

Золото и Прах: Восхождение к избавлению

[РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ]

Войдите в башню древнего колдуна из Вневременья в поисках аномальных артефактов и следов одной из древнейших цивилизаций всего света, совершите восхождение к самому верху, если осмелитесь.

Приключение для игры Золото и Прах

Номинация #3: Сценарий

Для конкурса “RPG-Кашевар Зима 2024. Жребий брошен”

Тема: “Восхождение”

Ключевые слова: Башня, Ступени, Сплав.

Система: Золото и Прах, основная книга правил

Любые изменения правил будут сразу же объяснены

Авторы: Николай Колесников и Ярослав Жоган

Референсы и источники вдохновения:

GZA - 4th Chamber (feat. RZA, Ghostface Killah, Killah Priest)

Wu-Tang Clan - Bring Da Ruckus (feat. RZA, Ghostface Killah, Raekwon, Inspectah Deck)

История и борьба Тайваня

Что здесь произошло?

Когда-то очень давно, ещё до колониального периода, в Тайване упал сверкающий метеорит. Он приземлился в горном регионе центральной части острова, среди скал, вдали от цивилизации. Пришедшие с гор на востоке аборигены из племени *бунун* (одно из племён *гаошань*) обнаружили место падения небесного тела – кратер, превративший горную расщелину в сияющий всеми цветами небольшой каньон в форме получаши. Ручьи здесь бежали в обратную сторону, капли дождя падали вверх, скалы дрожали и пели, а само время искажалось. Народ бунун почитали это место проявлением небесных сил Луны, её дар людям, хоть они до конца и не понимали его смысл. Многие мудрые члены племени уходили в то место, которое они прозвали «*Йе гуаньши*», «Небесный камень», с целью постичь замысел Луны, но никто из них никогда не возвращался назад. Со временем народ бунун расселился по горам вокруг и они поклялись хранить это место в тайне.

Гаошань – так в Китае называли племена аборигенов восточного Тайваня.

Бунун – народность тайваньских аборигенов, большое значение в религии которых имеют небесные явления и луна, основа их мифологии.

Когда-то очень давно, ещё в доисторический период, когда континент Лемурия возвышался над индийским океаном, а Внутренняя Империя процветала, там жил один мудрец, колдун и чернокнижник по имени *Азаг Кул*. При помощи мистических сил, ритуалов и знаний древних лемурийцев он смог достичь небывалого могущества. Он искал способ вечной жизни для своего народа и построил *Башню небесных часов* – астрономическое сооружение для синхронизации с небесными телами.

Один из экспериментов прошёл неудачно, и возникшая аномалия поглотила колдуна и троих его учеников, перенеся их в далёкое будущее, в XIV век. Азаг и ученики слышали зов из *вневременья* и последовали за ним. Это долгое путешествие привело их на Тайвань. Там они и обнаружили место падения аномального метеорита.

Когда-то очень давно, в Интербеллум, в руки немецкого учёного по имени *Фридрих фон Заксен* попали древние сокровища и артефакты из неизвестного сплава, обладающего невероятными свойствами. Теперь учёный собирает экспедицию в Тайвань, откуда и прибыли эти загадочные предметы, с целью выяснить природу этого металла. Он набирает команду самых отважных и умелых искателей приключений, готовых отправиться в неизведанный и опасный горный регион.

Слухи и Зацепки (d10)

1. Посуда, что была куплена у одного торговца из Азии, способна либо невероятно долго хранить любые продукты от порчи, либо наоборот – всё гниёт в ней буквально за считанные мгновения (правда)
2. Один бродячий паломник видел в горах невероятного величия башню-храм, архитектурой совершенно непохожую ни на одну из человеческих цивилизаций (частично правда)
3. Среди равнинного населения ходят слухи о некоем жутком чудовище, которое якобы перевезли с материкового запада. Оно зверски убило множество японских солдат, выходя на охоту по ночам (частично правда)
4. Горные народы современного Тайваня рассказывают легенду о великом лучнике-охотнике, вооружённом стрелами, что всегда находят цель и мгновенно оказываются вновь в руке, словно перед выстрелом (ложь)
5. Японские солдаты верят, что местные горы прокляты и каждый, кто устроит здесь ночлег, непременно умрёт (ложь)
6. Несколько китайских чиновников тайно продают в регион секретное оружие для борьбы с японскими захватчиками (ложь)
7. Когда-то давно колдун-чужеземец обнаружил здесь священный лунный камень и с его помощью обрёл бессмертие (правда)
8. Японский генерал одолел в местных горах ужасное чудовище, от крови которого его клинок наполнился демонической магией (ложь)
9. Ужасные дикие люди-медведи ежэнь из китайской мифологии охраняют эти горы от всех иностранцев (частично правда)
10. На протяжении многих веков этот горный регион славился постоянными аномалиями, слухами о проклятиях и случаях пропажи людей (правда)

