

Хребты Безумия

Под толщей льда

(работа вдохновлена повестью Г.Ф. Лавкрафта и является ее продолжением)

В сентябре 1931 года новая экспедиция Массачусетского университета отправляется в Антарктиду — туда, где год назад исчезла группа профессора Уильяма Дейка. Его последний радиосигнал говорил о «городе под льдом» и «вратах, что не должны открываться». Лагерь нашли пустым. Техника — уничтожена. Следы — обрывались в бурани. Самолёт Дейка разбился неподалёку. В обломках — тело пилота. Сам профессор исчез. Но в кабине, прижатый обшивкой, лежал его дневник. Часть страниц вырвана. Одна из последних фраз — дрожащая, как признание: «Они не чужие. Они — первые. И они помнят нас.» Герои прибывают с приборами и теориями. Но чем глубже они проникают в Хребты Безумия, тем сильнее ощущение: их не ищут. Их вызывают. Безумие здесь — не риск. Оно — закон. И один из них уже слышит Зов...

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» 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.



Автор работы: Цоболов Александр Сергеевич, тг: @arkuda35, вк: <https://vk.com/id20609865>

Предыстория экспедиции Дейка

В 1930 году профессор Уильям Дейк возглавил научную экспедицию в Восточную Антарктиду — к горному массиву с аномальной геомагнитной сигнатурой, обнаруженной при аэросъёмке. Его команда установила лагерь у подножия хребтов, которые он назвал «Невозможными» — из-за их нечеловеческой геометрии, углов в 120 градусов и симметрии, не встречающейся в природе.

Первые недели прошли в обычных исследованиях, но вскоре начались странности: пропали приборы, ночью слышались глухие удары подо льдом, а один из участников покончил с собой, оставив на стене палатки: «Они смотрят сквозь лёд». Через шесть недель радиосвязь оборвалась. Последнее сообщение было бессвязным: «Они не мертвы... не спят... камень жив... врата... врата открыты... я слышу...» — и затем — шипение, похожее на хор из далёких голосов, переплетённых в неземной мелодии.

Спасательная миссия, прибывшая год спустя, нашла лагерь в руинах. Палатки — разорваны изнутри. Людей — нет. Следы ведут к леднику, но обрываются на границе трещины, как будто все исчезли в воздухе. Самолёт Дейка лежал в нескольких километрах от базы, разбитый на леднике, будто катился вниз по склону. В кабине — тело пилота, замёрзшее в маске ужаса, руки сжаты в судороге. Сам Дейк исчез.

Но под обшивкой сиденья был найден его дневник — потрёпанный, пропитанный льдом, с потускневшими чернилами. В нём — множество рисунков, сделанных разными чернилами и карандашами: город под толщей льда, пирамиды с органическими изгибами, существа с пятиконечными телами, крыльями и глазами по всему телу. Рисунки становятся всё более хаотичными к концу — линии дрожат, пересекаются, будто писавший уже не видел бумаги, а лишь выдавливал ужас наружу.

Одна из страниц вырвана почти полностью. Только по рваному краю можно догадаться, что на ней был крупный рисунок — то ли древний идол с множеством конечностей, то ли карта с неевклидовыми линиями, то ли схема, не поддающаяся восприятию. Остались только фрагменты: дуга, похожая на арку, и символ, напоминающий глаз в спирали.

Последняя из его записей, выведенная дрожащей рукой, с размазанными буквами, будто писавший задел чернильницу в панике:

«Они не чужие. Они — первые. И они помнят нас.»

Возможно, он пытался уничтожить дневник. Возможно — спрятать. Или выронил в момент бегства — не от лагеря, а от того, что было внутри.

Теперь, в 1931 году, новая экспедиция прибывает на то же место. Не ради науки. А ради истины. Ради поиска. И, возможно, ради того, чтобы закрыть то, что Дейк открыл.

Но ветер во льдах поёт древние песни.

И те, кто прислушиваются — начинают узнавать мелодию.

