сдвиг – они превращаются в зверей\птиц! (переворот листа персонажа).



Особенности механики двухсторонних прегенов

Этот район Мира Грез сейчас отравлен невидимым газом (он виден, как туман). Если они идут, как люди, то их движение снижается на -1. И они могут получить одну душевную или телесную рану (в середине и в конце каждой локации).

У них нет подобных дебаффов, если они перемещаются, как животные\птицы. Однако, чем дольше они пребывают в ином облике, тем больше они забывают себя, как людей (проверка душевной стойкости в середине и в конце каждой локации).

Если их животная\птичья сторона начала преобладать, покажи это в облике человека. Например, у Лизы могут появиться совиные перья в волосах, у Макса – собачья шерсть на некоторых участках кожи, у Ани – лисий мех на

ушах, у Саши – кошачьи глаза, у Данилы – вороньи крылья на коже. Чем дальше, тем больше их поведение похоже на животное\птичье.

После первого перевоплощения они могут свободно менять формы, но пусть смотрят на цену перехода. Она указана в каждом прегене. Учти, что слабости персонажей также меняются при смене облика.

Внешнее описание улицы около дома Лизы и Макса:

Глубокая ночь. Воздух густой, как сироп. Дома оплетены мерцающими серыми нитями, будто паутиной из тумана. На асфальте и вокруг фонарных столбов — чёрные щупальца, медленно шевелящиеся, как корни гигантского дерева. В воздухе застыли прозрачные фигуры людей. Будто кто-то нажал паузу на их жизни. После того, как игроки начнут активно действовать, появятся, словно из тумана, НПС: тени людей и бегущие часы.



Звуки:

- Гул, словно от далёкого набата.
- Скрип «замороженных» фигур, они периодически в воздухе меняют положение, пародируя сидячий образ жизни людей.
- Тихое тиканье часов на грани человеческого слуха (это от бегущих часов).

Запахи:

- ✧ Застоявшаяся вода (как будто в подвале).
- ✧ Сладковатый запах гниющих цветов.
- ✧ Запах асфальта после дождя.

НПС:

<p>Тени людей, которые живут своей жизнью москвича.</p>	<p>Бегающие часы, которые постоянно торопят</p>
	
<p>Расторопность 3 Телесное здоровье 4 Телесная стойкость 6 Душевное здоровье 3 Душевная стойкость 6 Силы: Бессмысленные ритуалы 3, день Сурка 2, тень прошлого 2, немая паника 3, липкий страх 2.</p>	<p>Расторопность 1 Телесное здоровье 2 Телесная стойкость 6 Душевное здоровье 2 Душевная стойкость 6 Силы: Быстро, быстро! 1, сумасшедший бег 1</p>
<p>Безликие фигуры, занятые бессмысленными делами (чинят несуществующие заборы, моют окна без стёкол). Если их толкнуть или задеть – замирают и поворачиваются к нарушителю. Через 5 игровых секунд</p>	<p>Механизмы с ножками, которые носятся по улице, визжат и кричат: «Опоздаешь!», «Кончилось время!». Если коснуться – пытаются укусить. Привлекают к себе внимание Теней.</p>

начинают преследовать, медленно, но неотступно, бормоча о бесконечной работе. Они преследуют до парка.

Когда бегущие часы врезаются в тени людей, те начинают дергаться и кричать что-то вроде «Надо быстрее! Жизнь утекает! Надо заниматься фитнесом и скататься в отпуск, а то я на работе умру!»



Пузыри воспоминаний (выглядят, как большие мыльные пузыри, где внутри видны люди и негромко слышны звуки. Активируются и втягивают человека в воспоминание):

❖ «Решение Агафьи»: Молодая красивая Агафья стоит перед зеркалом, дрожащими руками рисует знак. Её лицо в отражении искажается — там игроки видят страшную старуху. Она говорит сама себе: «Отныне я буду жить, как человек, и любить человека и своих детей», — и гладит круглый живот. С другой стороны подходит и обнимает ее Добромир, муж Агафьи, и дарит ей Оберег-амулет. «Это чтобы она «оставалась человеком». В этом амулете хранится великая сила», — говорит он. Агафья целует его, плачет, и они обнимаются.

