

Временное (по)следствие

Для конкурса «НРИ-Кашевар лето-2024»

Тема: Туман

Ключевые слова: Поборник, Молния, Батарея.

Система правил: [Чорное Кромсалово 2](#).

Автор: Алексей Лынный aka T5un4m1

Редактор и корректор: Владислава Костенкова

Синописис

Данный модуль представляет собой системно независимый микро-сеттинг, который вы можете внедрить в ваш мир. Модуль предлагает альтернативный подход к исследованию дикой местности в играх в духе старой школы – путём периодических структурных изменений одних и тех же локаций, а не расширения их количества.

Модуль включает в себя:

- ✓ описание культа;
- ✓ слухи, ритуалы и встречи;
- ✓ правила временных аномалий и метаморфоз локаций.

Возьмите отсюда всё, что найдёт отклик в вашем сердце, и используйте, как посчитаете нужным.

Референсы и источники вдохновения:

- ✓ работы гейм-дизайнеров: Зака Смита, Джейсона Кордовы.
- ✓ сериалы: «Тьма», «Локи», «Академия “Амбрелла”», «Матрёшка».
- ✓ фильмы: «Донни Дарко», «Лимб», «Треугольник».
- ✓ аниме: «Re: Zero».
- ✓ видеоигры: серия «Принц Персии», «The Legend of Zelda: Majora's Mask».

Вступление

«Часовщик обманул время. Время обиды не проглотило, но изрыгнуло, да не обиду, а проклятие, породив раздор на землях сих, да в душах их» (с) Книга откровений Сантьяго

Но что это за место?

Это могут быть любые земли на вашей карте, что раньше процветали и куда отправлялись многие изобретатели со всего света, чтобы создавать удивительные механизмы, **завязанные** на времени.

Таблица слухов D6:

1. Небывалое животное было замечено в тех краях.
2. Люди в религиозных одеяниях носят с собой предметы, с точностью предсказывающие будущее.
3. Туман покинул тот удел, оголив чуждое сооружение, но, безусловно, рукотворное.
4. Закрытая карета, которая изрыгала дым, с огромными колёсами, сделанными из какого-то чёрного материала, ездилa вдоль опушки.
5. Оттуда вернулся мой родственник, загадочно помолодевший на добрых 10 лет.
6. Туман поглотил королевские уголья, когда там охотилась наша принцесса.

Действующие силы:

Часовщики – поборники Времени, Его святое войско. Те, для кого время не просто величина, характеризующая прошлое, настоящее и будущее, но вера. Они рьяно её защищают, поэтому к любым персонажам, проявляющим неуважение к времени в любом его виде, будут применены кары, в то время как персонажи, уважающие время, могут снискать поддержку и утешение. Часовщики расколоты на два лагеря: Крыло полудня и Крыло полуночи. Как отличаются их храмы и одеяния?

Одно крыло считает, что туман – это дар, и делится им, другое – что это проклятье, которое необходимо изгнать. И те, и другие использовали знания и чудо, чтобы сотворить немислимые алтари,

восхваляющие науку и веру. Что нематериальное используется в качестве топлива для этих машин?

Для распространения тумана используются алтари, к которым грешников привязывают петлёй времени. В ходе бесконечного цикла страданий их слёзы льются рекой на разогретую поверхность, порождая щупальца тумана, который распространяется на смежные земли.

Для поглощения тумана применяются алтари, сотканные из металлических сетей, преобразующие туман в конденсат, собираемый капля за каплей в резервуары. Для каких целей используются сосуды, наполненные страданиями?

Оружия и ритуалы:

Освящённое оружие при повреждении добавляет цели D10 лет. При убийстве разумных существ освящённым оружием их тела превращаются в Песок душ. Чтобы выяснить, сколько горстей песка образовалось, бросьте столько кубиков, сколько хит-дайсов у объекта.

«Отец Сантьяго истязал себя освященными розгами всю ночь. К рассвету его Песок был предан в горнило Времён».

Горнило Времён, оно же LS-01671 – механизм, создающий молнии, бьющие в металлическую чашу, которую наполняют Песком душ. Этот процесс порождает стеклянные артефакты с песчаной поверхностью, называемые фульгуритами.

«Когда послушник трясущимися руками достал из горнила Времён фульгурит, сделанный из останков отца Сантьяго, хор братьев и сестёр пропел – “Это своего рода бессмертие!”».

Для чего используется фульгурит, и какие последствия ждут того, кто осмелится его применить?

(Не) Чистые ритуалы:

Важно: Не каждый Песок душ становится фульгуритом. В иных случаях он помещается в Песочные часы, чтобы в дальнейшем стать батареей, отмеряющей длительность действия ритуала. Когда песочные часы переворачиваются, песчинки не падают на дно. Проходя воронку, они исчезают навсегда. Куда песчинки попадают на самом деле?

