

Ночь еще молода



Добро пожаловать в спа-отель «Грин-Хейвен»! Настольная ролевая игра в жанре хоррор для 3–5 человек, в которой вам предстоит взять на себя роли гостей, запертых в уединенном спа-отеле 1980-х годов. Сегодня вечером в отеле банкет, и, возможно, случится что-то совершенно удивительное...

Автор игры: Алекс Прохорова

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.

Для создания иллюстраций использовался инструмент deepai.org и chatgpt.





*«Курорт, где время покорно отступает назад»
Округ Вашингтон, Род-Айленд. Летний сезон 1984 года.*

Вы заслужили право забыть о возрасте.

В прошлом году обновленный спа-отель «Грин-Хейвен» распахнул свои двери для самой искушенной публики. Мы бережно отреставрировали шедевр архитектуры ар-деко 1930 года, чтобы подарить вам абсолютное уединение, комфорт и вечное сияние юности.

В честь годовщины открытия «Грин-Хейвен» мы приглашаем Вас присоединиться к торжественному банкету в семь часов вечера в нашем бальном зале. Вас ждут блюда французской кухни от нашего нового шефа Пьера Дюпона, живая музыка и презентация картины Эдуарда Эшера.

Доктор Альберт Маркус, разработавший наш эксклюзивный медицинский курс, приготовил для Вас небольшой сюрприз!

Будем рады видеть Вас! Помните: «Грин-Хейвен» – это не просто отдых. Это ваш шанс начать жизнь заново.

Искренне Ваш,

Директор Теодор Спенс



Введение:

«Ночь ещё молода» – это приключение для трех-пяти игроков в рамках ролевой системы «Кадат. Отражения». Здесь вы найдете все необходимое для проведения игры: описание персонажей, сюжет, сокращенные правила системы «Кадат» и листы персонажей игроков. Один из игроков должен будет взять на себя роль Сценариста, который и будет вести игру, рассказывать сюжет и решать судьбу персонажей с помощью кубов.

Первая глава: история отеля и его секреты

Вторая глава: описание персонажей

Третья глава: основной сюжет

Четвертая глава: правила ролевой системы «Кадат».

Пятая глава: листы персонажей игроков



Глава первая. Добро пожаловать в отель!

История отеля:

Спа-отель «Грин-Хейвен» открылся после реставрации в августе 1983 года на границе штата Род-Айленда и Массачусетса, став главной темой для обсуждения в Бостоне.

Из-за высоких цен и малого числа номеров здесь отдыхает только элита. Отзывы разнятся: постояльцы хвалят лечебный курс доктора Маркуса, но жалуются на запах сырости и закрытую водолечебницу.

Текущий банкет в честь первой годовщины – отчаянная попытка владельца Теодора Спенса привлечь инвесторов и спастись от долгов.

Изначально бальнеологический курорт в стиле ар-деко построили в 1930 году на вершине холма Голова Ворона для лечения нервных и кожных болезней. В 1973 году его экстренно закрыли. Официальной причиной назвали аварию водопровода и затопление цоколя, но слухи утверждали, что постояльцы пережили массовый острый приступ психоза. Отель забросили на десять лет. В 1982 году Тед Спенс выкупил здание за бесценок, провел поверхностный косметический ремонт и запустил красивый спа-отель, где из медицинских услуг пока работают только врач и спа-кабинет.

Секреты отеля:

Глубоко в подземных пещерах под холмом Голова Ворона веками растёт древняя биолюминесцентная грибница – материальная проекция Шуб-Ниггурат, Черной Козы Лесов. Разрастаясь, мицелий вызывает сейсмическую активность в асейсмичной зоне. В 1973 году корни мицелия проросли в фильтры скважин, и насосы погнали в водолечебницу воду, насыщенную спорами с запахом гнилых яблок. Контакт со спорами вызвал у постояльцев вспышку яростного психоза: они копали землю руками и кричали, что хотят вернуться к “маме”. Из-за перепада давления цокольный этаж действительно затопило. Произошедшее замяли, выплатив гостям компенсации за молчание. Выкупив отель, Спенс сэкономил на ремонте старой гидросистемы и подключил здание к новой поверхностной скважине. Он нанял доктора Маркуса просто из-за его громкого имени.

В то же время корпорация «Вальгалла» начала тайно финансировать Маркуса, заинтересовавшись его опытами с психотропными грибами. Они помогли учёному незаметно оборудовать лабораторию в заброшенном подвале, о которой знают лишь Маркус и Анна, а старик Сайлас лишь догадывается. В октябре 1983 года местный рейнджер Ричард Пайнс нашёл в лесу расщелину со светящимися грибами. Из журнала *Travel & Leisure* он узнал, что в «Грин-Хейвене» работает его подруга детства – медсестра Анна Берклин, и пришёл навестить её. Их разговор подслушал Маркус. Ричард согласился показать ученым расщелину, а чтобы впечатлить Анну, спустился внутрь на тросе за образцами.

На дне Ричард вдохнул концентрированные споры и ментальный гул грибницы чуть не лишил его чувств. Поднимаясь, он сорвался и ударился головой. Учёные тайно притащили потерявшего сознание парня в кабинет врача под покровом темноты. Там Ричард очнулся в припадке безумия, швырнул доктора на пол и начал пожирать мицелий из контейнера. Анна в ужасе усыпила его двойной дозой кетамина, а Маркус предложил спрятать погрузившегося в кататонию рейнджера в подвальной лаборатории. К утру рана на голове Ричарда полностью затянулась. Поняв, что грибница запускает регенерацию, Маркус посеял споры на агар в чашку Петри. К вечеру мицелий поглотил всю питательную среду и начал выползать наружу,

физически приподнимая стеклянную крышку чашки и многократно усиливая ментальный гул.

