



ЗАБЫВАЛИМ
А ЕСТЬ

Заблудшие дети

Эта **канва** написана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2022. Тропа приключений». Авторы вдохновлялись легендами о Мировом древе, актуальными экологическими проблемами по сохранению лесов и темой отдаления человека от природы, а также фильмом Джеймса Кэмерона "Аватар".

Деревня подверглась нападению. Древокожие существа разграбили поселение и увели в плен большинство жителей. Осталась горстка выживших. Каждый что-то потерял в этом кошмаре, у каждого есть повод догнать таинственных существ и вернуть утраченное. Но выжившие не подозревали, что открытия в ходе экспедиции изменят их навсегда.

Тема: Карма

Ключевые слова: Лес, Тайна, Перемена

Для игры потребуется НРИ "Тёмная Пожива" от Ex Nihilum.

Автор приключения: Илья Костихватыч

Оформление и иллюстрации: Александра (Hwessta) Бурцева

КОСТ | ХВАТЫ

Введение

В "Тёмной Поживе" игроки сообща рассказывают историю о группе авантюристов, что отправилась в обречённую с самого начала экспедицию в лес. Как и в оригинальной игре, персонажи охотятся за сокровищами, но в канве "Заблудшие дети" на кону стоит нечто большее, нежели материальные блага.

Чтобы написать приключение для "Тёмной Поживы" используется так называемая **канва**. **Канва** - замысел и сценарная основа. **Канва** строится вокруг ключевой **темы**. На основе **темы** формируются **мгновения** и **метки**, а также **ужасы** и **искушения** в пяти **актах**.

Мгновения - короткие описания, подкрепляющие **тему** и создающие надлежащую атмосферу игре.

Метка - влияние леса на персонажей игроков. **Метки** проявляются при накоплении **погибели**.

Ужасы - события или столкновения в приключении, стремящиеся напугать или прогнать персонажей из леса.

Искушения - события или столкновения в приключении, влекущие продолжать путь.

Тема – Карма

С незапамятных времен Лес опекал человеческий род – они были его дети. Лес давал пищу, кров и открывал перед человеком свои тайны. Но людям всегда было мало. Они только брали дары Леса и оставляли одно лишь опустошение после себя. Люди забыли свои корни... Лес напомнит.

Деревня на опушке леса подверглась нападению древокожих существ. Большинство людей похищены, а деревня разграблена. Оставшиеся в живых люди объединились и намереваются отправиться в погоню. У каждого свой **зОВ**, побуждающий найти нападавших и проникнуть в Сердце Леса.

Опционально*:

Для более глубокого погружения в игру используйте следующие рекомендации при создании "Охотника за сокровищами":

- при выборе **РОДА ЗАНЯТИЙ** для вашего охотника, постарайтесь придумать профессию/занятие связанную с цивилизованным миром или/и приносящую вред природе;
- при выборе **ПРОШЛОГО** для вашего охотника, постарайтесь придумать профессию/занятие связанное с близостью к природе и причину ухода от данного занятия;
- при выборе **ЗОВА** для вашего охотника, постарайтесь придумать вескую причину догнать древокожих существ. Возможно, нападавшие украли из деревне что-то ценное для вас или убили дорогого вам человека и вы желаете отомстить.

*В дополнительных материалах представлены образцы листов персонажа для **КАНВЫ** "Заблудшие дети"

Мгновения

Основная цель **МГНОВЕНИЙ** в канве "Заблудшие дети" показать близость персонажей с Лесом и как далеко они отделились от него, а также отобразить негативное влияние человеческой деятельности на природу.

