

# Castle coup

Замокский переворот



# ПУЛЬСИРУЮЩИЙ ЗАМОК

## Регламент

**Работа:** Замковый переполох

**Суть:** Дополнение к темной стороне  
«Пульсирующего замка»

**Автор:** Fres

**Помогали:** Скелетик Миша

**Художник, Дизайн, Верстка:** Fres  
Обработка генерации изображений Mage

**Тема:** Туман

**Слова:** Ложе; Свод; Поборник



## Вводная

Юный принц Артур, уверенный в причастности Темного королевства к убийству отца, короля королевства Светлого, погрузил страну на годы в кровопролитие и войну. С которой он привез не только блистательную победу и голову Темного Властелина, но и его прекрасную дочь, как невесту, чтобы объединить земли под своим правлением. Таким решением он поставил под вопрос множество планов герцогов, привел в ужас подданных, не раскрыл причин убийства своего отца, да и не короновал себя окончательно, отложив эти мелочи до свадьбы. А в сводах замка по приезду принцессы началась странная дела и совсем уж сверхъестественные события, пульсацией перевернувшие жизни его обитателей с ног на голову.

Как итог, будущее королевства туманно, а выдумка принца безгранична. Расхлебывать же все это вам, верным слугам короны.

## Действующие лица

**Принц Артур** – юн и не опытен. Слишком рано потерявший отца, он взбудоражил всю страну своими неожиданными решениями. Однако он энергичен, упрям и полон еще более безумных идей для покорения сердца холодной Амелии.

**Принцесса Амелия** – прекрасная принцесса, захваченная в плен ради прекращения разрастающейся войны. Ненавидит Артура, готова умереть лишь бы не возлечь с ним в ложе. А из-за событий в сводах замка, после ее появления, поговаривают, что она, как и ее отец, практикует магию, ей же и охмурила принца.

**Королева Катерина II** – королева, мать Артура, властная женщина, в попытке сохранить прежний статус короны. Она, пользуясь ускользающей из рук властью, все еще управляет политической жизнью замка из тени принца.

**Ведьма Беатрис** – сестра близнец королевы Катерины, сбежавшая от гонений церкви, переданная родней, ведомая местью. Она копила силы, сохраняя молодость темными ритуалами, но пришло время выйти из тени.

**Епископ Борджия** – политик и дипломат, а лишь потом епископ церкви Огня. Он в вечной борьбе за ум короля, в угоду его бессмертной душе, в попытке еще больше ужесточить церковный контроль за магией в королевстве.

**Герцог Доминик** – поборник чести и правды, собравший под своими знаменами самое большое войско королевства. Заключил с Катериной брачный договор на их детей, который разорвал пришедший к власти Артур. За что Доминик, не без причины, считает принца не достойным короны, ведущим королевство в пропасть.

**Герцогиня Алана** – дочь Доминика, с детства влюбленная в Артура, чьи потуги остаются без внимания. Амелия встала между ними, вот если бы ее не было...

**Магистр Натан** – придворный магистр алхимии. Он хочет руки королевы, но титула у него нет, а у нее желания. Но с капелькой магии, возможно, у страны будет новый король, пока принц еще официально не принял корону.

**Сер Гаррот** – сильнейший клинок, предатель Темного королевства, заслуживший уважение за выдающиеся навыки, но никак не доверие в замке. И никто не знает о его чувствах к принцессе.



## Создание героя

Назови свою роль в замке. Вы лишь слуги короны, но кто именно, ваш выбор весьма большой: рыцарь круглого стола, помощник магистра магии, гувернантка, повариха, камердинер, кузнец, шут, алхимик, доктор или послушник, а может кто-то иной.

И пусть вы не имеете громких имен, но вы винтики в огромном механизме замка, на которых все держится.

Выберите цифру от 2 до 5 – это будет пульс вашего персонажа.

Чем число больше – тем успешнее ваш герой противостоит чарам и злым языкам (избегая попыток его напугать, обмануть, соблазнить, провести или не дать ему поступить так, как он хочет).

Чем число меньше – тем лучше ваш герой справляется с проблемами расторопности и силы (избегая попыток вас схватить, опередить, заметить или ранить в дуэли).

**Отношения.** Вашим персонажам необходимы отношения с действующими лицами, выберите трех из них, рассказав почему одного из них вы ненавидите, второго любите, а третьему что-то явно должны или иначе зависите от него. Этого хватит для общих завязок, для понимания, кто вззовет в вашем персонаже яркий эмоциональный отклик и сделает его жизнь насыщеннее.

**Цели героя.** Ваши цели могут диктоваться уже названными отношениями, завязаны на долге или быть с этим вовсе не связаны: прослыть сильнейшей шпагой королевства, влюбить принесу в Артура, узнать тайну вечной молодости Беатрис и т.д.

**Цели игрока.** Окунуться в дворцовые игры, устроить жизнь своих героев и господ, принести в этот замок покой, завершив историю словами: и жили они долго и счастливо!



## Кубики и Броски

Механика осталась без изменений.

## Идеи Принца – глобальные события

Примеры того, что теперь задумал принц, для собственного развлечения или попыток завоевать сердце принцессы. Можно выбрать броском кубика d6:

1. Рыцарский турнир, в котором он решил тайно участвовать сам, а призом, кроме земель, будет танец с принцессой.
2. Охота на ведьм, подначиваемая церковью. Даже если придется вычистить замок огнем, Епископ пообещал покончить с мистическими странностями в нем.
3. Заседание круглого стола, принц решил разом покончить с любыми возможностями мятежа, спросив о верности каждого своего герцога за одним столом – в открытую грозя смертью неверным.
4. В погоне за сказочным подарком, из легенд, принц собрал лучших охотников в поход за волшебным зверем в темный лес. Но зверя он должен сразить лично, поразив Амелию своей храбростью.
5. Конкурс красоты, чтобы принцесса не сомневалась, что ей все тут рады. Но нужно не только его организовать, но и добиться ее победы.
6. Вот и время свадьбы, нужно созвать гостей и все подготовить. А в замке все идет кувырком, посуда пляшет, цветы стали плотоядными, кольца утащили какие-то мелкие твари. Да и как затащить принцессу в свадебное ложе?

## Пульсация замка

Примеры событий которые влияют на разум героев, изменяя их мотивы и отношения, даже к себе. Можно выбрать броском кубика d6:

1. Вам раскрыли глаза, одно из ваших отношений наваждение мистики или обмана, все было не так. Кто вам врал и как все было?
2. Любовь или влюбленность, вам не решить, но к кому-то ваши чувства стали теплее, вы не можете выкинуть его из головы. Кто же это?
3. Одна из стен замка исчезла, раскрыв страшную сцену с одним из близких тебе людей. Что это было? Как изменились твои отношения?
4. Ты чувствуешь как в тебе зарождается что-то новое и это точно не внутренний голос. С чем ты это связываешь? И о чем оно говорит?
5. Один из обитателей замка давно мертв, но кто-то занял его место или оживил его холодный труп. Как ты это обнаружил? И почему он тоже понял о твоей проницательности?
6. Все как в тумане, ты приходишь в себя в странной обстановке, руки в крови, а перед тобой тело. Чье это тело? Какие эмоции и мысли тебя охватили?

# Очередной переполох

Примеры проблематичных странных дел и мистических событий, с которыми столкнутся наши герои:

- Король вернулся призраком, не веря в свою смерть, он бросился раздавать приказы и указания, на удивление, многие слуги начали их исполнять;
- То что должно гореть – тухнет, по замку блуждает холодок, а ночами стражники не могут вести обход. Но если что-то не горит, другое теперь горит в два раза ярче и вероятно это тоже станет проблемой;
- Во дворце завелись гномики, не больше ладошки ростом, красные носики и колпачки. Они потребовали вернуть им замок, построенный еще их предками. Но “мудрый” принц лишь рассмеялся, устроив настоящую войну с маленьким народцем. Теперь в залах свистят залпы пуговичных катапульт и вилками заряжаются баллисты, а от последствий они скрываются в мышиных ходах;
- Все перепуталось, кто где. День за днем, двое под сводом замка меняются телами, до следующего рассвета. На следующий день все повторяется, но с кем-то другим. Что можно натворить будучи лишь день принцем?
- Где-то появляется точная игрушечная копия замка. Однако если что-то с ней сделать, это отразится и на оригинале;
- Картина великой битвы в коридоре замка меняется, на ней изображено одно из событий которое произойдет лишь завтра. И как бы вы не старались, кадр на картине случится один в один, его нельзя изменить;
- Замок меняется, знакомые коридоры ведут не туда, лестница в самую высокую башню выводит в сад, предрассветный туман заволакивает залы;
- Все разучились врать – а как итог, своды замка погрузились в тишину;
- Милые пушистые комочки, с огромными глазами и не менее огромным аппетитом, быстро размножаются у фонтана. Они нравятся принцессе, а при попадании на них воды, распадаются на новые комочки. Скоро в замке будет нечего есть...
- Книги теряют чернила, одна за другой, законы и пакты скоро станут лишь словесными договорами, перевираемыми устами их говорящего.

