

Возвращение города Ис

На дворе двадцатые годы двадцатого века. Всемирное Сообщество Любопытных и Любознательных объединяет пытливые умы со всех концов света. Их парадигма — познаваемость Вселенной. Они верят в торжество и всепобеждающую науку. И сейчас, когда Великая Война уже окончена, перед Сообществом стоит непростая задача — отличить тайну от вымысла, опираясь на легенды многовековой давности.

Сутки назад пришло тревожное известие: у побережья Дуарнене (Франция) буквально поднялся из глубин океана огромный город. И на его высоких воротах тончайшей работы высечено название — Ис.

Стены города Ис выходят прямо из воды на сорок метров в высоту, представляя собой практически цельный монолит из камня и бронзы. Только перед самыми воротами есть небольшой выступ базальта, к которому вы смогли пришвартовать свой катер и подготовиться к посещению города.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Один из участников игры берёт на себя роль ведущего (традиционного для НРИ), остальные же следуют инструкции:

- 1 Выбери один из **архетипов (д6)**: археолог, журналист, учёный, военный, врач, дипломат.
- 2 Выбери **качество** своего героя (**д6**): обаятельный, хитрый, целеустремлённый, доблестный, опытный, предусмотрительный.
- 3 Выбери число в интервале от 3 до 5. Чем выше значение — тем лучше твой персонаж разбирается в «**науке**» (механика; расчёты, холодная рациональность; действия, требующие точности). Чем ниже значение — тем ближе герой к «**природе**» (интуиция; магия; дипломатия; флирт; поступки, совершаемые в порыве страсти). Эта цифра — **счастливое число** твоего героя.
- 4 Придумай **имя**, достойное героя газетных сенсаций и будущих книжных романов и комиксов.
- 5 У каждого героя есть прочная одежда, удобный рюкзак со всем, необходимым для его профессии, провиантом на 3 дня и походным снаряжением. Помимо этого каждый снабжён надёжным ружьём и рацией. Остальное обговори с ведущим, исходя из архетипа героя.
- 6 Твоя цель — **исследовать город-остров**. Помимо этого выбери одну из **дополнительных личных целей (д6)**: познакомиться с научными изысканиями представителей древней цивилизации города Ис, найти невероятное оружие, познать тайну магии города Ис, вступить в контакт с представителями древней цивилизации, выяснить причину погружения города, выяснить причину всплытия города.

Ведущий: ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ

Воины-маги поднявшегося из пучин океана города собираются править миром во главе с Дахут. Жители города превосходят остальные цивилизации Земли в магических технологиях, и у человечества не было бы шансов, если бы не внутренние конфликты, раздиравшие Кер'Ис. Не все довольны правлением Дахут, и некоторые учёные и маги вот-вот встанут против неё. Героям предстоит стать первыми сухопутными советниками Дахут на её пути завоевания мира или теми, кто поможет сопротивлению свергнуть честолюбивую колдунью.

ПРАВИЛА

Когда твой герой рискует, брось **один кубик (д6)**, чтобы понять, как всё прошло. Добавь к броску **ещё один** кубик, если архетип героя наделён подходящими для сложившейся ситуации навыками, и **ещё один**, если его главное качество помогает ему. После того, как ты бросил кубики, сравни выпавшее на них значение с **счастливым числом** героя.

↓ Если ты используешь **логику** (технологии, науку...), то нужно получить значение ниже счастливого числа.

↑ Если ты используешь **интуицию** (эмпатию, страсть...), то нужно получить значение выше счастливого числа.

0 Если успехов нет ни на одном из кубиков, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации.

1 Если ты получил успех на одном кубике, твой герой с трудом справился. Ведущий описывает возникшие осложнения, ущерб или цену, которую пришлось заплатить за успех.

2 Если ты получил успех на двух кубиках, твой герой справился. Так держать!

3 Если ты получил успех на трёх кубиках, то это невероятный успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, извлечённую героем из ситуации.

! Если ты получили значение, равное счастливому числу героя, то это успех и случилось что-то волшебное! Небывалое стечение обстоятельств, проявление небывалой удачи или даже буквально **магия**. Ты что-то узнаёшь о тайнах Кер'Ис и возможных последствиях ваших действий. После этого ты можешь изменить свою заявку, если захочешь, и ещё раз бросить кубики. Если ты не меняешь заявку, то кубики бросать не надо.

Помощь: если ты хочешь помочь кому-нибудь, расскажи ведущему, как именно твой герой это делает. Если ведущий сочтёт, что это логично и уместно, то тот, кому ты помогаешь, бросает **дополнительный кубик**. Количество помогающих не ограничено, но команда разделяет все последствия риска.

Ведущий: ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ

В заброшенном Ис находится множество необычных механизмов и замысловатых ловушек. В центре города расположен храм, внутри которого ждёт видимый и почти безумный призрак Дахут (её психоэнергетическая матрица). Ночью в городе появляется множество опасных призраков — бывших жителей. Единственный способ их освободить — найти в подземельях замка машину, что удерживает их, и выключить. В результате выключения город снова начнёт опускаться на дно, и героям придётся потопориться, чтобы не оказаться в пучине вод.