Сразу после этого у Ричарда начался приступ ярости, приведший к полной остановке сердца. Отчаявшись, Маркус ввёл жидкую споровую суспензию из чашки Петри прямо в грудь пострадавшего, и сердце забилося вновь. За 9 месяцев Ричард забыл себя. Его тело изменилось: кожа разгладилась и стала голубоватой, мышечная масса колоссально выросла, а радужки глаз почернели. Окончательно потеряв рассудок, он заперт за решёткой подвала. По ночам, когда гул мицелия нарастает, он голыми руками выламывает кирпичи, прорывая туннель обратно к Матери.

Маркус невольно лжёт Анне, обещая исцелить её друга, а сам создаёт крема для Спенса и сыворотку для «Вальгаллы». Поняв, что доктор использует Ричарда как подопытного и месяц назад переключился на миллионера Эдуарда Эшера, Анна украла ампулу новой сыворотки и спрятала в кабинете, намереваясь тайно передать её полиции. Модифицированная сыворотка Маркуса запускает обратное старение и регенерирует любые раны за секунды. Однако она выжигает зоны мозга, отвечающие за эмпатию, мораль и логику, а сверхдозы даруют нечеловеческую силу и абсолютную ярость. Даже единичная доза этого вещества вызывает краткий приступ агрессии: ткани исцеляются, но разум человека навеки останется травмирован видениями подземного сияния и вечным, непрекращающимся зовом Матери из-под земли.

Глава вторая. Действующие лица

Теодор Спенс – владелец и директор отеля, прагматичный бизнесмен. Разбогател на спекуляциях недвижимостью, превращая старые поместья Новой Англии в закрытые клубы. Задолжал криминальному синдикату Бостона, чьих денег из-за поломки водопровода не хватило на полный ремонт «Грин-Хейвена». Успех санатория для него стал вопросом выживания. Лично знает Джека Мерфи и часто дает интервью. В чудодейственность кремов не верит, считая их плацебо, но не лишён эмпатии.

Доктор Альберт Маркус – ученый с неоднозначной репутацией. В конце 1970-х лишился грантов после скандальных легальных исследований психотропных грибов на бедных студентах. Искренне верит в реальность за занавесом. В отеле ведёт рутинный прием, выписывая богатым постояльцам от стресса БАДы, обертывания, массажи и снотворные. На расспросы отвечает, что это уникальное место предоставило ему дары для создания крема.

Анна Берклин – медсестра и талантливый фармаколог, тихая и скрытная ассистентка Маркуса. Проводит гостям сеансы массажа и обертываний. Выглядит изнуренной от бессонницы. Получает от доктора огромное жалование, но её пожирает острое чувство вины за состояние Ричарда, которого она тайно навещает и выхаживает в подвале.

Эдуард Эшер – 50-летний стареющий миллионер, нарцисс и избалованный наследник. Мнил себя великим художником, хотя его ранние абстракции хвалили лишь из-за статуса семьи. Панически боясь дряхления, приехал сюда ради вечной молодости и уже месяц колется сывороткой. Внешне помолодел, но его кожа приобрела голубоватый оттенок, а в глазах горит лихорадочный блеск. Его новые полотна обрели пугающую гипнотическую глубину, а сам он изъясняется зловещими загадками о снах и истине.

Сайлас Маклохлин – упрямый, молчаливый и глубоко суеверный старик, смотритель отеля. Сын предыдущего смотрителя, от которого знает правду о событиях 1973 года. Никуда не ходит без фляги дешёвого виски и связки ключей от всех дверей. Присматривает за садом, паркует машины гостей и раз в неделю ездит в город на

отельном пикапе за продуктами. Замечает гораздо больше, чем говорит.

Пьер Дюпон – вспыльчивый и саркастичный шеф-повар. Прекрасный кулинар, внедрённый в отель Назарейским Братством Ока из-за странной сейсмической активности в районе отеля. Членом ордена стал из-за семейных традиций, панически боится неизведанного, но скрывает это. Знает лишь то, что в подвале есть запертая зона, куда ему не пройти, и ждёт прибытия напарника от Братства.

Юджин Салливан – молодой портье из депрессивного городка в низине. Держится за работу из благодарности к Сайласу, который был другом его покойного отца. Принимает гостей, выдаёт ключи, заведует гардеробом и относит вещи в номера. Спит в каптёрке прямо за стойкой регистрации.

Лола Лейн – эффектная вокалистка джазового оркестра, ищущая богатого спонсора. Выступает вместе с темнокожими саксофонистом и басистом, клавишником-студентом консерватории и барабанщиком из Италии.

Амелия Гранже – капризная богатая гостья, которая отказывается уезжать из отеля, так как без регулярных обертывания и крема Маркуса начинает визуально стареть. Отчаянно, но безуспешно умоляет Анну сделать ей внутривенную инъекцию сыворотки.

Другие обитатели отеля – помимо ключевых фигур, в «Грин-Хейвене» находятся 18 обеспеченных гостей из Бостона. Персонал санатория также включает 5 официантов, 2 помощников повара на кухне и 2 горничных-уборщиц.

