



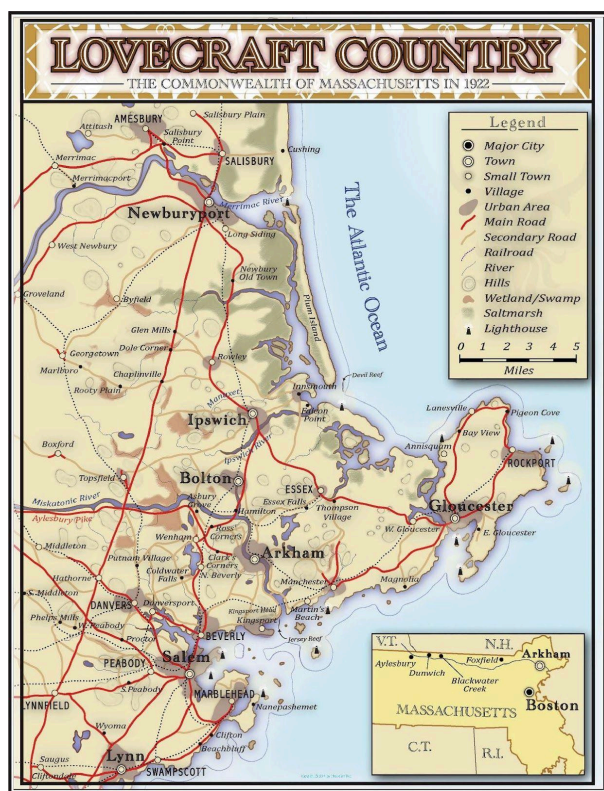
Хранительницы Серебряного ключа

Что-то, похожее на введение

Суть...

Действие игры разворачивается в Соединенных Штатах в начале 1920-х годов в вымышленных городах Новой Англии, в штате Массачусетс. Игрокам предлагается сыграть за девочек-волшебниц в возрасте 14 лет, в мире ужасов вселенной Лавкрафта. Они начнут игру, будучи ученицами вымышленной школы, как обычные люди, пока таинственный случай не подведет их к необходимости стать волшебницами, которые столкнутся с кошмарами наяву и во сне, получив мистические силы для противостояния ужасам и опасностям потаенной стороны привычного им мира.

...и игровой мир



Время событий игры в Европе и Соединенных штатах носило название “ревушие двадцатые” из-за существенного подъема науки и культуры после окончания Первой мировой войны, однако само действие происходит в американской глубинке, где все еще прочно держатся консервативные взгляды на мир. Поп-культура джаза, кино и моды флэпперов еще не проникли повсеместно, равно как и не произошло еще разрыва с традиционными ценностями, в том числе и с викторианской моралью. Однако это не значит, что персонажи игроков не могут быть увлечены новыми веяниями в противовес общественным взглядам.

Мир Лавкрафта - это мир запустения, деревенского захолустья, необжитых заброшенных мест, безжизненных инопланетных пустынь и страшных тайн. Край цивилизации или места, куда никогда не ступала нога человека, а также удивительное сюрреалистичное великолепие сновидческого мира.

Игра всецело посвящена атмосфере, описанной

выше. Это мрачная история в стилистике произведений Лавкрафта, которая изредка может излучать радужную инфантильность в силу особенности жанра игры. Во всяком случае, я надеюсь, что так и будет. Никто не запрещает наличие иронии или юмора в этом мире, несмотря на темную парадигму мрачного повествования игры. В целом эта ролевая игра по своей структуре мало чем отличается от любой другой: игроки отыгрывают персонажей, которых создают они сами, а мастер окружает актеров декорациями и наполняет те смыслом, помогая и направляя историю, что будет развиваться по определенным правилам, речь о которых пойдет ниже.

Генерация персонажей

Правила и советы при создании персонажей

На старте игроку предоставляется довольно ограниченный выбор при создании персонажа. Он может создать девочку в возрасте 13-14 лет, 1906 года рождения. (Начало игры приходится на сентябрь 1920 года) Персонаж - ученица частной престижной школы-пансиона, что будет описана ниже.

Предполагается, что персонаж уже учился в средней школе в этом же учебном заведении, и вам не нужно знакомиться с сопатриотами, вы УЖЕ с ними знакомы, хотя бы поверхностно.

Несмотря на события “Гарлемского ренессанса”, игрок не может создать персонажа-афроамериканца. Крайне рекомендуется создание именно белого европейца или американца, знающего английский язык, а также иметь американские или же европейские имя и фамилию. Это ограничение обусловлено с целью придания повествованию большей аутентичности произведениям Лавкрафта. И да, я намерена жестко бороться с проявлениями *Омска* в этой игре.

