

«Обычный Городской Хэллоуин» - это буря для ролевой системы «Городские легенды».

Сердцем ее является цирк мастера Кроули, мага, чье неожиданное появление в Городе перед самым Хэллоуином, само по себе не сулящее ничего хорошего, провоцирует к тому же несколько проблем меньшего масштаба.

Центральная тема бури – служение. Демоны, служащие мастеру Кроули; крысолюди, подчиненные флейте Магнуса Смита; племя природных духов, раззадоренных Грэггом Дегатоном; все они – проводники чужой воли.

События могут разворачиваться в любом Городе, в центре которого есть достаточно большой парк, чтобы вместить цирковые шатры и трибуны. Предполагается, что проблемы, образующие бурю, так или иначе разрешатся в течение одной игровой встречи.

Для этой бури действует следующий дополнительный ход:

«Классный костюм!»

Ты получаешь штраф -1 к попыткам опознать незнакомца, если он выглядит не как персона из Мира Смертных. Второстепенные персонажи более спокойно относятся к проявлениям непонятного, если это не выходит за рамки их представлений о костюмах, трюках и притворстве на Хэллоуин.

Проблема «Цирк мастера Кроули»

Название: Цирк мастера Кроули

Тип: Ритуал (Кража)

Импульс: Забрать что-то у кого-то

Участники: Мастер Салазар Кроули, знаток темных искусств, заключивший контракт с демонической покровительницей (Мир Силы); кадавры-циркачи, служащие Кроули в обмен на ежегодную кормежку (урон 2, средняя группа, броня 1, демонические, вызывают беспокойство, Мир Хаоса); Смеющаяся Крыса, демоническая покровительница Салазара Кроули (Мир Хаоса); Жанна Де'Руа, глава Конклава магов Города, а также местный мэр (Мир Силы); Антон Барски, секретарь мэра Города, обеспокоенный незапланированным мероприятием в парке (Мир Смертных).

Описание: Мастер Салазар Кроули обязался кормить своих демонических приспешников, присланных ему Смеющейся Крысой, в ночь Хэллоуина. Каждый год он устраивает представление – а по сути, темный ритуал – похищающий всё доброе и светлое у тех, кому довелось стать его зрителем. В остальное время он со своими слугами под видом передвижного цирка колесит по миру, давая обычные представления.

Демонические кадавры, чьи тела могут позволить себе то и дело нарушать законы физики, являются не только отличными гимнастами и клоунами, но и хорошими ворами, искушенными в похищении магических артефактов. Личная коллекция Кроули растет с каждым годом, но в Город маг прибыл только для кормления демонов. Если ритуал будет

сорван, Смеющаяся Крыса лишит Кроули магических сил и заберет все артефакты. Не говоря уж о том, что демоны будут вольны убить третировавшего их мага.

Таймер:

3.00 — В городском парке, как по волшебству, выросли цирковые шатры. По всему Городу расклеены плакаты, зазывающие жителей на «Единственное представление, только в ночь Хэллоуина!».

6.00 – Мейстер Салазар Кроули наносит визит вежливости главе Конклава магов Города.

9.00 – В центре Городского парка выстроены необычные трибуны для зрителей представления. Глава Конклава уезжает из Города вместе с семьей. Секретарь мэра силится добиться встречи с Кроули.

10.00 – Трибуны забиты до отказа. Мейстер Кроули обещает, что «Это представление навсегда изменит вашу жизнь!». Зрителей развлекают циркачи, демонстрирующие нечеловеческий уровень владения телом.

11.00 – После антракта мейстер Кроули начинает выступать лично, в качестве фокусника. Зрители заворожены его мастерством и не могут отвести взгляд от арены цирка.

12.00 – Магический ритуал вырывает из душ зрителей на трибунах все добрые чувства и скормливает их демоническим циркачам, продлевая контракт Кроули еще на год. Опустошенные зрители разбредаются, вскоре их жизнь станет гораздо жестче и чернее.

Дополнительные ходы:

«Имя, говорящее само за себя»

Если при попытке опознать Салазара Кроули ты получил провал, выбери один пункт:

- Ты имел с ним дело и должен ему дважды
- Ты должен ему, и он замешан в деле, из-за которого ты что-то утратил.

«Эти странные трибуны»

Когда ты изучаешь странные трибуны вокруг арены, прислушайся к голосу разума. В случае успеха ты опознаешь в них круг колдовских символов (вид сверху). На 10+ ты не привлекаешь к себе внимание. При провале прими инаковость.

«Что-то во мне умерло»

Если ты присутствуешь при завершении ритуала Салазара Кроули, соберись с духом. На 10+ ты достаточно силен, чтобы сопротивляться влиянию темной магии: избавься от уровня инаковости. На 7-9 прими инаковость. При провале получи уровень инаковости.

Проблема «Гнев племени»

Название: Гнев племени

Тип: Страсть (Ярость)

Импульс: Мучить и причинять боль

Участники: Грэг Дегатон, оборотень, считающий Городской парк своей территорией (Мир Ночи); природные духи, обитающие в Городском парке (урон 2, большая группа, дикие, Мир Хаоса, стремление: защищать); Натан Спивс, смотритель Городского парка (Мир Смертных).

Описание: Грэг Дегатон, оборотень-одиночка, приторговывающий веществами для подпольных бойцовских клубов, считает Городской парк своей территорией. Грэг отстегивает небольшой процент с продаж Конклаву магов, и поэтому думает, что мэрия в курсе его территориальных претензий и не возражает. Возведенные циркачами шатры приводят Грэга в бешенство. Не получив объяснений ни от чужаков, ни от человека мэрии при парке, оборотень решает, что его обманули, и ищет способа выплеснуть свою злобу.

Таймер:

3.00 — Грэга Дегатона, попытавшегося выяснить, кто разбил шатры на его территории, грубо выставляют вон неразговорчивые циркачи.

6.00 – Смотритель Натан Спивс сообщает в мэрию, что циркачи спилили ряд парковых деревьев для строительства трибун. Племя природных духов, встревоженных гибелью деревьев, собирается на совет.

9.00 – Грэг Дегатон связывается с природными духами, предлагая отомстить посягнувшим на парк людишкам и обещая помочь наркотическими стимуляторами.

10.00 – Растерзанные старейшины племени природных духов, выступившие против плана Дегатона, обнаружены Натаном Спивсом. Смотритель сообщает о странной находке в мэрию.

11.00 – Природные духи терпят поражение в стычке с циркачами на окраине парка.

12.00 – Разъяренные природные духи во главе с Грэгом Дегатоном, не в силах расправиться с циркачами, обрушивают свой гнев на прохожих за пределами парка.

Дополнительные ходы:

«Слияние с природой»

Когда ты обращаешься к хранителям парка и прикасаешься к старому дереву, следуй велению своего сердца. В случае успеха ты вступаешь в контакт с природным духом. На 10+ выбери, относится он к сторонникам Грэга Дегатона или к его противникам. На 7-9 выберет Распорядитель.

Проблема «Король крысиных троп»

Название: Король крысиных троп

Тип: Борьба за власть (Трофей)

Импульс: Перехватить власть в момент слабости

Участники: Магнус Смит, чародей-рenegат, скрывающийся в Городской канализации (Мир Силы); Андрий Ледзен, ученик Жанны Де'Руа (Мир Силы); очарованные крысолюди (урон 2, большая группа, броня 1, фанатики, стремление: служить); Скресник Гвост, крысолюд-шаман, слугитель Смеющейся Крысы (Мир Хаоса).

Описание: Изгнанный из Конклава магов за несоблюдение секретности Магнус Смит находит в Городской канализации группу крысолюдей и подчиняет их игрой на волшебной Гамельнской флейте. Он намерен устроить хаос в центре Города с помощью околдованных крысолюдей и показать тем самым полную неспособность Конклава сохранить секретность, а затем выступить спасителем Городских магов.

Таймер:

3.00 — В центре Города из-под земли слышится успокаивающая мелодия. Прибывший расследовать этот феномен Андрий Ледзен обнаруживает в туннелях канализации остаточную магическую ауру.

6.00 – Тут и там в темных переулках города видят странного вида сгорбленные фигуры.

9.00 – К бродящему по канализации Андрию выходит Скресник Гвост и путанно сообщает, что его сородичи куда-то подевались.

10.00 – Крысолюди начинают портить городское имущество, разбивать стекла и витрины, нападать на прохожих. Присматривающий за ними Магнус Смит испепеляет попробовавшего образумить родичей Скресника.

11.00 – Крысолюди вламываются в квартиры известных Магнусу Городских магов, портя и выкрадывая их колдовские принадлежности. Экстренное собрание Конклава превращается в перебранку, правящие маги лишены полномочий.

12.00 – Магнус играет на Гамельнской флейте новую мелодию, и крысолюди падают замертво. Благодарные Городские маги принимают Магнуса обратно в Конклав.

Дополнительные ходы:

«Слушай флейту»

Когда ты играешь на Гамельнской флейте, соберись с духом. В случае успеха слышащие флейту крысолюди, не защищенные Смеющейся Крысой, становятся рабами твоей воли; прими инаковость. На 7-9 твои действия раздражают Смеющуюся Крысу, ты должен ей. В случае провала Гамельнская флейта рассыпается в твоих руках.

Информация для Распорядителя:

Прежде всего, помни, что события бури разворачиваются на фоне Хэллоуина! Это значит, что на улицах Города полно ряженных, среди которых вполне может скрываться настоящий вампир или, например, демон. Некоторые ходы персонажей и их особенности вполне могут вписываться в атмосферу этого праздника. Кого удивишь на Хэллоуин рогами или клыками, правда?

Описывая циркачей, природных духов и крысолюдей, не ограничивай фантазию. Демоническая труппа может представлять собой настоящую галерею жутких клоунов, переплетенных сиамих близнецов, бородатых женщин и людей-змей. Природные духи – это общее название для дриад, сатиров, разумных животных и прочих мифических существ, связанных с деревьями, травами, природой вообще. Описывая крысолюдей, сконцентрируйся на том, как они приспособливают всякий мусор под свои нужды, здесь масса возможностей.

Потенциально эта буря может вылиться в открытую войну в центре Города, особенно если к циркачам, природным духам и крысолюдям присоединится Городской спецназ при поддержке магов от мэрии. Вряд ли такие события останутся тайной для непосвященных. Если игроки захотят продолжить узнавать именно этот Город, подумай, как Конклав объяснил произошедшее, какие меры по сохранению секретности принял. Если хочешь, то можешь сгустить краски до построения антиутопии в отдельно взятом Городе, с патрулями магов-штурмовиков, переписью всех посвященных и охотой на нелюдей.

Следующий список комментариев и вопросов касается архетипов, используемых игроками в этой буре. Игроки вольны выбрать любой архетип, и Распорядитель должен быть готов вплести его в повествование.

Ветеран

Вероятно, Ветеран в свое время имел дело с Конклавом магов Города. Он также вполне может знать Салазара Кроули, Грэга Дегатона и Магнуса Смита.

Знающий

Скорее всего, Знающий не имеет понятия о большинстве участников этих событий. Дай ему крепкую связь с одним из представленных Городских обитателей.

Охотник

Охотник наверняка найдет повод пристрелить Грэга крайне соблазнительным. Но на Хэллоуин бывает непросто отличить настоящего монстра от ряженного.

Вампир

Кто из жителей Города запутался в паутине Вампира? Может, у Вампира есть верный упырь в мэрии, следящий за магами?

Волк

Кто для Волка Грэг? Образец для подражания, надоедливый сосед или смертельный враг?

Призрак

Пожалуй, лучше всего привязать Призрака к Городскому парку, например, сделать жертвой охотившегося Грэга.

Прорицатель

Прорицатель мог прочесть любое из разворачивающихся событий. Желает ли он их наступления?

Чародей

Является ли Чародей законопослушным членом магического сообщества, или он ренегат, как и Магнус? Знает ли он Кроули?

Меченный

Смеющаяся Крыса – покровитель Меченого или конкурент его покровителя?

Фея

Как Фея относится к крысолюдям и природным духам? Это члены какого-либо Двора или изгой?