1. *Королевство памяти* – оказаться в каком-то моменте своей памяти как в помещении. Персонаж вправе свободно ходить по этому помещению: здесь он видит, чувствует ароматы и может взаимодействовать со всем, что находится в комнате. Например, оказавшись перед книжной полкой, взять любую книгу и прочесть её.

Длительность: 10 минут / 1 горсть Песка душ.

2. *Сдвинуть стрелки* – манипуляция над временной линией объекта. Например, превратить гниль в еду, истлевшую бумагу – в страницу, деревянный засов – в труху.

Длительность: 10 минут / 1 горсть Песка душ.

Допустимый вес: 1 кг за каждый дополнительный кг – 1 горсть Песка душ.

Дальность сдвига: 1 год в обе стороны. За каждый дополнительный год – 1 горсть Песка душ.

3. *Оборот маховика* – переместиться в прошлое на D8 часов назад.

Ограничения: 1 существо / 5 горстей Песка душ.

4. *Темпоральный скачок* – промотать время на D20 часов вперёд.

Ограничения: 1 существо / 2 горсти Песка душ.

5. *Остановить стрелки* – время вне помещения не течёт, пока закрыты все двери, окна и иные выходы наружу.

Ограничения: 1 час / 1 горсть Песка душ.

Опционально: за каждое применение ритуала увеличьте значение счётчика (1–12). Когда счётчик дойдёт до 12, что ждёт существо, решившее обмануть время?

Подготовка мира

Ниже представлена инструкция по подготовке региона, состоящая из четырёх шагов.

Шаг 1. Подготовка эпох

Определите их количество и то, сколько лет пройдёт между ними. Чем больше шаг, тем радикальнее должны быть изменения в локациях. Примеры (с фиксированным и произвольным шагом) представлены ниже.

D3 эпохи с шагом в 200 лет:	
1.	Прошлое (200 лет назад)
2.	Настоящее
3.	Будущее (200 лет вперёд)

D6 эпох с произвольным шагом:	
1.	Первобытное общество
2.	Древний мир
3.	Текущее время
4.	Возрождение
5.	Футуристическое будущее
6.	Конец времён

Шаг 2. Подготовьте локации

Здесь и далее гексы = локации. Проведите подготовку локаций, как вы обычно делаете, при этом вам необходимо будет добавить на них несколько Храмов. Их количество напрямую зависит от размера региона, в котором происходят события. Минимум вам понадобится два храма: один принадлежащий Крылу, распространяющему туман, второй – Крылу, изгоняющему туман. В каждом храме находится реликвия, представляющая собой часы из таблицы ниже. Какое влияние оказывает каждая отдельная реликвия на локации поблизости?

Таблица часов:	
1. Солнечные	5. Механические
2. Огненные	6. Камертонные
3. Песочные	7. Кварцевые
4. Водяные	8. Электронные

«К удивлению Францески, хоть алтарь и был из механических часов – его стрелки отмеряли не время».

Шаг 3. Расположите туман

Используйте для этого кластеры из 3–5 гексов. Отметьте ими локации, где присутствует туман. Для небольшого региона хватит одного кластера из пяти гексов и одного кластера из трёх гексов. Есть два важных ограничения при их расположении. Кластер тумана не должен:

1. Находиться в локациях с Храмами.
2. Соприкасаться с другим кластером.

Правила тумана

Когда любой персонаж (или группа персонажей) попадает в туман, он оказывается в DX эпохе, где X – количество эпох, которые вы определили на первом шаге (*Примечание:* при перемещении из локации с туманом в соседнюю локацию с туманом бросок на эпоху не нужен). В зависимости от типа локации совершите бросок по таблице этого типа, чтобы выяснить состояние локации. Такой подход требует высокого уровня импровизации. Однако вы можете накидать состояние для каждой отдельной эпохи и каждой отдельной локации заранее. Это увеличит время вашей подготовки, но упростит выяснение деталей во время игры.

Покидая локации, окутанные туманом, персонаж (или группа персонажей) оказывается во времени, из которого он пришёл.

Шаг 4. Расположите святыни

Итак, у нас есть два Крыла, у каждого из них – свои святыни, которые необходимо расположить. Воспользуйтесь шагами ниже для каждого Крыла.

Инструкция по расположению святынь:	
Шаг 1. Бросьте D2 за каждый кластер из трёх гексов.	
Шаг 2. Бросьте D4 за каждый кластер из пяти гексов.	
Шаг 3. Суммируйте значения, полученные на предыдущих шагах. Это – количество доступных святынь.	
Крыло, распространяющее туман:	Крыло, поглощающее туман:
Шаг 4. Расположите святыни из 3-го шага на локациях, примыкающих к кластерам с туманом, но не внутри локаций с туманом.	Шаг 4. Расположите святыни из 3-го шага на произвольных локациях, но не внутри локаций с туманом.