Формат заявки свободен. Можно оставить в тред анкету, а можно сочинение - главное, чтобы заявка отвечала следующим пунктам, каждый из которых обязателен:

Имя, внешность. Можно приложить картинку, но соблюдайте дух эпохи.

Примерное описание физической формы. Как минимум рост, телосложение.

Атрибуты персонажа. Игромеханика весьма вольная - что обусловлено местом проведения игры - и упрощена в пользу скорости повествования, поэтому и система “навыков”, присущая любой игре, тоже упрощена. Это преимущества, которые персонаж получает над другими игроками. Нужно указать 5-6 вещей, в которых ваш персонаж *хорош*. Ваша героиня привлекательнее окружающих? Спортивно сложена? Лучше остальных справляется с поиском информации? Хорошо умеет притворяться? Обладает железными нервами? Она внимательнее окружающих? Или знает экзотический язык? Увлечена какой-то непопулярной в её окружении темой, например техническими новинками? Разбирается в определенном оккультном направлении? Укажите это! Просто помните, что атрибуты персонажа не подразумевают под собой постоянные броски на проверку навыков, а лишь дают вам некоторые преимущества над сопатриотами в определенных ситуациях, либо предполагают, что определенную вещь будет лучше сделать именно *этому* персонажу. Это даже не всегда будет связано с бросками! А может и вовсе запустить побочную сюжетную линию. Включите фантазию и постарайтесь не заикливаться на привычных навыках выживания в НРИ. Этот пункт просто добавляет индивидуальности в игровой процесс. В любой момент можете посоветоваться со мной в тред, уточняя и спрашивая совета.

На всякий случай, если кто-то читает FAQ невнимательно: *ознакомиться с пресловутым Некрономиконом ваш персонаж НЕ МОГ*. Считайте, что его вообще нет в этой игре, как и его аналогов. Забудьте о существовании этого костыля-ко-всему. Нет, правда.

Характер. Неожиданно важный игромеханический пункт, требуемый для ускорения игрового процесса, не обремененного множеством пустых и ненужных постов. Ваш персонаж уважает старших? Или только учителей и близких? Легко идет на контакт с незнакомцами, или осторожен? Приветлив, равнодушен или высокомерен? Может, это своенравный бунтарь, и лидер, а может напротив - совершенно сабмиссивное и тихое существо. Мне, как мастеру, важно хотя бы приблизительно представлять, как персонаж будет реагировать на простые действия НПС и события, чтобы ускорить игру в простых мелочах там, где это возможно. (Например не ждать по два дня, пока схваченный на улице за плечо игрок изволит появиться в сети и расписать свое поведение в этот момент)

Биография. Размер биографии может быть любым, но она должна быть. Главным образом в биографии должно быть указано откуда ваш персонаж, каким он был в средней школе, каким предметом увлекался, в каких отношениях был с педагогами и одноклассниками, религиозен ли.

Чем подробнее вы распишете вашего персонажа, чем осмысленнее и понятнее будет ваш отыгрыш.

Помимо того, что биография персонажа поможет вам определиться с отыгрышем, она станет главным путеводителем, с помощью которого я могла бы найти к игроку уникальный подход. Помните, что вы отыгрываете персонажа, который прожил в Аркхэме как минимум 3 года, а то и всю жизнь. В крайнем случае ваш персонаж может быть новичком, оказавшимся в городе совсем недавно, но это может быть только одна, максимум две девочки на всю партию. Можете описать какой-то конкретный случай или событие, сильно повлиявшее на вашего персонажа. Попробуйте совместить описание вашей биографии с описанием мира, со школой, но помните, что ваш персонаж не может быть родственницей персонажей и семей из книг этой вселенной, равно как и не может иметь к ним прямое отношение. Весьма желательно расписать родителей, родственников или опекунов, даже если их нет в городе на момент игры. В противном случае я сделаю это на свое усмотрение. Любые спорные моменты или предложения всегда можно обговорить со мной. А если решите пропихнуть какого-то конкретного анимешного персонажа... постарайтесь хотя бы сделать это незаметно, и чтобы мне не было мучительно стыдно за эту заявку, очень прошу. Слишком уж высока вероятность, что вашу социопато-маньяко-социофобку, дочь японки и русского инженера, до игры я просто не допущу.

Предпосылки волшебных проявлений. Возможно, самый неочевидный в начале игры пункт. Но так уж устроен жанр, что волшебница не выбирает свои силы, а получает их согласно какой-то вселенской логике.

Будущая волшебница уже знала некие оккультные знания, изучаемые в ее семье? Или может была чудачкой? Имела нездоровый интерес к чему-то? Уже в юном возрасте манипулировала стремлениями и желаниями других людей? Или просто слишком долго всматривалась в звездное небо? Не стесняйтесь спрашивать, это самый изящный игромеханический момент, и он требует от игрока фантазии, но я надеюсь, что все способны с этим справиться.