Ведущий: СЦЕНАРИЙ

Ведущий бросает несколько раз кубики (не показывая игрокам результаты) и определяет тайны, что предстоит раскрыть героям, и препятствия, с которыми им придётся столкнуться.

В ГОРОДЕ ИС ВЫ НАЙДЁТЕ:

- | | |
|---|---|
| 1. решительно настроенных магов/учёных. | 4. горожан, живущих всё ещё в реалиях 5 века. |
| 2. бесплотных духов. | 5. одинокого безумного мага/учёного. |
| 3. мертвецов в богатых одеждах. | 6. глубоководных тварей/моргенов/сирен. |

ПРОТИВНИК СООБЩЕСТВА:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. механизмы/магия города. | 4. чудовища из глубин. |
| 2. обитатели города. | 5. разведка соседних государств. |
| 3. только безжалостное время. | 6. могущественный учёный/маг. |

ЦЕЛЬ ПРОТИВНИКА:

- | | |
|---|---|
| 1. отомстить королю и его потомкам. | 4. уничтожить город Ис. |
| 2. отомстить Дахут и её помощникам. | 5. захватить соседние государства. |
| 3. погрузить город обратно в пучину океана. | 6. снять проклятье/отключить механизм погружения. |

Ведущий: ЛЕГЕНДА КЕР'ИС

Градлон Великий, сын Конана, был другом последнего верховного друида, который указал могучему королю-вонтелю дорогу в Земли Севера. Там Градлон нашёл себе юную супругу, победив в одиночку её дряхлого мужа, Короля Севера. Это была Малгвен — младшая сестра святого Патрика, рыжеволосая могущественная волшебница. Из того же похода король привёз волшебного скакуна Морварха («огнедышащего чёрного жеребца, способного скакать по воде быстрее кораблей») и другие волшебные предметы.

По одним легендам Малгвен умерла при родах, по другим — сразу после рождения дочери Дахут была вынуждена вернуться в свои родные Земли Севера. Вдовствующий Градлон построил Кер'Ис (город Ис) для своей дочери Дахут, пустив в ход для этого все оставшиеся у него волшебные вещи. Это был прекраснейший из когда-либо возведённых руками человека городов. Он был столь великолепен, что, по легендам, даже боги завидовали тем, кто жил в этом месте. Король назвал Кер'Ис столицей Ароморики (нынешней Бретани), а свою дочь — правительницей города.

Могущественная колдунья Дахут властвовала над Исом, но не была хороша в этом деле, поскольку изучению магии она уделяла больше внимания, чем делам города. Столица Ароморики погружалась в пучину страстей и грехов. Святой Гвеноле (основатель и настоятель первого бретонского аббатства Ландевеннек, известен тем, что способный раздвигать воды моря) даже пытался убедить короля Градлона свергнуть свою дочь. Когда Дахут, обманутая кем-то, чьё имя и личность потерялись в пучине истории (дьявол, рыцарь, колдун, фея, святой Гвеноле...), выкрала у отца ключ от ворот и открыла их навстречу океану. Город ушёл под воду. Неизвестно, выжили ли обитатели острова под водой, спасённые своей магией или технологиями, либо же погибли, и их души теперь прикованы к руинам.

Градлон спасся из города на волшебном скакуне Морвархе. Он пытался спасти и дочь, но явившийся ему святой Гвеноле обвинил её в предательстве, и Дахут была сброшена в воды то ли королём, то ли самим святым. Говорят, что Дахут стала русалкой, сиреной или моргеном, либо что она и вовсе вернулась в Кер'Ис, дабы править там справедливо и обучить магии его жителей. Дальнейшая судьба Дахут неизвестна, хотя по легендам её видели во времена короля Артура (она прокляла короля Марка). Столица Арморики была перенесена королём в Корспотиум (Кемпер). Говорят, с тех пор колокола церкви Ис до сих пор можно услышать ночью во время шторма (или полного штиля).

Позже золотой ключ Кер'Иса носил король франков Хильдеберт, но как эта реликвия к нему попала и куда исчезла после смерти «Блистающего в битве», — неизвестно. Столица его земель была названа в честь Иса — «Подобная Ису», «Пар-Ис». Или же попросту «Париж».

Ведущий: ВОПРОСЫ НА РАЗМЫШЛЕНИЕ

- Жива ли Дахут или её потомки?
- Кто обманул её? Невинная ли она жертва или злодейка?
- Есть у жителей города шанс снять проклятье?
- Как Великие Древние, что живут в глубинах океана, относятся к городу Ис?
- Могут ли герои тоже стать узниками города Ис?
- Представляет ли город Ис опасность для обитателей суши? Какую именно?
- Чем силён город Ис? Наукой или магией? Или и тем, и другим?
- Жил ли город под водой, или время в нём остановилось до поднятия из глубин?
- Кто может помочь команде героев?
- Направилась ли в город Ис другая экспедиция, помимо героев?
- Есть ли у кого-то из героев (или даже у всех?) тайное наследие, которое пробуждается по мере изучения города?
- Являются ли герои действующими лицами пророчества, согласно которому город Ис должен возродиться во всём своём великолепии?
- Существует ли какой-нибудь тайный культ (или иная организация), способствовавший поднятию города Ис из пучин океана?