



ЗАВЕТНАЯ НОЧЬ

Новогоднее приключение для «Собратьев»

Вводная: сегодня Заветная ночь – древний праздник, который смертные связывают со сменой времён года или событиями своей религии, ничего не зная о его истинной природе. Именно в эту долгую и холодную ночь тёмное божество внимает просьбам слепого теловетства и руки свои верных слуг посылает достойным детям нежданную помощь и удивительные дары.

Вы – именно такие верные слуги; пока ваши собратья готовят всё для последнего торжества этого года, вы собираетесь в путь через пространство и время, чтобы добраться до каждого указанного божеством дитя, спасти его из бед и вручить чудесный дар.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- ♦ Объясни, что это праздничное приключение, написанное специально для игр в преддверие Нового года; оно сохраняет серьёзную форму при празднично-милом содержании. Внутри сюжета вы всё ещё остаётесь зловещими культистами, что несут дары своего божества; «поверх стола» вы можете играть трогательные новогодние истории.
- ♦ Когда все создадут персонажей и выберут бога, вместе придумайте ваше убежище. Опишите, как культ готовится провести Заветную ночь (ищет жертв, расписывает стены убежища ритуальными знаками, читает священные тексты, готовит пир и т. д.).
- ♦ Укажи игрокам на ходы **Глашатай**, **Проводник** и **Дароносец**. Уточни, что видение будет дано каждому – вопрос только в порядке, в котором собратья будут их переживать.
- ♦ Задай начальную **секретность** (неплохой вариант – X баллов, где X равен количеству игроков) и объяви, что будет, если **секретность** упадёт до нуля (божество будет недовольно методами своих слуг и по окончании Ночи накажет их – превратит в тени, лишит голоса, обратит в мелких уродливых тварей, создающих новые дары и артефакты).
- ♦ Попроси одного собрата отыграть ход **Глашатай**. После этого героям предстоит добыть нужный дар, доставить его достойному дитя и **помочь ему**. Не трать на получение дара больше одной сцены или даже хода – он может найтись в запасах культа, быть куплен, выменян, наколован и т. д. Пользуйся ходом **Проводник**, чтобы поставить сцену появления культистов в нужном месте. Отыграй вручение дара с помощью хода **Дароносец**.
- ♦ Повторяй вышестоящий пункт до тех пор, пока каждый собрат не получит одно видение и не вручит один дар. В промежутках между вылазками, ставь короткие сцены в убежище и проси игроков описать, как продвигается подготовка к празднеству.
- ♦ Когда собратья вернутся с последней вылазки, отыграй ход **Праздничный колокол**. На этом приключение завершается.

УБЕЖИЩЕ КУЛЬТА

Это логово культа, а в рамках этого приключения – то место, откуда герои отправляются на вылазки, чтобы доставить дары достойным детям. Это должно быть **уютное и безопасное место**, которое ваши культисты **воспринимают как дом**. Предполагается, что в убежище обитают и другие культисты, которые будут готовить его к Заветной ночи.

ДОСТОЙНЫЕ ДЕТИ

Кларк Олдгейт, маленький наследник (видение «Вечная классика»): серьёзное лицо, толстые очки, чистый костюмчик. Кларк происходит из богатого и старого семейства Новой Англии, пользующегося дурной славой. Совсем недавно его родители сошли с ума и попали в сумасшедший дом. Это Рождество ему придётся провести в большом, старом и пустом доме, где кроме него есть только пара приходящих днём слуг. Выплакав горе, Кларк попытался отвлечься и принялся читать удивительные книги из семейной библиотеки, пока не добрался до той, где упоминалось имя далёкого божества, которое всегда отзывается, но никогда не предскажешь, как.

♦ **Где находится:** особняк в колониальном стиле на окраине города, гулкие пустые комнаты, остроконечная крыша, украшения, которые выглядят неуместными в таком мрачном месте. В углах пыль и паутина. Часть комнат заперта уже несколько поколений.

♦ **Что делает:** исследует дом, читает в библиотеке, украшает ёлку, пишет открытки, которые некому отправить.

♦ **В чём нуждается:** в семье, обществе, наставлении в жизни, защите от грабителей.

♦ **Опасность:** шайка грабителей вздумала обнести богатый и оставшийся почти пустым дом. Кларк видел их на улице и опасается, что они могут прийти. Вот пара имён: **Сид** (глава шайки, долговязый, с нервным тиком на лице, мастер взламывать замки, знает цену редким вещам и документам), **Рэнди** (мускулистый и плотный здоровяк в приличном пальто и шляпе-котелке, силен и отважен, но суеверен), **мисс Чейз** (раньше была служанкой в доме Олдгейтов, знает все ходы и ценности, франтовато одетая, курит сигареты одну за другой).

Версия: 1.09 Автор: Сергей Широхов

Редактура: Константин Глушенко, Екатерина Антонова