А с чего начнётся игра? К чему именно готовиться и подводить биографию?

Игра начинается в середине сентября, в школе-пансионе мадам Шарьер. Каникулы закончились, девочки перешли из средней школы в старшую, и вот идет уже вторая неделя обучения. От любого другого этот день отличался тем, что все сгенеренные персонажи увидели один и тот же сон, в котором узнали некоторых своих одноклассниц и однокашниц, что и решили обсудить уже проснувшись, когда появится время. Вам не обязательно знакомиться друг с другом, а если между какими-то персонажами уже существует дружба - это можно прописать заранее и договориться.

Игромеханика

Игровой процесс, действия, проверки

На чем будет строиться акцент игры решают, прежде всего, сами игроки, однако первостепенной частью этой ролевой игры остается отыгрыш девочек, учащихся в школе и ведущих сокровенную, тайную жизнь. Жизнь этих девочек, как волшебниц (Хранительниц в этой игре) не может быть адекватно принята в обществе, и их задача хранить покой обыкновенной людской жизни от мистических ужасов, не дав этому покою пошатнуться. Это махо-сёдзё, а не супергероика, в конце-концов.

Игра начнется еще до получения сверхъестественных способностей, но я обещаю не затягивать вступление надолго.

Ролевой процесс представляет собой классический мультиплеер - с описанием действий, с принятием решений и диалогами. После вступления игроки вольны заниматься в описываемом мире чем угодно, однако в пустоте безмолвных декораций они не останутся. Направление игры, важные выборы, важные предметы, улики, значимые события, фразы, которые стоит уточнить - все эти ключевые моменты будут обозначаться в постах мастера *курсивом*. Как именно на это реагировать скорее будет понятно из контекста. Некоторые ключевые моменты подразумевают под собой проверку, требующую кинуть D20. Двдцатигранная кость будет главным рандомизатором в этой игре. Такие ключевые моменты будет легко отличить от других по *квадратным скобкам* [] после выделенной части. Пустые скобки означают, что сложность проверки известна только мастеру, и она одинакова для всех игроков.

“... раздавались со стороны заросшего фермерского поля, но *быстро найти* [] источник шума в такой густой траве будет непросто” (Возможно обнаружить искомое легко, но может быть и почти невозможно. В любом случае игрок может попытаться.)

Скобки с числовым значением в них показывают, что необходимо выкинуть равное или большее значение, и оно одинаково для всех игроков. Если значений несколько - уровней сложности несколько, и каждая из них приведет к определенной степени успеха.

“...только ажурная конструкция, чье назначение *оставалось загадкой* [7+], но в кабинете еще оставались *непроверенные* [2+/8+/17+] столы и шкафчики” (Можно попытаться опознать артефакт, а также можно продолжить обыск. В первом действии можно либо добиться успеха, либо нет; во втором же от тщательности осмотра зависит количество и важность найденных улик)

Если после сложности проверки указано имя одного из персонажей - значит эта проверка предназначена только для него, либо может быть выполнена только им.

“Возможно, с помощью этой радиостанции можно связаться с землей отсюда, но панель управления *выглядит довольно запутанной* [Лесли 5+] (Только Лесли более-менее разбирается в сложной аппаратуре)

Если есть две сложности проверки, одна из которых с именем персонажа - пройти может кто угодно, но указанный персонаж (или персонажи) имеет преимущество над остальными.

“...раздраженно уставился на девушек, не желая *рассказывать, что произошло ночью* [14+] [Эмили 8+]” (Риторика Эмили превосходит остальных, либо же НПС расположен к ней больше, чем к остальным, и уговорить его поделиться информацией будет проще именно Эмили)

Более чем двум игрокам проходить одну и ту же проверку нельзя - если не будет сказано иного. Проводить более двух проверок в одном посте также нельзя. Провал проверки не всегда означает невозможность выполнить действие - возможно просто пришлось затратить значительно больше времени, привлечь ненужное внимание или совершить какую-то иную ошибку. Так или иначе - проверки не будут требоваться на каждый чих, и просто так швырять дайсы во все стороны тоже не нужно.

Серебряные ключи

Серебряные ключи являются ключевым элементом всего игрового процесса. Основной задачей, с которой столкнутся игроки, будет являть собой поиск и хранение этих могущественных артефактов. Эти ключи разбросаны по всему игровому миру, и целью персонажей этой ролевой игры будет узнать, где именно они находятся, в процессе изучения мира и собрать их все. Подробнее о смысле и свойствах ключей, игроки узнают уже когда станут Хранительницами, поэтому полная информация в самом начале игры не приводится.

