

Возрождение Ирувийской монархии

Этот сценарий основан на расширенном издании игры «Клинки во Тьме» (Blades in the Dark), и происходит в столице Ирувии, У'Дуаша. Однако, при желании, небольшие косметические изменения позволяют провести игру и в Даскволе. Для игры рекомендованы, но не обязательны, ирувийские буклеты:

https://redboxvancouver.files.wordpress.com/2018/02/alt_iruvian_playbooks_20171121.pdf

Иллюстрации: Alison Fennel, Stijn Windig, John Stevenson, авторские

Ирувия на пороге гражданской войны. Три дня назад стражи города, Гуалим, просто... перестали двигаться. После короткого замешательства и отсутствия реакции властей сначала У'Дуаш, а вслед и вся Ирувия погрузились в хаос.

Неожиданный заказчик, один из мелких чиновников городского совета пришёл к вам со странной просьбой. В обмен на баснословную сумму вам нужно найти и вызволить из подземелий Академии Аль-Адиры девочку. Она – наследница давно угасшего рода Ирувийских монархов, и её появление может вывести страну из политического кризиса.

Девочку надо доставить живой, и срочно. В идеале – до рассвета.

Приключение составлено для конкурса RPG-Кашевар 2019.

Тема: Возрождение

Использованные ключевые слова: война, учёный, утро.

Начальная ситуация

У'Дуаша, главный город Ирувии, выстроен вокруг Великого колодца душ У'Ду. Он служит для города как источником света, так и защитой от ужасов внешнего мира. Демоны, призраки, души умерших – все попадают в него и сливаются с бесконечным потоком энергии. С ним же связана и городская стража, Гуалим. Неподкупные и жестокие, они уже давно перестали быть людьми: Великий колодец душ забрал их волю, оставив их совершенными инструментами в руках городского совета.

У'Ду всегда притягивал к себе бесчисленное количество учёных, фанатиков, магов и оккультистов, которые хотели обуздать его энергию, но неизменно проваливались во всех своих прожектах. До недавнего времени.

Группа учёных из Академии Аль-Адиры проводила некоторый эксперимент. По их словам, это бы позволило более эффективно использовать энергию колодца для освещения города, а не просто нагревать несколько стальных пластин до белого каления. Они утверждали, что, если всё удастся, «над Ирувией взойдёт новое Солнце» и что «наконец наступит утро после слишком долгой ночи».

Что ж, что-то у них получилось. Но вместо нового Солнца в У'Дуаше перестала откликаться на любые действия стража. Гуалим просто замерли, будто парализованные. Весь хаос, который случился после, сложно описать. Банды стремительно росли в размерах, передел территории превратился в бесконечную резню, мародёрство стало принципом существования, альянсы создавались и рушились в течение дня...

И тем более странным вам показался визит секретаря Городского совета. Спасти девочку из подземелий Академии? Успеть до утра? Вы уже хотели сказать ему, что он не по адресу, но тут он озвучил сумму. Вы дважды переспросили, чтобы увериться, что не ослышались. Дело принимало интересный оборот.

Информация для ведущего

Игроки берут на себя роль одной из банд У'Дуаша. Для гладкого течения игры я рекомендую использовать банду 1 ранга. Лучше всего себя зарекомендовали Душегубы (Bravos), хотя Тени (Shadows) тоже неплохо подойдут. Почти все конфликты можно разрешить как социальным, так и силовым путём, но хорошо бы иметь хотя бы одного персонажа, способного справляться с духами и мистическими силами.

Для отслеживания времени в этом приключении используется **таймер рассвета**:



Он заполняется автоматически на 1 деление после 1, 2 и 4 этапов. Также его заполнение может спровоцировать излишне медлительная и осторожная тактика игроков или последствия, которые возникают при провалах и частичном успехе игроков. Также можно предложить игрокам заполнить таймер на деление в обмен на дополнительный кубик в рамках **сделки с дьяволом**.

Изначально игроки могут не знать о причинах дисфункции Гуалим, но эту информацию они могут получить из уст учёных и студентов Академии Аль-Адиры, где и располагается камера с девочкой, которую они ищут.