❖ «Последний день Василисы»: Девочка играет во дворе с Артёмом. Вдруг тень в виде большого щупальца скользит по земле, и Василиса падает без сознания.

P.S. Механика воспоминаний очень важна в этом ваншоте! Пусть игроки таким образом узнают эмоциональную историю Бабушки Агафьи и истину за болезнями Василисы и Артема. Это нужно для драматического накала в конце приключения, когда игроки постепенно превращаются в животных\птиц и сталкиваются со сложным выбором.

Препятствия:

Щупальца хватают за ноги, если долго стоять на месте.

Нельзя тревожить тени людей и задевать бегающие часы.

Нужно уметь лавировать между тенями людей и часами.

Щупальца Ньярлатхотена (во всех локациях): Черные, маслянистые наросты. Если коснуться, игроки слышат голос в своей голове. Этот голос будет искушать их исполнить одно их разумное желание в обмен на контракт. Если игрок подпишет, то он отдаст навечно свою душу. Таким образом тоже можно снять проклятье, но последствия у игрока будут ужасные.

Сцена 5: Дети продолжают свой путь через парк.

Внешнее описание:

Деревья скрючены, каждый их узел вывернут в противоестественные стороны. На ветвях —

пульсирующие чёрные плоды разного размера (от мелких до ребенка). Земля

покрыта липкой слизью, в

которой периодически отражаются осколки чужих кошмаров. Птицам над парком не пролететь, только между верхушек деревьев. Сверху покрывают черные щупальца и темная паутина.



Звуки:

- Хлюпанье под ногами (как будто идешь по лёгким).
- Детский смех, доносящийся из плодов.

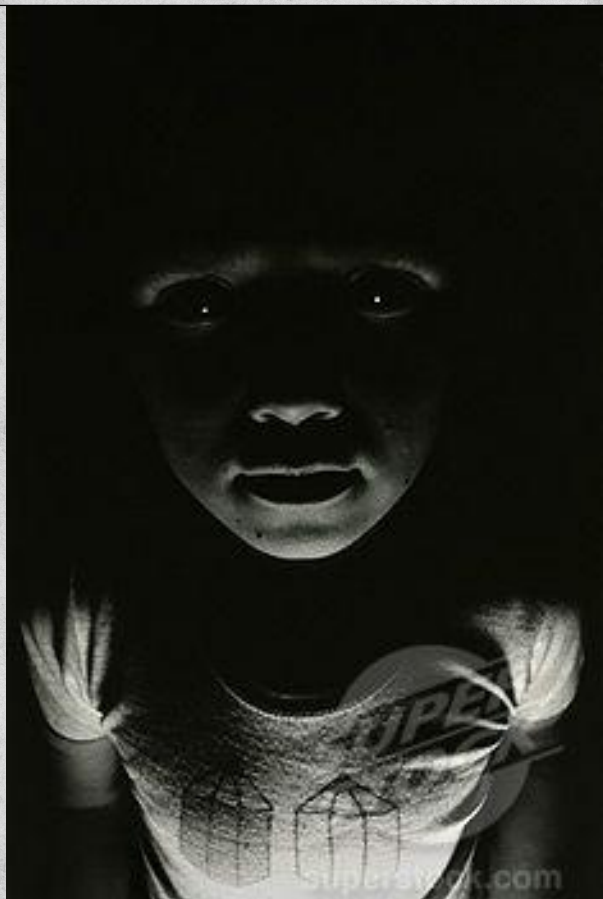
- Приглушенные крики, шёпот из слизи, словно из фильмов ужасов.