Корпорация «Вальгалла» – теневой фарма-гигант, стремящийся к эволюции человечества через спонсирование учёных, работающих в сфере синтетической биологии. Скрывается за сетью дочерних фирм, иногда маркируя успешную продукцию древним знаком валькнута. Готовится выйти из тени с безупречной репутацией, поэтому избегает лишних жертв. Отправила Александру Вэнс для аудита Маркуса, который критически затягивает сроки отчётов по сыворотке регенерации.

Назарейское Братство Ока – тайный орден современных назореев, принёсших обет защищать человечество от безумия Древних Богов. Маскируется под скучное общество историков. Выслеживает и сдерживает проявления Древнего Зла, однако ритуалами запечатывания Зла владеют только старейшины ордена.

Глава третья. Этим прекрасным вечером...

Акт 1: Прибытие

Гости прибывают в «Грин-Хейвен» между 4 и 5 часами вечера. Первыми на одной машине заезжают Леди Элеонора Рид и профессор Генри Блэквуд, следом прибывает Кен Лоуренс, а затем Джек Мерфи. Последней появляется Александра Вэнс: её привозит личный водитель, который тут же уезжает, обещая вернуться завтра.

У входа гостей встречает старик Сайлас Маклохлин. Он забирает ключи и отгоняет автомобили в гараж слева от главного здания. В вестибюле портье Юджин Салливан регистрирует постояльцев, забирает верхнюю одежду в гардероб и предлагает отнести вещи в номера на второй этаж, обращая внимание гостей на настенную схему отеля. В «Грин-Хейвен» всего три этажа, номера на втором, а технические помещения на цокольном.

При виде Джека Мерфи портье удивленно шепчет: «Тот самый?», а регистрируя Кена Лоуренса, долго листает журнал под прикрытием репортера: «Вы же из Travel & Leisure?... Мы ждали другого человека». У Александры Вэнс он подозрительно уточняет: «А Ваш муж, он..?», ведь бронь оформлена на двоих.

На вопросы о закрытом гидротерапевтическом отделении Юджин торопливо отвечает, что оно еще не готово. Он согласится отпереть дверь и коротко показать помещения, только если игроки намекнут на крупные инвестиции в курорт.

У постояльцев есть три часа до банкета, чтобы осмотреть доступные локации.

В ресторане на первом этаже Амелия Гранже за стаканом сока капризно умоляет Анну Берклин сделать ей укол: «Я ничем не хуже Эшера и тоже могу рисовать квадраты, а мне прописывают лишь крема!». Анна мягко, но настойчиво уводит её на объёргивание перед банкетом. Из кухни доносится брань шеф-повара Пьера Дюпона, кричащего на помощников.

В туалетах первого этажа ощущается странный, приторный запах перезревших яблок, тянущийся со стороны запертого гидротерапевтического крыла.

В лаундж-зоне на столе лежит свежий выпуск Travel & Leisure со статьёй о «нутрициологическом пробуждении» и рекламой БАДа THALASSAN-80, который обещает перестроить организм на клеточном уровне. Пара постояльцев играет здесь в бильярд, жалуясь на неприятный запах из вентиляции.

С террасы первого этажа видно, как Сайлас выходит из домика садовника, хмуро разглядывая небо, и методично стрижёт куст. Вниз по склону за деревьями виднеется жилой корпус для обслуживающего персонала.

На втором этаже, **в библиотеке** напротив кабинета директора, Лола Лейн лениво листает газету месячной давности, где напечатано объявление о наборе добровольцев для исследования новой вакцины, помеченное символом валькну́та. Певица вслух задаётся вопросом, каким дураком надо быть, чтобы согласиться на такое.

В своих номерах второго этажа игроки обнаруживают, что телефоны внутренней связи с ресепшеном не работают из-за технического сбоя.

В кабинете директора Спенс сидит без галстука и нервно просматривает бумаги. Стоит игрокам зайти, как в дверь грубо стучит повар Пьер: «Гостей больше плана, мне не хватает продуктов!». Паникующий Спенс уходит разбираться на кухню вместе с шефом. Оставшись в кабинете одни, игроки могут изучить стол директора. Там лежит официальный иск от строительной фирмы из Провиденса, требующей выплаты за материалы для водолечебницы под угрозой суда, и кипа счетов от Rhode Island Electric & Gas, просроченных на 3 месяца. На деревянных креплениях над диваном висит двуствольный охотничий дробовик Winchester.

Акт 2: Роковой банкет

Банкет начинается в семь часов вечера. Гости заполняют вестибюль отеля, большие двери бального зала распахнуты, и оттуда слышна джазовая музыка. При входе официанты подают шампанское в высоких бокалах флуте, а Теодор Спенс курит сигару у камина и лично приветствует отдельных VIP-персон.

У стойки регистрации стоит ассистентка доктора Маркуса, Анна Берклин. Она очень любезна, хотя кажется уставшей. Она тихо раздаёт гостям серебристые коробочки с надписью Dr. Marcus' Botanical Complex и знаком трёх переплетённых треугольников, называя крем эликсиром молодости на основе хитозана. Этот бесцветный крем мгновенно впитывается, оставляя землистый аромат мха. Если спросить про символ, Анна вежливо объяснит, что это лишь геометрическая модель молекулярной решётки хитозана.

Персонажи игроков сидят за одним столиком перед сценой, где джазовый оркестр и томная вокалистка задают гипнотический ритм песней «The night is still young». Из-за музыки звуки нарастающей бури за окном приглушены, хотя стёкла панорамного окна уже подрагивают. Главная звезда вечера, художник Эдуард Эшер, расхаживает по залу в дорогом твидовом костюме. Он лучезарно улыбается, но его выдаёт лихорадочный блеск запавших глаз, неестественный смех и постоянное поглощение ледяной воды.

Официант предлагает игрокам стейк Нью-Йорк под фирменным соусом от шеф-повара Пьера Дюпона. За соседними столами гости вовсю обсуждают слухи: «Стейк Нью-Йорк? Мы находимся в Род-Айленде! Моя жена приехала сюда дышать свежим воздухом и питаться морепродуктами, а не жевать дохлую корову», «Поверить не могу, что им удалось отремонтировать эту развалину! Сколько лет этому зданию, лет 100?», «А говорят же, его тогда закрыли, потому что тут кого-то убили», «Спенс так проигрался, что если этот отель не выстрелит, то он банкрот», «Мне вообще никогда не нравились картины Эшера, такая претенциозная чушь», «Я слышал, что местный повар делает такие стейки, просто волшебство. Думаешь, он колдун, хахаха?», «Смотри, эта певичка точно запала на тебя», «Какой же жуткий старик сегодня парковал нашу машину».

В разгар банкета Спенс торжественно снимает покрывало с нового шедевра Эшера. На холсте изображены очертания горного пейзажа, окруженные светящимися неоновыми нитями, которые напоминают кровеносную систему. Спенс начинает говорить о красоте абстракций с легким замешательством, но Эшер перебивает его словами о том, что он наконец увидел нервную систему земли, связывающую всех людей. Зрители взбудоражены и аплодируют.

В это время официанты приносят стейки под металлическими крышками, а у входа из кухни за ними следит хмурый шеф-повар Пьер Дюпон, на чьём кителе вышита неправильная пятиконечная звезда, напоминающая знак Старших Богов.

Когда крышки поднимают, зал вместо мяса наполняется тяжёлым духом сырой чащи и мха. Профессор Блэквуд обнаруживает под своей тарелкой открытку с надписью «Око, которое смотрит в Бездну — не моргает», присланную Дюпоном. Чтобы заручиться поддержкой повара, Блэквуд должен встретиться с ним взглядом, не моргая, или назвать лозунг Братства «Кто смотрит — тот видит». Пьер пообещает продолжить разговор ночью в своей комнате в доме персонала. После подачи блюд зал покидают Эшер, Дюпон, Маркус, Спенс и Амелия.

В девять часов вечера саксофонист перестает играть и смотрит в окно. На отель обрушивается ливень такой силы, что потоки воды на глазах размывают склон, превращая единственную дорогу в ревущий водопад и полностью отрезая отель от цивилизации. Небо озаряется ослепительной фиолетовой вспышкой. Молния попадает в трансформатор, колонки выдают резкий электрический треск, лопаются предохранители, и «Грин-Хейвен» погружается в абсолютную темноту. Через пятнадцать секунд в цоколе с воем запускается старый запасной дизельный генератор. Коридоры и зал заливают слабый зеленоватый свет нескольких латунных бра и тусклой таблички EXIT. В зале начинается паника и столпотворение.

Тяжёлая дверь позади барной стойки приоткрывается, и в зал заходит мокрый старик Сайлас с керосиновой лампой. Он машет кому-то рукой в толпе, пугая постояльцев своим видом. Анна Берклин жестом приглашает игроков последовать за ними. Если игроки идут за Анной, она попадают в технический коридор первого этажа к лестнице, ведущей на верхние этажи и вниз, на цокольный этаж. Сайлас

закрывает дверь в бальный зал на ключ, отдает Анне лампу и хрипит напутствие. Анна начинает спускаться, но в последний момент обращается к игрокам со словами «Если среди вас есть настоящий мужчина... Вы защитите нас», давая Кену понять, кто его информатор.

Анна уходит в секретную лабораторию. Игроки не могут последовать за ней, потому что дорогу им физически преграждает старик Сайлас. Он настаивает на том, чтобы гости не спускались вниз, пугая их кромешной тьмой и опасной зоной. Он отправляет гостей через вестибюль наверх, уверяя, что электричество не включится до завтра.

Акт 3: Крик в темноте

В вестибюле побледневший Юджин яростно дергает рычаг мёртвого телефонного коммутатора и пытается успокоить требующую ключи от машин толпу, сообщая, что серпантин размыло. Панику прерывает директор Теодор Спенс. С улыбкой он спускается по дубовой лестнице и объявляет бурю капризом природы, превратившим отель в закрытый клуб. Он приглашает всех в ресторан в правом крыле, обещая свечи и бесплатное коллекционное вино. Как только гости уходят, Спенс яростно шепчет Юджину запереть гараж, чтобы кто-нибудь из идиотов не попал в аварию. Юджин уходит, а Спенс отправляется через террасу в ураган, чтобы проверить домик персонала.

Со второго этажа из кабинета Анны доносится странный грохот. Внутри пахнет аромамаслами и сырой землёй. На столе горит свеча, у стен – шкафы с баночками крема, массажный стол и глубокая ванна для обертываний. Среди косметики была спрятана украденная Анной ампула сыворотки. Вспышка молнии освещает силуэт неестественно выгнувшейся на полу женщины с пустым шприцем в руке. Это Амелия Гранже, которая тайно вколола себе сыворотку. Заметив игроков, она с запредельной агрессией бросается на них, шипит и кусается.

При выходе из кабинета игроки сталкиваются с окровавленной Лолой Лейн, которая шепчет: «Он просто убил их», и теряет сознание. Кровавый след ведёт в люкс Эшера, где лежат обезображенные трупы двух музыкантов, пытавшихся защитить Лолу. Весь номер завален жуткими гипнотическими картинками с узорами нитей, тянущихся под землю. В этот момент из ресторана на первом этаже доносятся женские крики, грохот и звуки выстрелов. Эшер, получивший от Маркуса финальную супердозу, полностью потерял рассудок из-за многократного усиления ментального гула в грозу. Он спустился по технической лестнице и начал бойню. Одиночные пули его не берут, лишь слегка замедляя. Он начинает охоту за игроками, вынуждая их действовать предельно скрытно.

Далее игроки могут действовать, как им вздумается. Скорее всего, они захотят посетить следующие места:

Ресепшн – под аварийной лампой висят запасные ключи от всех номеров отеля, а в каптёрке Юджина лежит аптечка.

Гараж и Двор – в гараже стоят машины гостей и канистры с горючим. На самом дворе посреди урагана припаркован пикап Сайласа.

Кухня и Кладовая – на кухне есть ножи. На холодильнике висит гневная записка Пьера: «Лесные грибы держать строго в холоде, в жару они мгновенно портятся!». Кладовая забита припасами и имеет выход во двор. Из неё можно попасть в комнату отдыха персонала, где лежит Сайлас с легким сотрясением мозга после стычки с Эшером. Старик безумно боится за Анну, не знает, как открыть подвал, и отдаёт игрокам ключ от кабинета доктора Маркуса.

Бальный зал – здесь баррикадируются испуганные выжившие гости, сбежавшие из ресторана.

Гидротерапевтическое отделение – среди строительного мусора есть ведра из под шпатлевки, а в ржавой строительной тачке лежит забытая кувалда.

Улица и Тропа – снаружи бушует смертоносный ураган. На размытой тропе к домику прислуги лежит без сознания директор Теодор Спенс, которого оглушило упавшей веткой.

Домик прислуги – здесь от грозы прячется перепуганный повар Пьер Дюпон. Пьер расскажет, что на цокольном этаже есть скрытый проход в старый подвал. Он подозревает, что под отелем есть что-то живое и очень опасное.

Кабинет доктора Маркуса – заперт. Внутри лежат шприцы, ампулы снотворного, успокоительные и медицинские журналы с записями о росте температуры, пульса и дикой жажде Эшера. На стене висит постер с тремя треугольниками, подписанными Nativitas, Mors, Renativitas и цитатой: «За рождением — смерть. Но за смертью — рождение заново» (Пароль к кодовому замку лаборатории).

Цокольный этаж – Мрачный неосвещенный лабиринт из бетонных стен, кирпичных арок и старых труб. Здесь ревет дизельный генератор, находится щитовая и каморка Сайласа с мощным фонарем. В старой

прачечной на стене висит массивная бронзовая плита с объёмным символом трёх переплетённых треугольников. Правильный порядок нажатия для открытия герметичной двери в секретную лабораторию: левый, правый, верхний.

Финал:

За герметичной дверью лаборатории, где горит свет от отдельного генератора, игроков встречает буйно разросшийся под лампами мицелий и мощный ментальный гул.

В углу у выломанной решётки в крови лежит смертельно раненый Маркус, а рядом Анна, которая пытается оказать ему помощь. Из огромной, тёмной камеры Ричарда, напавшего на доктора, доносится жуткий грохот камней.

Если войти внутрь и посветить, можно обнаружить глубокий туннель, прорытый Ричардом к сердцу мицелия.

У игроков есть выбор: пройти по тоннелю, вколоть Маркусу сыворотку ради его спасения, сжечь грибницу, дожидаться улучшения погоды для побега на пикапе или вернуться наверх, чтобы убить Эшера и спасти выживших постояльцев. Время на исходе и, возможно, спасти всех не получится.



Глава четвертая. Правила и как работает «Кадат»

Далее приводятся сокращенные правила «Кадат. Отражения», которых хватит для успешного проведения игры.

Прохождение испытаний:

В системе «Кадат» персонажи обладают Талантами, у каждого из которых есть ступень (от 1 до 3). Когда персонаж совершает действие, игрок описывает его и выбирает подходящие Таланты.

Каждая ступень уместного Таланта добавляет в набор 1 обычный кубик d6.

Игрок бросает весь собранный набор кубиков, количество кубов – это его Шанс на успех. Кубики, на которых выпало 5 или 6, считаются Успехами.

Чтобы действие удалось, обычно нужен хотя бы один Успех. Больше Успехов – более впечатляющий результат или Выигрыш. Если Успехов нет – действие провалено, это Фиаско, провоцирует стресс.

Не каждое действие требует броска кубов, только действие, результат которого нельзя гарантировать.

Выигрыш:

Каждый дополнительный Успех больше одного может принести пользу, например, дать дополнительные сведения, обеспечить кому-то другому Помощь или создать Помеху.

Замысел:

Некоторые задачи могут быть продолжительными и требовать времени, они называются Замыслы. Для них Сценарист определяет Размах замысла (от 3 до 12), то есть количество Успехов, которые нужны для его удачного завершения. Таким образом персонаж проходит несколько испытаний и может завершить Замысел.

