

Путешествия во тьму

Приключения для «Собратьев»

Сборник первый

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предисловие

В этом сборнике ты найдёшь пять готовых приключений для **«Собратьев»**. Главная идея таких модулей – создавать истории, складывающиеся по определённой схеме благодаря уникальным средствам построения сюжета. Это позволяет играть каждый сценарий не так, как все прочие.

Все истории разворачиваются на Земле в конце XVIII-начале XX века, за исключением последней, что переносит нас в далёкое будущее. Сочиняя приключения, я не предполагал, что их действие разворачивается во вселенной Мифов Ктулху или какой-то другой конкретной: проще считать, что это обычная Земля, в истории которой есть тайные культы тёмных богов, а остальное додумывать на ходу.

Каждое приключение состоит из двух двусторонних листов. Один предназначен для ведущего, второй – для игроков. **QR**-коды на листах приключений ведут на интернет-хранилище, где можно найти все материалы по **«Собратьям»**.

Лист ведущего

Этот лист не нужно показывать игрокам.

Вводная: кратко описывает, где происходит действие, чего предстоит достичь героям и кем они могут быть. Также этот текст можно использовать в качестве анонса.

Места: здесь перечислены важные для сюжета точки – это могут быть улицы и районы города, отдельные дома или даже комнаты в особняке. Иногда они снабжены вопросами, которые ты можешь задавать игрокам таким образом приглашая к сотворчеству. Помни, что все перечисленные места не обязаны непременно сыграть роль в приключении. Ты можешь вводить их, если считаешь нужным, или подсказывать игрокам «что тут ещё есть», но, если какой-то элемент оказывается в истории явно лишним, смело пропускай его.

Персонажи: потенциальные враги, союзники, жертвы или просто обыватели – как правило, у каждого есть имя, указание на то, кто это, и две-три черты внешности или поведения. Нередко среди «простых смертных» встречаются любители тайн или интересующиеся сверхъестественным. Это сделано специально, чтобы игрокам было проще подцепить таких на крючок.

Опасности: всё, что может грозить персонажам – от пытливых сыщиков до ловушек, стихийных бедствий и неудовольствия своего божественного покровителя. Используй этот список, чтобы создавать героям проблемы, например, при провалах бросков.

Структура приключения: в этом разделе пошагово описано, как провести приключение, пользуясь средствами построения сюжета. Собрав игроков, ты можешь просто сверяться с этим разделом и делать то, что там написано шаг за шагом.

Всё остальное: как правило, всё, не входящее в перечисленные выше пункты, связано со спецификой конкретного приключения и его средствами построения сюжета: например, перечень **зацепок** в **«Последнем крике»** или описание актов в **«Испытании для героя»**.

Лист игроков

Игроки всегда должны иметь возможность ознакомиться с этим листом. Отдай его им ещё до создания персонажей.

Таблица богов: здесь перечислено семь божеств, придуманных для **«Собратьев»**, и указана их связь с приключением: это поможет игрокам выбрать себе покровителя.

Средства построения сюжета: под этим широким термином могут скрываться ходы, счётчики, таблицы, уникальные механики и любые другие средства загнать воображение игроков в рамки логичной истории, либо дать им возможность гарантированно совершать нужные действия.

К примеру, в **«Испытании для героя»**, которое вращается вокруг фигуры Археолога, средствами построения сюжета служат:

- Начальный ход, позволяющий узнать кое-что об Археологе или даже столкнуться с ним «за кадром» до начала истории.
- Особый ход противостояния с Археологом, который превращает его в грозную опасность и не позволяет легко убить, «сломав» задуманный сюжет.
- Финальный ход, позволяющий красиво завершить историю и дать всем персонажам поучаствовать в этом.
- Таблица добродетелей, которые можно выявить в Археологе; это не столько обязательный элемент структуры, сколько справка и подсказка для игроков.

Уточните для игроков что средства построения сюжета обычно связаны с изложенной на вашем листе структурой приключения; как правило, чтобы выйти на какую-то логичную концовку, игрокам нужно пользоваться этими средствами.

Версия: 1.09 Автор: Сергей Широхов
Редактура: Константин Глушенко, Екатерина Антонова

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Не выходите ночью на озеро

Вводное приключение для «Собратьев»

Вводная: 1820-е годы северная Италия, находящаяся под властью Австрийской империи. На берегу прекрасного озера всего в нескольких часах пути от Милана раскинулась живописная деревня Соладжио – издалека эти маленькие белые домики с черепичными крышами кажутся почти игрушечными. На другом берегу озера над водой нависает Вилла-Малатеста – наследное имение итальянских маркизов, ведущих свой род от Армандо Малатесты, который поселился на берегах озера ещё на излёте Средних веков.