Повышение уровня

Повышение уровня отсутствует в классическом понимании, однако каждый найденный вами ключ будет увеличивать вашу значимость и могущество. Первый найденный ключ даст вашим персонажам возможность перевоплощения (хеншин) и возможность пользоваться базовой магией, а позже и откроет незримые двери в иные миры.

Кроме того, вследствие различных событий ваш персонаж может получить какой-то дополнительный атрибут или обучиться чему-то новому.

Опасности, травмы и смерть персонажей

Одним из важных аспектов игры будет противостояние злу, а в столкновении с ужасами и кошмарами потустороннего мира несомненно есть риск покалечить свое тело, но еще легче покалечить свой разум и душу. Будьте осторожны. Каждое серьезное повреждение будет записано и в дальнейшем будет влиять на геймплей так или иначе. В этом мире существуют не только положительные модификаторы.

Убить перевоплощенную хранительницу непросто, однако каждое поражение в бою несет за собой опасность утратить ключ или нечто еще более ценное. Если хранительницы теряют в бою все ключи, то они вынужденно сталкиваются с сложным испытанием, резко влияющим на сюжет. Если они недостаточно сильны, чтобы справиться с ним, то игра закончится на этом моменте.

Бой и хеншин

Боевая система в этой ролевой игре тоже весьма упрощена, поскольку нет смысла целыми неделями отыгрывать каждую стычку. Нет ни карты с фигурками, ни инициативы с очередностью ходов, ни количества урона, ни полосок жизни. Во многом бой определяется выбором нужных действий, исходя из возможностей каждой волшебницы, и аккуратным расчетом своих сил. Далеко не всегда бой будет подразумевать перекидывание фаерболлами и выставлением щитов. Зачастую игрокам придется проявлять смекалку и делать нестандартные вещи. Проиграть можно, проявив себя слишком самонадеянно, неосторожно или глупо.

Волшебное перевоплощение (хеншин) - это временный переход волшебницы в свою усиленную форму, в результате чего хранительница получает особые качества, а возможности ее мистических сил возрастают многократно. Как правило это сопровождается изменением физического облика - одежды, прически, а иногда и самого тела. Повреждения, полученные в этой форме, обычно смазываются обратным перевоплощением и не сказываются на здоровье волшебницы - но не все и не всегда.

Будьте осторожны.

Инвентарь, бестиарий и журнал заданий

Ваши персонажи достаточно обеспечены, чтобы большую часть времени не беспокоиться о таких вещах как небольшие деньги, одежда, еда и прочие мелочи. Инвентарь будет иметь смысл, когда речь заходит о артефактах или необычном снаряжении, и соответствующий гутлдок появится, когда в нем возникнет потребность.

Слово “бестиарий” не вполне корректно, поскольку речь идет не только о существах и животных, но и о потусторонних проявлениях, и он появится лишь как инструмент обобщения всей полученной информации.

Журнала заданий как такового нет, однако ничто не мешает какому-нибудь персонажу иметь тетрадь, блокнот или что-то подобное, записывая туда все произошедшие события и найденные зацепки.

Ролевая игра

Игра, прежде всего, развивается вокруг игроков. Игрокам будет предоставлен открытый мир, в котором они будут вынужденно или свободно действовать на своё усмотрение в рамках игровой вселенной.

Но не забывайте, что вы действуете в рамках игровой вселенной. Персонажи обязаны посещать уроки, возвращаться в свои комнаты вовремя и как-то объясняться, если этого не происходит. Как-то нужно скрывать свои ночные приключения, если они имеют место быть. Старайтесь отыгрывать ваших персонажей естественно, и даже если ваши действия иррациональны, постарайтесь органично вписывать их в этот мир, отыгрывая персонажей не вопреки игровой вселенной.

Дополнение



Аркхэм



Основной локацией в ролевой игре будет являться Аркхэм - овеянный мрачными легендами город, сохранивший дух старой Америки. Аркхэм был заложен рыбаками из Салема для расширения торгового пути и продвижения по реке Мискатоник вглубь континента с целью дальнейшей колонизации здешних земель. Как и с любым старинным городом Америки, с Аркхэмом связано немало слухов и преданий, самые известные из них, упоминаемые и сегодня - сбегавшие салемиские ведьмы, нашедшие тут укрытие в конце 17 века, и множество слухов и историй, окутывающих старейшие и самые влиятельные из живущих здесь семей, а также мрачные тайны, что скрывает знаменитый Мискатоникский Университет, остров, кладбища, глухие дома и безмолвные холмы, обступившие город с севера и с юга. Река Мискатоник делит его на две части, условно называемые "старым" Аркхэмом на севере и "новым" - на юге. Несмотря на название, обе части этого города являются старейшими застройками Америки, заложенными здесь еще в первой половине 17 века. Все же в этом вечно пасмурном городе можно найти свое очарование: в домах с мансардными крышами, полукруглыми наддверными окнами и тенистыми дорожками, проложенными по берегу Мискатоника от укромных городских улочек до заброшенных дворов пригородных усадеб; в сочетании европейского и колониального города Америки.

