

TOLEDO FASHION



Приключение про магический артефакт и самопожертвование

Автор: @launch_photon_torpedoes111

Приключение

Это короткое приключение на 1-3 сессии. Подойдет для игр на ПБТА, Фейт и ДнД (потребуется насыпать проверок со сложностью по вашему вкусу).

Завязка

Когда персонажи входят в город или поселение, их взгляд падает на скромный магазинчик готового платья, в котором им запросто может что-то понадобиться.

Долорес

Их встречает пригожая девушка, типичная *girl next door*, серая мышка. Волосы убраны в строгую косу, одета в глухое платье и передник. Она внезапно очень рада посетителям и просит оказать ей услугу - передать на показ мод Toledo Fashion это простенькое платье и пригласительный.

** передает платье больше похожее на рыбацкую сеть **

Предлагает его примерить самой красивой даме в партии, либо накинуть на плечи самому красивому кавалеру (местный обычай).

Персонажи занявшись изучением дома быстро замечают что отлучившееся под любым предлогом Долорес исчезает.

Если персонажи активно с ней беседуют и продолжают вопросы - то Долорес исчезает у них на глазах серебристой дымкой поднимаясь к потолку.

Дальнейшие попытки экзорцизма или разговора с духами ничего не дают.

Оглянувшись персонажи замечают, что находятся в пустых комнатах старого, давно закрытого ателье.

Манера речи - служанка.

Пригласительный

Написан на атласной бумаге, золотом, шрифт с засечками, о которые можно порезаться если провести пальцем.

Текст гласит следующее: "Приглашаем Вас на грандиозное представление лучших нарядов для нашей королевы! Право прохода "

В городе про Toledo Fashion никто не слышал. Дальнейшие расспросы ведут в тупик.

Платье

Надев платье, герой чувствует себя странно, будто на нем чего-то не хватает. Оно словно тянется к чему-то и это даже похоже на голод, в какой-то мере. Снять его можно, но остается ощущение сожаления, будто расстался с дорогой и идущей тебе вещью.

Так же следует поднять подозрительность героев, устроив им боевую сцену с какими-либо неприятными личностями, пытающимися завладеть платьем. (Не стоит переусердствовать, боевых сцен предполагается несколько 3 - 5).

Нападающие, умирая, прощаются со своими душами, которые навечно вплетаются в платье, таким образом, что оно начинает содержать их лица.

Цвет платья зависит от преобладающих в платье душ:

- красное - люди, гуманоиды, звери и другие существа с кровью
- синее - мистические существа, призраки и прочие потусторонние сущности
- зеленое - любые големоподобные механизмы, демоны, духи природы

Последователи Аоскара

Если один из нападающих жив - разговор начинается с ним, если нет - то это будет таинственный незнакомец, каким-либо образом заговоривший с кем-либо из группы.

Култ последователей предлагает построить в структуры платья что-то отдаленно напоминающее фиал страшной силы, но не понятной природы. По их задумке филактерия Векны будет до поры мирно находиться внутри платья, но как только оно окажется на своей хозяйке - поднимет собранные души на бунт и вечные мучения обладательницы платья.

Передает филактерию. Пойти на этот ужасный союз их заставило отчаяние.

Так же он раскрывает перед героями истинную природу артефакта Душ Душ (Shower Souls) **см.ниже**.

Когда герои хотят узнать больше о празднестве и той кому платье предназначается - собеседник говорит "Всему свое время" и исчезает в мгновение захлопнувшимся порталом.

Чародей Векна

Конечно, не вся мощь чародея Векны, а лишь его слабая тень до сих пор жива в этой филактерии. Если герои захотят разбить филактерию и встретиться лицом к лицу с Векной - лучше сразу объявить, что они умерли заклинанием Смерть или чем-то подобным высокого уровня.

Внутри филактерии чародей смиренно ждет своего часа.

Встраивание в платье происходит естественно и выглядит органично: платье чувствует душу, но оно не достаточно сильно, чтобы разбить филактерию или определить опасность, заключенную в ней.

