

Кашевар 2012

Модуль: **Сибирь**

Игровая система: Savage Worlds

Правила мира: реалистичные повреждения, подарок джокера, нельзя выбрать мистические грани и какие-либо особенности в начале игры (см. ниже).

Вступление: на бескрайних просторах заснеженной пустоши стоит одинокий вагон давно исчезнувшего поезда. Что он там делает, почему стоит именно тут, кто во всем виноват – это те вопросы, которые придется решить персонажам, чтобы прорваться через пелену страха, отчаяния и холода, чтобы выжить в мистических местах потустороннего мира Сибири.

Основа: Как сказано выше, в описании модуля используется система настольной ролевой игры Savage Worlds, однако столь же эффективно может быть использован и иной продукт. Savage Worlds выбраны из-за своей универсальности. В модуле подразумевается, что каждый игрок создаёт своё альтер-эго – полную копию самого себя, используя игровые правила. Каждому игроку необходимо максимально полно отразить себя в цифирном эквиваленте игровой системы. Воображать и вести себя нужно постоянно относительно самого себя! Это касается буквально всего: распределение характеристик, навыков, граней – игроку все нужно выбирать относительно самого себя.

Завязка: персонажи – обычные люди, отправившиеся зачем-то поздней осенью на поезде в путь (по обстоятельствам выбрать причину). Ничего необычного. Они грузятся в вагон, проводят весёлый вечер, наконец, засыпают. Ничто не предвещает опасности. Во сне им видится холод и лёд. И именно с этими чувствами их приключение начинается.

Основная идея: игровой модуль относительно линейен, т.к. развивается по рисунку в конце описания. Всё начинается на Зоне-25, и, в зависимости от выбора игроков, переходит по рельсам сюжета. Эта рельса (чуть ли не в прямом смысле) не так заметна, ведь всё связано с монорельсом, по которому будут путешествовать игроки.

Для пущей эффективности стоит добавить долю мистического триллера, добавив остроты от понимания того, что персонажи – это сами игроки. Триллером становятся призраки, которые преследуют персонажей в каждой локации. Отыгрывать их стоит полтергейстом средней опасности.

Часть 1 – временная бомба

Черноводск: игра начинается в вагоне, в котором ехали персонажи. Утром они обнаруживают, что стоят посреди заснеженной пустоши. Их вагон – единственный объект на припорошённых снегом рельсах. В вагоне кроме них никого. Сам вагон словно только что с конвейера, даже ещё не покрашен. Единственное, что осталось прежним – их купе, но и его вскоре начинают «поедать» призраки, заполняя могильным холодом.

Рядом с вагоном есть заснеженный знак, указывающий на **Зону-25**. Под толщей снега осколки белой станции на этом месте. Если копнуть, то находятся вещи гражданских и таблички «Черноводск». Всё говорит об исчезнувшем городе, его эвакуации.

Зона-25: На подходах к Зоне старое нерабочее минное поле. Находится в трёх часах ходьбы по снегу, это военная ж/д станция, опалённая взрывами и огнём. Проверка науки даст понять, что это место пережило некую жестокую бомбёжку. Подъем подскажет, что бомба была всего одна, но необычная, лишь опалившая здания. Очевидно, бомба воздействовала в основном на население. Станция сквозная, заставленная большими ящиками из дерева. В ящиках огромные колбы с мёртвыми киборгами. На ящиках набита метка **Е.А.М.Е.** (evolution anomaly material exchange).

Станция двухэтажная, поделена на две части. С одной части живёт единственный человек – старик **Камичев**, который давно уже «утонул» в маразме и не в себе, но жив. Он может дать только туманные подсказки. Между частями станции стоит монорельс – новый, продвинутый, с меткой РЖД. Открыть его можно залезши наверх и найдя аварийную панель активации, проведя проверку механики, компьютеров или удачи.

Внутри поезда теплее, чем на улице, но не жарко. Работает только автономная электроника, не хватает основной атомной батареи. Заметить это можно по диагностике, внимательности или знанию. Там же лежит толстая инструкция по установке и эксплуатации – необходим подъем для изучения. Для того чтобы запустить поезд, нужно исследовать саму станцию. Без батареи поезд можно открыть только силовым образом (необходимо минимум два подъема), либо закортить электронику в небольшом люке на поезде. Зато в поезде есть еда, сам он бронированный, и тут заметно теплее, чем на улице.

Станция стала жутким местом проживания одичалых мутантов-каннибалов, которые только и ждут новых жертв. Единственные кого они боятся – это, как ни странно, старик Камичев, который не спрятался на станции во время последней войны (о которой, само-собой, игроки поначалу ничего не знают) и теперь единственный, кто не мутировал. Подробности о станции есть в его лачуге на станции, а также в записях зрителя в одной из комнат на подземной части станции. На верхней части станции есть карта этажей и местности. На карте также отмечена дорога в ближайший город **Комсомольск**, который стоит между Зона-25 и Черноводском. Идти туда необязательно, но там можно найти информацию о произошедшем (по додумке ведущего), а также вещами, побродя, например, по заводу тяжёлой техники, сразившись с зомби и мутантами. Можно сыграть с роботом-манекеном на огромном органе при заводской церкви, обнаружив там заброшенный бункер (противостояние навыков). В бункере вся история этого места (см. основную задумку ниже). Можно съездить на местном монорельсе в аэропорт, где выяснится, что произошла **Третья Мировая** война, а значит персонажи явно затерялись во времени и пространстве.