2d6	Мгновения
2	Сухое вековое дерево посреди леса с высеченным именем персонажа
3	Мертвая птица на земле с раздутым животом. Вокруг тела валяются хлебные крошки
4	Листва деревьев засыхает и осыпается на месте привала персонажей
5	Персонажи общаются между собой и задают друг другу вопросы. На случайный вопрос в ответ раздаётся стук по всему лесу
6	Волки сопровождают персонажей во время путешествия, держась на некотором расстоянии
7	Случайно найденные часы. Стрелки часов движутся в обратном направлении (назад)
8	По лесу разносится нежный запах цветов
9	На деревьях развешаны окровавленные шкуры животных
10	Беззвучная ночь
11	Мертвый человек, вросший в дерево
12	Закат с каждым днём всё краснее, словно кровь заливает горизонт

Метки

Большинство **меток** в **канве** "Заблудшие дети" связаны с древокожими существами. **Метки**, как бы возвращают к истокам, делают персонажей похожими на древокожих и намекают на родство с Лесом.

2d6	Метки
2	Кожа грубеет и приобретает темный оттенок
3	Постоянная жажда
4	Обувь доставляет сильный дискомфорт. Босиком по земле ходить приятнее
5	Под кожей появляется зуд, словно насекомые копошатся внутри тела
6	Начинают выпадать зубы
7	Постепенно на теле появляются небольшие кровоточащие раны. Со временем, раны затягиваются и образуют грубые рубцы
8	Непреодолимое желание идти за солнцем
9	Твоя реакция замедляется, кажется весь мир куда-то спешит
10	Ты можешь разглядеть лица в узорах на коре деревьев
11	Волосы на всём теле постепенно осыпаются
12	Ты постоянно слышишь тихую песнь, словно мать напевает колыбельную

АКТ 1

Ужасы первого акта показывают негативные последствия деятельности человека, а также выставляет в дурном свете людской род и цивилизацию. Помните, первый акт легко преодолит. Основная цель акта посеять зерно сомнений в умы игроков.

d6	Ужасы
1	Обезумевший лесоруб нападает на персонажей, считая их ожившими деревьями
2	Перед персонажами открываются руины древнего города. В руинах скрываются одичалые люди-каннибалы
3	На персонажей налетает стая голодных птиц. Птицы ненасытные, они готовы съесть все припасы персонажей, а потом перейти и на самих персонажей
4	Путь персонажей преграждает быстрая река полная нечистот и отходов человеческой деятельности
5	Персонажи заходят в болото усеянное токсичными пятнами
6	Персонажи выходят к участку мертвого леса. Здесь обитает гигантский жук-древоед, следствие человеческих экспериментов

Искушения первого **акта** дают легкую передышку, направляют на верный путь и намекают на деятельность связанную с природой.

d6	Искушения
1	Мелкий зверек привязался к персонажам. Зверек постоянно приносит маленькие подарки: орешки; монетки и т.д.
2	Персонажи выходят к пустующему, но хорошо сохранившемуся, домику лесника
3	Персонажи находят набор травника с лечебными травами
4	Волк спасает персонажей в самый критический момент
5	Вытоптанная тропа на которой разброшены предметы связанные с зовом персонажей
6	Путешествующий аскет, который видел древокожих и может показать направление в котором они двигались

АКТ 2

Ужасы второго **акта** испытывают персонажей на прочность. В дикой природе приходится бороться не только с хищниками, а ещё и с природными катаклизмами. Готовы ли персонажи отказаться от уюта и благ цивилизации? Не забывайте напоминать о **зове** персонажей.

d6	Ужасы
1	Солнце нещадно печёт. Засуха. Начинается лесной пожар, а персонажи оказываются в эпицентре
2	Сходит оползень. Он угрожает затянуть/завалить персонажей
3	Поднимается сильный ветер. Шквал ломает деревья и угрожает жизням персонажей
4	На пути персонажей густые терновые заросли. Обходного пути нет
5	Начинается проливной дождь. Реки выходят из берегов
6	Утром поднимается туман. Персонажи не видят дальше своей руки. Время от времени цвет тумана меняется – это ядовитые испарения леса

Искушения второго **акта** позволяют персонажам почувствовать защиту Леса, близость достижения цели и усомниться в своём происхождении.

