Жертвенные души

Ритуальное приключение для «Собратьев»

Вводная: *США, наши дни. На несколько дней пустыня Мохаве становится центром мира для всей американской творческой богемы: эксцентричный миллиардер Эндрю Годдард устраивает здесь грандиозный фестиваль «Пылающие души». На три дня кусок безлюдной пустыни станет островом свободы для десятков тысяч творческих людей. Концерты, выставки, скульптуры, совместное творчество, обмен опытом и мертвём – место найдётся для всего. Организатор и гости не знают только одного: всё происходящее стало результатом интриг зловещего тайного культа, и всем, кто съехался на праздник, суждено стать частью грандиозного жертвоприношения тёмному богу.*

Вы – члены этого культа. Хитростью и обманом вы убедили Годдарда провести фестиваль, ведь именно в этом месте, на этой священной для вас земле, нужно свершить ритуал. Вы намерены разбудить своего владыку, а для этого нужны жертвы. Ваша задача – вычислить подходящих людей, поставить на них тёмные метки, а затем совершить подношение, дабы повелитель пробудился и поглотил этот мир. В идеале охрана, полиция и сами гости не должны понять, что происходит, пока не станет поздно…

Структура приключения

◆ У этого приключения два основных источника вдохновения: его антураж списан с реального фестиваля **«Burning Man»**, на который собираются всевозможные люди искусства, а сюжетная основа отсылает к фильму **«Хижина в лесу»**, откуда заимствована идея определённой «коллекции» жертв, которых нужно принести. Вкратце обрисуй игрокам этот антураж и цель.

◆ Когда все создадут персонажей и выберут бога, вместе придумайте, как персонажи познакомились с Эндрю Годдардом – эксцентричным миллиардером и организатором фестиваля (деловые партнёры / сошлись на почве любви к искусству / завязали бурный роман) и как убедили его устроить фестиваль в нужное вам время в нужном месте. Обрати внимание игроков на ход **Наивный богач**, который они могут использовать, чтобы манипулировать Годдардом, а также расскажи о системе дней, описанной на **листе игроков**.

◆ Подчеркни, что эта игра – не детектив, и что у ведущего нет единственно верного списка подходящих кандидатов на каждую роль. Если собратья наметят коллекцию жертв и объяснят себе и ведущему, почему каждая из них подходит под заданную роль, этого будет достаточно. В конце концов, кому как не культистам тёмного бога лучше знать, кто по душе их покровителю?

◆ Задай начальную **секретность** (неплохой вариант – 3 балла) и объяви, что будет, если **секретность** упадёт до нуля (Годдард поймёт, что им манипулировали; культисты потеряют ход **Наивный богач**, а вся охрана миллиардера бросится на их поиски).

◆ Начни игру, отталкиваясь от структуры дней с **листа игроков**. Необязательно требовать жёстко соблюдать принцип «сначала найти жертв, потом раздать метки, потом принести жертву»; ведущий может позволить отступать от этой схемы в тех случаях, когда это кажется уместным (например, выявив подходящую жертву, собрат может сразу пытаться дать ей метку, а не ждать, пока «найдутся» все кандидаты).

◆ Заверши историю, подведя собратьев к ходу **Последний акт** и отыграв его последствия.

«Жертвенные души» как часть сюжета

У приключения, которое подразумевает пробуждение божества, может быть несколько применений в сюжете:

◆ **Финал кампании или разовая игра:** самый простой вариант. **«Жертвенные души»** могут служить завершением для кампании, в ходе которой персонажи постепенно открывали способ пробудить своё божество. Когда все жертвы будут принесены, тёмная сущность придёт в мир и уничтожит его, перестроит по своему образу или заберёт своих верных слуг и двинется дальше – так или иначе, история на этом будет закончена. В разовой игре ещё меньше смысла ограничивать размах происходящего.

◆ **Резкий перелом сюжета или его лихое начало:** также вы можете переместить события приключения в середину или даже самое начало кампании. Сделайте пробуждение тёмного бога чудовищным и пугающим, но не апокалиптическим событием – пусть оно знаменует не безоговорочную победу тёмных сил, а начало масштабной войны культа со всем миром. Поскольку действие приключения происходит в нашем мире, такое событие необратимо его изменит – в том и интерес.

◆ **Эпизод пикарески:** некоторое снижение ставок позволит вам встроить **«Жертвенные души»** даже в ход обычной кампании. Просто заявите, что ритуал с убийствами нужен не для пробуждения божества, а для менее масштабной цели. Успешное завершение этого приключения может принести героям особый ход, связанный с целью ритуала.

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