Основная задумка в Зоне-25: Черноводск некогда был огромным экспериментом, который поглотила неведомая потусторонняя сила. Комсомольск – брошенный после войны город, слепок-копия в аномальной зоне между миров, заполненный призраками-теньями. Зона-25 – военная станция, проглоченная и изменённая аномалией. Все, кто прятался в ней, стали мутантами из-за проникшего в бункера газа, о чём могут говорить рисунки на стенах и дневники выживших.

Когда атомная батарея будет восстановлена, в монорельсе очнётся искусственный интеллект **Рейлли**, который попросит заправить его баки особым раствором со станции (что на самом деле атакующий газ). Если игроки решаются сделать это, то ИИ будет склонять их устранить «заразу» (мутантов). И тогда, проезжая над местом основного жительства этих мутантов, местным курортом **Аралабад**, они увидят, что робот учиняет практически геноцид мутантов, включая женщин и детей. При этом сам робот подвергнет персонажей вымогательству и опасности, поэтому от решения, что делать с этим механизмом, будет зависеть интенсивность дальнейших действий.

Так или иначе, Рейлли расскажет, что его основная задача – вести офицеров и исследователей к **Арке** между механическими «скрепками» кусков аномалии, которые называются **Вратами Портала**. Только так можно добраться по его маршруту из аномалии или к самому её центру.

Часть 2 – Роковые птицы

Баррокштадт: это следующая локация, более оживлённое место, здесь лето. Рейлли прибывает в огромный стеклянный птичий загон с парниковым эффектом, который заодно является местной станцией. Близ станции находится огромный университет, где всё выполнено в стиле величия империи начала XX века, однако всё это было возведено после Третьей Мировой войны. Везде статуи неизвестных правителей, на первом этаже целый церковный орден искажённой религии. Город окружён стеной, к которой запрещено ходить военными силами. В городе множество каналов, очистительных установок.

В местных пещерах есть проходы от станции к стене, а также множество доказательств зверств военного времени с камерами смертников и пленников.

Чтобы открыть местную оранжерею необходимо переделать особый механизм по уходу за

экзотическими птицами. Там же спуск в местные пещеры и загоны для птиц мутантов. Их яйца (которые птицы ревностно охраняют) нужны для весов-замка в бункер под университетом.

В бункере сломанный механизм киборга системы ракетного наведения (система «**Антиразум**»), труп, оживлённый в машине. Если его починить, то он расскажет, что по его воле это место когда-то провалилось в аномалию. Оружие смерти устало убивать и ввергло себя и своих создателей в ад их цикла времени. Антиразум расскажет, как открыть Врата, и, что важно, о выборе дальнейшего пути. Иначе игрокам надо будет жать на рычаги наугад.

В **Университете** есть **Ректорат**, которые играют в умнейших учёных, клоня все разговоры к рационализму и человеческому началу. Но времени поговорить у них нет, т.к. завтра выпускной. И персонажи приглашены.

В эту же ночь туда привозят рабов и дикарей. Весь выпускной готовится превратиться в жуткую ночь смерти. Игрокам необходимо противостоять этим ужасам, если они затянут время побега. В самом затянутом случае их захотят сжечь, как и их поезд, по решению церкви.

Местная **церковь** поддерживает всё это, говоря, что они отгоняют этим Зверя, хотя тут уже всё давно связано с биологическими экспериментами (мутанты тому подтверждение). Все, кто узнал или возмущался – исчезли.

Единственными **помощниками** могут стать люди-призраки, которые внезапно встречаются персонажам в самые критичные моменты. **Рэд** – девушка в красно-чёрных одеждах, ас конспирации и шпионажа. **Джен** – грустный учёный с щетиной, доктор наук. **Орьён** – улыбающийся юноша, потерявшийся сердцеед, лучший дипломат. Ведущему следует вводить эти «подсказки» в самых тупиковых ситуациях или для добавления драматизма ситуации.

Второй выбор: подходы к стене охраняются тремя патрулями по четыре человека с автоматами, но только двое сидят на самих Вратах. Если их отвлечь или уговорить/запугать, то перед персонажами окажется большая консоль по перемещению. Основная тонкость в том, что один игрок садится в кресло, подключая диоды к голове. Машина сканирует его мозг, определяя уровень безгрешности и хороших поступков (карма). Если персонаж проявил себя положительным образом в ходе игры, то Врата настраиваются на Воладинен. Если участник всю игру выбирал негативные поступки, то Врата настраиваются на Романовск. Далее остаётся только подготовить монорельс и уехать.