d6	Искушения
1	Персонажи выходят к оставленному недавно лагерю/пещере
2	Персонажи наблюдают мигрирующих животных. Все направляются в одну сторону. Персонажей тянет туда же. Там Сердце Леса
3	Персонажи натываются на разбитую телегу. В ней множество припасов и несколько безделушек из деревни персонажей
4	Персонажи выходят к оазису
5	Персонажи находят тяжелораненого человека из своей деревни. Ему удалось сбежать
6	Персонажи замечают необычные письмена высеченные на некоторых деревьях. Они никогда не видели таких символов, но понимают их значение. Символы указывают дорогу к Сердцу Леса

Акт 3

Ужасы третьего акта заставляют усомниться в происхождении компаньонов и их намерениях. Постарайтесь сконцентрировать внимание на метках.

d6	Ужасы
1	Персонажу снится сон. Он многовековой дуб в цветущем саду. Вокруг разрастаются юные дубы – его дети. В сад приходит один из компаньонов и срубает деревья. Персонаж просыпается в холодном поту
2	Ведущий группу персонаж точно знает дорогу, а остальным кажется, что они ходят по кругу
3	У всех заканчивается питьевая вода, кроме одного персонажа. Всем кто пробует её на вкус, она кажется горькой. Возможно, вода отравлена? Но кто её отравил и зачем?
4	Персонажу снится сон. Он видит сцену, один из компаньонов заключает сделку с древокожими и продаёт в рабство его родных
5	Спонтанное воспоминание. Кто-то из персонажей концентрируется на метке одного из компаньонов и вспоминает, такие же метки были у напавших на деревню древокожих существ
6	Персонаж замечает как у компаньона из кармана выпадает предмет связанный с зовом персонажа. Как он к нему попал?

Искушения третьего **акта** напоминают о былом и концентрируют внимание на **зове** персонажа. Пусть персонажи верят, скоро всё будет как раньше.

d6	Искушения
1	Персонажу снится сон. Он достиг своей цели и выполнил зов
2	Персонажи выходят к заброшенной деревне. Деревня копия их родной
3	Персонажи находят брошенный сундук. В сундуке украденные вещи из деревни персонажей
4	Персонажи встречаются с группой охотников из родной деревни. Группа ищет древокожих, как и персонажи. Они присоединяются к персонажам и вспоминают былые деньки. После отдыха или по случайным стечениям обстоятельств, группа исчезает
5	Персонажи выходят к цветущему саду. В саду полно плодовых деревьев. На деревьях высечены имена родных и близких
6	По лесу разносится запах свежей выпечки, напоминающий о доме. Найти источник запаха невозможно

АКТ 4

Ужасы четвёртого **акта** настраивают персонажей против мира людей и показывают близость мира древокожих. Персонажи застряли между двух миров. Обратного пути уже нет.

d6	Ужасы
1	Деревья постепенно приходят в движение, отрезая дорогу назад. Персонажи могут различить тихий шепот, исходящий от деревьев. Голоса называют персонажей по именам и обвиняют в предательстве
2	Вспышки воспоминаний. Люди и древокожие мирно общаются за одним столом, а потом люди с топорами нападают на древокожих
3	Чужеземцы из другого города бродят по лесу. Чужеземцы нападут на персонажей, считая их злым порождением Леса
4	Персонажи выходят к поляне пней. Срубленные деревья навевают тоску об утраченных предках. Из пней начинает сочиться кровь
5	Персонажи слышат крики боли. Источник криков – деревья. Группа лесорубов занимаются заготовкой поленьев, но они не слышат отчаянных криков живых деревьев
6	Персонажи выходят к деревне. Деревня населена древокожими, а их дома сделаны из человеческих костей и кожи

Искушения четвёртого **акта** сравнивают персонажей с древокожими, показывая лояльность детей Леса, а также дают надежду на окончание пути.

