

Конкурсная работа для "RPG-Кашевар. Лето 2022"

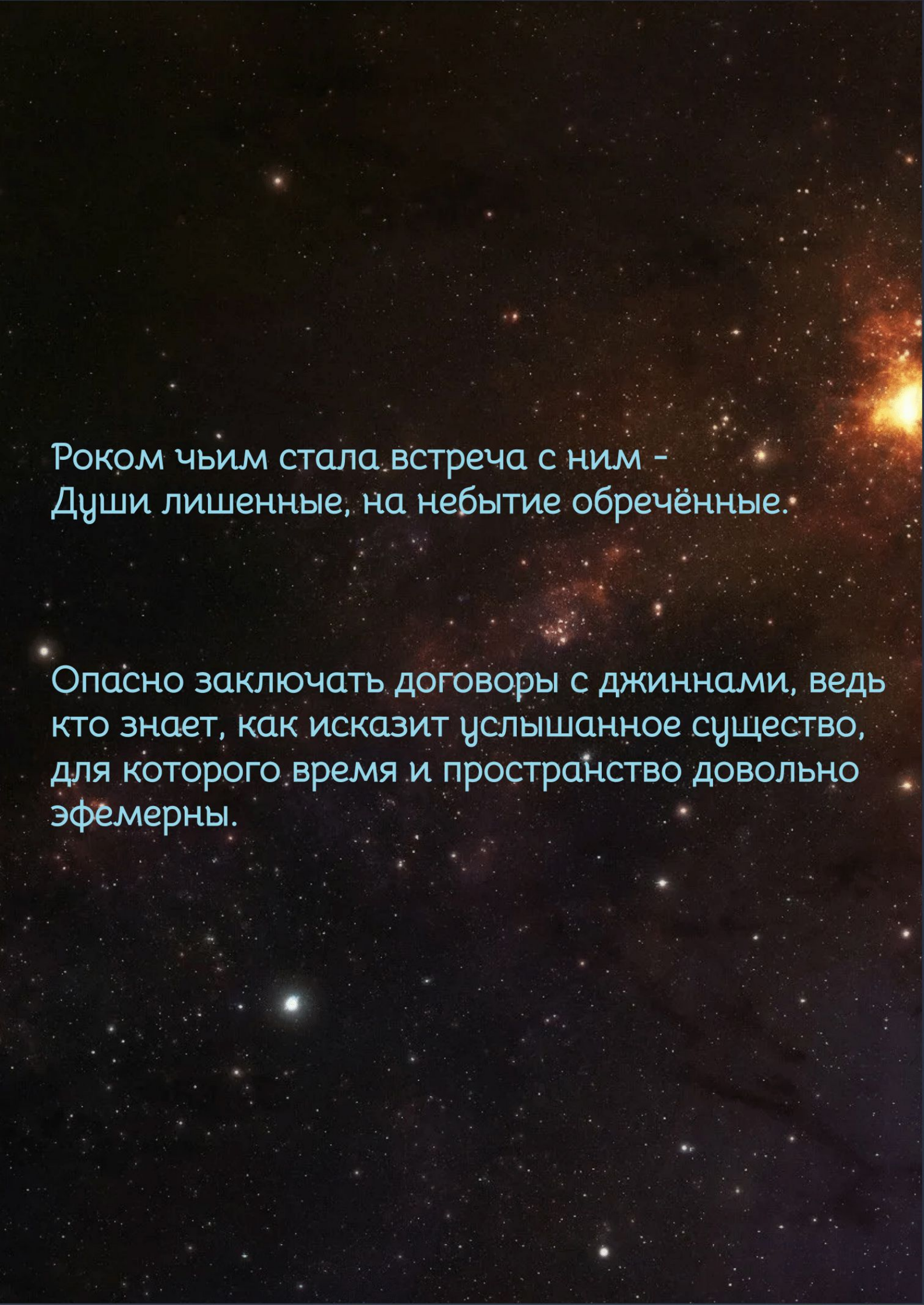
Декорация для Кориолиса

Сказание о Звёздном Скитальце

Авторы: Адабавази Юнис
Ушакова Карина

Синописис: Из уст в уста передаются жуткие истории о призрачном корабле в системе Одакон. О корабле, похищающим души несчастных, чьим роком стала встреча со Звездным Скитальцем. Ныне корабль - игрушка в руках безумного Ифрита, и героям необходимо как можно быстрее выбраться из пут этого безумия.