Сама девочка является вампиром: её тело захватил чужеродный дух, вытеснив её собственную душу (больше о вампирах можно найти в книге правил). В данной ситуации — это дух, обитающий в книге. Девочка провела большую часть сознательной жизни в одиночном заключении, и единственными её собеседниками были голоса, которые она слышала из книги. Несмотря на это, она вполне приятная собеседница и не выглядит асоциальной. Дело в том, что книга, которую она читает — это мемуары одного из её предков, правителя Ирувии. И теперь, когда душа девочки смешалась с духом предка, населяющим книгу, она одержима идеей захвата власти. Любой ценой, на любой срок, но она заполучит корону. Даже если корон уже нет.

Для девочки отлично подойдут цитаты из «Государя» и «Искусства войны», хотя подойдут и любые пособия по пропаганде. Главное впечатление, которое девочка должна произвести на игроков — замешательство. Несочетаемость манеры речи, фраз, облика и обстановки должна вызвать опасения и сомнения, стоит ли вообще эту девочку спасать.

И да, не стоит жалеть игроков. В «Клинках» довольно сложно угробить персонажа, особенно за одну сессию, поэтому не стоит жалеть последствий. Если у игроков накопится много стресса перед финальной фазой игры, можно скинуть им 1 или 2 пункта за время небольшой передышки.

К этапам дела прилагается набор возможных декораций для создания атмосферы, набор возможных последствий схватки, а также опциональные бонусы/минусы к эффективности некоторых действий. Использовать на своё усмотрение.

Этапы дела

1. Улицы У'Дуаша



+ эффект: Wreck, Skirmish

- эффект: Finesse, Hunt

При определении расклада, стоит дать игрокам 2 куба, если план не слишком сложен. Дальше, в зависимости от броска:

Провал – игроки натываются на засаду конкурирующей банды того же уровня. Дела идут из рук вон плохо, позиция – **отчаянная**.

Частичный успех –банда влипает в уличную переделку, позиция **рискованная**.

Успех – банда на знакомой территории и видит приближение неприятностей издалека.

Контролируемая позиция, если банда будет избегать конфликта, можно автоматически заполнить 2 деления таймера.

Критический успех позволяет игнорировать это препятствие и получить контролируемую позицию на следующем этапе. Помимо этого, **таймер рассвета** не будет сдвинут вперед после этого этапа.

Декорации: узкие улицы, заваленные ящиками и бочками, обмазанные глиной дома с высокими разноцветными дверями, свисающие провода, минареты, множество флагов с серебряным орлом, символом ирувийских националистов.



2. Академия Аль-Адиры



- + эффект: Attune
- эффект: Command

После того, как игроки попадают в Академию, стоит приоткрыть завесу тайны над причиной внезапного «отключения» стражи. Академия погружена в хаос в связи с тем, что духов и демонов перестало затягивать в Великий колодец душ У'Ду, и здесь они повсюду. Игроки могут попытаться пробиваться с боем, или же попробовать избежать встреч с мстительными призраками. Это отличное место, чтобы использовать одного или двух из друзей или соперников из буклетов игроков. Конечной целью партии является подземелье в дальнем крыле Академии, но игроков может задержать как лабиринт из корпусов, переходов и тупиков, так и некстати подвернувшийся призрак или младший демон.

Стандартная позиция – **рискованная**. Если при раскладе выпал критический успех, позиция будет **контролируемой** из-за вмешательства одного из друзей персонажей игроков: он предложит помощь в навигации по запутанному лабиринту корпусов Академии.

После попадания игроков в подземелье, **таймер рассвета** стоит сдвинуть на 1 или 2 деления, в зависимости от скорости прохождения игроками этапа. Также любые последствия от провалов могут приближать **рассвет**.

Декорации: само здание академии выполнено в европейской традиции, поэтому много кирпича, арочные окна, высокие потолки. Студенты в малиновых мантиях, вспышки ярко-белого света и всполохи заклинаний, ионизированный воздух, светящиеся деревья в маленьких дворах-колодцах, лопнувшие бутылки духов, демоны и суккубы, питающиеся незадачливыми призывателями.



3. Небольшая передышка

После того, как партия попадёт в подземелье, стоит сбросить темп перед финальной схваткой. Это нельзя считать полноценной **передышкой**, но можно попросить игроков рассказать, как их персонажи избавляются от **стресса**, и, если они делятся с группой предвкушением того, как и на что они потратят заработанные деньги, как будут утолять своё **порочное желание** – можно скинуть им 1 или 2 **стресса**. Также если кто-то использовал **броню**, специальную или обычную, можно вновь её активировать.

