

АКТ 1 - ПРОГРЕСС

Ужасы: Чтобы войти в лес, вам предстоит пройти через место, которое затронул прогресс. Того места, где раньше среди сосен виляла маленькая тропка, уже нет. Здесь теперь лесопилка, на которой трудятся люди и железяки, с пустыми холодными стеклышками вместо глаз. Когда вы заходите на территорию лесопилки, то люди не обращают на вас никакого внимания, железные истуканы могут перекрыть вам дорогу, но они не враждебны, а наоборот просят не идти в лес.

Искушения: Пока вы идете по территории, вам в глаза бросаются фонари. У вас с собой есть факелы и пара старых фонарей. Эти же выглядят новыми и полностью заправлены.

АКТ 2 - ТЕМНОТА

Ужасы: Пройдя дальше по лесу вас поглощает тьма, без света становится идти просто невозможно. В какой-то момент все источники света гаснут, после чего загораются вновь. Если кто-то из игроков украл фонари с лесопилки, то свет этих фонарей пытается обмануть вас, сбить с пути.

Искушения: Во тьме и свете фонарей вы видите знакомые очертания. Тропа ведет к небольшому дому лесника, заброшенному и покосившемуся, но способному укрыть вас от ужасов ночного леса.

АКТ 3 - СПУТНИКИ

Ужасы: Остановившись на ночлег, вы задумываетесь, с кем вы отправились в путь. Во сне вас посещает сон, где кто-то из ваших спутников заменяет вас и проживает вашу жизнь.

Искушения: Засыпая или просыпаясь, вам на короткий момент времени кажется, что с вами рядом, кто-то очень близкий, но в мгновении они растворяются в воздухе, как мираж.

АКТ 4 - КАРМА

Ужасы: Вам остается совсем немного. Путь в сердце леса почти пройден. Но за спиной слышен скрежет металла, стук шестеренок и механизмов, но самое страшное это те, кого когда-то вы сами заменили: подставили кого-то на рабочем месте; муж, чью жену вы совратили; человек, на чьей вдвое вы женаты; ребенок, которого подменили вами.

Искушения: Среди деревьев показывается что-то знакомое и родное, но преображенное. Видение прошлого, как будто что-то еще можно исправить.

АКТ 5 - ПОДМЕНА

Ужасы: Вам кажется, что ваших спутников подменили. И самое ужасное, что оно настигло и вас.

Искушения: Нож. Где же он? Нужно разрезать плоть и посмотреть, что под ней? Кусок стекла. Разбить фонарь? Нужно посмотреть в отражение. Кто вы?

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

сценарий приключения о страхе
потерять себя.

написано специально для конкурса
«RPG-Кашевар 2022. Тропа приключений»
лес, механизмы, перемены

автор:
Алимов Рушан



Это приключение было написано специально для конкурса «RPG-Кашевар 2022. Тропа приключений».

Тема: Карма

Использованные ключевые слова:

Лес, Механизмы, Перемены

Номинация: Сценарий

Автор: Алимов Рушан

Эта работа является одностраничным приключением в формате буклета для НРИ Trophy Dark (Тёмная Пожива), локализованная студией Ex Nihilum Publishing.

Вы чувствуете легкое дуновение ветра перемен. Мир изменяется, на смену труду человеческому приходит труд машин и механизмов. Но вы те, кого этот ветер обойдет стороной или, по крайней мере, это вам так кажется. Потому что вы знаете тайну леса, и вы знаете о Тёмной Поживе, вас просто некому заменить на этой опасной тропе. Но что это за чувство?

Вы же чувствуете этот слабый ветерок?

КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ВЕТЕР ПЕРЕМЕН
ТЕМА: ПОДМЕНА

ПРОШЛОЕ

- ▲ луддист (традиции);
- ▲ подменыш (имитация);
- ▲ любовник (обман);

РИТУАЛЫ

- ▲ замена (поменять души);
- ▲ озарение (дает возможность увидеть, кто настоящий, а кто подмена);
- ▲ изгнание (изгнать дух из тела);

МГНОВЕНИЯ

Используйте эти мгновения, в любой момент экспедиции, чтобы создать атмосферу искусственности, того что весь мир вокруг заменяется на что-то иное.