Ключевые слова: тайна, механизм, перемены



Роком чьим стала встреча с ним -
Души лишённые, на небытие обречённые.

Опасно заключать договоры с джиннами, ведь
кто знает, как исказит услышанное существо,
для которого время и пространство довольно
эфемерны.

Сутра - Рассказчик

Данная сутра содержит советы по использованию данной декорации.

Сутра (санскр. «нить») – лаконичное высказывание или краткий свод таких высказываний. В сутрах излагались различные знания и учения. Здесь сутры – это разделы декорации.

Сутры этого сценария – наброски вашей будущей композиции нужной вам сцены, созданной ради раскрытия страхов, личных проблем, прошлого и даже судьбы персонажей игроков.

Вы можете использовать данную декорацию ради раскрытия личной проблемы каждого персонажа.

Ради яркой игры следует использовать так и образы прошлого корабля, которые можно подстроить под приключение, так и моменты из жизни персонажей. Не бойтесь сплести их воедино, придумывая новые сцены, которых на самом деле не было. Все происходящее на корабле – это игра безумного джина Ифрита Эмора, сводящего с ума множество несчастных на протяжении столетий.

Не забываетесь в вечном безумии. Ради подчеркивания контраста советуем чередовать сцены реальности и прошлого, используя сутру испытаний (см. далее).

Сутра - Былое

Звёздный скиталец – корабль 4 класса. Во времена падения врат осуществлял перевозку беженцев с Одакона на Майру. Один из этих рейсов стал последним для тех, кто находился на борту.

Для удобства читателя события последних часов на борту Звездного скитальца будут изложены тезисно:

1. Врата Одакона заблокированы врагами. Назревает большое сражение за врата.

2. Скиталец, полный беженцев с Матуша, пытается прорваться вместе с конвоем охраны к заблокированным вратам. План прост – отделаться малыми потерями и, под прикрытием большого сражения, проскользнуть во врата.

3. Когда первые удары сотрясали Скитальца, группа религиозных фанатиков, затесавшихся в последней группе беженцев, затевает массовую резню. Руководствуясь постулатом своей веры, они были уверены в том, что смерть от руки истинного верующего вознесет душу к Ликам, а смерть среди межзвездной тьмы осквернит душу.

В зависимости от контекста, фанатики могут использовать иной постулат, подходящий к Вашему приключению.

4. В разгоревшейся схватке меж экипажем и фанатиками один из беженцев Авдан Сахил пытается проникнуть в грузовой отсек корабля. Он надеется активировать артефакт Зодчих, что, по его мнению, сможет спасти огромное количество жизней.

5. Артефакт на самом деле оказывается сосудом, удерживающим Ифрита. Авдан решается заключить с ним договор в обмен на свою душу и всех спасти.

6. Звездный Скиталец ныряет в нестабильные врата.

7. Спустя множество лет группа приключенцев находит таинственный корабль.

Сутра - Истина

Ифрит, которого освободил Авдан, исполнил его желание, но в своей безумной и извращенной манере. Никто не умрет на борту этого корабля – таково было желание Авдана. И джинн исполнил его. Теперь души всех, кто находится на этом корабле, будут заключены в нем и обречены раз за разом разыгрывать свои последние часы жизни на потеху Ифриту.

По воле джинна Звездный скиталец путешествует среди звезд, охотясь и заманивая на свой борт глупцов, жадных до наживы. Все души, попавшие на корабль, будут поглощены и ввергнуты в безумие.

Сутра - Смерть

Один из способов выбраться из этого ужаса – это освободить душу Авдана.