Что с этим делать дальше?

Между сессиями или за каждые D4 игровых дня:

1. Для обоих Крыльев бросьте D6 за каждую активную святыню и 3D6 за каждый Храм.
2. Посчитайте разницу между количеством полученных шестёрок в двух бросках.
3. За каждое очко перевеса Крыло может убрать/добавить туман в локации.

На мире это отражается путём постройки/починки своих святынь и/или уничтожения вражеских святынь.

Совет ведущему

Ниже вы найдёте таблицы состояний для самых распространённых типов локаций. Главная цель – не заменять один гекс на другой, а видоизменять его, сохраняя задумку и особенность этого места, преобразая его пропастью временного интервала.

Для каждой локации, на которой присутствует туман, выделите место в своих записях, куда вы будете добавлять события на таймлайн. Как события из прошлого отразятся на последующих эпохах?

Таблицы состояний локаций

Поселения D10:

- | |
|--|
| 1. Расширяется и перестраивается. Почему новые здания радикально отличаются от построенных? |
| 2. Чума или любая другая массовая эпидемия. Как эта болезнь связана с Песком душ? |
| 3. Смена власти и правления, следы революции. Какая особенность у нового политического режима? |
| 4. Руины. Что за одинокая фигура безмятежно бредёт среди них? |
| 5. Большой праздник и ярмарка, включающая массовые гуляния. Какие сходства они имеют с пророчествами о конце времён? |
| 6. Комендантский час, охота на ведьм, массовая истерия. Почему к персонажам игроков относятся как к обречённым? |
| 7. Технологический виток. Как эти технологии (особенно если они из прошлых эпох) превосходят аналоги из мира персонажей? |
| 8. Война внутри города. Какую абсурдную деталь имеет это насилие? |
| 9. Смена религии, гонения старой веры. Что при этом переворачивается с ног на голову? |
| 10. Стихийное бедствие. Какая нестандартная реакция у жителей? |

Горы D10:

1. Строительство рудников. Какая роковая находка стала причиной рудниковой «лихорадки»?
2. Массовый сход лавин/камней. Что скрывали эти преграды?
3. Нечто в небе. Что скрывается и редко проглядывает сквозь облака?
4. Рудники находятся на пике своей славы. На какую порочную сделку пошли рудокопы ради добычи?
5. Вечная буря. О чем завывает ветер?
6. Рукотворная структура на вершинах. Почему при каждом новом взгляде она меняет положение?
7. Куски скал парят в воздухе. Частью чего они являются на самом деле?
8. Зброшенные рудники. Что указывает на скорый сбор долгов с рудокопов?
9. Караван преодолевает горы. Какие артефакты путешественники для этого используют?
10. Разумные существа. Как их предводитель связан с миром, откуда пришли персонажи игроков?

Леса D10:

1. Создание вырубок. Как от них пострадало население леса?
2. Лесной культ. Как он связан со временем?
3. Роскошный рукотворный сад. Что незримо наблюдает за этим местом?
4. Девственный лес. Что в нём спит, ожидая пробуждения от дремы?
5. Выжженная земля, поля. Почему лес вернётся, учтя былое поражение?
6. Зброшенные вырубки. Что указывает на то, что их интересовал не сам ресурс?
7. Лес живёт вне годовичного цикла, игнорируя время. Как эту особенность эксплуатируют обитатели?
8. Лес плотояден. Как его воздух влияет на рассудок?
9. Существа живут в гармонии с лесом. Чем они оплачивают его опеку?
10. Диковинные звери из другой ветки эволюции. Чем они отличаются от существующих зверей в мире персонажей игроков?

Укрепления D10:

1. Под осадой. Почему осаждающие сдерживаются и не преследуют цели проникнуть внутрь?
2. Возводится. Из какого материала, не применяемого в строительстве?
3. Разрушено. Что вырвалось на свободу?
4. Окутано аномалией. Как она изменяет поражённых?
5. Ощетинилось орудиям. Что указывает на то, что они здесь задолго до появления укрепления?
6. Персонал гарнизона непохож на остальных обитателей. Как у них получается коммуницировать, несмотря на существенные отличия от обычных существ?
7. Архитектура, выглядящая как геометрический узор. Кому адресовано это послание?
8. Находится на разных плоскостях мироздания. Как эта структура всё ещё не развалилась?
9. Его создание преследовало невыполнимую цель. Какие силы помешали завершению строительства?
10. Здесь проводили эксперименты. Какой непредсказуемый результат был получен?