Правила и механики

(С полным сводом правил системы «Кадат» вы можете ознакомиться на сайте <https://kadath.ru>)

В игре используется система правил «Кадат», описанная в своде правил и лицензии «Кадат. Отражения». Все механики построены на основе повествовательного подхода: сначала игрок описывает действие своего героя, обосновывает его в контексте мира и ситуации, а затем, если действие сопряжено с риском или неопределённостью, бросает кубики. Основные элементы системы — это замыслы, стресс, безумие, инициатива, удача и совместная работа. Эти инструменты позволяют создавать напряжённые, драматичные и неоднозначные ситуации, особенно подходящие для жанра космического ужаса.

Замысел — это любое значимое действие, которое герой хочет совершить, будь то расшифровка древнего текста, исследование руин подо льдом или убеждение напарника не идти дальше. Чтобы добиться успеха, игрок должен набрать количество мер успеха, равное размаху замысла. Меры успеха определяются броском кубиков: игрок бросает кубики, равные значению своей силы, и считает, сколько из них показали пятёрку или шестёрку. Каждая пятёрка или шестёрка — одна мера успеха. Например, если герой бросает 4 кубика и выпадает 3, 5, 6, 2 — это 2 меры успеха. Сценарист может вводить трудности (например, шторм, обрушение льда, психическое давление), увеличивающие размах замысла, или давать преимущества (наличие приборов, помощь союзника), позволяющие бросить дополнительные кубики.

Размах замысла — это минимальное количество мер успеха, необходимых для его завершения. Он определяется сценаристом в зависимости от сложности и значимости действия. Простые действия, такие как поиск следов в лагере или подача сигнала бедствия, могут иметь размах 1–3. Более сложные — например, восстановление повреждённой рации или анализ образца льда с помощью приборов — требуют 4–6 мер успеха. Крупные и масштабные действия, вроде активации артефакта Древних или расшифровки целого цикла барельефов, могут иметь размах 9 и выше. Замысел можно выполнять постепенно, возвращаясь к нему в течение нескольких сцен, накапливая меры успеха. Если герой терпит фиаско, к уже набранным мерам успеха применяется штраф: отнимается значение его слабости (или 3, если слабости нет). При отрицательном результате замысел считается проваленным и требует пересмотра подхода.

Стресс — это шкала, отражающая эмоциональное и психическое напряжение героя. У каждого героя есть шкала стресса из 6 делений. Каждый раз, когда герой терпит фиаско в замысле, он получает одну пометку стресса. Также пометки стресса начисляются за столкновение с чуждыми явлениями, потерю близких или принятие тяжёлых решений. Когда шкала стресса заполняется полностью, герой получает одну пометку безумия и сбрасывает стресс до нуля. Стресс можно снимать, совершая действия, приносящие

внутреннее удовлетворение: разговор с товарищем, просмотр фотографий из дома, запись в дневнике.

Безумие — это не просто статус, а качественное изменение героя. У каждого героя есть шкала безумия на 3 деления. Получение пометки безумия означает, что герой больше не воспринимает реальность как раньше. Он начинает видеть сквозь иллюзии, слышать шёпот из ниоткуда, ощущать связь с древними силами. Безумие нельзя снять. Оно становится частью героя и открывает доступ к мистическим силам, но одновременно делает его уязвимым для влияния Древних. Сценарист описывает, как безумие проявляется у героя, и может вводить обязательства: например, герой обязан посещать определённое место, слушать определённые звуки или выполнять приказы из своих видений.

Инициатива определяет, кто действует первым в конфликте или напряжённой ситуации. Игроки бросают кубики, равные значению своей инициативы, и тот, у кого результат выше, действует первым. В случае равенства ход переходит к тому, чей замысел более значим или чья мотивация сильнее. Инициатива может быть увеличена за счёт преимуществ (например, внезапность, знание местности) или уменьшена из-за трудностей (ранение, усталость, воздействие артефакта).

Удача — это ресурс, позволяющий изменить ход событий. У каждого героя есть 3 кубика удачи. Игрок может потратить один кубик удачи, чтобы перебросить один из своих кубиков в броске, или добавить его к общему результату. Кубик удачи можно использовать и после броска, если результат оказался неудачным. Удачу можно восстановить, совершая действия, связанные с надеждой, верой или удачным стечением обстоятельств — например, находка старой записки с обнадеживающей фразой, спасение напарника в последний момент или неожиданное прекращение бури.

Совместная работа возможна, когда несколько героев действуют вместе для достижения одной цели. Один из них становится ведущим — он описывает действие и бросает кубики. Остальные могут помочь, потратив своё действие в этой сцене. Каждый помощник даёт +1 кубик к броску или снижает трудность на 1. Однако если замысел терпит фиаско, все участники получают пометку стресса. Совместная работа особенно важна в сложных научных замыслах или при попытках сдержать безумие товарища.

Помеха — это действие, направленное на срыв замысла другого. Игрок, желающий помешать, совершает своё действие, бросая кубики своей силы. В случае успеха он создаёт трудность для оппонента, равную своему выигрышу (мерам успеха). Например, если герой пытается убедить другого не входить в руины, он может встать у входа, кричать, ссылаться на правила экспедиции. Если он добивается успеха, оппонент сталкивается с трудностью, усложняющей свой замысел.

Силы героя — это его ключевые способности, такие как «Наука», «Наблюдение», «Выживание», «Воля», «Коммуникация» и другие. У каждого героя 10 сил, распределённых по ступеням развития. Обычно у героя три силы на второй ступени (2 кубика), а остальные — на первой (1 кубик). Силы выбираются в соответствии с профессией и бэкграундом:

учёный будет сильнее в «Науке» и «Анализе», полярник — в «Выживании» и «Навигации», фотограф — в «Наблюдении» и «Технике». Силы можно развивать в ходе игры, используя воспоминания.

Мистические силы — это особые способности, которые появляются у героев, затронутых безумием или контактировавших с артефактами Древних. Они оформляются как таланты и могут использоваться как силы в замыслах. Примеры: «Голос извне» (позволяет понимать чуждые письмена), «Видения прошлого» (показывает события, происходившие в этом месте миллионы лет назад), «Слуга Йог-Сотота» (позволяет призывать кратковременные искажения реальности). Использование мистических сил почти всегда сопряжено с риском: каждый раз, когда герой применяет такую силу, он получает пометку **Зова** или **стресса**.

Зов — это дополнительная шкала, введённая специально для этой игры. Она отражает степень влияния Древних на героя. Каждый раз, когда герой сталкивается с чуждым (видит руины, слышит шёпот, прикасается к артефакту), он получает 1–2 пометки Зова. При достижении 6 пометок герой должен сделать выбор: сопротивляться (потерять 1 удачу и сбросить Зов) или поддаться (получить 1 пометку безумия и сбросить Зов, но получить мистический талант/силу). Зов не сбрасывается сам по себе и не уходит с отдыхом — он накапливается, как память, вписанная в плоть и разум.

Вещи и артефакты имеют прочность и могут быть повреждены или уничтожены. Обычные предметы (фонарь, рация, палатка) имеют 1–2 единицы прочности. Артефакты Древних — от 3 до 5, и их разрушение требует сложного замысла, часто сопряжённого с риском безумия. Улучшение вещи возможно через замысел: например, починка радиации требует размаха 4, а модификация прибора для регистрации чуждых частот — размаха 6. Материалы для улучшения должны быть описаны в мире: найденные детали, инструкции из дневника Дейка, помощь коллеги.

Игра ведётся в условиях постоянной изоляции и холода. Это отражается в механиках: все броски на инициативу и выживание начинаются с «–1 кубик» из-за усталости и температуры. Отдых занимает больше времени — чтобы снять одну пометку стресса, нужно совершить два успешных действия отдыха. Потеря удачи может происходить не только по решению игрока, но и как последствие фиаско в критической ситуации: например, герой теряет веру в науку, надежду на спасение или связь с реальностью.