Запахи:

- ✧ Медовая гниль (сладко и тошнотворно).
- ✧ Жжёный пластик (если подойти к плодам).
- ✧ Запах гнилой древесины.

НПС:

Плачущие Дети – полупрозрачные фигурки, которые тянут за рукав и просят: «Поиграйте с нами...». Если согласиться — ведут в ловушку.



Расторопность 2

Телесное здоровье 2

Лихоманки – женщины с лицами с зашитыми ртами. Могут говорить, но немного невнятно.



Расторопность 3

Телесное здоровье 4

<p>Телесная стойкость 6</p> <p>Душевное здоровье 3</p> <p>Душевная стойкость 6</p> <p>Силы:</p> <p>Захватить и играть 2, страшный смех 1, иллюзия и обман 2</p>	<p>Телесная стойкость 6</p> <p>Душевное здоровье 3</p> <p>Душевная стойкость 6</p> <p>Силы:</p> <p>Искусительный голос 2, наведение кошмара 2, кража лица 1, шепот забвения 2.</p>
---	--

Пузыри воспоминаний:

❖ «Артем и Макс в парке»: Макс дерётся с хулиганами, Сашу взяли в заложники. Артем неожиданно вмешивается и спасает их обоих. Мальчики становятся друзьями. Максим смягчается и начинает больше общаться с девочками и меньше драться. Больше обращать внимание на защиту слабых, а не бессмысленные драки днями напролет. Саша изучает первую помощь, чтобы помогать им, и начинает больше общаться с людьми.

❖ «Артем и Данила на качелях»: Артем говорит: «Когда-нибудь мы улетим отсюда». Данила смеется, но потом сжимает кулаки (он верит ему). Когда-то Данилу чуть ли не посадили в колонию для несовершеннолетних преступников, его спасли. С тех пор Артем сильно помог Даниле подняться из глубин депрессии.

Препятствия:

Плоды лопаются, если кто-то резко двигается или шумит, выпуская душливый газ (нужно задерживать дыхание, пока не выйдешь из области).

Земля прилипает к ногам, замедляя движение. Не влияет на животные формы.

Сцена 6: Дети добираются до изменившейся школы.

Внешнее описание:

Здание расплзлось, как труп, и заполнило собой весь доступный проход. Нужно пройти сквозь здание, у входа виднеется первый пузырь воспоминания. Стены покрыты то тут, то там живыми глазами, которые следят за игроками (они ничего не делают, но создается ощущение, когда на тебя строго смотрят учителя). Парты срослись в тоннель из костей, а вместо школьных досок — треснутые зеркала.




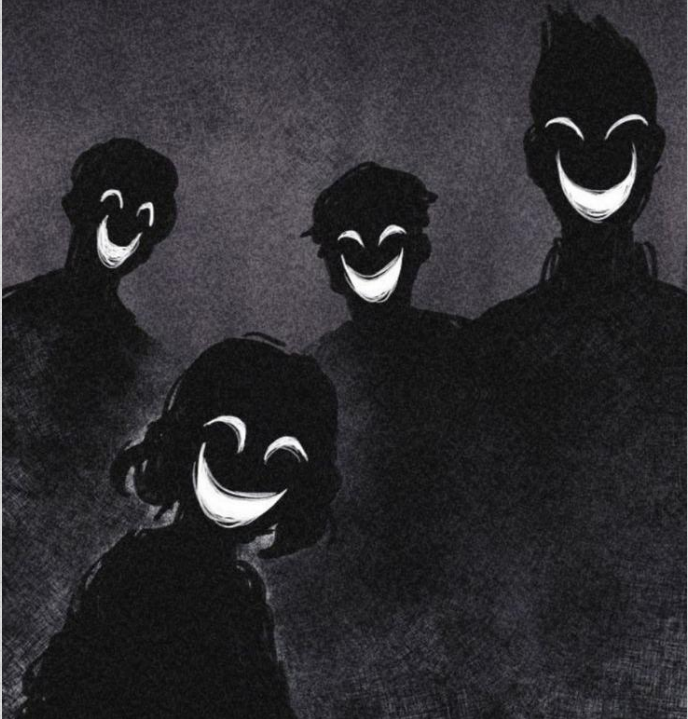
Звуки:

- Скрип «глаз», поворачивающихся вслед. Оказывается, они больше напоминают механизм, чем живые глаза.
- Звуки школы (смех учеников из-за стен, школьный звонок, звуки столовой во время перерыва).

