Заветная ночь

Новогоднее приключение для «Собратьев»

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Вводная: *сегодня Заветная ночь – древний праздник, который смертные связывают со сменой времён года или событиями своей религии, ничего не зная о его истинной природе. Именно в эту долгую и холодную ночь тёмное божество внимает просьбам слепого человечества и руками своих верных слуг посылает достойным детям нежданную помощь и удивительные дары.*

Вы – именно такие верные слуги; пока ваши собратья готовят всё для последнего торжества этого года, вы собираетесь в путь через пространство и время, чтобы добраться до каждого указанного божеством дитя, спасти его из беды и вручить чудесный дар.

Структура приключения

◆ Объясни, что это праздничное приключение, написанное специально для игр в преддверие Нового года; оно сохраняет серьёзную форму при празднично-милом содержании. Внутри сюжета вы всё ещё остаётесь зловещими культистами, что несут дары своего божества; «поверх стола» вы можете играть трогательные новогодние истории.

◆ Когда все создадут персонажей и выберут бога, вместе придумайте ваше убежище. Опишите, как культ готовится провести Заветную ночь (ищет жертв, расписывает стены убежища ритуальными знаками, читает священные тексты, готовит пир и т. д.).

◆ Укажи игрокам на ходы **Глашатай**, **Проводник** и **Дароносец**. Уточни, что видение будет дано каждому – вопрос только в порядке, в котором собратья будут их переживать.

◆ Задай начальную **секретность** (неплохой вариант – X баллов, где X равен количеству игроков) и объяви, что будет, если **секретность** упадёт до нуля (божество будет недовольно методами своих слуг и по окончанию Ночи накажет их – превратит в тени, лишит голоса, обратит в мелких уродливых тварей, создающих новые дары и артефакты).

◆ Попроси одного собрата отыграть ход **Глашатай.** После этого героям предстоит добыть нужный дар, доставить его достойному дитя и помочь ему. Не трать на получение дара больше одной сцены или даже хода – он может найтись в запасах культа, быть куплен, выменян, наколдован и т. д. Пользуйся ходом **Проводник**, чтобы поставить сцену появления культистов в нужном месте. Отыграй вручение дара с помощью хода **Дароносец.**

◆ Повторяй вышестоящий пункт до тех пор, пока каждый собрат не получит одно видение и не вручит один дар. В промежутках между вылазками, ставь короткие сцены в убежище и проси игроков описать, как продвигается подготовка к празднеству.

◆ Когда собратья вернутся с последней вылазки, отыграй ход **Праздничный колокол**. На этом приключение завершается.

Убежище культа

Это логово культа, а в рамках этого приключения – то место, откуда герои отправляются на вылазки, чтобы доставить дары достойным детям. Это должно быть **уютное и безопасное место**, которое ваши культисты **воспринимают как дом**. Предполагается, что в убежище обитают и другие культисты, которые будут готовить его к Заветной ночи.

Достойные дети

Кларк Олдгейт, маленький наследник (видение «Вечная классика»): серьёзное лицо, толстые очки, чистый костюмчик. Кларк происходит из богатого и старого семейства Новой Англии, пользующегося дурной славой. Совсем недавно его родители сошли с ума и попали в сумасшедший дом. Это Рождество ему придётся провести в большом, старом и пустом доме, где кроме него есть только пара приходящих днём слуг. Выплакав горе, Кларк попытался отвлечься и принялся читать удивительные книги из семейной библиотеки, пока не добрался до той, где упоминалось имя далёкого божества, которое всегда отзывается, но никогда не предскажешь, как.

◆ **Где находится:** особняк в колониальном стиле на окраине города, гулкие пустые комнаты, остроконечная крыша, украшения, которые выглядят неуместными в таком мрачном месте. В углах пыль и паутина. Часть комнат заперта уже несколько поколений.

◆ **Что делает:** исследует дом, читает в библиотеке, украшает ёлку, пишет открытки, которые некому отправить.

◆ **В чём нуждается:** в семье, обществе, наставлении в жизни, защите от грабителей.

◆ **Опасность:** шайка грабителей вздумала обнести богатый и оставшийся почти пустым дом. Кларк видел их на улице и опасается, что они могут прийти. Вот пара имён: **Сид** (глава шайки, долговязый, с нервным тиком на лице, мастер взламывать замки, знает цену редким вещам и документам), **Рэнди** (мускулистый и плотный здоровяк в приличном пальто и шляпе-котелке, силён и отважен, но суеверен), **мисс Чейз** (раньше была служанкой в доме Олдгейтов, знает все ходы и ценности, франтовато одетая, курит сигареты одну за другой).

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