Шекелор

Этот противник почти не опасен. Это колышущаяся тень - все что осталось за годы борьбы от некогда могучего колдуна, стремившегося захватить трон.

Он попытается схватить платье и скрыться с ним в портале, но платье крепко держит своего носителя. Когда это очевидно не удастся - начнет плести заклинание огненного шара (но очень долго и безуспешно).

Победив его, герои узнают, что они ничего не понимают и лишь букашки между великих жернов, а их пригласительный - ключ к порталом в Город Врат. Манера речи - дряхлый старик, маг.

Рован Дарквуд - фактол Обреченных

Появится в блеске славы, будто ангел сошедший с небес, только вышедший из портала и без крыльев.

Он будет много говорить и хвалить героев за их победы, рассказывать как они хорошо теперь вместе заживут и как у них все здорово сложится, только стоит им отдать ему платье и филактерию (если они до сих пор не встроили ее).

Получив отказ - будет пугать всеми карами. При нападении станет ясно что это иллюзия, наводимая кем-то из другого мира. Возможно, его случайно уцелевшими последователями.

Манера речи - нобель.

Артефакт Душ Душ (SHOWER SOULS)

В момент раскрытия истинной сущности, артефакт меняет форму и теперь он выглядит как бесконечный водопад струящегося эфира и спадающих по нему душ. Водопад движется от воротника и плеч владельца вниз и разбивается у его ног. Его владельцу доступны новые возможности:

Небеса

Открывает портал на небесный план, желательно чтобы герои видели, что за порталом далеко и долго падать.

Может быть использована как импровизированная пропась или ловушка (открываться горизонтально на уровне земли по прихоти владельца - дайте игрокам поэкспериментировать).

Огонь

Открывает портал в окрестности одного из огненных водопадов плана огня. Портал может быть открыт как над лавой, так и в середине низвергающегося из великого ничто в великое ничто огненного потока. В вашем мире это даст силу извергающегося вулкана из жерла размером в дверь.

Стая

Теперь платье может выпускать из себя души в виде жгута эфира с хищными ртами, что позволяет наносить обычный урон ближнего боя владельца, но на расстоянии. Владелец не может направлять души на детали местности и интерьера, лишь на созданий. Но может притягивать цели размером меньше себя.

и одна пока скрыта...

TOLEDO FASHION

Когда герои вволю наигрались с артефактом, одолели достаточно врагов, а время игровой сессии движется к финальной битве - пригласительный билет вдруг оживает и превращается в сияющий портал (за ним виднеется богато украшенный зал с множеством гостей). Войдя, герои видят грандиозное представление, где самые разные знаменитости пытаются удивить молчаливую и неподвижную на своем Троне Лезвий - Королеву Клинков, властительницу Сигила.

В какой-то момент она обращает взор на вашу команду, на платье которое струится с плеч одного из вас. Она делает властный жест - вы понимаете, что силы платья недостаточно, ...пока недостаточно чтобы противостоять ей. И у вас добавляется новая способность:

Сплочение (новая способность)

Пожертвовав своими душами, вы можете завершить платье достаточным образом, чтобы оно стало способным противостоять самой Леди Боли. Сигил наконец-то свободен и вам обязательно воздвигнут достойный памятник.

Смерть

В противном случае... За секундную нерешительность в исполнении ее воли - Леди Боли жестоко наказывает вас:

- герои в тряпичной броне и кольчуге мгновенно пронзаются сотнями лезвий при ее приближении.
- герои в латной броне навсегда заточены в карманных планах, которые она создает с легкостью для своих врагов.



На мгновение, после того как платье окутывает ее, Королева Клинков снова предстает в облике девушки Долорес: той, какой герои видели ее в заброшенном ателье, и той, какой она была когда-то до жестоких событий в ее судьбе. И в зависимости от решения героев - она либо вновь становится Королевой боли, либо улетает душой вверх и пропадает...