N - Нортсайд

Жилой район когда-то фермерских семей, именно здесь были заложены первые дома этого старинного города. Юго-западная часть этого района несколько раз перестраивалась из-за пожаров, и сейчас здесь стоят относительно современные дома. Среди них можно выделить немногочисленную аркхэмскую железнодорожную станцию, пути которой следуют вдоль реки Мискатоник на запад, в Бостон, и на восток, к побережью атлантики; печатное издание "Аркхэм Адвертайзер", газеты которого пользуются высоким спросом во всем Массачусетсе, а также рыбный склад - высокое здание, мрачно нависающее над всем районом. Весь остальной Нортсайд - район деревянных английских застроек, похожий на сельский город времен колонизации этих земель. К северу от него тянется фермерское поле Поттеров, а в самом

центре района находится старая церковь святой Анны, призывающая жителей к чуть ли не пуританской морали и строгости.

D - Даунтаун

Деловой район города, в котором располагаются адвокатские и транспортные конторы, главный банк города, несколько заводов и складов ближе к реке Мискатоник. Из общего антуража чистенького делового района выбиваются лишь несколько особняков.

Здесь же находится печально известная аркхэмская лечебница для душевнобольных и небольшое автобусное депо, несколько автобусов которого являются единственным действующим маршрутом до Иннсмута.

E - Исттаун

Непримечательные окрестности Аркхэма, образующие самый пустой район города. До прихода нового шерифа этот район считался самым преступным в городе, но теперь встретить людей на улицах Исттауна удастся крайне редко. Здесь находится департамент полиции и отель “Хэлси” - большой и хорошо обустроенный, но непопулярный.

M - коммерческий район

Центр Аркхэма. Самое многочисленное и оживленное место, в котором теснятся старые церкви, промышленные и транспортные доки, а также плотные ряды магазинов, тянущиеся вдоль главной улицы города. Сюда заходят многие жители, но главным образом здешний контингент составляют студенты и рабочие доков.

R - Ривертаун

Старый мрачный район заплесневевших сырых домов, над которыми возвышается огромное поместье Бишопов. Множество темных слухов витает вокруг этого района, а привычка местных ходить понурих головы и скрывая лица лишь добавляет пугающих деталей. Посреди его сырых улочек, провонявших рыбой и запачканных речной глиной, стоит музей ужасов Роджерса, в котором выставлены восковые фигуры чудовищных персонажей из древних мифов и легенд.

S - Кампус (Университетский город)

Университет Мискатоник это, пожалуй, единственное, чем широко известен Аркхэм, помимо своей дурной репутации. Престижное гуманитарное учебное заведение было основано больше полувека назад, и на сегодняшний день здесь преподают медицину, а также естественные и исторические науки.

Университет главным образом представляет научные работы, связанные с изучением вспомогательных исторических дисциплин, интерес с которым здесь особенно популярен, в том числе благодаря библиотеке, известной своим собранием редких и странных книг.

В районе университетского городка также расположен крупный госпиталь святой Марии, обеспечивающий нужды всего Аркхэма.

Ф - Френч Хилл

Френч Хилл считается престижным районом города. Здесь повсюду разрослись уже засохшие ветви виноградных лоз, охватившие стены каждого дома, и в немом соперничестве вздымаются к небу островерхие готические крыши - под ними, на пыльных чердаках, скрывались от преследования королевской стражи аркхэмские ведьмы. Печально известный Дом Ведьмы, принадлежавший последней аркхэмской ведьме - Кеции Мейсон - ныне заброшен, а его ставни наглухо заколочены. В центре города находится запущенное Старое Аркхэмское кладбище, на котором стоят могилы двухвековой давности. Напротив него ведет свою практику известный в этом районе частный французский доктор. Дальше по улице стоит старая баптистская церковь с высокой башней и шпилем, а за ней - престижная школа-пансион для девочек. Если свернуть по узким улочкам на окраину города, то можно выйти на археологический Музей Кэбот, специализирующийся на остатках малоизвестных и неизученных цивилизаций. Это небольшое учреждение, не касающееся чистого искусства. Оно не очень известно широкой публике, но весьма уважаемо многими специалистами всего мира.