- ▲ Ритмичные звуки, напоминающие тиканье часов.
- ▲ Чувство холода на коже, как будто задул ветер, но самого ветра нет.
- ▲ При сборе хвороста для костра вы находите на стволах деревьев следы мазута.
- ▲ Кузнечный молот и наковальня посреди леса.
- ▲ Смотря на звезды в ночном небе вам кажется, что это они смотрят на вас.
- ▲ Лесные тропы путают и водят кругами, заставляют совершать одни и те же действия снова и снова.
- ▲ Тело животного с шестеренками вместо внутренних органов.
- ▲ В отражениях чужие лица.
- ▲ Дерево, напоминающее железобетонный столб.

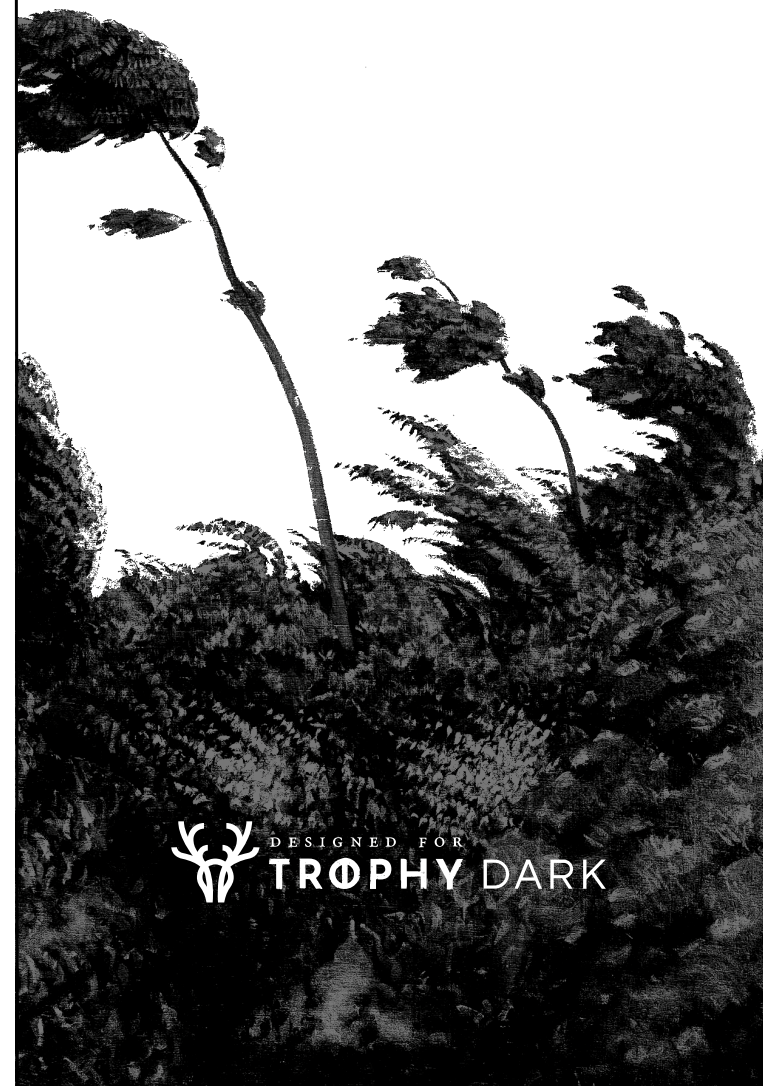
МЕТКИ

Эти метки проявляются у ваших кладоискателей, когда растёт их показатель погибели. Им необязательно становиться постоянными, однако они должны продемонстрировать, что лес начинает влиять на персонажей.

- ▲ Вы слышите звук шестеренок в голове.
- ▲ Вам не хочется есть и пить.
- ▲ Конечности становятся тяжелыми.
- ▲ Вместо крови у вас черный мазут.
- ▲ Голоса ваших спутников становятся железными, скрипучими, оглушающими.
- ▲ В ветре вы слышите слова: “И вас можно заменить, уже заменили”.

В качестве иллюстрации была использована картина The Wind, 1910 (Félix Vallotton). Изображение предоставлено в свободном доступе Национальной галереей искусств, Вашингтон.

Trophy™ is a trademark of Hedgemaze Press. The trademark and “Designed for Trophy” Logo are © Hedgemaze Press, and are used with permission.



DESIGNED FOR
TROPHY DARK