Поля D10:

1. Сев. О чём поют крестьяне?
2. Поле сражений. Кто мародёрствует по нему?
3. Сбор урожая. Почему плоды не похожи на органику?
4. Ритуал урожая. Как он изменит поле?
5. Пропать в бездну. Что указывает на то, что там проложен маршрут?
6. Испорченный урожай. Кто теперь им лакомится?
7. Нападения вредителей. Почему это является предвестником появления новых организмов?
8. Устройства, облегчающие труд. Почему они не выглядят реальными?
9. Неухоженная земля. Что напоминает о том, что раньше здесь возделывали землю?
10. Скважины. Как они помогают добывать еду?

Реки D10:

1. Строительство порта. Что указывает на то, что он связан с другим туманным регионом?
2. Обмелевшие воды. Что оголила покинувшая вода?
3. Потоп. Что принесло с собой бедствие?
4. Появление флота. Что не характерно в его движении?
5. Добыча рыбы и морепродуктов. Почему рыбакам буквально приходится бороться с ними насмерть?
6. Течение. Почему оно происходит рывками?
7. Вода – живая и мёртвая. В каком часу происходит смена?
8. Состоит не из воды. Какая при этом там есть жизнь?
9. Пение воды. Что обещают эти голоса?
10. Каждый день выносит на берег вещи. Не откуда, а когда они?

Подземелье обычно не является отдельным видом локации, и при этом хотелось бы отдельно подчеркнуть возможность его изменения при условии, что оно находится в локации с туманом. Ведь чаще всего персонажи игроков находят покинутые объекты и узнают, что здесь происходило лишь путём ретроспективы.

Для изменения состояния вашего подземелья вы можете воспользоваться таблицей ниже.

Подземелья D4:

1. Ещё не было / уже нету. Как отголоски его существования парадоксально продолжают влиять на локацию?
2. Процесс строительства идёт полным ходом. Что скрыто даже от архитектора?
3. Постройка активно используется по назначению. Что указывает на скорый крах?
4. События, которые приведут к его запустению, разворачиваются прямо сейчас. Как в это втянуты местные силы?

Дополнительные инструменты

Используйте таблицу ниже, чтобы подчеркнуть риски, которые могут произойти с любым путешественником во времени.

Таблица парадоксов D5:

1. Парадокс предопределения – когда действия персонажа приводят к событию, которое он пытался изменить или предотвратить.
2. Онтологический парадокс – объект, отправленный назад во времени, приведёт к повторяющемуся циклу, в котором объект не имеет происхождения или даже не создавался.
3. Парадокс самосогласованности – когда действия персонажа направлены на изменение своего прошлого. Например, уничтожение организации, в которой он сейчас состоит.
4. Парадокс убийства исторической фигуры – если бы персонаж был успешен в своём деле, то не было бы причины путешествовать во времени.
5. Парадокс Джозефа Полчинского – персонаж, покидая прошлое, сталкивается со своей более молодой версией.

Для того, чтобы указать нелинейность событий, при определении реакций разумных существ на персонажей игроков используйте таблицу ниже.

Таблица реакций на персонажей игроков D6:

1. Крайне негативное – персонажи были причиной возникновения серьёзных проблем.
2. Негативное, персонажи помешали важным событиям.
3. Нейтральное, персонажей здесь уже неоднократно встречали.
4. Нейтральное, персонажей здесь никогда не встречали.
5. Положительное, персонажи помогли местным жителям.
6. Крайне положительное, персонажи избавили от серьёзных проблем.

Таблица случайных встреч D20:

- | |
|--|
| 1. Двое воинов похожих, словно братья-близнецы, бьются друг с другом. |
| 2. Тело/тела персонажей игроков. |
| 3. Странные животные, выпадающие из картины мира. |
| 4. Механизм/конструкт не из этого времени. |
| 5. Последствия ритуалов Часовщиков. |
| 6. Предмет или небольшое место из другой эпохи. |
| 7. Самое непримечательное происшествие, но повторяющееся раз за разом с определённым интервалом. |
| 8. Знакомые вещи, выглядящие совершенно неправильно. |
| 9. Часовщики (D6 / D3). |
| 10. Стелющийся туман. |
| 11. Останки уничтоженного Святилища Часовщиков. |
| 12. Тело, закрывающее сосуд со слезами. |
| 13. Строящееся Святилище Часовщиков. |
| 14. Группа флагеллянтов (D8). |
| 15. Растерянная группа существ явно не из этого времени. |
| 16. Следы недавней стычки. |
| 17. Дежавю (воспроизведите предыдущую встречу). |
| 18. Суд над грешниками. |
| 19. Темпоральный скачок (переместите персонажей в соседнюю локацию). |
| 20. Торговец, предлагающий товары из разных эпох. |