Декорации: подземелья, плавно переходящие в пещеры, освещённые синеватой люминесцентной плесенью. Изредка попадающиеся газоразрядные и дуговые лампы. Ближе к концу передышки – зарешёченные гроты и камеры. Крупные бледные слепые пауки, крысы. Едва различимый шёпот, доносящийся из-за решёток, запах сырости и плесени.

Вопросы игрокам:

Кто, по-вашему, виноват в случившемся?

Что, по-вашему, произошло с Гуалим?

Поддерживаете ли вы сепаратистов?

Что вы будете делать с деньгами в эти нестабильные времена?

Почему демоны и духи не исчезают после призыва, как обычно?



4. Камера девочки

Мрачная, тёмная пещера, единственным источником света в которой служит светящаяся плесень. Ржавая стальная решётка перекрывает единственный вход, за исключением маленького окошка на самом потолке, в десятке метров от пола. При тщательном осмотре можно заметить обглоданные скелеты крыс и пустые консервные банки. В центре импровизированной камеры сидит молодая девушка лет шестнадцати и молча читает книгу. Её можно было бы назвать красивой, если бы не жуткий шрам на левой половине лица. Она будет вежливо разговаривать с группой, но избегать визуального контакта с любыми персонажами-мужчинами. Изначально девушка представится как Ан'ушекх, но если игроки расскажут ей о том, почему они пришли за ней, то станет требовать называть её Эмира Ан'ушекх, или же Её Высочество. В остальном же она будет производить впечатление приятной, хорошо воспитанной придворной леди, а совсем не запуганной девчонки, которая провела почти десяток лет в одиночном заключении. Лишь когда разговор будет затрагивать темы политики или власти в её голосе будут отчётливо слышны стальные нотки.

Уже на подходе к камере можно почувствовать металлический привкус во рту и лёгкое покалывающее ощущение на языке. При попытке настроиться на происходящую ситуацию, игроки сразу же обнаружат мощнейшую магическую ауру, которая будет исходить от книги, которую девочка не выпускает из рук. Более того, аура книги и девочки будут настолько плотно переплетены, что будут практически неразличимы. На обложке книги можно прочесть почти истёршуюся надпись «Государь».

К этому моменту перед игроками возникает выбор: избавиться от девочки и завладеть могущественным артефактом (книгой), уничтожить девочку вместе с книгой, чтобы не допустить вампира до Ирувийского трона или же вызволить девочку и выполнить данное обещание.

4.1 Убить Ан'ушекх



+эффект: Consort

- эффект: Prowl

Если игроки решили убить девочку, из корысти ли, политических ли побуждений, или вообще по случайности, она будет сопротивляться. Девочка – вампир (тело человека, занятое чуждым бессмертным духом, в её случае – духом книги, **ранг 2, размер малый**), а значит ей есть что противопоставить игрокам.

После того, как эмира получит первую рану, она закричит, после чего обратится в жуткую помесь человека и паучихи. Любые атаки, не имеющие **козыря** против магических существ, будут иметь **низкую эффективность**. Поскольку Ан'ушекх не могла самостоятельно вырваться из камеры, любое использование окружения может, потенциально, дать игрокам **козырь** против неё. Она знает свою камеру наизусть, поэтому использование темноты, попытки ослепить и дезориентировать её будут иметь **нулевой эффект**. Помимо своих челюстей, сонного яда и паутины, эмира может пустить в ход консервный нож, которым она открывала банки с едой. Если игроки отберут его, это может снизить **уровень последствия** против целей в **бронь**. Стандартная **позиция -- отчаянная. Ранг цели – 2.**

Возможные последствия:

1 уровня: Укус, Спутанные руки, Царапина от консервного ножа, Слепящая вспышка

2 уровня: Сонный яд, Раны от консервного ножа, Стягивающая паутина, Ложная слепота, Магическое иссушение

3 уровня: Сонный паралич, Рваные раны, Сомнамбула, Марионетка, Травма нервной системы

4 уровня: Разорванная аорта, Коллапс центральной нервной системы, Жертва в коконе

Награда:

После победы над девочкой она останется лежать истощённой, без сознания, на полу камеры. Игроки могут решить добить её, и тогда она вернётся в будущем в виде мстительного духа, ибо Великий колодец душ У'Ду не поглотит её. Она создаст новую фракцию в У'Дуаша, с **рангом 1** и **враждебным** отношением к игрокам. Кроме того, игроки, очевидно, не получают награды золотом, зато приберут к рукам мощный артефакт.