d6	Искушения
1	Небольшая группа древокожих встречает персонажей, считая их своими родичами. Они предлагают сопроводить персонажей до Сердца Леса
2	Персонажу(-ам) снится сон. Прекрасный сад. В центре сада растёт древо до небес – Сердце Леса. На древе зреют сочные плоды. Из плодов рождаются древокожие и люди
3	Персонажи выходят к дому. Основа дома, два ствола живых деревьев, а стены и крыша переплетённые между собой ветви этих деревьев. В доме живёт пара, муж и жена – древокожий и человек. Они радушно встречают гостей и готовы показать дорогу
4	Вдалеке, персонажи видят караван из пленных, подходящий к древу до небес
5	Персонажи находят невероятных размеров корень над землёй. Корень ведёт к Сердцу Леса
6	Персонажи выходят к каньону. В центре каньона древо до небес – Сердце Леса. Одна из ветвей лежит на краю каньона, по ней можно пройти к древу

Акт 5

К пятому **акту** игроки должны находиться в смятении или, как минимум, в сомнениях. Как авторы, мы решили объединить **ужасы** и **искушения** пятого акта, так как результаты **ужасов** есть реализация **искушений** и объединили их в таблицу **последнего зова**.

Пятый **акт** ставит персонажей перед выбором: смириться, приняв свою судьбу и происхождение или бороться до конца, без надежды на победу. Древокожие не выпустят персонажей из леса.

Персонажи приближаются к Сердцу Леса. Лес ждёт своих детей. Лес рад возвращению своих детей и готов их простить, если они откажутся от своего прошлого, как когда-то отказались от природы.

d6	Последний зов
1-2	Персонаж(-и) с самым высоким показателем погибели слышат голос Леса. Лес готов простить их и принять в своем Сердце, но персонаж(-и) должны избавиться от остальных членов группы
3-4	Персонажи проникают в Сердце Леса и наблюдают сцену. Большинство похищенных из деревни людей изменились и стали походить на древокожих. Они убивают не изменившихся и избавляются от благ цивилизации
5-6	Группа древокожих выводит пленных и награбленное из деревни персонажей на встречу группе (желательно высоко в ветвях Сердца Леса). Они предлагают отпустить всех, но персонажи должны остаться в лесу. Независимо от решения персонажей, древокожие "отпускают" награбленное и пленных вниз с ветвей

Дополнительные материалы

РОД ЗАНЯТИЙ

- ◇ следопыт (акробатика, ловушки, ориентирование);
- ◇ торговец (убеждение, проницательность, обман);
- ◇ лесоруб (сила, выносливость, воля);
- ◇ вор (ловкие руки, скрытность, хитрые механизмы);
- ◇ _____

ИМЯ

- ◇ Дуфф
- ◇ Иден
- ◇ Бритта
- ◇ Мабина
- ◇ _____

ПРОШЛОЕ

- ◇ ушедший в отставку лесничий (охота);
- ◇ воспитанный волками (язык животных);
- ◇ бросивший учёбу травник (травы);
- ◇ потерявший силы друид (знаки природы)*;
- ◇ _____

ЗОВ

- ◇ вернуть украденные богатства;
- ◇ вернуть похищенную дочь/сына/жену/мужа;
- ◇ отомстить древокожим за смерть близких;
- ◇ вернуть утраченные силы друида*;
- ◇ _____

РИТУАЛЫ

Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже. Повысьте стартовое значение **погибели** на 1 за каждый известный вам ритуал.

- ◇ опутать (корни/ветви обхватывает объект/существо);
- ◇ дубовая кожа (кожа приобретает крепость дуба);
- ◇ призыв (на помощь приходит дикий зверь);
- ◇ песнь мира (телепатически передать сообщение);
- ◇ влага (призвать небольшой дождь);
- ◇ когти (вырастают острые когти);
- ◇ кошачий глаз (видеть в темноте);
- ◇ _____

ПОГИБЕЛЬ

1
2
3
4
5
6

***Прошлое** и **зов** берутся в паре