Противостояние:

Если действию персонажа кто-то противостоит, оба персонажа проходят испытание и сравнивают количество Успехов. Выигрывает тот, у кого больше успехов. Проигрыш провоцирует Стресс.

Трудности и подспорья, помощь и помеха:

Когда игрок проходит испытание, обстоятельства и предметы могут увеличивать и уменьшать Шанс его успеха, если это уместно. Другие персонажи также могут влиять на Шанс успеха игрока, помогать или мешать, совершая подходящее действие. Если это действие успешно, каждая 5 или 6 будет влиять на шанс успеха игрока, увеличивая или уменьшая его в зависимости от цели персонажа.

Второй шанс:

Если игрока не устраивает результат броска, то испытав дополнительный Стресс, он может перебросить все кубы, на которых не выпала 5 или 6 (кроме кубов стресса).

Стресс:

Столкновение с пугающими вещами, Ранения или Фиаско накапливают Стресс. Испытав стресс, нужно отметить его галочкой на специальной шкале. За каждую отметку Стресса игрок обязан взять дополнительный кубик d6 другого цвета и бросать его вместе со своим основным набором при любой проверке. Шестерки на кубах стресса “отменяют” успехи на основных кубах.

Безумие:

Как только шкала Стресса полностью заполняется (персонаж получает очередной балл Стресса, который уже некуда записать), происходит нервный срыв. Все текущие отметки Стресса полностью стираются, но взамен игрок отмечает один балл на шкале Безумия. При переходе на новый уровень Безумия персонаж на короткое время теряет контроль над собой, не может действовать и оказывается Сломлен. Другой персонаж может помочь снять это состояние, совершив подходящее действие. Состояние Сломлен проходит само, когда текущая сцена заканчивается. Если шкала Безумия заполняется до конца, разум

персонажа полностью выгорает, он сходит с ума, его дальнейшая судьба в руках Сценариста.

Ранения:

Получая физическое ранение игрок должен решить, как оно скажется на его персонаже и понизить соответствующий Талант на одну ступень. Если ступень какого-то таланта упадет до 0, персонаж окажется Сломлен и не сможет действовать до конца сцены.

Глава пятая. Персонажи игроков

Судьбы персонажей игроков плотно связаны с событиями, происходящими в «Грин-Хейвен». Их интересы пересекаются, но не полностью совпадают. Помните, этот сценарий предполагает кооперативное прохождение, обсудите этот момент с игроками заранее.

Игроки могут рассказывать всю информацию, которая им известна другим игрокам, но рекомендуется держать информацию, обозначенную как **Тайна** в секрете до определенного момента, который определяет сам игрок.

Некоторые персонажи игроков знакомы, о чем есть информация в их листах.

Кен Лоуренс, 26 лет

Молодой, но перспективный детектив на службе в полиции штата Род-Айленд. Полиция штата занималась делом о пропаже паркового рейнджера Ричарда Пайнса, пропавшего в октябре прошлого года, но зашла в тупик. Две недели назад в полицию поступило анонимное письмо: «Ричард Пайнс жив. Если вы настоящие мужчины, вы восстановите справедливость. Грин-Хейвен, вас не должны узнать». Полиция приняла решение отправить Кена под прикрытием репортера из журнала *Travel & Leisure*, который приехал написать хвалебную статью об успехах владельца отеля Теодора Спенса. Банкет в честь годовщины открытия отеля оказался идеальным моментом для того, чтобы слиться с толпой.

Кен любит докапываться до истины, но им движет желание восстановить справедливость. Он не привык к роскоши, любит водить машину и простую, вкусную еду. Обладает привлекательной внешностью и цепким взглядом, был бы весьма популярен у женщин, если бы не проводил на работе все свое время. Иногда он говорит сам с собой вслух. Для убедительности прочел все выпуски *Travel & Leisure* за последние полгода.

Кен одет в блейзер темно-синего цвета, серые брюки и аккуратные кожаные туфли-лоферы.

Знакомства: знаком с частным детективом Джеком Мерфи. Джек несколько раз появляться в их полицейском участке для обмена информацией. Как-то раз в ходе расследования Кен обнаружил Мерфи на месте преступления. Джек попросил сделать вид, что его тут не было. Кен рассказал про это только начальнику и дело замяли. После Мерфи заходил в участок, подмигнул Кену и сказал, что за ним должок. С тех пор прошло пару лет.

Тайна: Вы – полицейский под прикрытием. Ваша настоящая цель – найти автора анонимного письма и рейнджера Ричарда Пайнса. Вы знаете, что Пайнс пропал во время патрулирования леса у холма «Голова Ворона». Поисковики нашли только его шляпу «Smokey Bear» с пятном крови. Перед самым исчезновением Ричард был в хорошем настроении: обычно угрюмый Ричард загадочно улыбался в бороду, словно у него случилось что-то хорошее.

Таланты:

Выносливость ищейки 3
Меткий стрелок из револьвера 2
Читатель Travel & Leisure 1
Протокольное мышление 1
Профайлинг 2
Хороший вкус 1
Цепкий взгляд 2
Любовь к скорости 1
Одержимый справедливостью 1
Разговор с самим собой 1
Фотограф-самоучка 1
Коммуникабельность 2

Предметы с собой:

кожаное портмоне с золотой пятиконечной звездой
экземпляр журнала Travel & Leisure
анонимное письмо
наплечная кобура скрытая под блейзером
компактный револьвер Smith & Wesson Model 19
патроны
тяжелый металлический фотоаппарат Canon AE-1 Program в черном
кожаном чехле, висящий на ремне через плечо.