Она связывает Ифрита договором и позволяет ему бесконечно развлекаться. Душа томится в особой часовне и имеет форму коленопреклоненного фантома. Его фигура оплетена цепями и пронзена мечом. Его лицо расплылось в ужасной гримасе, а в горло всажен клинок. Он не может произнести ни слова, только лишь издавать странные звуки.

Освободить душу возможно лишь вынув клинок, но это под силу далеко не каждому. Ведь стоит прикоснуться к его рукояти – как она обжигает потусторонним холодом.

Персонаж, прикоснувшийся к рукояти, должен пройти проверку Телосложения + навыка на усмотрение ведущего. При провале персонаж получает 3 пункта физического урона, а меч остается на месте.

Персонажу, взявшему в руки меч предстоит увидеть мучения и страдания всех, кто пал жертвой коварного джинна.

Персонаж игрока совершает проверку Эмпатии + навыка на усмотрение ведущего. При провале персонаж получает 2 вечных пункта психического урона.

Молитва Лику Судьи или Незримого добавляет +3 к этой конкретной проверке.

Другой способ – договориться с Ифритом. Это будет непросто даже для самых уверенных в себе лидеров.

Этот корабль – его самое любимое развлечение, от которого он просто так не откажется. Ифрит любит смеяться, а еще больше он любит пари.

Или другие страшные испытания на усмотрение рассказчика.

Возможно, при поражении кто-то из персонажей захочет стать его личным шутком?

Последний способ – для самых отчаянных – снова заключить джинна в артефакт.

Артефакт представляет собой черную пирамиду высотой 3 метра и шириной 6 метров, покрытую глифами – механизм-артефакт Зодчих.

Рассказчик на свое усмотрение может изменить вид, размер и расположение артефакта.

Перед заключением Ифрита артефакт следует подготовить – настроить его нужным образом с применением проверки необходимого навыка. Навык и сложность проверки выбирается самим рассказчиком.

Для пирамиды – это технологика со сложностью условного успеха.

Для заключения Ифрита в артефакт, сущности достаточно находиться в 5 метрах от него.

Ифрит прекрасно знает где этот артефакт находится и всеми силами пытается подавить желание игроков добраться до него всяческими унижениями и хитростями. Возможно применение Сутры Испытаний и траты очков тьмы.

Сутра - Испытания

В данной сутре будут представлены испытания, с которыми предстоит столкнуться персонажам, что ступили на борт Звёздного скитальца.

Для более интересной игры и более ярких страданий игроков за столом рассказчик получает +3 очка тьмы за каждого персонажа, ступившего на борт проклятого судна.

Также рассказчику рекомендуется подробнее узнать про фобии и травмирующие воспоминания персонажей игроков. Некоторые из дальнейших испытаний потребуют этих знаний.

Как пользоваться следующим списком испытаний рассказчик решает сам. Стоит ли кидать куб и довериться случаю или же исходить из конкретного момента и накала страстей – все остается на волю ведущего.

Для задействия каждого отдельного испытания требуется потратить 2 очка тьмы.

1. Калейдоскоп

Под действием сил Ифрита все видимые предметы раздваиваются, а окружающие поверхности хаотично меняются местами.

Например: Коридор, из которого пришли персонажи оказывается на потолке и закручивается спиралью. Самая большая странность – при желании персонажи могут пройти по стене не прилагая особых усилий и не совершая бросков на проверку соответствующих навыков.

2. Объятия прошлого

Одного из персонажей таинственно привлекает один из окружающих его предметов. При приближении и взаимодействии с предметом персонаж, незаметно для себя, погружается в одно из самых жутких своих воспоминаний.

3. Разделяться – плохая идея?

Окружающие персонажей, тени оживают и пытаются утащить героев в глубины тьмы. Чтоб не стать жертвой теней, требуется совершить проверку *Проворства*. При провале персонаж перемещается в случайный участок или часть корабля.

4. Жертва становится охотником.

Жалкие останки душ тех, в количестве 1кб, что не смогли выбраться с корабля и стали его частью, материализуются и атакуют персонажей игроков. См. сүтра – проклятые.

5. Ты станешь прекрасным сосудом

Одна из душ под контролем Ифрита пытается вселиться в одного из персонажей игроков. Необходимо совершить проверку *Эмпатия + Психомистицизм*, сложность выбирается рассказчиком. При провале персонаж не теряет осознанность, но его тело становится подконтрольным джину на 1кб минут.

6. Прошлое не может умереть

Идя по безжизненному кораблю, персонажи переступают невидимую черту и попадают в последние часы жизни корабля. Черта может возникнуть в любом месте и на любое время, удобное для рассказчика.

Персонаж лично убеждается в том, что Ифрит – порождение межзвездной тьмы.

Сутра - Проклятые

1. Искаженные

Души тех, кто польстились на приманку Ифрита и не смогли выбраться из Звездного Скитальца. Бывшие пираты, путешественники или просто проходимцы теперь всего лишь темные духи, подвластные джинну и забывшие себя.

Темное слияние – способность Искаженных вселяться в живых разумных существ и управлять ими короткий промежуток времени.

Целевое существо прохождение проходит проверку Эмпатия + навык на выбор рассказчика. При провале целевое существо становится подчиненным темному духу на 1к6 минут.

Стоимость: 1 очко тьмы.

2. Саркофагой (из раздела «Чудовища и джинны», с. 335)

Характеристики и способности могут быть взяты из Книги правил или изменены в соответствии с нуждами рассказчика. Каждый монстр может быть уникален.

Стоимость способностей: 1-3 (По усмотрению мастера. Чем мощнее – тем выше стоимость)

3. Бокор (из раздела «Чудовища и джинны», с. 336)

Характеристики и способности могут быть взяты из Книги правил или изменены в соответствии с нуждами рассказчика.

Стоимость способностей: 1-3

4. Ифрит Эмор (из раздела «Чудовища и джинны», с.335)

Черты: Излюбленная из его форм – это высокая тень с тремя алыми глазами и руками до колен.

Особенности: Звездный Скиталец для Эмора – не более чем очередная шутка и задача для смертных, которая переросла в нечто большее. Это – его самая великолепная, дорогая, безумная и смешная шутка. Так приятно наблюдать за жалкими смертными, бьющимися в попытках пройти его испытания. Попадет ли он снова в заточение? В любом из случаев это – не повод расстраиваться, но было бы очень жаль терять столь дорогую игрушку. Что значит сотня лет заточения, если в итоге человеческая натура пробудит его и освободит из плена для новой истории.

Характеристики и способности могут быть взяты из Книги правил или изменены в соответствии с нуждами рассказчика.

Стоимость способностей: 1



Сутра - Души

В этой сутре перечислены основные неигровые персонажи, которые рассказчик или джинн могут использовать в своих целях. Каждый из этих персонажей находился на корабле в последние часы Звездного Скитальца. Каждый из них уже мертв.

Рассказчик волен изменять черты, имена и особенности персонажей как угодно ради грамотного вплетения декорации в свой сюжет.

Экипаж корабля:

Капитан – Нушинн Бенгал

Черты: Высокий, гладко выбритый брюнет с глубоко посаженными глазами.

Прошлое: Когда-то давно был преподавателем летной академии на Майре.

Первый пилот – Йара Салом

Черты: Крепко сложенная темнокожая женщина 40 лет.

Особенности: Не расстается с серебряной фляжкой высокоградусного кумыса.

Второй пилот – Юнис Чандра

Черты: Мужчина среднего роста с вечной небритостью и встрепанными волосами.

Особенности: Уставший любит напевать под нос стихи.

Борт-стрелок – Сима Талуб

Черты: Невысокая девушка, чьи волосы заплетены в дреды.

Прошлое: Родная сестра Давуда Талуба.

Особенности: Часто цокает языком и закатывает глаза.

Борт-инженер – Таба Мехди

Черты: Лысый мужчина среднего роста с татуировкой на лбу в виде глаза.

Особенности: Правую руку заменяет кибер-имплант.

Штурман-оператор – Нимрад Махар

Черты: Полноватый пожилой мужчина с бородой до груди.