Запахи:

- ✧ Пыль и чернила, как от старых учебников.
- ✧ Металлический привкус крови.
- ✧ Периодически запах сгнившей еды.

НПС:

Учителя-Тени	Ученики-Тени
	
<p>Расторопность 3</p> <p>Телесное здоровье 4</p> <p>Телесная стойкость 6</p> <p>Душевное здоровье 3</p> <p>Душевная стойкость 6</p> <p>Силы:</p> <p>Строгий голос 2, отчитывание 2, закрытие дверей 1, вызов к доске 2, контрольная работа 1.</p>	<p>Расторопность 2</p> <p>Телесное здоровье 2</p> <p>Телесная стойкость 6</p> <p>Душевное здоровье 3</p> <p>Душевная стойкость 6</p> <p>Силы:</p> <p>Шепчущие насмешки 1, липкие руки 2, слухи за спиной 2.</p>
<p>У них нет лиц, есть рты на ладонях. Ведут уроки, отчитывают учеников. Реагируют на игроков и говорят</p>	<p>Два паттерна поведения:</p> <p>1. Повторяют последние фразы игроков, как эхо.</p>

голосами их школьных учителей.

Если привлечь их внимание, начинают диктовать правила (игроки должны их выполнять, иначе могут получить душевное ранение).

2. Повторяют обиды из прошлого. Всю группу детей буллили в школе, пока они не объединились. Например, для Лизы: «Ты ненормальная!». Для Макса: «Ты тупой!». Для Ани: «Тебя никто не любит!»

Если теней учеников коснутся, разлетаются сотнями мух.

Пузыри воспоминаний:

❖ «Василиса пробуждает кровь Ночницы»: В школьном туалете она режет руку, кровь не течёт, а испаряется в тень. Она в ужасе, но потом улыбается. Смотрит в зеркало, и там отображается девочка, как из фильмов ужасов. Это форма Василисы, как Ночницы. Потом все приходит в норму, и Василиса пугается и начинает плакать.

❖ «Последний день в школе перед комой Василисы»: Дети все вместе (Василиса, Артем, игроки) сбегают с уроков. Василиса смеётся: «Я бы осталась тут, с вами, навечно!». Остальные поддакивают, смеются, бегут в парк, чтобы отметить день рождения Василисы.

Препятствия:

Глаза на стенах ослепляют на пару минут, если долго смотреть на них.

Избегать Теней-Учителей и Теней-учеников.

Сцена 7: А вот и последняя локация — Темный Дуб, он же больница в реальном мире

Внешнее описание:

Гигантское дерево с коконами вместо листьев. В каждом — силуэт больного. Корни дуба превращаются в толстые черные щупальца, которые уходят под землю. У основания Дуба игроки видят коконы Василисы и Артёма. Оба кокона соединены серебряными нитями. Кокон Василисы обвит половину внизу черными щупальцами, которые о-о-о-очень медленно отваливаются. Прямо медленно.

Звуки:

- Стук сердец из коконов.
- Скрип веток и коконов.
- Хруст, будто кости ломаются внутри ствола.

Запахи:

- ✧ Свежая земля, как после дождя.
- ✧ Запах больницы и болезни.
- ✧ Горький мед, когда подходишь к коконам.



НПС:

Бабушка Агафья



Расторопность 3 Телесное здоровье 6 Телесная стойкость 6

Душевное здоровье 3 Душевная стойкость 6

Силы: пряжа судьбы 3, ночница 3, превосходная кухарка 2, бабушкина любовь 3, бабушкина забота 2, владычица веретена 3, очарование 2, «спи, моя радость» 2, вытягивание души 3, превращение в человека 3.