Если же банда решит не убивать девочку, то сценарий может пойти двумя путями.

Если они вернут только девочку, но не книгу, городские власти скоро возьмут ситуацию в свои руки, вновь вдохнув жизнь в **Гуалим**. Стража усилит **хватку**, но будет сквозь пальцы смотреть на некоторые действия банды игроков.

Если же игроки вернут и девочку, и книгу, **Гуалим** придут в себя гораздо быстрее, и получают **+1 ранг**, однако их отношение к игрокам изменится на **положительное**.

Вскоре после пришествия молодой Эмиры начнётся возрождение независимой Ирувии, сепаратистские настроения только усилятся, и восстание будет не за горами.

Если игроки успели вернуться в Городской Совет до того, как заполнился **таймер рассвета**, они получают всю обещанную им сумму целиком. Если же они не уложатся в отведённый срок, они застанут там лишь руины, из которых можно вынести ценностей разве что на треть от обещанного.

4.2 Спасти Ан'ушекх



В случае, если игроки решили помочь будущей эмире, они все вместе без проблем выберутся на улицу, где их уже будут поджидать А'Тахим, бывшие военные, националисты, объединившиеся под флагом Серебряного орла. Эта банда **3 ранга** быстрее всех сориентировалась в царящем хаосе, и уже готова к захвату политической власти в стране. И сейчас вы стоите у них на пути.

Ан'ушекх схвачена
или убита



+эффект: Attune
- эффект: Prowl

Засада располагается в одном из внутренних дворов университета, поэтому игроки могут использовать всю информацию, которую они получили в ходе 2 этапа: расположение зданий, тайные проходы, вместилища духов и т.д. Однако стоит учитывать, что у А'Тахим будет значительное преимущество в **масштабе**, так что игрокам придётся быть изобретательными.

К счастью, с ними будет Ан'ушекх. Девочка считается **экспертом** со специализацией «Вампир», и в отличие от остальных экспертов будет иметь **ранг** на 2 выше, чем **ранг** банды. Она великолепно справится с рядовыми членами банды, даже прикроет от выстрелов, но будет очень уязвима для оккультных воздействий. Стоит лишь заметить, что большая часть внимания А'Тахим и так будет сосредоточено на девочке, поэтому отдельный таймер будет отмечать здоровье (или свободу) эмиры.

Попытки скрыться будут иметь **ограниченный эффект** из-за мощной магической ауры, окружающей девочку и книгу. Но стоит игрокам избавиться от учёных-окультистов противника, **эффект** возрастёт многократно.

Стандартная позиция – **отчаянная**

Декорации: тела студентов, разорванные малиновые мантии, вскрики паники после выстрелов, группы перепуганных учеников и учёных, забившихся в комнаты общежития, засады стрелков, окультисты в серебряных масках духов.

Награда:

Если девочка умерла во время перестрелки, то банда проваливает задание. Ни денег, ни репутации. А'Тахим прочно усиливают позиции и точат зуб на банду игроков. Может быть, оставшаяся у них книга поможет выпутаться из этой ситуации?

Если девочка была схвачена, то ситуация кажется ещё хуже: ни денег, ни репутации, ни артефактов. А'Тахим стремительно взлетают к вершинам власти, но... Внутренние противоречия, коррупция, предательства начинают изнутри разрушать самую сплочённую прежде банду. Может, скоро наступит идеальный момент для мести?

В случае успешного завершения дела, игроки возвращают девочку и книгу в городской совет, и получают себе нового **союзника** в лице Гуалим. Но вместе с этим и нового **врага**. Ирувийские националисты так просто не забудут об оскорблении, которое вы им нанесли.

Если **таймер рассвета** не заполнен до конца, игроки получают всю причитающуюся им награду, и даже немного сверху.

Если **утро** уже наступило, городской совет будет в руинах, и мародёрство принесёт банде лишь треть обговоренной суммы.

В зависимости от действий игроков, на карте У'Дуаша могут появиться новые силы, фракции и альянсы. Хрупкий баланс может пошатнуться в любую сторону, и это дело может стать отправной точкой долгой череды тайных и явных конфликтов, тянущихся через всю Ирувию, а то и через всю Империю. Усиливающиеся сепаратистские настроения могут спровоцировать вмешательство извне, и судьба маленькой девочки в стенах Академии может спровоцировать затяжную войну. Но главный вопрос – что с этого может поиметь ваша банда?