Столкновения (d6)

Эти случайные встречи рассчитаны на всю местность **вне** Башни:

1. Чудовище *нянь* вышло на охоту и разорвёт любого на своём пути
2. *Мастер Шаг-на-месте*; он выбрался из *Башни*, чтобы послушать людей, их песни и выпить вина
3. $1d4+2$ *Ежэнь* бродят по ущелью и ловят всех встреченных людей
4. $1d4$ ничего не понимающих солдат *Гоминьдана* практически без оружия и боеприпасов, попавших сюда через временную аномалию
5. $1d6$ военизированных и полных решимости солдат японской армии, попавших сюда через пространственную аномалию
6. Дяосюэгуй проявился рядом и теперь не отстанет от экспедиции так просто

Места

Деревушка Линчжуан

В холмистой местности на входе в каньон расположилась небольшая деревушка народа бунун. Несколько десятков домиков, сараи, да конюшня. Именно сюда вашу экспедицию во главе с учёным фон Заксеном привело долгое расследование происхождения и путь сокровищ из неизвестного сплава.

- ❖ Здесь можно поговорить с местными (поможет знание тайваньских языков австронезийской семьи, либо упрощённый китайский), тогда они расскажут, что в расщелине каньона живёт великий просветлённый, практически даосский святой или бодхисаттва
- ❖ Из религиозных соображений местные откажутся так просто наняться в экспедицию. Некоторые члены общины согласятся, но за **удвоенную** плату [способность Дельца «*вербовщик*» не сможет помочь с местными, переброс *вероломства* игнорируется; все остальные правила работают как обычно]
- ❖ Если экспедиция решит проникнуть внутрь самой *Башни*, то даже нанятые местные откажутся войти внутрь и вернуться **назад в деревню**. С этого момента через 1 час придут 2d4+4 аборигенов с целью остановить исследовательскую группу
- ❖ Проверка РАЗ+общения со сложностью 20 или снова удвоенная плата смогут заставить наёмников-бунун передумать и продолжить исследование.
- ❖ В деревне можно купить еду и найти место на ночлег при условии, если группа ещё не добиралась до Башни

Среди местных коренных тайваньцев также проживают ещё несколько китайцев, бежавших сюда по разным причинам:

- ★ Толстый Минг, торговец, с радостью продаст оружие, патроны, выпивку, купит диковинные вещи и сокровища. Именно он однажды продал украденные у местных безделушки из сплава в китайском посёлке на равнинах
- ★ Лао Фэй, самогонщик, тайно продаёт самогон *ученикам* Азага, знает некоторые тайны. Он помогал Мингу в его авантюре
- ★ 1d6 готовых наняться в экспедицию на обычных условиях людей

Лавка часовщика

Он продаёт и ремонтирует часы. На прилавке перед ним огромное множество различных часовых механизмов из разных стран. Позади мастера на стене висят старинные часы. Они стоят, показывая 3:14.

Ущелье на пути к кратеру

Глубокая расщелина, чьё дно представляет собой ровный полукруглый желоб шириной примерно 4 метра и уходящий прямо *далеко* вперёд. На отвесных бортах ущелья и у подножий повсюду неподвижно висят гигантские многоножки, жуки и

двукрылые насекомые, каждый крупнее лошади. Если приглядеться, то станет понятно, что они все мертвы, многие уже давно. На серо-бурых камнях выделяется яркий реликтовый мох; по всему ущелью летают мириады светлячков, сияющих сапфировым и изумрудным светом.

Обязательно бросьте случайное столкновение, когда экспедиция войдёт в ущелье, затем бросайте каждый ход (весь каньон и вся местность вокруг Башни считаются *руинами*).

Кратер

Впереди виднеется большой кратер диаметром до 100 метров и глубиной до 4 метров; окружающее его ущелье приняло форму получашки; сквозь узкую расщелину сверху солнечный свет падает вертикально в самый центр кратера, где воздвигнута массивная каменная башня о пяти ярусах. Архитектурный стиль не поддаётся определению. Вершина башни представляет собой армиллярную сферу, движущуюся по орбитам вокруг сферического устройства, излучающего яркий необычный свет с ритмичными интервалами в 3 секунды. Сам металл всей конструкции сверкает и словно бы искажает весь свет вокруг себя.

К западу и востоку от башни на небольшом расстоянии расположены открытые одноярусные пагоды. Позади башни виднеется широкая одноэтажная постройка.

Пагода с черепахой

Западная пагода, в центре стоит массивная тяжёлая статуя черепахи из оникса, символ долголетия, подаренный святому из башни местными аборигенами.

Авантюристы могут взаимодействовать со статуей, если предложат ей в качестве жертвоприношения пищу, алкоголь или свои волосы. В этом случае статуя подарит всем дополнительные 2d8 стойкости.

Пагода с колоколом

Восточная пагода, в центре установлен огромный колокол из неизвестного сплава; рядом находится деревянная колотушка. Если ударить в колокол специальной колотушкой, то произойдут случайные сверхъестественные эффекты:

1. Отголоски безвременья – сонм голосов из иных времён звучит вокруг всех, кто рядом с колоколом. Успешная проверка РАЗ позволит авантюристам услышать среди множества голосов подсказку о будущем: при любой последующей проверке чего угодно один раз игрок может взять результат 20. При провале все получают штраф -1 ко всем броскам на 1d12 часов
2. For Whom the Bell Tolls – тот, кто ударил в колокол отныне проклят божеством времени: в следующий раз, как игрок выкинет на d20 4 или 12, его персонажа закинет через пространственно-временную аномалию в d20 век

3. Old times - вы любите своих родителей? Они вас точно да. Родители того, кто ударил в колокол, материализуются рядом, оба в самом расцвете своих лет. Они пришельцы из иного времени или даже параллельной Вселенной
4. Мой настоящий друг - двойник из параллельной вселенной того, кто ударил в колокол появляется рядом, во всём своём снаряжении, но не понимая, что происходит. И он единственный, кто тебя никогда не бросит
5. Все, кто были рядом с колоколом, молодеют на d20 лет - все шрамы и травмы исчезают, весь опыт и знания сохраняются, стойкость восполняется до максимума
6. Все, кто были рядом с колоколом, стареют на d20 лет - все характеристики снижаются на d4 каждая **навсегда**
7. Given up - персонаж, что ударил в колокол, получает d4 уровней со всеми бонусами
8. Time like these - спросите у игрока его самый любимый год, любой: его персонаж отныне навсегда перемещается в этот год, со стартовым капиталом в 3000\$. Пусть он начнёт новую жизнь
9. Happy times - все, кто были рядом с колоколом, получают тактическое преимущество на 13d20 (это не ошибка) часов
10. Good times gone - все персонажи, что находились рядом с колоколом, перемещаются назад во времени, в самое начало приключения; все, кто умер вновь живы, всё снаряжение и инвентарь **не** сохраняются

Если ударить в колокол любым другим предметом, вместо колотушки, то всех *неподалёку* от колокола ударит звуковая волна нарастающей бунтующей какофонии, нанося 1d6 урона.

Пристройка за башней

Широкое одноэтажное здание. Здесь хранятся вещи и сокровища, принесённые народом бунун. В общей сумме здесь различных сокровищ на 2000\$.

Башня

Здесь нет ни окон, ни дверей. На первом ярусе с южной стороны нарисован мелом циферблат и стрелки часов, показывающие время 1:23

Это загадка.

Нужно стереть стрелки и нарисовать (мелом/углём) новые, показывающие время 3:14.

- ❖ Именно это время показывают часы в лавке часовщика
- ❖ Если авантюристы решат, что время на стене что-то означает и специально придут сюда ночью в 1:23, возле башни будет специальная обязательная встреча с монстром нянем.
- ❖ Нянь после смерти укажет правильное время
- ❖ Если прийти к башне днём в 1:23, то ничего не произойдёт.

Когда авантюристы нарисуют правильное время на циферблате, раздастся колокольный звон и в стене проявится настоящая дверь, ведущая внутрь башни. С этого момента начнётся трудное восхождение.

1 этаж башни

Пол выполнен из шахматной плитки: на одних плитах изображена спираль, на остальных – стрелки в разных направлениях.

- ❖ Если наступить на плитку со спиралью, то ничего не произойдёт и это единственный безопасный вариант
- ❖ При наступании на любую плитку со стрелками активируются 10 зеркал, висящих на округлой стене и из каждого вырывается темпоральный луч
- ❖ Персонаж должен пройти проверку ЛОВ+атлетика, иначе попавшие в него лучи мгновенно состарят его на 10 лет
- ❖ Если персонаж держит в руках зеркало, то он просто может отразить лучи обратно, разбив одно из зеркал
- ❖ Когда все зеркала будут разбиты, ловушка деактивируется
- ❖ Все зеркала оправлены в бронзу (75\$)

В центре комнаты стоит сундук, внутри которого лежат три нефритовых статуэтки (150\$ каждая). Сундук окружён плитками со стрелками.

В северной части комнаты винтовая лестница ведущая наверх.

2 этаж башни

Роскошно и богато обставленная комната.

В центре, в дорогом кожаном кресле, сидит мальчик, на вид 10–12 лет. Одет в роскошную шёлковую хоньфу и шапочку. Это Мастер Шаг-назад. Он предложит авантюристам развернуться и покинуть башню. Если авантюристы откажут, то мастер с удовольствием вступит с ними в бой.

В столе хранится дневник мастера, описывающий все события, произошедшие с Азагом и его учениками.

По всей комнате есть множество ценных предметов и произведений искусства, общей стоимостью в 1500\$.

В западной части комнаты винтовая лестница ведущая наверх.

3 этаж башни

Практически пустая комната без убранства; в северной части постелен фuton с покрывалом, рядом стоит ухоженный бонсай. Повсюду разбросаны бутылки из под вина.

В самом центре на простеньком старом коврике сидит Мастер Шаг-на-месте. Он одет в поношенную бедную одежду

- ❖ Экспедиция может расспросить его о многом, мастер с радостью расскажет всё, что знает
- ❖ С ним можно сыграть в любую игру: он **очень** хорош в маджонге, го и шахматах, но плох в картах
- ❖ С ним можно выпить хороший алкоголь (вино, сакэ, бурбон, водка), в этом случае каждый член экспедиции получит 3 пункта опыта
- ❖ Он ни за что не пропустит группу дальше наверх. Он довольно флегматично скажет, что *выше* никому делать нечего и лучше просто уйти
- ❖ Если группа не послушается, то мастер очень нехотя будет вынужден вступить с ними в бой

Здесь нет совершенно ничего напоминающего сокровища.

В южной части комнаты винтовая лестница ведущая наверх.

4 этаж башни

Вдоль стен стоят статуи из необычного сплава (6 штук). Множество растений в крупных глиняных горшках. В центре выставлены красивые декоративные столики (100\$), на одном стоит золотая статуэтка жабы (500\$), на другом серебряная статуэтка слона (200\$). Между столиками лежит дорогой хороший коврик (300\$).

В восточной части комнаты винтовая лестница ведущая наверх.

Если члены экспедиции прикоснутся к любому предмету в комнате или подойдут к лестнице - из воздуха появится Мастер Шаг-Вперёд и сразу же атакует самого ближайшего персонажа.

5 этаж башни

Вся комната буквально завалена множеством книг, написанных на неизвестных языках, вдоль стен стоят стеллажи, столы и пара деревянных лавок.

На столах множество вычислительных приборов, песочных и огневых часов.

В северной части комнаты установлен внушительного размера механизм, сделанный из неизвестного сплава.