Слабость: Василиса

Не агрессивна, но не позволит отдать Артема без адекватного предложения, как же помочь Василисе.

Пузыри воспоминаний:

❖ «Выбор Агафьи» (в начале локации): Она стоит над спящим Артемом. Лицо женщины в слезах, но руки уже превращаются в скрюченные крюки. Она касается Артема и вытаскивает его душу, оборачивая ее коконом. «Прости меня, Артемушка... Прости меня»

Что же происходит дальше?

Кокон Артема: Его душа (яркий шар) видна внутри, нитями соединена со вторым коконом. Он слаб, но узнает друзей. Может говорить прерывисто.

Кокон Василисы: Ее душа – бледное, дрожащее пятно света, опутанное щупальцами и нитями Агафьи. Последние едва сдерживают распад. Рядом – огромная, скорбящая фигура Агафьи. Сейчас она в своем истинном облике нечисти. Бабушка тклет новые нити, чтобы укрепить Василису, но они рвутся прямо на глазах. Если игроки зовут ее, Агафья оборачивается, в ее глазах стоят слезы.

Диалог с Бабушкой. Она измучена, отчаянна. Она винит себя в том, что случилось. Варианты фраз Агафьи:

❖ «Вы пришли за ним?, – кивает в сторону Артёма, – Он – якорь! Без него она рассыплется в прах... Я искала путь... искала... но Тьма сильнее моих Плетеней... Вы не понимаете! Я спасую ВНУЧКУ!»

❖ «Хотите забрать его? Заберите! Но знайте – вы оборвете последнюю нить. Она умрет СЕЙЧАС. Или... , – взгляд Агафья падает на детей, – ...ваши нити крепки... молоды... Кто-то из вас... мог бы... Но...», – она явно сомневается.

Игроки бывают непредсказуемыми, поэтому я оставляю несколько вариантов их действий:

1. **Силой забрать Артема:** Бой с отчаявшейся Агафьей. Если победят – Артем освобожден, Василиса умирает (ее душа гаснет, кокон чернеет). Щупальца везде исчезают, появляется человек в костюме, который предлагает сделку – воскресить Василису – в обмен на чью-то душу. Агафья будет против! Если игрок согласится, то Василиса навечно становится Ночницей, жительницей Мира Грез (не реальности), и он теряет свою душу.

2. **Пожертвовать Артемом:** Добровольно отдать его душу (он согласится). Агафья использует ее для последнего усиления нитей. Василиса просыпается. Она помнит ВСЕ (и любовь к Артему, и ужас его жертвы. Они постоянно общались, когда были соединены). Она проклинает Бабушку, потому что была влюблена в Артема. Щупальца отступают. Агафья открывает портал обратно.

3. **Пожертвовать своими душами:** все игроки могут добровольно отдать часть своей души на «зашивание» Василисы. Теряют связь с животной стороной НАВСЕГДА, возможность колдовать. Приобретают дополнительную слабость вместе с ментальной травмой. Артем освобождается, Василиса стабилизируется и просыпается чистокровной нечистью. Она может жить, как человек, в реальном мире. Агафья проводит их обратно домой и учит Василису управлять своими силами. Артем тоже сильно ослабел за это время и очень много спит (часов по 12–15 в день). Он постепенно восстанавливается.

4. **Призвать Нярлатхотена:** попытаться призвать человека в костюме и договориться. **ОЧЕНЬ ОПАСНО.** Нярл может:

- Забрать Василису (ее душа исчезает в Щупальцах) и «освободить» Артема. Он возвращается, но его личность изменяется в худшую сторону, он становится последователем Черного человека.

- Забрать Агафью (разрывает ее нити и поглощает), освободить Артема и Василису. Накладывает другое Проклятие на группу, которое дает им дополнительную слабость и кошмары по ночам.

III. ЭПИЛОГ: ВОЗВРАЩЕНИЕ В РЕАЛЬНОСТЬ

Сцена 8: Комната Агафьи. Дети вываливаются обратно в комнату бабушки. Они снова люди. Бабушка Агафья стоит на пороге, она словно постарела лет на десять.

- **Последствия:**

- **Если Артем спасен:** Он просыпается в больнице. Если игроки силой забрали Артема, то он будет дико зол на них и требовать вернуть его обратно, рыдать и нападать. В результате Артем пропадает, и игроки не знают, что с ним произошло дальше.

- **Если Василиса спасена через жертву Артема:** Она просыпается в больнице с криком. Ищет Артема, рыдает, что его больше нет. В результате крадет тело Артема, делает из него куклу и становится полноценной злобной нечистью, которая преследует игроков во снах.

- **Если кто-то жертвовал собой:** Они чувствуют пустоту, холод. Их животное больше не откликается, и они страдают от долгой слабости и ментальной болезни. Артем и Василиса просыпаются в больнице. Им предстоит долгое восстановление, но они глубоко благодарны игрокам.

- **Если призывали Ньярла, и его помощью решили проблему:** На зеркале появляется маслянистый черный символ. Тот, кто заключил сделку с Черным Человеком, отныне его раб. Агафья глубоко скорбит и безуспешно пытается снять эти оковы. Дальнейшие варианты зависят от сделки с Ньярлатхотепом.

Прегены



ЛИЗА «ТИХОНЯ»

Возраст: 12 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Наблюдательная	1	Замечает мелкие детали
Анализ	2	Умеет соединять кусочки пазла воедино
Тихое перемещение	1	Умеет тихо подслушивать и прятаться.
Психология	1	Понимает, когда человек нервничает или лжёт.
Оккультизм	2	Знает городские легенды и странные факты
Слабость: Страх темноты		○○○○○○○

Воспоминания

○○○○○○○

○○○○○○○

○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Блокнот с записями 1

Фото (Василиса и Лиза в парке, 2015) 1

Переписанный Дневник Агафьи 2



ЛИЗА «ТИХОНЯ»

Возраст: 12 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Ночное зрение	2	Видит в темноте, страх отступает
Тихий полёт	1	Может бесшумно планировать над Москвой, не задевая и не привлекая внимание.
Крик Совы	1	Может оглушить противника на 1 раунд.
Когти и клюв	1	Может атаковать когтями и клювом.
Видение сквозь ложь	1	Распознает иллюзии и то, что скрыто.
<u>Слабость:</u> желание охотиться		○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Переход в Сову:

Проверка душевной стойкости при переходе. При провале начинает вести себя, как настоящая сова следующие 5 игровых минут.

Возвращение в человека:

Временно слепнет на 2 минуты (глаза адаптируются).

После двух переходов каждый следующий – проверка душевной стойкости. При провале птичья сторона преобладает даже в человеческом облике.



Мақсид «Задира»

Возраст: 13 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Драчун	2	Закалился в бою с мальчишками
Запугивание	1	«Взгляд хулигана» – даже взрослые боятся
Выносливый, как собака	1	Может бежать долго, хорошо терпит боль
Уличная смекалка	1	Запоминает пути и особенности врагов
Мастер ловушек	1	Может ставить простые ловушки

Слабость: Страх показать себя слабым ○○○○○○○○

Воспоминания

○○○○○○○○

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Мобильник 1

Браслет фенечка (подарок Артема) 1

Мультипул 1



Максим «Задира»

Возраст: 13 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Чутье на опасность	1	Чует опасность за 1 ход до её появления
Яростный бросок	2	Может сбить с ног противника
Острый нюх	1	Получает информацию через обоняние.
Защитить любой ценой!	2	Может прикрыть собой союзника, приняв весь удар.
Ваф!	1	Если его погладить, успокаиваешься

Слабость: «Играть, играть!» ○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Переход в Собаку:

Проверка душевной стойкости при переходе. При провале начинает вести себя, как настоящая собака следующие 5 игровых минут.

Возвращение в человека:

Сильно раздражается на любые громкие звуки следующие 10 минут, хочется сильно жрать.

После двух переходов каждый следующий – проверка душевной стойкости. При провале собачья сторона преобладает даже в человеческом облике.



Аня «Мечтатель»

Возраст: 10 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Обман	1	Врёт так убедительно, что взрослые верят.
Ловкая, как лиса	2	Умеет пролезть в узкие места.
Интуиция	1	Чувствует, когда что-то «не так»
Харизма	2	Умеет уговорить других на авантюры
Кража	1	Незаметно стягивает себе мелочь

Слабость: витает в облаках ○○○○○○○○

Воспоминания

○○○○○○○○

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Карманное зеркальце 1	Красная заколка (подарок Артема) 1
	«Алиса в Стране чудес» от Василисы 1



Лиса «Мечтатель»

Возраст: 10 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Ложными тропами	1	Может создать иллюзию (ложный звук)
Хитрый план	2	Мастер придумывать обманные маневры
Быстрый рывок	1	Быстро бежит и хорошо уклоняется
Когти и зубы	1	Может атаковать когтями и зубами.
Скрытность	1	Скрывается в тенях и устраивает засады
Слабость: слишком агрессивна		○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Переход в Лису:

Проверка душевной стойкости при переходе. При провале начинает вести себя, как настоящая лиса следующие 5 игровых минут.

Возвращение в человека:

Лгать становится трудно следующие 10 минут. Чувствует настолько острее запахи, что может перезагрузиться следующие 5 минут.

После двух переходов каждый следующий – проверка душевной стойкости. При провале лисья сторона преобладает даже в человеческом облике.

САША «БОТАНИК»



Возраст: 11 лет

Игрок:

Навык	Уровень	Описание
Гений техники	1	Чинит фонарики, разбирает механизмы
Медицина	1	Знает основы первой помощи
Логика	2	Видит нелогичности и находит закономерности.
Выдающийся ум	2	Слишком умный для своих лет
Своевольный, словно кот	1	Себе на уме, несгибаемая воля
Слабость: должен все объяснить		○○○○○○○

Воспоминания

○○○○○○○

○○○○○○○

○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Мультитул 1

Блокнот с расчетами 1

Ингалятор от астмы 1



САША «БОТАНИК»

Возраст: 11 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Тихая поступь	1	Может пройти бесшумно даже по хрустальным осколкам.
Девять жизней	1	Мастерски приземляется на лапы
Охотник за правдой	1	Логически может найти слабые места или место обхода.
Когти и зубы	1	Может атаковать когтями и зубами.
Мяу!	2	Если его погладить, успокаиваешься
Слабость: дикий эгоист		○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Переход в Кота:

Проверка душевной стойкости при переходе. При провале начинает вести себя, как настоящий кот следующие 5 игровых минут.

Возвращение в человека:

Астма обостряется: становится тяжело дышать следующие 10 минут.

Боится воды (даже маленьких капель) следующие 5 минут.

После двух переходов каждый следующий – проверка душевной стойкости. При провале кошачья сторона преобладает даже в человеческом облике.



Данила «Тень»

Возраст: 13 лет

Игрок:

<u>Навык</u>	<u>Уровень</u>	<u>Описание</u>
Скрытный, словно ворон	1	Умеет исчезать из поля зрения
Выживание	1	Знает, как действовать в опасных случаях
Медицина	1	Знает основы первой помощи
Хладнокровный	2	Не показывает страх, но внутри – буря.
Акробат	1	Ловко двигается

Слабость: «Не могу просить о помощи, все сам сделаю» ○○○○○○○○

Воспоминания

○○○○○○○○

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Игрушка ворона (от Василисы) 1 Ключ, подарок от Артема 1
Мобильник 1



Данила «Тень»

Возраст: 13 лет

Игрок:

Навык	Уровень	Описание
Полет Тени	2	Может летать над опасностями
Пронзительный крик	1	Может разбить стекло/зеркало звуком
Острый клюв	1	Прицельно атакует клювом.
Глаз Предвестника	2	Видит, что произойдет в следующие 2 сек.
Логика	1	Способен создавать и использовать орудия труда для добычи пищи или решения задач
Слабость: «сверкающая цацка!»		○○○○○○○○

Душевные состояния:

Телесные раны:

Трудности, преимущества и снаряжение

Переход в Ворона:

Проверка душевной стойкости при переходе. При провале начинает вести себя, как настоящий ворон следующие 5 игровых минут.

Возвращение в человека:

Боится высоты следующие 10 игровых минут. Слышит голоса в своей голове следующие 5 минут.

После двух переходов каждый следующий – проверка душевной стойкости. При провале сторона ворона преобладает даже в человеческом облике.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

1. Лиза:

Макс, старший брат — Заботится, но раздражается из-за его грубости.

Аня, подруга детства — Доверяет ее хитрости, но побаивается ее авантюры.

Саша, друг детства — Уважает его ум, но считает слишком рациональным.

Данила, друг детства — Видит в нём «тёмную лошадку», но ценит преданность Артёму.

Бабушка Агафья — Обожает, пытается доказать, что она лучше Василисы.

Василиса, двоюродная сестра — Любит и завидует одновременно, но искренне хочет разбудить.

Артём, друг детства — Восхищалась его смелостью, хочет спасти любой ценой.

2. Макс:

Лиза, младшая сестра — Защищает, но злится на её «паранойю».

Аня, подруга детства — Считает её «малявкой», но уважает её наглость.

Саша, друг детства — Доверяет в критических ситуациях.

Данила, друг детства — Брат по духу, но ревнует к его дружбе с Артёмом.

Бабушка Агафья — Уважает, но побаивается, она пугала его в детстве.

Василиса, двоюродная сестра — Чувствует ответственность как старший брат.

Артём — Лучший друг, ради него готов на всё.

3. Аня:

Лиза, подруга детства — Дразнит её «ботаником», но ценит её дневник.

Макс, друг детства — Боится его злости, но провоцирует назло.

Саша, друг детства — Считает занудой, но использует его знания.

Данила, друг детства — Восхищается его крутостью, кокетничает.

Бабушка Агафья — Побойвается, но любопытствует о её «колдовстве».

Василиса, подруга детства — Ревнует Артема к ней (Артем и Василиса встречаются), теперь чувствует вину.

Артем, друг детства — Тайно влюблена, ради него готова на риск.

4. Саша:

Лиза, подруга детства — Ценит её наблюдательность, но устаёт от тревожности.

Макс, друг детства — Раздражает его импульсивность, но знает, что на Макса можно положиться.

Аня, подруга детства — Не доверяет её лжи, но завидует её смелости.

Данила, друг детства — Уважает его навыки, но не понимает его мрачности.

Бабушка Агафья — Подозревает, что она когда-то состояла в секте, но скрывает это.

Василиса, подруга детства — Дружил из-за Артёма, теперь чувствует долг.

Артём, друг детства — Брат по разуму, его исчезновение — личный вызов.

5. Данила:

Лиза, подруга детства — Считает её «странной», но ценит её преданность.

Макс, друг детства — Брат по духу, но соперничает за лидерство.

Аня, подруга детства — Флиртует с ней, но не серьёзен.

Саша, друг детства — Доверяет, как источнику энциклопедии, но не нравится его упрямство

Бабушка Агафья — Чувствует её опасность, но молчит. Глубоко уважает.

Василиса, подруга детства — Был равнодушен, теперь винит себя.

Артём, друг детства — Спас его от тюрьмы, теперь долг чести.