

Трансмутация

Розебая Кэра о мистическом поиске в мирах гухов.



Са авторством Михавила "Minder" Радоба

Вступление.

День этот, этот, этот день,
Есть королевской Свадьбы день.
Если ты рожденьем и выбором Бога
Приглашен на это празднество,
То возрадуйся!
Тотчас иди на гору,
Где стоят три величественных храма,
И узри там все от начала до конца.
Вначале тщательно проверь себя:
Пусть тот, кто бежит слишком
Мало, остережется.
Или одного гостя не потеряешь эта Свадьба
Кто не хранит бдительность и нечист.

Послание, полученное Христианом Розенкрейцем

Эта ролевая игра повествует о группе алхимиков, странствующих по аллегорическим мирам духов в поисках Философского Камня Истины. Эта игра написана в рамках конкурса РПГ-Кашевар 2009, проводимого Миром Ролевых Игр (forum.rpg-world.ru). Согласно условиям конкурса, эта ролевая игра включает в свою тему три ключевых слова: Алхимия, Странствия и Духи.

Начало пути.

Где-то в пустынном уголке Европы стоит крепость, не тронутая временем и праздным вниманием. Имя этой крепости – Обитель Святого Духа, штаб-квартира ордена Розы и Креста. Каждые десять лет в подвале этого замка проводится великое таинство: послушники Ордена, прошедшие строгую ученую подготовку и уже показавшие себя в странствиях по тварному миру, проходят последнее испытание перед вступлением в Орден на правах уже не послужников а Истинных Братьев, полностью равных с прочими Братями, включая самого Розенкрейца. Для прохождения этого испытания этого испытания, послушники, одетые в одинаковые темные балахоны с надвинутым капюшоном спускаются в подвал Обители, где входит один из Истинных Братьев Ордена дает послушникам вкусить алхимический Эликсир. После вкушения Эликсира послушник молится о благословении пока его тело не начинает превращаться под действием Эликсира из плотного в духовное, и послушник не переносится в первый из миров духов, который он должен пройти в поисках Философского камня.

Алхимик.

Игроки управляют молодыми послушниками, каждый из которых в терминах игры описывается следующими характеристиками:

Таинство Соли - используется при физических конфликтах;

Таинством Серы – используется при ментальных конфликтах;

Таинство Ртути – используется при духовных;

Каждый персонаж начинает игру с 12-ю очками Таинств, распределенных в любом количестве между тремя вышеуказанными.

Так же каждый персонаж начинает игру с 7-ю очками Эликсира.

Система.

Тайны, представляют из себя пул очков, которые можно расходовать на то что бы увеличить результат в конфликте. Каждое израсходованное очко Тайны добавляет +1 к соответствующему Облику. Облик дает фиксированную прибавку своего значения в конфликте, но сумма всех Обликов добавляется к достоинству карты, при проверке на привлечение Демонов.

Передача нарративного контроля в конфликтах разрешается с помощью механики карт Таро. В начале игры каждый персонаж берет в руку 4 карты, а Магистр 2+количество игроков. в конфликте инициатор играет с руки карту масти соответствующей типу конфликта (Кубки - социальный, Мечи - боевой, Пентакли - конфликт логики и Жезлы - конфликт воли), или просто объявляет конфликт. Все участники конфликта так же играют одну карту соответствующего типа. Персонаж достоинство карты*(потраченные очки Тайны+1)+Облик которого максимально получает право на описание разрешения конфликта. Если у персонажа нет карты нужной масти он может или смирится с поражением в конфликте или использовать Эликсир, что бы изменить масть сыгранной карты из своей руки.

Если в процессе игры из колоды достается Старший Аркан, то, если он оказывается у игрока, последний может принять его в качестве Судьбы своего персонажа положив на стол перед собой и взяв еще одну карту из колоды. Если Старший Аркан вытягивается Мастером - последний может применить его к любому из персонажей игроков.

Одни Судьбы могут оказывать постоянный эффект на персонажа (одновременно положительный и отрицательный), другие могут призываться для однократного положительного эффекта, что переворачивает карту. Перевернутую судьбу же может призвать Демон и наложить однократный отрицательный эффект на розенкрейцера.

Старшие Арканы

0 - Шут - Прямой: Предмет, случайно подобранный розенкрейцером будет является реагентом или квинтэссенцией следующего мира. Обратный: розенкрейцер по глупости теряет один из элементов ритуала трансмутации.

1 - Маг - розенкрейцер сам выбирает в какой трансмутирует текущий после ритуала, но все траты Эликсира удваиваются.

2 – Верховная Жрица - +2 к достоинству Жезлов, -2 к достоинству Мечей.

3 – Императрица - +2 к облику Серы.

4 – Император - +2 к Облику Соли.

5 – Иерофант - +2 к Облику Ртути.

6 – Любовники – розенкрейцер выбирает другого розенкрейцера. Таинства, Облики и Судьбы обоих розенкрейцеров теперь суммируются друг с другом и становятся общими, а вот количество Эликсира остается у каждого свое, но тратится одновременно у обоих.

7 – Повозка – За трату 1 Эликсира розенкрейцер может перескочить через один металл в ряду их благородности при Трансмутации.

8 – Сила – Прямая: достоинство карты в конфликте удваивается без траты Таинства. Обратная: достоинство карты в конфликте делится на 2.

9 – Отшельник - +2 к достоинству карты в тех конфликтах, в которых не участвуют другие Розенкрейцеры, -2 к достоинству в тех, где участвуют другие розенкрейцеры.

10 – Колесо Фортуны – розенкрейцер может один раз за прохождение мира сбросить с руки все карты и набрать новую руку.

11 – Справедливость – за 1 Эликсир победитель в конфликте определяется только сравнением Обликов и количеством затраченных очков Таинств, не взирая на вытянутые карты.

12 – Повешенный – розенкрейцер может использовать свои Таинства и свой Эликсир для модификации достоинства карт других розенкрейцеров.

13 – Смерть – розенкрейцер получивший эту Судьбу полностью преобразуется – теряет все свои прочие Судьбы, Облики и Таинства. И наконец после этого игрок может распределить 12-ть очков между Таинствами, так же как и при генерации.

14 – Умеренность – розенкрейцер теряет половину очка Эликсира, когда должен потерять целое, но при

15 – Дьявол – розенкрейцер сталкивается с дополнительным Демоном в каждом мире (в дополнение к тем, которых он привлек своим Обликом), но после каждой победы над Демоном получает 1 очко Эликсира.

16 – Башня – розенкрейцер может трансмутировать любой мир в мир Олова, после победы в конфликте Соли мира, но при поражении мир трансмутирует в

17 – Звезда – Прямая: Проигранный конфликт оборачивается выигранным, Перевернутая: Выигранный конфликт оборачивается поражением.

18 – Луна - +2 к достоинству Мечей, -2 к достоинству Жезлов.

19 – Солнце - +2 к достоинству Кубков, -2 к достоинству Пентаклей.

20 – Суд - +2 к достоинству Пентаклей, -2 к достоинству Кубков.

21 – Мир – Трансмутации всегда продвигают розенкрейцера вперед к более благородным металлам, но демоны всегда засекают розенкрейцера.

Финт.

Демоны - духи, враждебные Странникам, прислужники князя тьмы. После каждой трансмутации на каждого персонажа вытягивается карта и ее достоинство складывается с суммой всех Обликов персонажа. Если сумма больше 14, то в следующем мире этого персонажа будет ждать демон, который будет мешать этому персонажу достичь цели.

Конфликт с Демоном происходит как обычный, но при поражении персонажа, он теряет лежащую на нем Аркану или единицу Эликсира.

Эликсир - алхимический экстракт, позволяющий странникам находится в мире духов. Каждый странник начинает с 7-ю единицами Эликсира. Если странник теряет последнюю каплю эликсира в конфликте в котором не участвовал Демон, он просто возвращается в свое смертное тело, обессиленный и неспособный никогда более выходить в мир духа. Если последняя капля Эликсира персонажа была поглощена Демоном то тело персонажа погибает, а его душа сама становится Демоном и автоматически возвращается в следующем мире, что бы сражаться со своими бывшими товарищами.

Миры - каждый мир это отрезок пути странников. Перемещения из мира в мир производятся с помощью трансмутаций. Для трансмутации необходимо знать метафорический Металл из которого сделан текущий мир, иметь катализатор и реагент, оба находятся в текущем мире (реагент из другого мира не подходит для трансмутации в этом - т.к. хотя может и состоять из той же материи но быть в другой форме. С другой стороны Эликсир может сменить форму реагента, но конечная форма должна быть названа алхимиком и не факт что эта форма будет соответствовать форме мира. Каждый мир, в зависимости от металла из которого сотворен, отражает в себе некоторую тему, которая влияет на его облик и основные вопросы поднимающиеся в конфликтах.

Металлы и темы миров:

Свинец – трона, путь

Железо – война

Медь – социум

Олово – создание, стройка

Серебро – логика

Золото – мораль

Трансмутация: Квинтэссенция мира (Металл Мира) + реагент + катализатор (Соль Мира) = новый мир

Квинтэссенция мира - всегда материальный объект из того же металла из которого создан данный мир связанный как-то с основной темой этого мира (бронзовая монета в мире торговцев например).

Реагент - материальный неметаллический объект, каким бы то ни было ни было способом противопоставляемый теме данного мира или обнажающий его недостатки (хламида нищего в мире торговцев)

Соль Мира - всегда конфликт, обычно включающий в себя разрешение моральной проблемы, обладающей для данного мира первостепенностью (жадности и взаимопомощь в вышеупомянутом мире торговцев) Если конфликт разрешается в пользу более высокой морали розенкрейцеры переносятся в мир металла большей благородности, если в пользу аморальности - то в мир менее благородного металла.

Значение.

Последнем участком пути розенкрейцеров становится один из Миров Золота, содержащий в себе философский камень. Для получения камня розенкрейцерам надо еще раз схватиться с Демонами, после чего персонажи могут еще один, последний раз провести Трансмутацию с Философским Камнем в качестве Реагента и вернуться в материальный мир.