U - Аптаун

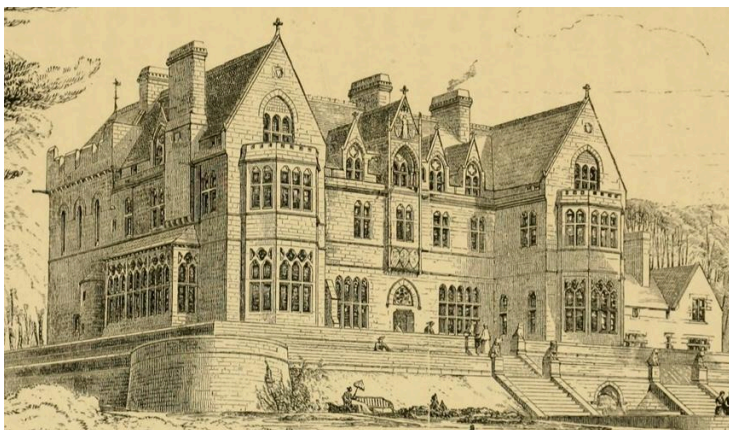
Новая часть города: каменная застройка и по большей части промышленный район. С наветренной стороны от бесконечных коптящих труб возвышается купол аркхэмской обсерватории. Здесь же пристроились административные здания города - окружной суд и пожарная станция.

L - Саутсайд

Район узких, плотно застроенных домов с затейливыми флюгерами, старомодными крышами, деревьями и погостами, с бесчисленными лабиринтами холмистых улочек - это самый архитектурно-причудливый район города, почти полностью жилой.

Школа-пансион мадам Шарьер

Частная престижная школа на Френч Хилл, основанная в 1897 году, располагается феенебельном каменном здании, построенном на деньги мадам Шарьер. Школа-пансион ранее была заброшенным особняком, достроенная, сейчас она представляет собой большое двухэтажное здание темно-бежевых тонов, с высокой двойной мансардой, в которой живет мадам Шарьер с персоналом и располагаются спальные места учащихся. Темная крыша украшена готическими узорами и башенкам,

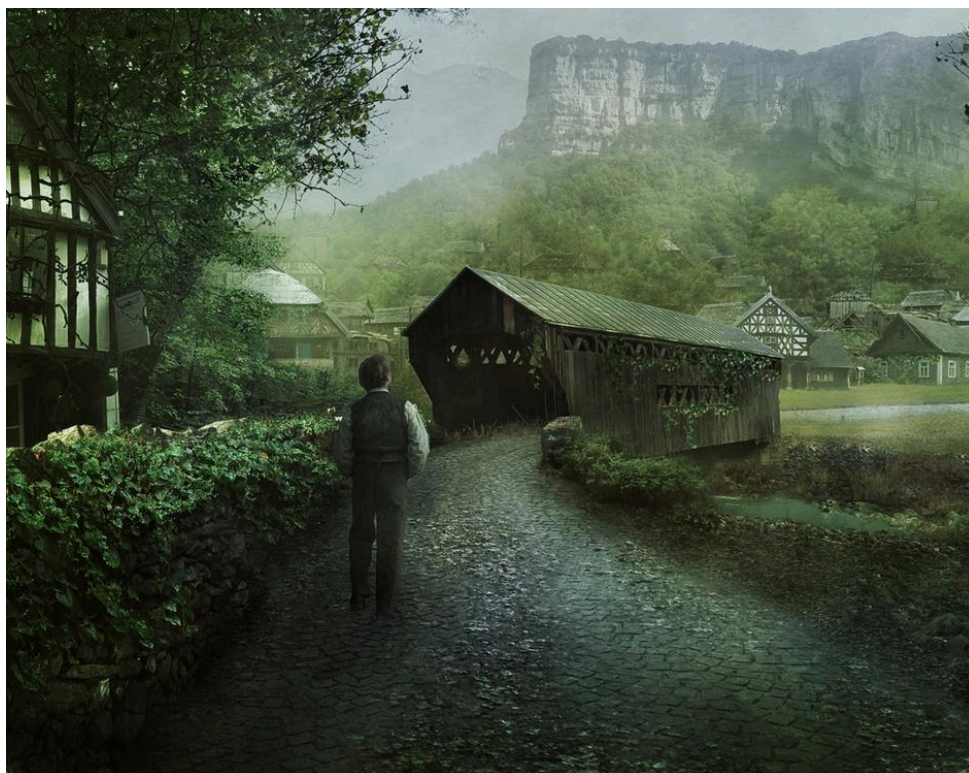


а при школе, позади нее, находится сад, огороженный высокой живой изгородью, предназначенный для занятий физкультурой и служащий местом отдыха и чаепития для девочек. Сама мадам Шарьер является бессменным директором этой школы на протяжении всех 23 лет и строго поддерживает престиж и статус своего пансиона. Ученицы этого заведения становятся первыми женщинами-студентами престижных высших учебных заведений не только Соединенных Штатов, но и Европы. Новая современная программа обучения обещает открыть двери для будущих женщин, новых востребованных членов высшего общества,

однако само заведение считается со строгостью и консервативностью, следуя пути педагогического традиционализма в вопросе учебы и дисциплины. В школе Шарьер особое внимание уделено гуманитарным наукам и культуре. Здесь обучаются девочки из богатых и знатных семей, всюду царит подчеркнуто-элитарная культура высшего общества, и большинство девочек сами любят поддерживать этот шарм, создавая закрытые кружки по интересам.