Стресс:

[][]

Безумие::

[][]

Джек Мёрфи, 40 лет

Известный частный детектив, автор популярной книги о методах дедукции, умелый шахматист и невыносимый проныра (по мнению некоторых). Высокий, весьма харизматичный мужчина средних лет с аккуратными усами. Уверен в себе, иногда даже слишком, бывает черезчур циничным, много улыбается, в том числе без видимой причины и любит игру слов. Ценит хороший табак и точные, дорогие часы. На досуге решает sudoku. Относится к искусству с изрядным скепсисом.

Джек одет элегантно, но с долей бунтарства: в дорогой твидовый пиджак с кожаными заплатками на локтях, кремовую рубашку и классические брюки. Из кармана пиджака выглядывает шелковый платок.

Знакомства: если о человеке писали статью или ходят слухи – Джек Мерфи тоже что-то о нем знает. Он лично встречал Теда Спенса на званном ужине в Бостоне. Он знает Кена Лоуренса, поскольку часто заходил на его участок поболтать с начальником. Пару лет назад в ходе расследования Мерфи оказался на месте преступления, где его обнаружил Кен. Дело замяли, но когда Мерфи опять зашел на участок, он поблагодарил Кена и сказал, что за ним должок.

Тайна: Вы – знаменитый детектив, но приехали сюда ради банального дела: сталелитейный магнат нанял вас следить за его взбалмошной женой, Амелией Гранже. Она уже месяц не возвращается из Грин-Хейвен, посылая ему лишь немногословные, но восторженные открытки об “омоложении” и новом курсе лечения. Муж подозревает измену, но вас что-то насторожило. Наводя справки, вы раскопали, что в 1973 году спа-отель экстренно закрыли из-за затопления, но по слухам здесь случилось массовое помешательство постояльцев, принимавших ванны. Вы хотите лично увидеть Амелию и убедиться, что она находится здесь по своей воле и в здравом рассудке.

Таланты:

Известный частный детектив 3
Скептик 1
Мастер дедукции 1
Невыносимый проныра 2
Шахматный стратег 1
Острый на язык 2
Стрелок-любитель 2
Любитель головоломок 1
Бостонские знакомства 1
Неуловимый 2
Писательский дар 1
Тонкий слух 1

Предметы с собой:

визитные карточки «Джек Мёрфи. Конфиденциальные расследования»
экземпляр его собственной книги «Анатомия лжи»
серебряный портсигар с дорогими сигаретами
бензиновая зажигалка Zippo
блокнот в кожаном переплете
перьевая ручка Parker
качественный карманный нож-мультитул
небольшой пистолет Beretta 3032 Томса мм во внутреннем кармане
пиджака

Стресс:

[][]

Безумие::

[][]

Элеонора Рид, 19 лет

Богатая наследница старинного рода Рид, младшая дочь в семье, недавно потерявшая отца. Романтичная, добрая девушка, которая печет для семьи ягодные пироги, засушивает цветы между страницами книг по искусству. Мечтательная и вежливая. Она всегда пытается найти прекрасное и светлое даже в самых печальных ситуациях и потерянных людях. Любит приключенческие романы. Элеонора учится в Мискатоникском университете, по направлению «История искусств и винтажная иллюстрация». Сейчас она на втором курсе, учится рисовать акварелью и реставрировать старые полотна. Но за этой воздушностью Элеоноры скрывается несокрушимая, чистая преданность семье – ради неё она готова спуститься в любой ад.

Одета в винтажное платье нежно-голубого оттенка, поверх которого накинут мягкий кашемировый кардиган. Волосы убраны лентой, на длинном ремешке носит небольшую дорогую сумочку. Парфюм Элеоноры пахнет лавандой.

Знакомства: Элеонора приехала в Грин-Хейвен с Генри Блэквудом, старым другом семьи Рид. Считает профессора немного занудным старичком, но и своим другом, всегда приветлива с ним и уважает его доброту к ее матери и семье. Она читала книгу Джека Мерфи «Анатомия Лжи», которая вызвала у нее восторг, и видела картины Эдуарда Эшера, которые не вызвали у нее никаких эмоций. Элеонора знает Александру Вэнс, они познакомились на выставке графики в Бостоне, быстро нашли общий язык и виделись несколько раз.

Тайна: Вы приехали сюда под предлогом «рисовать лесные пейзажи» со старым другом семьи, профессором Блэквудом. Но ваша истинная цель мрачна и отчаянна. Ваша мама угасает от тяжелой болезни. Начитавшись рекламных проспектов Спенса о чудодейственном возвращении молодости в «Грин-Хейвен», вы решили, что здесь можно найти лекарство для вашей мамы. Вы готовы умолять, купить или, может даже, тайно выкрасть формулу, если она существует.

