

Ночь перед Круглолунием

Осенний месяц ульсивет в этом году прославился необычайно густыми туманами. Говорят, в ночи из-за такой погоды можно вытянуть руку и не увидеть кончиков своих пальцев. И пока мистики во всём Даскволе бормочут что-то о левиафаньем проклятье, а учёные из академии спорят об истинной природе этого феномена, все наши взялись за работу. В конце концов, когда ещё можно свистнуть телегу прямо перед носом торговца так, чтобы он этого не увидел?

«Ночь перед Круглолунием» — это декорации для массовой игры в «Клинка во тьме», рассчитанной на несколько столов.

Работа выполнена в рамках конкурса
«НРИ-Кашевар. Лето 2024»

Тема: туман

Ключевые слова: батарея, молния, свод, ложе

Автор: Рома Dark_Duck Шестириков

Редактор и корректор: Adriana Weaver

Введение

Итак, вы хотите провести «Клинки во тьме» в новом формате массовой одновременной игры.

Вам понадобится:

- ведущий игры для каждого стола;
- 1-2 ведущих для дополнительных столов (см. часть «Туман и зеркала»);
- два администратора (или больше, если планируется большое количество участников) — они возьмут на себя роль Башни и Звезды, лидеров Невидимок;
- часы или какой-то иной способ подсчёта времени;
- распечатанные приложения (или же отдельный чат для ведущих и администраторов, если вы выбрали онлайн-формат).

Пользуясь необычными погодными условиями, организация Невидимок хочет проверить серию краж и ограблений в городе за одну ночь перед Круглолунием. Каждой команде игроков предстоит взять на себя роль одной из многочисленных шак, работающих на Невидимок.

Во время ограблений игроки смогут найти не только сокровища, которые нужно украсть, но и различные ресурсы, которые смогут повлиять на игроков за другими столами. Все они могут принести как пользу, так и вред.

Автор не любит соревновательный элемент в НРИ, поэтому украденные ценности будут идти в общий счет всех участников игры. Но какие воры будут работать честно? По итогам игры лидеры Невидимок отметят самых выделившихся: Звезда наградит ту команду, что больше думала об общем деле и помогала другим шайкам, а Башня — ту, которая больше думала о своей выгоде и готова была идти по головам своих “коллег”.

Дальнейшая информация разделена на три части.

«Есть одна тема...» содержит зацепки и условия для подготовки команд. Также эту часть можно использовать как стартовую позицию сезона в стандартной кампании.

Часть **«Итак, вот что мы сделаем...»** посвящена самой ночи перед Круглолунием. Здесь представлен список целей и возможных угроз, а также описание ресурсов, которые смогут повлиять на игроков за соседними столами.

Часть **«Туман и зеркала»** содержит информацию о крупной проблеме, касающейся всех команд. Невидимки предложат сформировать одну или две команды из членов разных шак, чтобы устранить возникшее препятствие.

В части **«А теперь посчитаем...»** вы сможете подвести итоги игры.

Есть одна тема...

Если у вас есть время до непосредственно массовой игры, то автор рекомендует каждому провести 1-2 предварительных встречи со своей группой. Это позволит игрокам лучше прочувствовать своих персонажей сыгаться друг с другом.

Вы также можете использовать данную часть как стартовую позицию для обычной кампании. В этом случае можно дать игрокам больше подготовительных дел или же вовсе не связанных с ночью ограбления зацепок.

Не скупитесь на награды — опыт и монеты помогут игрокам с основной целью.

Дайте возможность игрокам сменить бланк персонажа или банды, если вдруг они поняли, что их стиль игры не укладывается в текущий выбор.

Если у вас нет времени на предварительные встречи, то просто перед стартом массовой игры дайте игрокам возможность выбрать по одному дополнительному таланту персонажа, по два дополнительных пункта навыков, один дополнительный талант команды (можно заменить на два улучшения команды) и по две монеты каждому.

Стартовая ситуация

Ваша команда уже некоторое время делает грязную работу для **Невидимок**. Знаете ли вы, кто ваш наниматель, или заказы проходят через третьи руки? Текущей целью **Башни** является расширение своей сети и получение контроля над несколькими влиятельными людьми в городе.

Невидимки ещё не знают, что **старший инспектор Кристоф Темплтон** ведёт дело Невидимок и готовит ловушки. Он профессиональная ищейка, или это нечто личное?

Синие Мундиры тем временем оказываются меж двух огней: с одной стороны многие из них прикормлены Звездой и Башней, с другой — инспектор Темплтон может в любой момент отправить взяточников за решётку, но готов закрыть глаза на некоторые вещи в обмен на сотрудничество. Чью руку укусят эти шелудивые псы?