Душевые располагаются рядом с двухкроватьными спальнями, в мансарде. Учебные классы и кабинеты есть и на втором и на первом этаже, кухня и столовая - на первом, библиотека, медпункт и развлекательные комнаты - на втором.

Данвич



Среди старых фермерских полей и зданий, по дороге от Аркхэма на запад, находится посёлок Данвич. Отделенный от цивилизации крытым мостом, окруженный заброшенными пустыми землями, он представляет собой картину поистине унылого и неприветливого края.

Признаки упадка здесь налицо - в покосившихся печных трубах, осыпающихся стенах и безжизненных окнах. Впрочем, дух мертвой древности, витающий над этой землей, отнюдь не является единственной и наиболее значимой ее приметой, ибо в здешней атмосфере, как нигде, более всего ощущается присутствие чего-то иного, необъяснимого, но определенно зловещего. Здесь еще остались участки дремучего первозданного леса, никогда не знавшего топора, а в глубине узких ущелий тихо журчат ручьи, воды которых даже в самые яркие летние дни не отражают солнечный свет. Здешние жители запуганы жуткими событиями, собственными историями и пугающим поведением птиц, которые никогда не опускаются на эту землю для отдыха или поиска пищи. В старину суеверные люди считали, что весь этот край находится во власти колдовства и дьявольщины, но печальная репутация этого умирающего места сохраняется за посёлком и по сей день.

Особенно хорошо эта репутация известна жителям Аркхэма, которые привыкли считать живущих в Данвиче чужаками, если не сказать безумцами.

Иннсмут



Иннсмут - город, расположенный в устье Мэнакseta, основанный в середине 17 века. До Революции он был известным и значимым портовым городом, в начале девятнадцатого века там располагалась крупная военно-морская база, а перед англо-американской войной 1812 года Иннсмут разросся до настоящего крупного города-порта. После войны положение в городе начало ухудшаться, и за последние сто лет Иннсмут пришел в явный упадок. В последние годы железнодорожное сообщение с городом прекратилось, и едва ли не единственным рабочим маршрутом до города является неухоженная автомобильная дорога, идущая из Аркхэма.

Город полузаброшен и полуразрушен, пустых домов, можно сказать, больше, чем жителей. Особенно много разваливающихся домов стоит вдоль береговой линии. Деятельность горожан составляет промысел морепродуктов и пьянство, а единственное крупное предприятие в городе - фабрика по очистке золота, основанная известным в Новой Англии мореплавателем Обедом Маршем. И хотя Иннсмут может показаться довольно крупным городом, заполненным компактными постройками, в нём ощущается непривычный дефицит зримой, ощутимой жизни. Необъятная для взора масса провисающих двускатных крыш и заостренных фронтонов с пугающей ясностью свидетельствует о явном и далеко зашедшем упадке, а впечатления об этой мрачной картине нередко можно услышать в Аркхэме от проезжающих по этой дороге путников.

По всей Новой Англии об Иннсмуте люди перешептываются уже сто лет. Темные слухи об этом городе ходили еще до эпидемии 1846 года, когда больше половины жителей города эвакуировали. Моральное разложение жителей будто бы сказалось на их физическом облике - лица большей части живущих там людей несут на себе печать вырождения, уродства, отсталости. События, происходившие в городе последние полвека, освещались слабо, однако известны факты массовых бунтов, после которых город пришел в ужасное запустение.

Бостон



Бостон - один из старейших городов США, основанный на полуострове Шомут в 1630 году пуританскими поселенцами из Англии. Столица и самый густонаселенный город штата Массачусетс, крупнейший транспортный узел и центр просвещения на побережье, этот город кипит жизнью, и пока в лучших университетах и институтах Америки совершаются открытия и организовываются экспедиции - в трущобах бродит множество городских легенд, в том числе о без вести пропавшем художнике и мистике Ричарде Пикмане, который был особенно известен своими полотнами, изображающими удивительно натуралистичных чудовищ.

FAQ

Q: История про девочек-волшебниц в мире Лавкрафта? Зачем?