Сценарист не является противником, а скорее соавтором истории. Его задача — создавать напряжённые, логичные и атмосферные ситуации, следуя логике мира и поведению Древних. Он описывает последствия действий, вводит новые обстоятельства и следит за тем, чтобы безумие и Зов развивались органично. Сценарист также управляет второстепенными персонажами, включая пропавших членов экспедиции Дейка, которые могут появляться как призраки, мутанты или носители безумия.

Финал игры не предопределён. Он зависит от выборов героев: уничтожить артефакт, оставить его в покое, открыть врата, сдаться Зову. Каждый путь ведёт к своему виду трагедии или жертвы. Игра завершается, когда герой достигает третьей пометки безумия, когда экспедиция погибает или исчезает, или когда один из героев становится проводником Древних. В любом случае, мир остаётся прежним — холодным, равнодушным, полным тайн, которые лучше не знать.

Таблица случайных событий: «Лёд говорит»

Бросьте d10 при переходе между локациями, после фиаско или при длительном пребывании в зоне аномалии.

d10	Событие
1. Голос подо льдом	Герой слышит шёпот, повторяющий его имя. Проверка «Воля», иначе +1 пометка Зова.
2. Тень в трещине	В глубокой трещине мелькает силуэт, не похожий на человека. «Наблюдение», чтобы запомнить очертания. Успех — +1 к шкале безумия, но открывается мистическое видение.
3. Сломанный прибор	Радио, термометр или геомагнитный детектор внезапно выходит из строя. Требуется замысел «Починка» (размах 5). При фиаско — +1 стресс всем, кто полагался на прибор.
4. Повторение	Герои находят лагерь, идентичный своему, но пустой. Всё на месте, включая их вещи. Проверка «Наука»: если провал — один из героев получает +1 Зов, утверждая, что «уже был здесь».
5. Сон всех сразу	Все герои одновременно засыпают и видят один и тот же сон: город подо льдом, пульсирующий, как сердце. Утром каждый получает +1 безумие или может потратить 1 удачу, чтобы сбросить пометку.
6. Следы ведут внутрь	На леднике обнаружены следы, ведущие прямо в вертикальную трещину, слишком узкую для человека. «Наблюдение» — можно заметить, что следы не человеческие.
7. Призрак Дейка	В буране появляется фигура в полярной одежде. Если герои подходят, она поворачивается и исчезает. Если крикнуть — отвечает на языке, которого никто не знает. +1 стресс каждому, кто слышал.
8. Сдвиг льда	Ледник издаёт глухой гул, и часть поверхности смещается. Требуется «Выживание», чтобы удержаться. Провал — герой проваливается вниз, получает рану (снижает силу) и попадает в подлёдный лабиринт.
9. Радиосигнал	Приёмник ловит сигнал на частоте экспедиции. Голос говорит: «Не подходите к арке. Они ждут. Они помнят.» Проверка «Коммуникация», чтобы определить источник. Успех — раскрываются координаты.
10. Зовущее эхо	Один из героев начинает бормотать на неизвестном языке. Требуется «Воля», чтобы остановиться. Провал — он получает +1 Зов и мистическую силу, которую не помнит, как получил.

Таблица артефактов Древних

Найдены в руинах, ледниках или среди обломков экспедиции Дейка. Бросьте d6 или выберите по контексту.

d6 (Артефакт)	Прочность	Эффект / Риск
1. Кристалл с пульсацией	3	При прикосновении герой видит мгновение из прошлого: Древние строят город. +1 безумие. Можно использовать как источник энергии (размах 6 для активации).
2. Череп с пятью глазами (небольшой амулет/монета)	2	Хранит частичку сознания. Если положить под язык — можно слышать мысли других на 1 минуту. Каждое использование +1 Зов.
3. Каменная пластина с барельефом	4	Содержит карту подлёдного города. «Наука» (размах 7) — расшифровать. Успех — открывает путь. Провал — герой слышит хор и получает +2 стресса.
4. Металлический диск с символами	5	При активации (размах 8) создаёт поле искажения времени. Всё в радиусе 10 м замедляется или ускоряется. Использование = +1 безумие и +1 Зов.
5. Фрагмент кожи существа	1	Живёт. Шевелится при тепле. «Анализ» (размах 6) — узнать происхождение. Успех — герой получает мистическую силу «Кожа под кожей». Провал — кожа врастает в руку.
6. Колокол из чёрного камня	4	При ударе издаёт звук, не воспринимаемый ушами, но вызывающий судороги у животных. Если ударить в тишине — все герои получают +1 стресс, но один может услышать имя, шепчущее из льда.

10 базовых сил (талантов/навыков)

Каждая сила — это способность героя, определяющая количество кубиков при броске (1, 2 или 3).

1. Наука — анализ, теории, расшифровка.
2. Выживание — ориентация, охота, защита от холода.
3. Наблюдение — заметить детали, следы, аномалии.
4. Воля — сопротивление страху, безумию, Зову.
5. Коммуникация — убеждение, передача сигнала, перевод.
6. Техника — работа с приборами, ремонт, электроника.
7. Медицина — помощь, диагностика, хирургия.
8. Анализ — логика, поиск закономерностей, восстановление событий.
9. Навигация — чтение карт, определение координат, путь в буран.
10. Интуиция — предчувствие опасности, ощущение чуждого.

5 мистических сил

Появляются после получения пометок безумия или контакта с артефактами. Используются как силы в замыслах, но с риском.

1. Голос извне — Позволяет понимать чуждые письмена, символы, речь Древних.

Риск: Каждое использование = +1 Зов.

2. Видения прошлого — Видишь события, происходившие в этом месте миллионы лет назад.

Риск: +1 стресс или +1 безумие, если видишь слишком много.

3. Связь со льдом — Чувствуешь вибрации, движение подо льдом, присутствие чуждого.

Риск: При провале броска — слышишь Зов и получаешь +1 Зов.

4. Тень, что ходит за мной — Твоя тень двигается независимо. Может предупредить об опасности (проверка «Наблюдение»).

Риск: Если проигнорировать — тень отнимает 1 удачу.

5. Память Древних — Ты вспоминаешь, кем был до человечества. Можешь использовать знания, которые не должен знать.

Риск: Каждое использование = +1 безумие. Через 3 пометки — герой больше не уверен, человек ли он.

5 альтернативных дополнительных сил

Для героев с необычным бэкграундом: оккультистов, бывших членов культа, провидцев.

1. Оккультные знания — Знаком с культурами, ритуалами, символами Ктулху.

Пример: Распознать алтарь, понять значение жертвоприношения.

2. Сопrotивление Зову — Иммуnитет к первым стадиям безумия.

Эффект: Первые 2 пометки Зова не действуют. Третья — и герой начинает слышать.

3. Сны-предвестники — Получаешь видения будущего в снах.

Механика: Сценарист даёт намёк на грядущее событие.

Риск: Каждое видение = +1 стресс.

4. Проводник — Можешь передавать Зов другим.

Эффект: Потратив действие, герой может передать 1 пометку Зова другому (добровольно или насильно).

Риск: Получает +1 безумие за каждые 2 переданные пометки.

5. Жертвоприношение — Знаешь, как умиловать чуждое.

Эффект: Проведение ритуала (размах 6) может временно отогнать угрозу.

Риск: Требуется жертва (предмет, животное, человек). Провал = усугубление угрозы.

Совет сценаристу

- Используйте таблицы для создания напряжения и неожиданных поворотов.
- Артефакты не должны быть просто «предметами» — они *дышат, помнят, хотят*.
- Силы и мистические силы — это не только инструменты, но и шаги к падению.
- Пусть герои выбирают: узнать правду — или остаться человеком.
- Приведенные выше таблицы и списки лишь рекомендация, вы всегда можете придумать что то свое – уникальное.