Особенности: Любит выпить и рассказывать байки о том, как они с капитаном выбирали эту ласточку.

Медикург – Давуд Талуб

Черты: Невысокий мужчина с резкими чертами лица.

Особенности: Ехидная улыбка не сходит с его лица ни при каких обстоятельствах.

Прошлое: Старший брат Симы Талуб.



Беженцы

Археолог-любитель – Авдан Сахил.

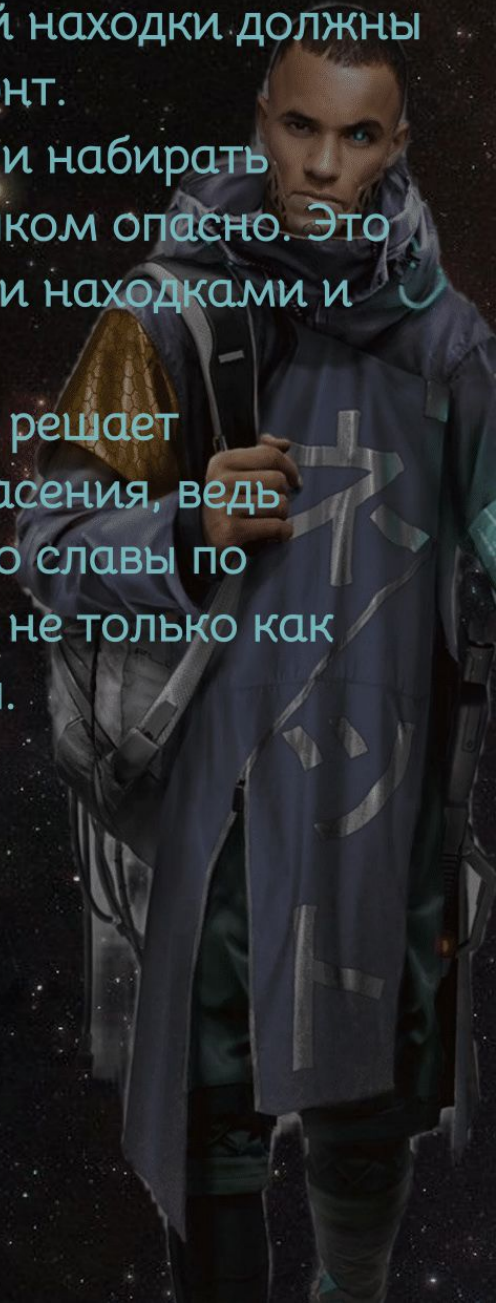
Черты: Невысокий парень сухого телосложения и тонкими чертами лица. 27 лет.

Особенности: Постоянно перебирает яшмовые четки, доставшиеся от отца.

История: Проводя раскопки на планете Матуш в системе Одакон, Авдан обнаружил странную пирамиду, испещренную глифами. Некоторые из них он смог прочесть: «время», «поток», «контроль» и «удержание». По его догадкам найденный артефакт может различными способами взаимодействовать и, возможно, управлять пространством. По планам, дальнейшие исследования этой находки должны были его прославить на весь Третий горизонт.

Военные действия в системе Одакон начали набирать обороты. Продолжать раскопки стало слишком опасно. Это подтолкнуло его бежать с самыми ценными находками и найти Звездный Скиталец.

Во время бунта фанатиков на борту Авдан решает активировать артефакт ради всеобщего спасения, ведь успешное спасение только усилит ореол его славы по прибытии на Майру. Все смогут узреть его не только как звезду археологии, но и как великого героя.



Лидер группы фанатиков – Алин Рагар.