Часть 3.1 – Лестница в небо

Воладинен: последняя локация в «хорошей» концовке, где Рейлли проявляет всю свою негативную натуру бешеного ИИ, разгоняясь на максимальные обороты, готовясь врезаться в станцию, уничтожив себя и персонажей. Последним нужно придумать замкнуть, обмануть или уничтожить его. Возможно, найдётся выход сбежать.

После чего персонажи оказываются за французском заводе роботов-кукол, которые они могли встретить ранее. Здесь врагов уже не будет, но необходимо будет правильно выстроить правильные осколки альтернативной истории, которую узнали игроки. Осколки в виде фрески завода, раскиданы по самому заводу. Чтобы достать одну часть, необходимо пройти испытание одной из кукол. Испытания в виде задач на навыки персонажей: вскарабкаться (часть о начале войны), ползти (часть о появлении разных культов и церкви), плыть (часть об атомных ударах), отключить вентили с подачей пара в порядке 2-1-3 (часть о мутантах), спуститься по обрыву в провал (часть об аномалиях).

После сбора фресок роботы откроют проход к дрезине, на которой можно будет отправиться дальше. А после нескольких часов дороги персонажи прибывают в родной город, где узнают, что их поезд сошёл с рельс и разбился под откос горы. Всех считали умершими, но персонажи выжили – настоящее чудо. Их встречают родные и всё заканчивается.

Часть 3.2 – Лестница в ад

Романовск: новая локация, пограничная северная станция, начало «плохой» концовки. Станция освобождённых каторжников, которые следят за тем, чтобы никто не проехал в аномалию далее, однако в тайне хотят сами убраться подальше, даже если это значит погружение в неизвестность. На станции есть **Жид** (продавец в местном магазине), **Кучер** (смотритритель-техник), **Сом** (помощник Кучера) и **Турка** (пьянь с ружьём, который запирается в огороженном домике под станцией) – все отъявленные негодяи с видом заключённых. Остальные жители станции не представляют опасности, однако в пяти километрах от станции есть аббатство одного из жутких послевоенных культов.

Аббатство – старое каменное здание на горе, куда можно подняться по дороге, но в основном там поднят мост, либо через боковой лифт, но там бродит мутант медведь-исполин. Медведь сразу же нападает и обладает баснословной мощью, однако на данном этапе даже потеря конечностей не является для персонажей утратой – нет ни боли, ни шока, ни смертельного порога. Проигрыш будет только в случае захвата сектантами.

Култ расположен в трёхэтажном строении типа средневекового замка. В секретной комнате в подвале находится механизм настройки Врат. Только после настройки можно будет отправляться в путь. Однако только поезд будет настроен, на него ринутся негодяи и угонят его. Персонажам можно будет пуститься за ними вслед, починив местную дрезину.

Сибирь: концовка игры происходит в самой глубине аномалии, в бесконечной снежной пустыне, где персонажи находят горящий упавший поезд. Сначала их монорельс (Релли сходит с ума и разбирается с собой и бандитами), а затем и тот самый первый поезд, на котором ехали персонажи. Там же они находят свои тела. Становится понятно, что они – лишь призраки, застрявшие в аномалии в момент катастрофы, т.к. в параллельной вселенной в этом же месте произошли схожие события. Призраки поезда окружают их, но в самый напряжённый момент находится асфальтированная дорога, которая ведёт куда-то в гору.

На горе находится обычная панельная **девятэтажка**, где их встречает странный гуманоид с лампой, наполненной светляками (**Элдер**). Гуманоид указывает на подъезд и ведёт пальцем на верхние этажи, крышу, а затем исчезает, буквально проходя сквозь стену. Внутри дома лестница разрушена, есть только лифт. Шанс выйти на 9м этаже 1 из 10 (лифт мистическим образом открывается на произвольном этаже). Каждый из этажей – определённая эмоция, например: 4й – любовь, 2й – предательство, 7й – удача, 9й – победа. На этих этажах игроков встречают мини-миры с соответствующей направленностью.

Чтобы выйти на **крышу**, нужно пройти через шахту лифта (которая выступает достаточно широко от лифта, чтобы сразу можно было увидеть, что там есть нормальная настенная лестница для одного человека). Но каждый новый этаж по шахте – это испытание воли для персонажей: на них с новыми силами наваливаются призраки прошлого, все встреченные персонажи, маня уйти в сторону, оступиться, вынудить их сражаться иллюзиями. Кто оступится – навсегда исчезнет в глубине этой аномалии, но кто всё стерпит, тот выкарабкается на крышу.

На крыше выживших будет ждать некий молодой человек, который объяснит то, что игроки в ходе игры могли пропустить (в виде бонуса). В дальней части есть дверь. Чтобы закончить, нужно просто её открыть.

Эпилог: те, кто смог справиться с испытаниями Девятиэтажки находятся в обломках поезда. Окровавленными, но живыми. Спасатели вытаскивают их из-под обломков и ведут к скорой помощи. Всё вроде закончилось, но когда двери машины скорой помощи закрываются, персонажи видят через окно на улице того самого парня, который загадочно смотрит прямо на них, хищно улыбается, а затем растворяется в воздухе.

Конец?