Открывающая сцена

Когда игроки сделают себе персонажей и команду, скажи им следующее:

Вы стоите в переулке напротив заведения «Красный фонарь». Прямо сейчас там развлекается преподобный Клеелланд, один из священников Плотского Экстаза. Ваши наниматели хотят получить от него небольшой блокнот с записями исповедей.

Каков ваш план? Вы тихо прокрадётесь внутрь и поищите блокнот в его вещах? Или же вломитесь внутрь и добудете желаемое угрозами? Заявите

флешбэк, выберите план и деталь. Проверьте расклад и приступайте к делу.

Играй Клелланда. Он мелочен и мстителен, но его легко напугать в моменте. И он явно таскает с собой охрану.

Играй мадам Тесслин, хозяйку «Красного фонаря». Она искушённая и скрытная. Она сможет заговорить зубы авантюристам, влюбить в себя наивного юношу или же договориться о взаимовыгодном сотрудничестве.

Продолжение

Получив важную информацию, Невидимки начнут готовиться к ночи перед Круглолуном. И у них, конечно же, найдётся несколько задачек для команды игроков.

Дело I: Демон пумана

Невидимкам необходимо обеспечить подходящие условия для ограбления. А значит, вам придётся найти кого-то, кто сможет нагнать туман на весь город. И договориться с ним.

- *Как вы будете его искать? Проведёте особый ритуал призыва? Или же у вас есть связи с потусторонними обитателями Дасквола?*
- *Демон явно не будет работать за спасибо. Что он потребует взамен? Выполните это частью текущего дела или же потребуется подготовиться к новому?*

Дело 2 : Отвлекающий манёвр .

Создавай хаос, и никто не увидит твоих истинных намерений. Вам необходимо обеспечить некоторые волнения в городе, чтобы отвлечь внимание Мундиров и Инспекторов. Возможно, стоит договориться с кем-то в городе? Или же устроить диверсию и подставить другую организацию?

- Точильщики готовятся угнать один из кораблей в порту. Готовы ли вы им помочь, или же лучше заманить их в ловушку и повесить на них всех собак?
- Заблудшие поддерживают создание профсоюзов в рабочих районах. Возможно, стоит снабдить их подходящим оружием для весомости аргументов. Или же вы можете выяснить расположения их логова и передать его Мундирам?

Итак , вот что мы сделаем...

Когда игроки подготовят свои бланки персонажей и команды, попросите команду выбрать среди них одного «связного». Он будет отчитываться о выполнении задач. После этого один из администраторов объявит следующее:

Ночь перед Круглолунием всегда шумна и светла: весь город празднует и отдыхает, люди пьют, поют, запускают фейерверки и устраивают массовые гуляния. Но в этот раз Дасквол накрыли аномально густые туманы. Вкупе с пьяными горожанами туманы создают идеальные условия для ограбления. Однако ваши наниматели не ограничиваются одной целью. За одну ночь вам придётся посетить как можно больше районов и выполнить как можно больше задач. Каждый связной получил список дел, а также напутствующую записку со словами «Сегодня мы оценим не только ваш профессионализм, но и ваше умение работать в команде с другими группами. Или же вашу жажду власти и умение устранять конкурентов. Выбирать вам. Главное — не забывайте про основную работу.»

Ниже приведён список дел, которые нужно будет выполнить вашей команде. Разместите метки на карте или составьте краткий список в формате «зацепка-район» и покажите это игрокам. Они сами будут выбирать, за что браться.

Цель описывает основную задачу команды. Когда цель выполнена, связной команды передаёт администратору (или пишет в специальный чат) какую задачу выполнила группа.

Препятствия дадут ведущему примеры возможных опасностей на пути к цели. Для некоторых препятствий будут предложены масштаб (сокращённо **М**), качество (сокращённо **К**) или счётчик (сокращённо **счётчик-Х**, где **Х** — это количество сегментов).

Вспомогательные ресурсы — это дополнительная цель команды, за выполнение которой можно помочь или помешать другим шайкам, участвующим в игре. Если команда сможет добыть такой ресурс, то связной команды сможет передать администратору (или написать в чат) соответствующую карточку из приложения 1, выбрав нужную опцию: помощь или помеха.

