

# Город Камня и Металла

Автор: Григорий «Grekus» Кузьмичев

RPG-Кашевар лето 2022

Сценарий-канва для настольной ролевой игры «Темная пожива».

Ссылка на игру: [https://www.drivethrurpg.com/product/365877/-](https://www.drivethrurpg.com/product/365877/)

**Тема:** Карма

**Ключевые слова:** тайна, лес, механизмы

## СИНОПСИС

Корона Священной Кастилийской империи все больше и больше распространяет свое влияние по миру. Но ей мало одного лишь континента, потому она желает оказывать влияние и за океаном. Множество кораблей было отправлено в далекие земли королевств Инку и Матчи, много отрядов уходило в глубину странных, плохо изведанных лесов. Люди возвращались оттуда с рассказами о чудных городах и созданиях, либо же не возвращались вовсе. У вас были разные причины вступить в небольшой отряд конкистадоров, уходящий вглубь тропического леса близ земель Инку. Но вы твердо решили: вы или вернетесь, сами узнав тайну леса Инку и прославившись, или не вернетесь вовсе.

## Примечания:

Термин «охотники из сокровищами» из основной игры в данном сценарии заменен на «исследователи» и «конкистадоры», а «ритуалы» - на «амулеты», чтобы более соответствовать духу игры. Остальная терминология осталась неизменной.

Исследователи не знают язык Инку. Они могут попытаться его понять только при наличии навыка «языки» или если у них есть иные способы узнать, что говорит носитель чужого языка.

## МГНОВЕНИЯ

Используйте эти мгновения, чтобы придать миру фактуру и подчеркнуть тему. Добавляйте их в любом месте вашего путешествия.

- «Кладбище», где крестами служат мечи с насаженными черепами
- Одинокая лошадь в дорогой попоне мирно пасется на лужайке
- Мягкий перезвон, словно исходящий от пересыпаемых монет
- Подгнивший мертвец в проржавевшей броне подвешен на лианах дерева
- Небольшие лужи, состоящие из смеси расплавленного золота и смолы
- Странные цветастые птицы, испачканные в крови, держат в клювах остатки мяса
- Звук, похожий на крик ужаса и смех ликования одновременно
- Небольшая скрижаль, на которой высечена одна фраза на языке Инку («Город Камня и Металла не прощает незваных гостей»).
- Труп в изорванных священных одеяниях, руки которого по локоть покрыты запекшейся кровью
- Несколько статуй из золота и камня, облаченных в доспехи Кастилийской империи

## МЕТКИ

Эти метки проявляются у исследователей, когда растёт их показатель гибели. Им необязательно становиться постоянными, однако они должны продемонстрировать, что лес начинает влиять на персонажей.

- Руки словно становятся покрытыми кровью с золотой пылью
- Уши наполняет неприятный лязг шестерней или тиканье часов
- Собственные движения начинают казаться неестественными, словно механическими
- Появляется сильное желание есть сырое мясо
- Крупные насекомые, будто сделанные из драгоценных камней и металла, начинают кружить вокруг и кусать тело
- Деревья приобретают золотой отлив, становясь огромными искусственными столбами

- Кажется, что у других исследователей где-то на теле выжжены клейма, как на товарах ремесленников
- Надетые металлические вещи начинают быстро ржаветь и покрываться корнями
- По телу под одеждой как будто бегает много маленьких ящериц
- На плечах словно сидит какое-то существо и шепчет угрозы на языке Инку
- Окружение выстраивается в непонятную закономерность: все повторяется или становится симметричным
- Каждая рана лесу, дереву ли или человеку, будет отражена в вас
- С вас начинает сходить кожа, обнажая не мышцы, но сталь

## АКТ 0

Каждый из исследователей по очереди поговорит с командором Сельхиро де Гальяро, ответственным за отправление грядущей экспедиции. Это суровый, бородатый офицер в летах, которому, в общем-то, все равно, кого отправлять на вылазку. Пусть для каждого эта сцена будет в чем-то уникальной: с «штрафбатником» офицер будет говорить в комнате для встреч в тюрьме, с дворянином – прогуливаясь в парке, а с ученым – в личной библиотеке. Главная цель этого акта – показать, зачем же каждый человек отправляется в это путешествие, зачем ему тайны или сокровища Инку.

## АКТ 1

**Ужасы:** вооруженная группа жителей королевства Инку бродит по лесу. Они разительно отличаются от прибывших исследователей: красная кожа, покрытая серыми прожилками, черные ногти, у всех длинные двухцветные волосы, причем неясно, какой цвет естественный, а какой - цвет краски: золотой или смоляной. Лица скрыты за крупными ритуальными масками, из-под которых видны лишь глаза – неожиданно зеленые и грустные. Кроме масок из одежды они носят лишь длинные тканевые штаны. Они будут что-то настойчиво говорить на языке Инку, пытаясь остановить конкистадоров (в общем, речи местных совпадают с их намерениями – не дать пройти конкистадорам дальше). Если же исследователи не прислушаются, то местные будут вынуждены применить оружие. Впрочем, без брони у них очень мало против подготовленных конкистадоров.

**Искушения:** оружие в руках убитых Инку выполнено из крепкого золота и покрыто камнями невероятной красоты. Одно из орудий даже похоже на многозарядный арбалет, что удивительно для такого малоразвитого местного населения (или, по крайней мере, так кажется исследователям).

## АКТ 2

**Ужасы:** лес словно сдвигается вокруг конкистадоров, оставляя лишь один проход. При попытке вернуться ноги начинают цепляться за корни, лианы оплетают руки и шею, а ветки и колючки царапают тело и лицо. При этом, даже если прорваться через заросли, черты леса будут казаться одинаковыми, без конца и начала.

**Искушения:** периодически начинают появляться странные неподвижные конструкции. Они похожи на человекоподобные статуи, как будто нити из разных материалов переплетены между собой, из них слышны тихие удары, а там, где должно быть лицо, очерчены лишь закрытые глаза. Очень тонкая работа, которую не видели даже самые опытные мастера Кастилийской империи. Иногда можно увидеть и отдельные части этих конструкторов, по типу оторванной руки или ноги.

## АКТ 3

**Ужасы:** уставшим персонажам нужно ненадолго разбить лагерь. Им нужно ненадолго прилечь поспать. Во время отдыха каждый из исследователей начинает подозревать, что каждый другой знает чуть больше, чем он сам.

**Искушения:** на месте стоянки или недалеко от нее можно обнаружить большие каменные конструкции. Кто-то вроде святилищ, столов или кузнечных горнов, запачканных разными человеческими останками. Из ценностей можно найти несколько окровавленных кузнечных молотов и щипцов из невероятно ценных металлов, а также маленькую суму с золотыми монетами, на которых очерчена злобная гримаса.

## АКТ 4

**Ужасы:** исследователи входят в подобие города, который выстроен из огромных камней. Живых людей здесь почти нет, лишь жалкие тени, напоминающие жителей Инку из акта 1 да нескольких фигур, похожих на верноподданных Кастилийского королевства. Никто не говорит с новоприбывшими, лишь изредка может быть брошен пустой взгляд на них. Зато куда более живыми выглядят бродящие конструкции из акта 2, но и они не настроены дружелюбно. Теперь их глаза открыты, но они налиты кровью и гневом. Машины подгоняют конкистадоров ближе к центру города. Нет ни единого шанса победить эти машины: они быстрее, сильнее, четче обычного человека. Только бежать от них, бежать без оглядки.

**Искушения:** в центре города возвышается огромная ступенчатая пирамида, на вершине которой видна фигура. Неведомая сила тянет туда исследователей, словно там они получают все ответы.

## АКТ 5

**Ужасы:** добравшись до вершины пирамиды, перед конкистадорами предстает еще один конструктор, но он уже облачен в дорожные одежды, чем-то напоминающие одеяния священников. Он говорит на языке Инку, но путники понимают каждое его слово: «Останься один, и получишь ответы на свои вопросы и силу для своих деяний». И что-то подсказывает, что просто подойти по очереди недостаточно. Нужно остаться из своей группы *совсем* одному.

**Искушение:** Никто не смеет вторгнуться в королевство Инку и не поплатиться. Чем больше вреда нанес конкистадор Городу Камня и Металла, тем выше будет цена. Те, кто откажутся от сделки или окажутся убитыми в бою своими товарищами, будут сброшены в город у подножья пирамиды и станут там безликими тенями. Те, кто поднимут оружие и выйдут победителями, станут бессмертными воинами, сплетенными из нитей. Их крики боли и ликования будут слышны повсюду, пока их будущие соратники держат их над алтарем, а жрец-конструктор заменяет их тело из плоти телом из золота, камня и смолы.

Но если же исследователь откажется от боя, а его гибель будет меньше или равна 3, то город отпустит конкистадора, но сам путник забудет то, что видел, лишь отдельные воспоминания о странности этого места. Возможно, потом ему захочется вернуться туда еще раз.

И лишь тем, кто откажется от сделки и чья гибель будет равна 1 в конце игры, будет дан шанс уйти, а память сохранит все ужасы, что исследователи пережили по дороге сюда.

## НОВЫЕ ОПЦИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Здесь приведены новые опции для создания персонажей, которые вы можете использовать в дополнение к тем, что есть в основной книге правил.

### ИМЕНА

- Хуан
- Мигель
- Фернандо
- Игнатио
- Хосе
- Бернадита
- Паола
- Констанция

### РОД ЗАНЯТИЙ

- Солдат Кастилийской империи (тактика, оружие, защита)
- Священник Единой церкви (знамения, красноречие, религия)
- Картограф (ориентирование на местности, ловушки, анализ)
- Ученый (языки, хирургия, анализ)

### ПРОШЛОЕ

- Член тайного общества (амулеты)
- Чужеземец (легенды)
- Часовщик (механизмы)
- Нищий (выживание)

### АМУЛЕТЫ

- Черный сглаз (вызвать болезненный приступ у человека)
- Пустое око (стать невидимым на время)
- Уроборос (заставить человека или духа повторять последнее действие в беспомощности)
- Чтец разума (прочитать мысли человека)
- Полиглот (позволяет понимать другие языки)