A: Это показалось хорошей идеей!

Q: А что, если я не читал произведений Лавкрафта вообще? Имеет ли тогда смысл вкатываться?

A: Да, в данной игре это не критично. Я буду объяснять абсолютно каждый момент, а значительная часть элементов сеттинга и вовсе будет изменена.

Относитесь к этому как к игре “по мотивам”, вот и всё.

Q: Это Хогвартс?

A: Нет

Q: Но ведь волшебницы и школа, в чем тогда разница?

A: В первом случае идет речь о учебном заведении, где обучают волшебников, во втором же речь идет именно о нескольких девушках, получивших волшебную силу, дарованную сказочным существом и/или артефактом. Силу, которая должна быть направлена на определенную цель, и которую нельзя демонстрировать людям.

На примере мультиков по СТС: "Winx" это Хогвартс, а "W.I.T.H.C" - махо-сёдзё.

Q: Играем только за детей?

A: Верно, только за девочек-подростков, как того и требует жанр. Если игра взлетит - а я надеюсь, что все же взлетит - то разрешу брать каких-нибудь детективов, дедов-пердедов или ривертаунских работяг. Но пока что это ролевка о феечках -)

Q: В книгах такого не было.

A: Верно, сеттинг игры будет иметь значительные расхождения с каноном.

Q: Мир игры построен именно на мифах Ктулху?

A: Мифы Ктулху в сочетании с циклом снов. Будет задействовано и то и то.

Q: В жопу щупальцами ябать будут?

A: Нет, не будут. Если ДАЖЕ вдруг что-то подобное произойдет - оно останется за кадром.

Q: Майнквест и рельсы сюжета это понятно. А что если я хочу тереться варениками с другими девочками и пить чай в библиотеке?

A: Я не запрещаю. Главное делайте это разумно, без фанатизма и чтобы тред не потеряли, только и всего.

Q: Почему столько ограничений?

A: Потому что я хочу провести хорошую разумную игру, с выдержанной атмосферой и смыслом.

Q: Почему это мою анкету не приняли?

A: Вероятно потому что вкатываешься в игру на рофлоговне, а такие персонажи мне тут не нужны.

Q: Мой персонаж может знать что-то из Некрономикона, Пнакотических рукописей, Сокровенных культов или Тайн Червя, на худой конец?

A: Нет. Ни в коем случае. Считайте, что этих гримуаров вообще не существует.

Q: Я могу отыгрывать только те вещи, которые ты выделяешь курсивом?

A: Нет, конечно. В любом посте можно придумать и делать что угодно. Просто ключевые моменты, они во-первых помогают решить что именно делать, если игрок вдруг растерялся и не понимает, чего от него хотят, а во-вторых - эти вещи и последствия от них УЖЕ продуманы на несколько ходов вперед. Поэтому лучше играть с ними, чем без них.

Q: И вся наша команда обязана таскаться рядом друг с другом?

A: Совершенно не обязательно. Я могу отдельно отыграть действия и с парой человек, и с одной волшебницей отдельно.

Q: Игра вроде как про ужасы? Но ведь нет ничего страшного.

A: Бу.

Q: Как часто планируется постить?

A: Чтобы каждый игрок отписывался ХОТЯ БЫ раз в пару дней. Но в идеале 2-4 поста в сутки.

Q: А если кто-то надолго потерялся в критический момент и не появляется в треде?

A: В крайнем случае буду считать себя в праве, как ГМ, взять управление персонажем на себя. Но делать это не хотелось бы.

Q: Почему магия тут такая странная?

A: Потому что магия - это нечто едва уловимое и непонятное, она может иметь какую-то определенную природу или характер. Я считаю, что это лучше, чем "пуляю луч в гоблина, д8 урона, накладываю эффект"

Q: Но я же могу во время боя пафосно выкрикивать название приема, который был только что мной придуман и сейчас применяется? "Лунная призма" там, и всё такое?

A: Можно, можно -)

Но опять же - советую не заниматься копированием или откровенной глупостью.

Q: Сказано, что ученицы живут в двухместных спальнях. Я же могу договориться о совместном проживании с кем-то из сопартийцев заранее?

A: Да, разумеется. И о дружбе можно договориться заранее, и даже совместную бэкстори прописать.

Q: Вот эти проверки навыков... Тут вообще можно делать что-то совместно?

A: Можно и даже нужно. Главное, чтобы заявка была от обоих игроков хотя бы в формате просьбы о помощи. Самые трудные дела выполняются командой, а самые сложные и сильные магические приемы - совместные.

Q: Когда начнем?

A: Когда будет хотя бы 3-4 заявленных игрока



Всегда ваша, одноглазая Паразитка.