Про Армандо Малатесту ходила слава чернокнижника и колдуна, но по сей день никому не известно, остались ли после него какие-то эзотерические труды, оккультные сокровища или наследные договоры. Быть может, семейство тщательно скрывает такие вещи, а быть может, и вовсе не знает, кем был их родоначальник. Так или иначе, старая вилла может не только хранить его наследие, но и стать идеальным логовом для вашего культа – богатым, удалённым от глаз многочисленных властей и хранящим немало тайн. Нужно лишь позаботиться о нынешнем маркизе Малатеста и его родне, которые точно не будут рады расставаться со своей виллой.

Наследие Армандо

Три сотни лет назад колдун Армандо Малатеста (он может быть богатым местным аристократом или главой наёмного отряда, что добыл богатые трофеи и получил титул) обнаружил, что на дне озера покоится Дремлющее сердце (ведущий может сам решить, что это: часть живого бога, пребывающая в бессознательном сне, или просто очень сильное магическое чудовище). Он вошёл с ним в контакт и понял, что из него можно черпать силу. Малатеста построил виллу именно здесь, чтобы всегда иметь доступ к сердцу, и долгие годы мучал его обрядами. На вилле есть тайный кабинет, где хранятся записи о сердце (за потайной дверью в одной из спален или за фальшивой панелью на чердаке, откуда открывается вид на озеро), а из винного погреба ведёт тайный проход к побережью – оттуда Армандо по ночам выплывал на лодке на воду и вбирал в себя его силу. Колдуна погубила жадность – когда он в очередной раз вошёл в контакт с сердцем и попытался взять больше обычного, оно сумело поглотить его.

Потомки Малатесты ничего не знают о судьбе своего предка, хотя слышали множество слухов. Нынешний хозяин виллы, маркиз Чезаре Малатеста, не интересуется тем, что считает сказками из далёкого прошлого, но его брат Никколо больше знает про предка-чернокнижника, хотя скорее считает его герметистом и алхимиком, чем настоящим колдуном; оба совершенно не осведомлены об истинных богах и главном сокровище виллы.

Вилла и окрестности

Вилла-Малатеста – большой и богатый двухэтажный дом прямо на берегу озера. Белокаменные стены, ярко-красная крыша, просторные комнаты. В открытые окна льётся яркий свет.

- **Мраморный зал:** вокруг античные статуи, изображающие богов и героев. Мозаичный пол и роспись на стенах. Фортепиано, арфа, разбросанные нотные листы.
- **Столовая:** длинный стол, за которым на трапезы собираются гости и члены семьи. Свечи в фамильных канделябрах. Множество перемен лёгких блюд.
- **Библиотека:** шкафы с книгами на самых разных языках – от древнегреческого и латыни до английского и немецкого. Здесь очень редко бывают хозяева и редко появляются слуги. Вряд ли даже сам маркиз и его майордом знают, сколько здесь книг.
- **Терраса:** вид на озеро, где сияют фонарики лодок. Приятная прохлада. Здесь, за столами под открытым небом, гости собираются на кофе после ужина.
- **Винный погреб:** ряды пыльных бутылок. Игральные кости и карты кого-то из слуг. Трещины в кирпичной кладке. Тайный ход заперт оккультными символами.
- **Тайный ход:** старое помещение, которое не использовали со времён Армандо Малатесты. На стенах роспись, изображающая Последний час мира. Ржавые цепи и кандалы, жертвенник, на стенах зловещие знаки. Ход, ведущий к удобной бухточке в озере.
- **Беседка у берега:** восьмиугольное здание с портьерами. Внутри приятная прохлада и мраморные скамьи. Пол покрыт такой же мозаикой, как в мраморном зале. Отсюда никто на вилле не услышит ничьих криков.
- **Парк:** извилистые тропинки, ручейки, изящные мостики и много укромных уголков.
- **Озеро:** гладкая и прозрачная поверхность. Днём видно множество лодок с тентами. Утром задувает резкий ветер.
- **Кабинет Армандо:** толстый слой пыли и затхлый воздух. Книги, которые хозяин не рискнул оставлять в библиотеке. Повсюду стоят песочные часы.
- **Деревня Соладжио:** небольшая весёлая деревня на противоположной стороне озера. Гостеприимные и приятные люди. Все друг друга знают. Деревней управляет **Луиджи Руга** (глава деревни и судья в одном лице), здесь есть своя церковь, трактир, доктор и т. д. Также рядом с деревней расположены казармы австрийских солдат, которыми командует **фон Краусс**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