После выполнения каждого дела связной сообщает администратору об успехе и о том, как команда хочет применить вспомогательный ресурс. Администраторы должны считать каждое успешное дело, сколько раз каждая команда помогла другому столу и сколько раз помешала. Также администраторы передают сообщение об использовании ресурса за подходящий стол. Лучше всего подойдёт команда, работающая в том же районе, что и получившая ресурс, или в соседнем.

Для массовой игры автор рекомендует опустить бросок расклада и начать дело сразу в рискованной позиции.

Белая корона

Цель: присвоить чертежи автомата, хранящиеся в академии Дасквола.

Препятствия: Боумэровский мост охраняется патрулём имперских солдат (М III, К IV) и снабжён электроплазменной стеной (К V); автоматон-охранник (К V, *средний, паучьи лапы, сенсоры*); поиск архива (счётчик-4); защитная система.

Вспомогательные ресурсы: электроплазменная батарея под академией питает стену и освещение в Короне и ближайших районах. Если её перегрузить, то короткие перебои электроснабжения могут сыграть на руку другим шайкам в этой части города. Однако если батарею повредить, то в город просочится достаточно призраков, чтобы создать помеху даже преступникам.

Шёлковый берег

Цель: журнал посетителей заведения «Пуховое ложе»

Препятствия: большое количество влиятельных гостей со своей охраной; поиск кабинета хозяина (счётчик-4); тайник; сейф (К II).

Вспомогательные ресурсы: на крыше здания лежит большой запас готовых фейерверков. Запустив их раньше времени, вы сможете обеспечить прикрытие для особо шумных воров. Или же подсветить их в самый неподходящий момент.

Вороний перекрёсток

Цель: угнать телегу, гружёную оружием, у банды Ворон, что направляется прямо сейчас к Вороньему Гнезду.

Препятствия: схватка Гасильщиков и Кушаков, развернувшаяся прямо на дороге к цели; несколько Мундиров в ожидании поживы; отряд Ворон, охраняющих телегу (М II, К II); телега добралась до Вороньего Гнезда и была разгружена (счётчик-6); погоня (счётчик-4 «Вы сбежали», счётчик-4 «Вас догнали»).

Вспомогательные ресурсы: шайка подростков-воришек (лазутчики, М II, К II, *самостоятельные, распущенные*) может оказать помощь вашим «коллегам» за некоторую плату. А может и помешать им.

Копилка

Цель: ценности и бумаги из сейфа в усадьбе Стрэнгфорда.

Препятствия: личная охрана Стрэнгфорда (М III, К IV, *верные, свирепые*); вечеринка в усадьбе (счётчик-4 «Нашли сейф», счётчик-4 «Вас раскрыли»); очень злые псы.

Вспомогательные ресурсы: В одном из кабинетов поместья хранится печать лорда Стрэнгфорда. Раздобыв такую, вы сможете легко подделать приказ о снятии обвинений с ваших «коллег». Или же приказ об их аресте. Главное не забыть это передать кому-то из Мундиров.

Ночной рынок

Цель: алхимические рецепты госпожи Кембер из таверны «Зуб дьявола».

Препятствия: охрана заведения (М II, К II); магические ловушки (молния в бутылке, К II; парализующая печать, К III; воющее эхо К I).

Вспомогательные ресурсы: алхимическая лаборатория под заведением хранит множество интересных реагентов. Некоторые из них весьма горючи. Выкрав и применив такие реагенты в нужное время в нужном месте, можно как отвлечь жителей района от ваших «коллег», так и вынудить другую шайку работать в условиях пожара.

Порт

Цель: пара необычных животных из зверинца капитана Рэя.

Препятствия: высокие заборы; молниеносные сторожевые псы, с телепатической связью с владельцем (см. талант ищейки «Призрачная гончая»); капитан Рэй (*охотник, угрюмый, осмотрительный*, К III); обитатели зверинца — мутанты и хищники (для стайных животных М I, К I; для одиноких хищников М 0, К II).

Вспомогательные ресурсы: выпустив десятки мелких зверей из зоопарка группа создаст хаос в ближайших районах, что будет на руку другим преступникам. Однако крупные хищники могут сами стать охотниками за одинокими целями вроде воров.

Пригорки

Цель: заручиться поддержкой Хестер Вэйл, матриарха самого старого пригоркинского рода.

Препятствия: молодые немногословные фермеры скоры на руку и весьма неплохо стреляют; допуск ко встрече с госпожой Вэйл; переговоры с госпожой Вэйл (счётчик-4).

Вспомогательные ресурсы: несколько местных стрелков (*громилы, упорные, свирепые*, М I, К I) могут оказать поддержку другой шайке неподалёку или же объявить на них охоту.

Самоцветы

Цель: золотой священный символ Церкви Плотского Экстаза (инкрустированный драгоценными камнями), что висит прямо под сводом центрального собора, Санкториума.

Препятствия: усиленные патрули мундиров; месса в главном зале собора; адепты церкви (мистики, М I, К II; громилы, М II, К III); высокие стены главного зала (счётчик-4 «Забрались к священному символу»).

Вспомогательные ресурсы: говорят, в соборе скрывается демон, возможно даже не один. Можно заключить с ним сделку или предолжить нечто, что его заинтересует. Взамен он может как помочь, так и помешать другой шайке.

Шесть башен

Цель: артефакты культа Убивающей-во-Тьме, одной из Забытых Богов.

Препятствия: колодец духов; хищные фантомы; культисты (мистики и знатоки, М II, К II); лабиринты подземного храма (счётчик-4 «Нашли хранилище артефактов»); ловушки.

Вспомогательные ресурсы: сосуд с ужасом. Может стать хорошим отвлекающим фактором для местных сил правопорядка или же опасным врагом для другой шайки.

Туман и зеркала

В самый разгар работы в дело вступает план инспектора Темплтона. Через два часа после начала игры один из администраторов объявит следующее:

Колокол в Старом городе пробил час шёлка. Прошла половина ночи. Неожиданно раздаётся грохот сапог и голоса. «Они где-то здесь, ищите!». Кажется, Мундиры устроили облаву. Пошевеливайтесь или окажетесь за решёткой!

В какой бы ситуации ни находилась ваша команда, всё становится хуже. В сцене появляется отряд Мундиров (М II, К III) готовых арестовать или расстрелять авантюристов. Ведущий, спроси у игроков, как они хотят разобраться с этим и продолжайте игру. Но мундиры или инспекторы будут появляться снова время от времени: используйте возобновляемый счётчик-4 «Новая облава», или сразу добавляйте отряд Мундиров в сцену в качестве последствия.

Спустя пятнадцать минут администратор объявит следующее:

Каждый из вас слышит в голове голос. «Говорит ваш руководитель. Мы выяснили, кто стоит за облавой. Нам нужны добровольцы, чтобы решить несколько вопросов. Не больше одного с каждой команды. Остальные пусть продолжают заниматься работой». Чертовщина какая-то! Но другого выхода нет. Добровольцам придется отправиться в Старый город и поработать в новом составе.

Администраторы соберут добровольцев (не более одного человека с команды), сформируют из них одну или две команды и передадут новому ведущему. Теперь им придётся работать вместе, пока они не выполнят свою новую цель.

Ниже приведён список дополнительных дел. Решите, какая из новых команд за какое дело возьмётся. Если команда одна, возможно она успеет выполнить оба дела.

После решения своей задачи авантюристы смогут вернуться к своим прежним командам.

Дело 1: Найпи крысу

Невидимкам удалось выяснить, что вас заложил один из членов банды, Орлан Хайг по прозвищу «Хват». Сейчас Хват вместе с парой своих людей прячется в участке Мундиров в Старом городе. Вам предстоит убедиться, что предатели не уйдут безнаказанными.

- Участок Мундиров хорошо охраняется, но наверняка есть пара лазеек, о которых констебли не в курсе.
- Хват — опасный громила. Будьте готовы, что так просто он не сдастся.

Дело 2: Закон и порядок

Вам предстоит убедить судью Нарю Кессалин, что инспектор начал облаву без законных оснований. Убеждать, правда, придётся при помощи кулаков, ножей и угроз. Или, может, вы найдёте иной способ договориться? Так или иначе необходимо, чтобы ордер на арест всех подручных Невидимок был отозван.

- Судья Кессалин довольно влиятельная и явно не ходит без охраны. К тому же в праздничную ночь она будет на одном из званых ужинов в Старом городе. Осталось только найти на каком.
- У судьи есть семья и другие рычаги давления. Пусть авантюристы найдут подходящий способ «убедить» судью пойти вам навстречу.
- При успешном завершении дела сообщите об этом администраторам. Они должны объявить, что облава закончилась и Мундиры перестанут преследовать авантюристов (по крайней мере, в ближайшее время).

А теперь посчитаем...

Спустя три часа от начала игры администратор объявляет следующее:

Колокол пробил час дыма! Ночь скоро закончится.

Ведущий после этого должен пояснить игрокам, что у них есть полчаса реального времени, после этого срока текущее задание будет провалено. Можно уйти с тем, что есть или рискнуть и совершить финальный рывок.

Спустя три с половиной часа от начала игры администратор объявляет следующее:

Туман постепенно рассеивается, а на месте расколотого солнца загораются яркие звёзды. Наступило утро, и ваша работа окончена. Ваши наниматели собирают вас в одном из притонов Вороньего перекрёстка.

Администраторы должны подсчитать количество успешно выполненных дел. Также они должны подсчитать, какая из команд помогала союзникам больше всех, а какая мешала больше всех.

Если всем командам удалось успешно завершить количество дел, равное или превышающее удвоенное число команд (например, для 4 команд это будет 8 успешных дел или больше), не считая дополнительных из частей «Есть одна тема...» и «Туман и зеркала», то администраторы объявят следующее:

Что ж, вы старались как могли, но еле справились с минимальным планом. Награда будет не столь впечатляющей, но мы не можем не отблагодарить вас за хорошую работу. Каждый из вас получит скажем... Две монеты!

Если всем командам не удалось успешно завершить количество дел, равное или превышающее удвоенное число команд (например, для 4 команд это будет меньше 8 успешных дел), не считая дополнительных из частей «Есть одна тема...» и «Туман и зеркала», то администраторы объявят следующее:

Кажется, наши подручные расслабились. Такие идеальные условия дали нам вот такой вот результат. Но в этом есть и наша вина, вина руководства. Отныне мы будем строже следить за вашей работой. И вся недополученная выручка ляжет на ваши плечи. Каждая команда должна выплатить нам долг в 4 монеты как можно скорее. Надеюсь, вы найдёте способ добыть хотя бы столько денег?

Если всем командам удалось успешно завершить количество дел, равное или превышающее учтённое число команд (например, для 4 команд это будет 16 успешных дел или больше), не считая дополнительных из частей «Есть одна тема...» и «Туман и зеркала», то администраторы объявят следующее:

Великолепно! Сегодня вы все постарались на славу. В честь такого закатим гулянку! Ну и конечно личная награда. Каждый из вас сможет забрать четыре монеты!

После этого слово возьмёт Звезда:

Несмотря на ваши результаты мы также следили и за тем КАК вы работаете. Этой ночью команда ... думала не только о себе, но и о своих вынужденных союзниках. За такую сработанность мы наградим вас отдельно. Вы получите дар, соответствующий вашим действиям. Но помните, кто вам его дал. И за что.

Эта команда получает талант **Связанные тьмой, Сработанность** или подобный, усиливающий командные взаимодействия.

После этого слово возьмёт Башня:

Однако, мы следили и за теми, кто готов пойти на всё ради слав и почестей. Кто готов бить в спину и устранять конкурентов. Команда ... ! За вами было интересно смотреть! Надеюсь моя награда вас порадует.

Эта команда получает талант **Покровитель, Высшее общество, Полезные люди** или подобный.

Все команды могут посчитать полученный опыт и подозрения.

После этого администраторы объявляют игру законченной.

Приложение 1. Вспомогательные ресурсы .

Каждый ведущий должен иметь по одному комплекту купонов. После получения вспомогательного ресурса он передаёт соответствующий купон игрокам. Команда выбирает (подчёркивает или обводит) соответствующую опцию и связной передаёт купон администратору. Администратор выбирает команду в том же или соседнем районе. В случае помощи он отдаёт купон команде, и игроки сами решают, когда использовать преимущество. В случае помехи он отдаёт купон ведущему и тот сам решает, когда вводить осложнение.

Белая Корона	Перебои света скроют вас от глаз	Призракам удаётся просочиться в район и помешать вам
Вороний Перекрёсток	Шайка подростков- воришек готова вам помочь	Шайка подростков- воришек мешает вам
Коппилка	Мундиры готовы закрыть глаза на ваши дела	Мундиры усиленно ищут вашу команду прямо сейчас
Ночной Рынок	Пожар в районе весьма вовремя отводит от вас чужие глаза	Пожар в районе начинается весьма близко от вас, угрожая запереть вашу команду в горящем здании
Порт	Стая зверей, сбежавших из зоопарка, очень удачно сеют хаос в районе	Хищный зверь, сбежавший из зоопарка, решает, что вы его добыча
Пригорки	Шайка местных стрелков готова вам помочь	Шайка местных стрелков объявляет на вас охоту
Самоцветы	Демона убедили вам помочь	Демона убедили вам помешать
Шёлковый берег	Вспышки и взрывы фейерверков отвлекают местных от вас	Вспышки фейерверков освещают вас в самый неудачный момент
Шесть Башен	Ужас преследует команду	Ужас отвлекает или преследует ваших противников