Таланты:

История искусств 1
Искренняя доброта 1
Наследница старинного рода Рид 1
Любовь к природе 1
Внимательность 2
Домашний уют 1
Воздушное изящество 2
Эмпатия 1
Бесстрашная защитница 2
Иллюстрация 1
Светские манеры 2
Читательница приключенческих романов 3

Предметы с собой:

карманный скетчбук с засушенными цветами и набросками пейзажей
медальон с портретом улыбающейся мамы
коробка домашнего печенья
винтажная перьевая ручка
набор графитовых карандашей, кистей и акварели
флакончик чернил
её личная чековая книжка

Стресс:

[][]

Безумие::

[][]

Генри Блэквуд, 50 лет

Профессор, преподаватель древних языков и фольклористики в Мискатоникском университете. Мужчина крепкого телосложения с густой, благородной, рано побелевшей шевелюрой и бородой, из-за чего он может выглядеть старше своих лет. Он спокоен и педантичен, нетороплив и рассудителен. Окружающие считают его безобидным, немного занудным архивным червем, но за стеклами его очков скрывается мрачный взгляд человека, заглянувшего за занавес реальности. Любит искусство, при этом полагает, что оно может отражать самые темные уголки человеческой души. В Грин-Хейвен он приехал, чтобы сопровождать Элеонору на этюды и поправить здоровье длительными прогулками.

Одет в темно-коричневый шерстяной костюм-тройку, классическую белую рубашку, строгий галстук, теплое демисезонное пальто и практичные оксфорды.

Знакомства: Старый друг семьи Рид. Он много лет безответно и преданно влюблён в мать Элеоноры. После смерти главы семейства взял на себя роль негласного опекуна девушки. Любит Элеонору, хоть и считает ее чересчур мечтательной.

Тайна: Вы много лет состоите в Назарейском Братстве Ока – теневом обществе, маскирующемся под унылый исторический клуб. Лозунг Братства: “тот, кто смотрит – тот видит”. Братство много лет исследует и, по возможности, нейтрализует аномалии, связанные с активностью сил, необъяснимых точными науками, древних и пугающих. Братство зафиксировало уже второй за 10 лет всплеск сейсмической активности в районе Головы Ворона. Ваша задача – установить природу источника и, если это возможно, изолировать его. Вы согласились поехать с Элеонорой, чтобы защитить её от опасностей. Вы знаете, что в Грин-Хейвен еще до закрытия были случаи помешательства постояльцев, а также то, что в отеле уже есть один из членов Братства, которого сюда прислали несколько месяцев назад. Вы не знаете, кто это.

Таланты:

Профессор фольклористики 2
Интересный собеседник 1
Знание древних языков 1
Архивный червь 1
Трезвый разум 3
Оккультные знания 1
Опытный походник 2
Любитель винтажа 1
Крепкое телосложение 2
Академическая педантичность 1
Армейская подготовка 2
Уверенный голос лектора 1

Предметы с собой:

серебряные карманные часы на цепочке (подарок матери Элеоноры)
старый кожаный портфель
блокнот для записей
перьевая ручка
увеличительное стекло
карманный фонарик
латунная фляжка с крепким бренди
старинный Назарейский амулет в виде ока на шелковом шнурке
винтажный револьвер Webley, спрятанный в глубине портфеля среди бумаг
бинты и обезболивающее

Стресс:

[][]

Безумие::

[][]

Александра Вэнс, 33 года

Специальный представитель швейцарского инвестиционного фонда. Умная, роковая и невероятно очаровательная женщина. Она носит дорогую одежду, идеально подчеркивающую фигуру, обладает кошачьей грацией и загадочной полуулыбкой. В Грин-Хейвен Александра прибыла в одиночестве, её муж, влиятельный швейцарский инвестор, задержался в Бостоне из-за срочных дел. Её официальная задача – провести аудит спа-отеля для крупного финансового вложения. Любит все необычное и экзотическое, от современного искусства до диких животных или фольклора. Хорошо разбирается в косметике и парфюмерии.

Одета в роскошное шёлковое вечернее платье тёмно-бордового цвета с открытыми плечами и высоким разрезом, поверх которого накинуто дорогое манто. На ногах – туфли на шпильке.

Знакомства: В отеле никто не знает Александру, кроме Элеоноры Рид, с которой они случайно познакомились полгода назад на закрытой выставке винтажной графики в Бостоне. Девушки легко нашли общий язык и встречались ещё несколько раз.

Тайна: Вы – законспирированный агент теневой фармацевтической корпорации «Вальгалла», которая спонсирует исследования доктора Маркуса. Доктор разрабатывает ряд косметических омолаживающих продуктов, но вас интересует сыворотка регенерации, по разработке которой Маркус до сих пор не предоставил отчет и не показал конкретные результаты. Корпорация категорически запретила вам допускать утечку информации или массовые жертвы, чтобы не испортить репутацию своего бренда, который только готовится выйти из тени. Символ «Вальгаллы» – валькнут. Ваш «муж» тоже прикрытие, вы оба просто агенты. Вам поручили выяснить, что происходит с проектом доктора Маркуса.

Таланты:

Хладнокровие 3
Аудитор 2
Роковая женщина 1
Жена швейцарского инвестора 1
Акробатическая грация 2
Любительница экзотики 2
Кошачий слух 1
Обаяние 1
Кризис-менеджмент 2
Парфюмер-любитель 1
Самооборона 1
Радар на ложь 1

Предметы с собой:

элегантная вечерняя сумочка-клатч
портативный диктофон Olympus
помада
золотая зажигалка
тонкие сигареты
компактный пистолет Browning BDA 380, закрепленный в скрытой
кобуре на бедре под платьем
маленький металлический кейс с экспресс тестами для химического
анализа

Стресс:

[][]

Безумие::

[][]