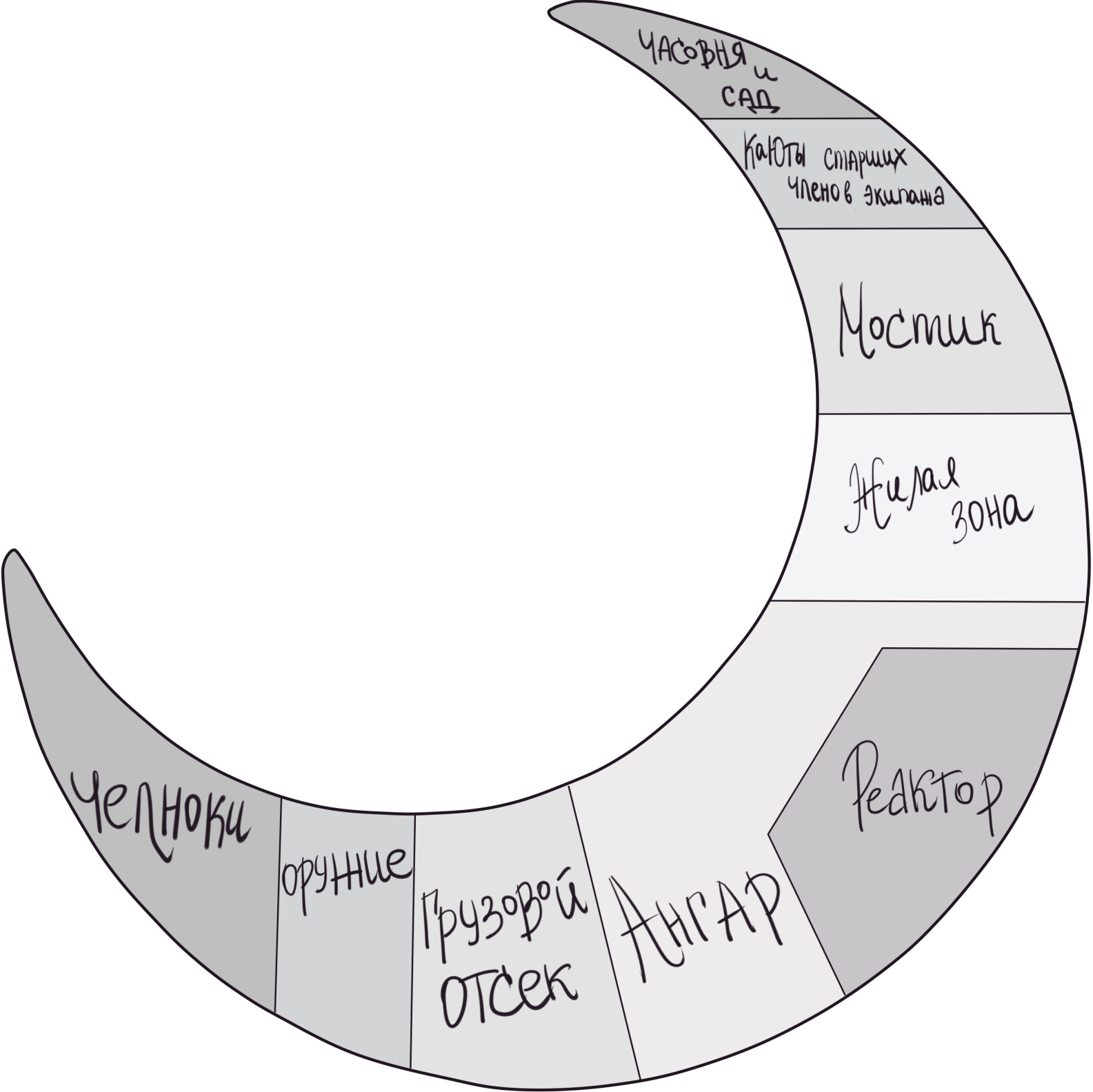
Черты: Рыжеволосый мужчина со страшным шрамом на правой щеке.

Особенности: Все время жуёт легкий наркотик.

Прошлое: Ходят слухи, что свой шрам он получил при выполнении Священной миссии. Какой именно – точно неизвестно. Становится очень агрессивен при ее упоминании.



Далее приведен общий и подробный план Звёздного Скитальца.



ЧАСОВНЯ и САД

Каюта старших членов экипажа

Мостик

Жилая зона

Реактор

АНГАР

Грузовой отсек

оружие

Челноки