Авантюристы должны пройти проверку РАЗ против сложности 30, чтобы понять назначение этого механизма и только после этого проверку РАЗ+знания против сложности 30, чтобы взаимодействовать с ним.

В центре комнаты винтовая лестница ведущая наверх. Оттуда струится жидкий пульсирующий свет, напоминающий умирающую осень ноября.

Когда члены экспедиции войдут внутрь, с лестницы спустится Святой-из-башни, он же Азаг Кул.

- ❖ Он вежливо попросит чужаков убраться из его башни
- ❖ Он одним жестом активирует механизм - бросьте d6 (см таблицу ниже)

- ❖ Если авантюристы убили хотя бы одного из Мастеров на нижних этажах, учеников Азага – он сразу же нападет
- ❖ С ним можно поговорить только при условии, что все Мастера живы
- ❖ Азаг готов поделиться секретом своего сплава с цивилизованными и образованными людьми
- ❖ Азаг готов сотрудничать с выдающимися учёными, если их труды направлены на благо всего мира
- ❖ Он никогда не будет сотрудничать с военными или чиновниками ни под каким предлогом. Он скорее их убьёт.
- ❖ Если кто-нибудь пройдёт проверку РАЗ против сложности 30, то при любом раскладе Азагу будет очень интересно поговорить с этим человеком (но он всё ещё может убить его спутников)

Темпорально-синхронизационный Аппарат Райко (ТСАРь) модель №5

Сложно вычурный механизм, изготовленный из секретного сплава аномального лунного камня. Способен управлять всеми темпоральными аномалиями всей региона, проворачивать и обращать время вспять, вперёд и вокруг своей оси. При синхронизации со сферами небесными при сложном выстроении способен управлять материей пространства-времени.

Эффекты ТСАРя (d6)

1.

Обитатели

Нянь

Крупный монстр, напоминающий одновременно льва и пса, при этом размером с самого крупного быка или даже больше. Имеет пламенно рыжую гриву и огромный рогъ во лбу. Свиреп, жесток и силён.

Уровень: 4

Стойкость: 4d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +4

Дальнобойная атака: +2

Защита: 12

Решимость: 15

Снаряжение: Нет

- ❖ 2 удара когтями 1d4+3 и укус 1d6+3
- ❖ Атака с прыжка +6 к атаке, урон 1d10+6

- ❖ Тьма: призывает жуткую непроницаемую никаким источником тьму радиусом *неподалёку* от цели
- ❖ Всполох: своей песней призывает волшебный текучий огонь, наносящий урон 1d4, всем *рядом*
- ❖ Очень сильно боится красный цвет, впадает в ступор

Мастер Шаг-назад

Выглядит как ребёнок 10–12 лет в роскошной одежде чиновника. Очень злой и жестокий, самый уверенный в себе ученик Азага.

Уровень: 2

Стойкость: 2d8

Компетентность: 1

Рукопашная атака: +2

Дальнобойная атака: +2

Защита: 13

Решимость: 15

Снаряжение: Кулаки 1d4+2

- ❖ При 10 на d20 отбрасывает врагов на d6 ходов в прошлое

Мастер Шаг-на-месте

Самый человечный умение Азага. Любит простое общение с людьми, вино и игры.

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +3

Дальнобойная атака: +2

Защита: 13

Решимость: 20

Снаряжение: Кулаки 1d4+3

- ❖ При 9 на d20 противники входят в стан на d10 раундов

Мастер Шаг-вперёд

Уровень: 4

Стойкость: 4d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +4

Дальнобойная атака: +2

Защита: 13

Решимость: 15

Снаряжение: Кулаки 1d4+4

- ❖ При 4 на d20 закидывает противника в будущее на месяц

Ежэнь

Уровень: 1

Стойкость: 1d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +1

Дальнобойная атака: +2

Защита: 13

Решимость: 12

Снаряжение:



Солдат Гоминьдана и солдаты японской армии

Соответствует характеристикам охранника на стр. 25 книги правил, вооружив его винтовкой с штыком. Также замените показатель вероломства решимостью со значением 10.

Дяосюэгуи

Уровень: 1

Стойкость: 1d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +1

Дальнобойная атака: +2

Защита: 13

Решимость: 12

Снаряжение:

