

# КОРОЛЬ ТЕАТРА

*ученый, море, театр.*



# Король театра.

## Правила.

Есть 4 характеристики:

**Сила (С)** - по требованию, боевые проверки, проверки ловкости, выносливости.

**Интеллект (И)** - по требованию, устойчивость к обману.

**Рассудок (Р)** - по требованию, устойчивость к ужасным и стрессовым ситуациям.

**Харизма (Х)** - по требованию, обман, выступление.

Результаты характеристик полученные после создания персонажа игрок делит на 2 и получает количество Дб которые требуются для совершения проверки по характеристике. Успехом в проверке считается выпадение 5,6 (сложность проверки назначается мастером).

При ЛЮБОМ **выступлении** участии в постановке игрок совершает проверку  $X+P$ , кол-во успехов должно быть больше кол-ва Дб кидаемых по большей характеристике. В противном случае игрок получает 1 королевского безумия.

**Королевское безумие** - подчинение Хасмуру, заставляет подчиняться культуре и следовать его учениям.

Любой провал проверки рассудка приводит к потере 1 пункта = кол-ву единиц рассудка (остатки разума). Потеря более половины рассудка заставляет игрока считать успехом проверки только результатом 5.

## Итоги игры.

ПОБЕДА.

Вы смогли разгадать замысел кульмистов, предотвратили его, либо скрылись из города оставшись в живых.

ПРОИГРЫШ.

Полная потеря рассудка.

Смерть.

Переход на сторону кульмистов.

\* Игру можно продолжить после потери рассудка, совершается бросок Дб определяющий главную цель безумия.

## Цели Безумцев. (08)

1. Я слышу голоса мёртвых, они говорят что все ныне живущие должны к ним присоединиться.
2. Все искусство от дьявола, оно должно быть уничтожено.
3. Я пророк Господа - склонись перед мной.
4. Во мне живёт второй человек, это старый рыцарь который обещал найти и убить дракона.
5. Я брат короля, помоги мне взойти на трон и я вознагражу тебя.
6. Алкоголик.
7. Рисование странных символов своей кровью.
8. Я уже умер и нахожусь в чистилище, как мне попасть в рай?!

## Предметы доступные игрокам.

1. Освященный крест +1D6 к рассудку.
2. Рапира +2D6 к силе (Бой) -1D6 к рассудку убийстве
3. Маска +1D6 к харизме
4. Учебник +1D6 к интеллекту
5. Бутылка вина +1D6 харизме (использовать на собеседника) +1D6 к рассудку (на себя) используется 1 раз
6. Кинжал +1D6 к угрозе (X) или +1D6 сила (Бой)
7. Записки врача +1D6 исцеление (И)
8. Туфли из мягкой ткани +1D6 скрытность (С)

**Королевское безумие.** Максимум 4 пункта. **1** - Я вижу странные сны о человеке в жёлтом, они вселяют в меня ужас. **2** - меня посещают видения и галлюцинации в которых человек в жёлтом просит ему помочь, он убедителен. **3** - человек в жёлтом угаваривает меня навредит близким и описывает ритуал который поможет ему проникнуть в наш мир. **4** - я должен помочь хозяину Хасиуру!

## Создание персонажа.

Вид: человек + 4 ко всем показателям.

- Происхождение:** Низший +2(С) +1(Х); Крестьянин +1(С)+2(И); Зажиточный +2(И)+1(Р);  
Благородный +1(И)+1(Р)+1(Х).
- Вера:** Нет вероисповедания +2(И)+1(Р); Агностик +1(Р)+2(И); Верующий: +3(Р).
- Прошлая профессия:** Фермер +2(С)+1(И); Чиновник +2(И)+1(Х); солдат +2(С)+1(Р); ученый  
+2(И)+1(Р); священник +1(Р)+2(Х).
- Должность в театре:** Декоратор +1(С)+2(И); Костюмер +2(И)+1(С); Актер +3(Х);  
Монтировщик +1(С)+1(И)+1(Х); Реквизитор +2(И)+1(Х).

### Черты характера.

- Нарцисс** - только я тут главный, вся труппа держится на мне.
- Агрессивный** - мне не все равно на то что я делаю, за несогласие со мной можно и получить.
- Простой трудяга** - главное плати, а работу сделают.
- Честолюбивый** - я пойду на все ради денег и положения.
- Добрый** - искусство это прекрасно, его хватит на всех, не дадим ему умереть.

### Умение.

- Феноменальная память** - я помню все что видел и слышал, могу повторить.
- Ловкач** - автоматически 1 успех при проверке ловкости.
- Великий талант** - автоматически 1 успех в любой области по выбору.
- Интуиция** - 1 раз в каждом действии получение подсказки от ведущего.
- Везунчик** - 1 раз в каждом действии переброс проверки.

# Сценарий.

Вы член театральной труппы, ваш театр уже никому не нужен, вы в глубоком отчаянии и готовы на все что бы вернуть былое величие и возродить свой театр.

**Пролог.** Год 1338, падение Византийской империи и зарождение эпохи Возрождения в Италии. В маленький портовый итальянский городок морем, прибывает странный учёный, со своими слугами. Это странный человек, с неясной внешностью, он не стар и не молод, то сторблен как старик, то статен как король, речь его текуча как ручей. Поселяясь в отдалённом доме за городом, он уговаривает местную актёрскую труппу, взяться за постановку его пьесы, обещая горы золота и славу.

## Акт 1. Действие 1.

Труппа приступает к разбору нового материала. Но он оказывается очень странным, история юности который после кораблекрушения в море попадает на остров и находит город Каркоза, где с ним происходят различные злоключения.

Подготовка странных декораций, костюмов и текста навивает ужас на труппу. Они начинают интересоваться своим нанимателем. Вся труппа делает проверку выступления.

## Акт 1. Действие 2.

Первые репетиции усугубляют психологическое состояние актёров. Возникает ещё больше вопросов. Обязательная проверка рассудка сложность 1. В подвале дома учёного есть дверь которая ведёт в ритуальную комнату. Дом его уставлен странными скульптурами и украшен странными предметами в жёлтом цвете. Вся труппа – проверка выступления.

## Акт 1. Действие 3.

Премьера странного спектакля. Зрители рукоплещут. Спектакль в 2х актах. Второй акт будет показан через неделю, говорят ведут разговор о настоящей крови. Корабль учёного все ещё на в доках, трюм его набит человеческими костями, а стены исписаны странными символами. Проверка выступления.

### *Акт II. Действие 4.*

*Репетиции 2ого акта оказываются ещё более тяжёлыми, изображение жертвоприношений и слова на незнакомом языке. В городе участились случаи самоубийств и яростных нападений.*

Книга учёного сделана из человеческой кожи и написана кровью, у слуг нет языков и их тела покрывают страшные стигматы и кажется их становится меньше. Появляется новый «актёр» который должен стать «жертвой» в финале спектакля. Проверка выступления.

### *Акт II. Действие 5. Финал.*

*В Процессе спектакля свершается древний ритуал и город охватывает страшное безумие с кровопролитием и пожарами. Те кто не сошёл с ума и не примкнул к жёлтому королю, могут предпринять последнюю попытку сбежать.*

Примечание: задача мастера сделать всех персонажей антагонистов, любыми способами (в пределах разумного) не дать игрокам раскрыть заговор и призвать короля в жёлтом. Игроков нельзя убивать сразу так-как ученый-культист свято верит в то что ритуал должен быть театрализованый.

Так же рекомендуется хотя бы поверхностно изучить основы истории театра и его устройства, изучить эпоху и прочесть кто же такой Хастур.

Все остальные действия, т.е. выдача предметов, расстановка локаций и создание НПС на усмотрение мастера.

Главное правило: веселиться и быть в роли, ведь игра про театр.

# ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



СИЛА: КУБЫ:

КОРОЛЕВСКОЕ БЕЗУМИЕ:

ИНТЕЛЛЕКТ: КУБЫ:

ОСТАТКИ РАЗУМА:

РАССУДОК: КУБЫ:

ЦЕРТА:

ХАРИЗМА: КУБЫ:

УМЕНИЕ:

ЗАМЕТКИ:

ПРЕДМЕТЫ: