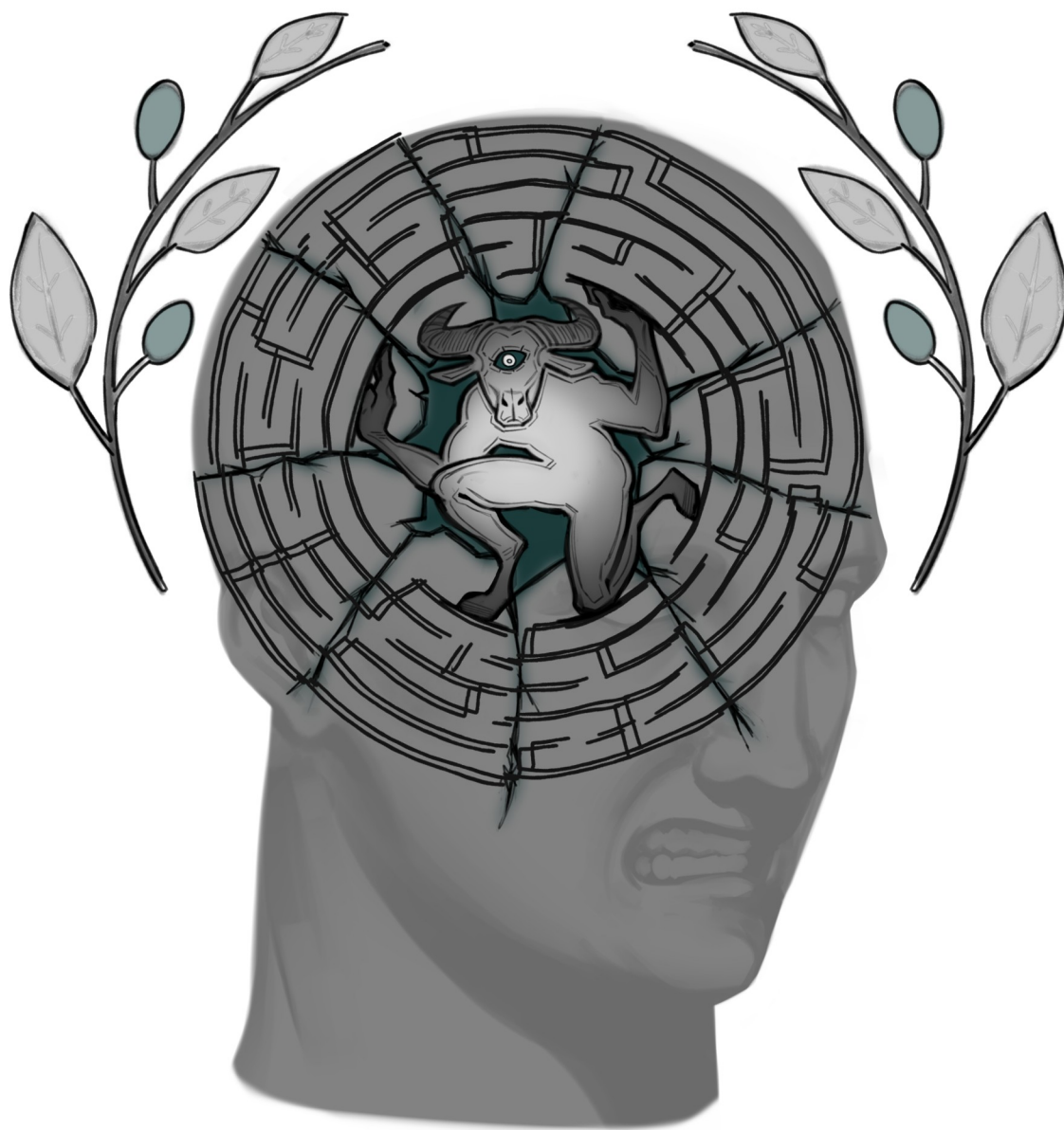


ПРОЕКТ «АРИАДНА»



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА О ПОИСКЕ ПУТЕВОДНОЙ НИТИ
В ТЁМНОМ ЛАБИРИНТЕ СОЗНАНИЯ



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

АВТОР: Кирилл «TheRiddleOfCards» Поливко

ХУДОЖНИК: Rinzan

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ:

Фильмы: «Куб» (1997), «Начало» (2012).

Игры: «The Evil Within» (2014), «Silent Hill 2» (2001), «Psychonauts» (2005).

Книги: «Дом листьев» (Марк З. Данилевский, 2000).

Музыка: Atrium Carceri, Cryptios

Мы не знаем, что нас окружает — кем-то построенный космос или случайный хаос. Но наша обязанность думать, что есть лабиринт, а главное, что в нашей руке — нить.

— Хорхе Луис Борхес

Вы приходите в себя с гудящей болью в висках, вокруг — незнакомые серые коридоры и такие же незнакомые, но не менее растерянные люди. На месте воспоминаний о том, как вы сюда попали, зияющий провал. Вы помните, кто вы и что вы, но не до конца. Родные и близкие лишились лиц и имён — вместо них белый шум и отголоски эмоций: вины, тоски, невымещенной злобы. Ваш сосед нащупал кулон на шее и открыл его дрожащей рукой. Фото внутри ему явно незнакомо, но по его щеке покатилась слеза.

Кто-то из вас поднялся и ковыляет вниз по коридору. За одним поворотом слышны треск сбегающего радио и мерная капель воды, из-за другого доносится скрип качелей и надрывистый кукольный смех. А из-за ваших спин — мерный топот, скрежет и шёпот множества разрозненных голосов. Вас прошибает холодный пот, руки дрожат от безотчётного страха. Вы не знаете, что идёт по вашим пятам, но больше всего на свете боитесь встретиться с ним лицом к лицу.

Проект «Ариадна» — настольная ролевая игра в жанре сюрреалистического ужаса и психологического триллера. Игрокам предстоит принять роль сломленных жителей антиутопического мегаполиса под названием Новые Микены, волей судьбы оказавшихся в бесконечном и загадочном Лабиринте. Персонажи игроков смутно помнят, что за их плечами — грехи и лишения, но детали того, что именно с ними произошло, были вырваны из их голов. Воспоминания о тяготивших их событиях легли в основу коридоров и залов Лабиринта, а также дали жизнь Минотавру — многоликому охотнику, безустанно преследующему плутающих в Лабиринте жертв.

В начале игры участникам неизвестно, какие травматические события надломили их протагонистов и привели их в Лабиринт. При создании персонажей игрокам будет дана возможность описать отголоски пережитого героями, но не конкретные обстоятельства: эти детали всем за столом предстоит сообща раскрыть в ходе игры. Один из участников — сценарист — возьмёт на себя управление Минотавром и Лабиринтом, и лишь ему будут заведомо известны все тайны прошлого протагонистов. На сценаристе лежит задача наполнить Лабиринт обрывками памяти и туманными намёками, а игроки должны будут сплести из них целостную картину. Лишь сложив мозаику своих травм и встретившись с прошлым лицом к лицу, герои смогут найти выход — иначе осколки их истерзанного разума навсегда сгинут в бесконечных коридорах.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Главное, что вам понадобится для игры в **Проект «Ариадна»** — взаимопонимание между всеми участниками. Эти правила исходят из того, что вы знакомы с основными принципами НРИ, а также предполагают, что каждый из собравшихся представляет общую атмосферу игры, готов проявлять инициативу и активно участвовать в повествовании. Отмалчиваться и плыть по течению здесь не получится. Больше всего импровизировать придётся сценаристу, однако игрокам также предстоит проявить немало фантазии. Вы внесёте лепту в истории не только своих персонажей, но и чужих, и начнётся это буквально на этапе создания протагонистов.

Также возможно, что в ходе игры вы затронете острые и тяжёлые темы, которые могут быть неприемлемы для кого-то из собравшихся. Загодя обсудите это и отнеситесь с уважением к комфорту других игроков.

Для игры вам понадобятся эти правила, карандаши, стопка чистых листов бумаги и пара десятков кубиков — чем больше, тем лучше.

Игра рассчитана на пару-тройку встреч. Сценаристу нужно прочитать этот документ от начала и до конца, другим же не стоит читать дальше раздела «Правила игры». Лучше всего, если игроки начнут в том же положении, что их персонажи — вслепую и без знания о том, как появился Лабиринт и что же такое **проект «Ариадна»**.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Для создания протагониста вам понадобится два чистых листа. Один из них заполните вы, второй отдайте сценаристу. Вместе с другими игроками он создаст *перелом* — детали травматического прошлого вашего персонажа, которые вам с героем предстоит раскрывать по ходу игры.

Шаг 1. Определитесь с общим образом персонажа.

Протагонистами **Проекта «Ариадна»** могут быть люди любого пола, происхождения и расовой принадлежности — в Новых Микенах сосуществует множество культур и народов. Профессии мира игры схожи с современными, но основным видом транспорта в многоярусном мегаполисе стала канатная дорога, а фермерство вытеснено гидропоникой и рыболовством.

Шаг 2. Опишите внешность персонажа несколькими эпитетами, прикиньте его возраст — точный или примерный.

Шаг 3. Выберите персонажу *силы* — полезные навыки и личные качества. У каждой силы есть *ранг* от 1 до 3, отражающий степень её развития. Каждая сила выражается ёмким словосочетанием, и их формулировка всегда положительна — это подспорья, которые помогут вам справляться с задачами и преодолевать препятствия.

† У персонажа есть *одна сила ранга 3*. Скорее всего, это его профессия или иная совокупность навыков, которыми он владеет лучше всего. Эта сила определяет вашего протагониста, и именно эту фразу вы скажете в ответ на вопрос «Кто твой персонаж?». Например: *прораб-строитель, эротическая танцовщица, автор детективов, преподавательница живописи, проповедник судного дня, отставной спецназовец, переводчик-латинист, квантовый физик*.

† У персонажа есть *три силы ранга 2* — полезные личные качества или развитые навыки, необязательно смежные с основной специальностью героя. Например: *математический склад ума, увлечённый диггер, внимание к деталям, отличное чувство баланса, тактичный дипломат, опытный водитель, любитель-радиотехник, матерый уличный боец*.

† У персонажа есть *пять сил ранга 1*. Это хобби и нишевые умения, достаточно развитые, чтобы быть полезными в некоторых случаях. Например: *внутренний компас, мастер решения кроссвордов, пловец вольным стилем, нумизмат-коллекционер, геральдист-медиевист, знаток авантюрной литературы, основы первой помощи*.

Шаг 4. Придумайте персонажу *шрам*. *Шрам* — ключевой элемент его личности; эмоциональный след *перелома* — пережитого травматического опыта. Это фобия, порок или комплекс, мешающие персонажу жить: общаться, справляться с задачами, принимать взвешенные решения.

Нарисуйте шесть клеток возле названия шрама и отметьте первую из них — это *глубина* шрама.

Шрам является следствием перелома, но не говорит о произошедшем напрямую. Из-за трагедии герой стал другим, но в Лабиринте он забыл, что именно его изменило — и его шрам послужит отправной точкой для **Шага 5**.

Примеры шрамов: *замкнутость, недоверчивость, боязнь одиночества, вспышки гнева, тревожность, потребность во внимании, алкоголизм, отрешённость, синдром самозванца, жертвенность, неприятие лжи, склонность к перестраховке, властный характер.*

Избегайте оперировать психиатрическими диагнозами, слишком абстрактными или нишевыми шрамами, телесными увечьями и заболеваниями. Ваша слабость должна в меру часто появляться в игре, но не делать героя недееспособным или абсолютно невыносимым.

Если некоторые шрамы (например, зависимости или конкретные фобии) покажутся вам нереализуемыми, обсудите их со сценаристом. Лабиринт подстраивается под слабости протагонистов, искушает и испытывает их: если ваш персонаж борется с тягой к спиртному, коридоры не раз подтолкнут его к бутылке.

Шаг 5. Отталкиваясь от шрама вашего протагониста, сценарист и другие игроки вместе описывают историю его *перелома*. Для этого сценарист втайне пишет сверху чистого листа завязку — момент, когда жизнь персонажа начала идти под откос. В завязке он оставляет открытый конец, после чего передаёт лист *соседу слева от игрока создаваемого персонажа*. Тот взакрытую продолжает сюжет новой вехой, снова оставляет свободный конец и передаёт лист *соседу справа от игрока создаваемого персонажа*. Также развив историю, сосед справа оставляет открытый финал и возвращает лист сценаристу.

Прочитав два акта, сценарист пишет заключение — кульминацию трагедии, что привела персонажа в Лабиринт. После этого лист остаётся у сценариста: вся информация о переломе протагониста может и будет использована против него.

Написание переломов — самый сложный момент создания персонажа, если не всей игры. Мы не зря писали, что от всех участников потребуются взаимопонимание, готовность импровизировать и вкладываться в повествование. Советы по написанию переломов вы найдёте далее в разделе «**Изысканный труп**». Закрытая информация в инструментарии сценариста поможет ему с написанием завязок и заключений.

Ожидая, игроки могут подумать над силами, а также выполнить **шаги 6 и 7**.

Пример написания перелома:

Меррик Поллукс — портовый рабочий, днями и ночами обслуживающий рыболовные суда. Его шрам — гинофобия: ему неуютно и тревожно рядом с противоположным полом.

Исходя из этого, сценарист пишет на листе: «Однажды, вернувшись домой раньше обычного, раздражённый и вымотанный Меррик застал жену в постели с любовником».

Затем сценарист передаёт лист соседу игрока Меррика слева. Прочитав завязку, тот пишет: «Неверная жена начала словесно унижать Меррика за то, что тот не удовлетворял её и пропал на работе, а любовник — угрожать.»

Сосед справа дополняет историю: «Началась драка, и в ярости Меррик убил обоих. Вся квартира в крови, в ванне — два трупа, Меррик — рядом, с бутылкой бренди.»

Лист возвращается к сценаристу. Он подытоживает: «Расчленив тела, Меррик день

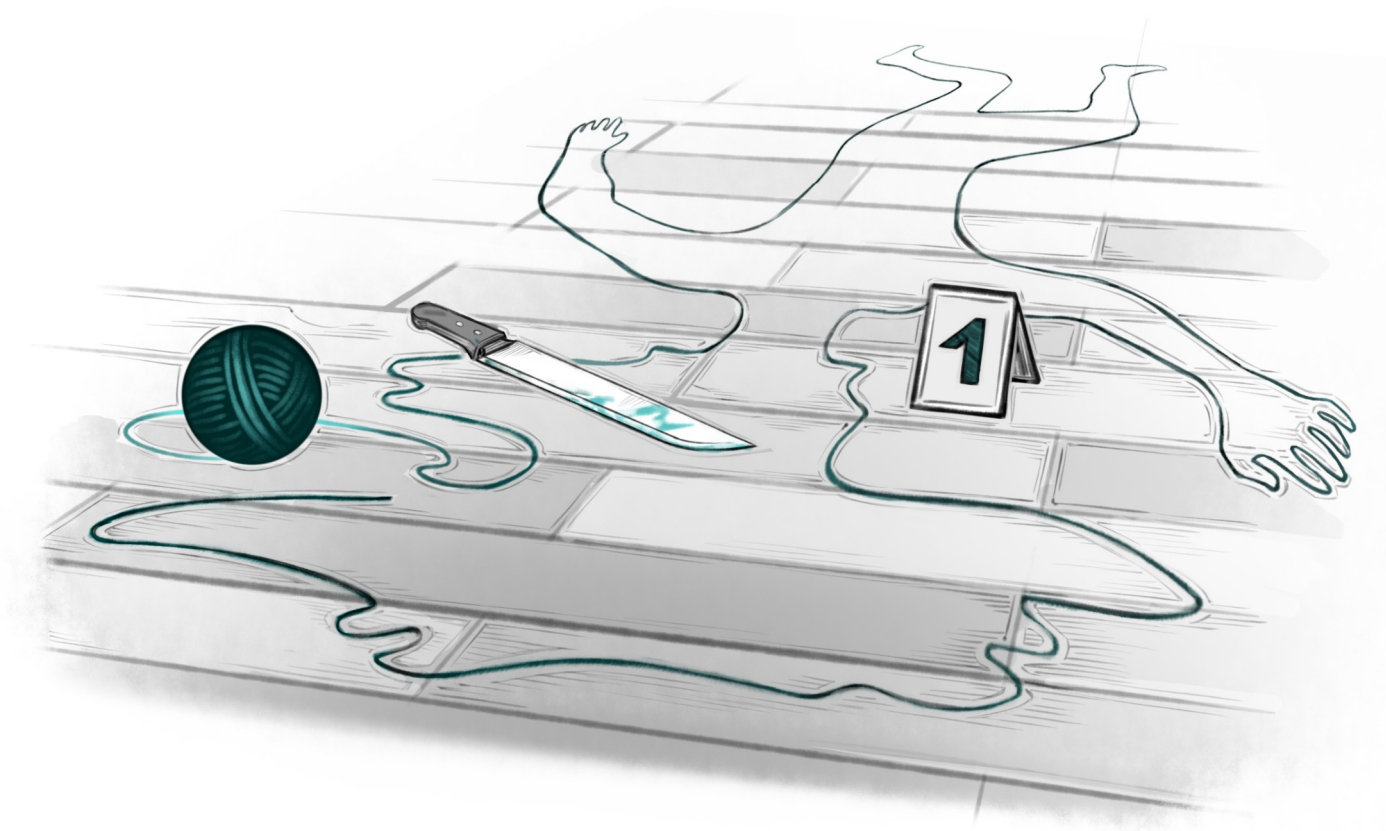
за днём выносил останки из дома и выбрасывал в океан. Его поймали с поличным, когда он шёл к берегу с последней сумкой.»

Шаг 6. Запишите фиксированные параметры вашего персонажа. Зачем они нужны, мы расскажем позже. У вашего протагониста:

- † телесное здоровье 6,
- † телесная стойкость 6,
- † душевное здоровье 3,
- † душевная стойкость 6.

Шаг 7. Расчертите свободное место бланка на четыре поля. Здесь будут ваши фрагменты *путеводной нити* — о них позже. Если ещё не успели, дайте герою имя.

Ваш персонаж приходит в себя в привычной ему одежде, а также со всеми вещами, которые совпадают с его концепцией (сверьтесь с силой ранга 3) и помещаются на его теле. Вы готовы начинать.



ИЗЫСКАННЫЙ ТРУП

Принцип написания переломов вдохновлён игрой французских сюрреалистов, известной как «изысканный труп» — забавы, где вы рисуете на сложенном в гармошку листе без малейшего понятия, что нарисовали до вас.

В нашем случае тема слишком важна для повествования, чтобы описывать переломы вслепую, а потому информация «изысканного трупа» сокрыта лишь частично. Облегчить процесс и написать приемлемую историю можно несколькими способами.

† Если кто-то из соседей слева или справа от игрока испытывает трудности, то он может наедине посоветоваться со своим «соавтором», чтобы написать более связную и логичную историю.

† Разумеется, каждый из авторов может в любой момент наедине посоветоваться со сценаристом, уточнить детали завязки и попросить совета. При написании заключения сценарист также может уточнить детали у игроков-соавторов.

† Не пишите слишком много — ни по объёму, ни по содержанию. Хватит одной сцены или эмоционально заряженного действия, описанных в паре-тройке предложений. Введя в перелом смерть или другую точку невозврата, дайте следующему автору разгрести последствия.

† Не перегибайте палку с мраком и расчленёнкой. Убийство человека по умыслу или неосторожности — уже огромная травма для большинства людей. Руководствуйтесь здравым смыслом и не низводите драму до нелепого кровавого фарса.

† Мелочиться и жалеть протагонистов тоже не стоит. Двухнедельный запой после неудачного развода вряд ли обеспечит вам путёвку в Лабиринт. Также не стоит улучшать положение героя, если предыдущий автор уже начал рушить ему жизнь. Перелом — это спуск по наклонной, а на дне — Лабиринт.

ПРАВИЛА ИГРЫ

СИЛЫ, ДЕЙСТВИЯ И ИХ ИСХОДЫ

Когда персонаж сталкивается с препятствием, врагом или сложной задачей, ему нужно выбрать силы и предпринять действие. Опишите, что хотите сделать, после чего перечислите силы, которые в этом помогут, и сложите их ранги. Сумма рангов — это ваш **шанс**. Возьмите количество кубиков, равное шансу, и бросьте их.

Коридоры Лабиринта выводят Вальтера, лингвиста, в оранжерею, где растут огромные, в человеческий рост, подсолнухи розового, лилового, чёрного, лазурного цветов. В воздухе витает запах гнилого мяса, а рядом с каждой клумбой — табличка с именем и этикеткой. Понятно, чем их удобряют.

*Одна бросается Вальтеру в глаза — на ней полустёртые фамильный герб и странная надпись. Вальтер хочет её расшифровать, и в этом ему помогут силы: **переводчик-латинист 3, внимание к деталям 2, геральдист-медиевист 1**.*

Каждые выпавшие 5 или 6 приносят одну **меру успеха**. Чтобы добиться задуманного, чаще всего хватит всего одной меры, если сценарист не скажет об обратном. Сумма мер успеха — **выигрыш**. Чем больше выигрыш, тем лучше герой справился с задачей.

Цели, для достижения которых требуется больше одной меры успеха, называются **замыслами**. Возможно, чтобы в них преуспеть, герою нужно будет совершить больше одного действия. Над некоторыми замыслами могут работать несколько персонажей, а иные предстоит выполнять наперегонки со временем — в этом случае каждый участник сможет бросить кубики лишь ограниченное число раз.

Иногда у героя будет **преимущество**, либо ему может мешать **трудность**. В этом случае увеличьте или понизьте шанс на их масштаб (численное значение фактора). Чаще всего преимущества героям будут давать предметы снаряжения, а элементы окружения — создавать трудности. Например, лупа даст преимущество +2 при попытке прочесть неразборчивый текст, а трудностями могут быть лёгкий холод (-1) и полумрак (-3). От некоторых трудностей можно избавиться нужным снаряжением (надеть тёплую куртку или включить фонарик), с другими же будет бороться сложнее.

Персонажи могут создавать кратковременные преимущества и трудности подходящими действиями — например, дать дельный совет или бросить врагу пыль в глаза. В этом случае прибавьте значение выигрыша к чужому шансу, если помогаете, или отнимите, если мешаете. Создать преимущество можно и самому себе, если вы придумаете и опишете, как готовитесь к сложному начинанию.

Удушающий смрад и облака гнилой пыли не дают лингвисту спокойно работать — сценарист объявляет это трудностью с масштабом -2.

Чтобы смягчить действие трудности, Вальтер хочет повязать на лицо мокрый платок. Сценарист решает, что переводчику стало легче дышать, но у него всё ещё слезятся глаза: масштаб трудности снизился до -1.

Сумма рангов сил 6, за вычетом трудности (-1) итоговый шанс Вальтера равен 5.

Если у героя есть подходящие силы, запас времени и ему никто не мешает — просто опишите задумку. Тогда кубики кидать не придётся, и вы просто добьётесь цели. Порой в лабиринте каждая секунда на счету, но иногда в нём пугающе спокойно — пользуйтесь моментами тишины.

Напротив, при отсутствии нужных сил некоторые задумки не осуществятся вообще. Вам

не провести операцию на сердце, не будучи кардиохирургом. О подобных случаях вам скажет сценарист.

Если вы не получите ни одной меры успеха, это **фиаско**. В этом случае сценарист вправе усугубить ситуацию или ввести в сцену новую трудность. Иногда при фиаско герой добьётся искомого, но дорогой ценой. Только оступитесь — и Лабиринт заставит вас пожалеть.

Когда успех жизненно важен, герой может обратиться ко **второму шансу**. Тогда он сможет перебросить все кубики, на которых не выпало 5 или 6, но для этого ему придётся получить телесную рану тяжестью 1 или душевную рану тяжестью 3. Эти раны герой ощутит после действия. Чтобы получать вторые шансы для дальнейших действий, герой может усугублять эти же раны или получать новые.

Также герой может единожды за игру получить второй шанс за каждый фрагмент **путеводной нити**. Подробнее об этом — позже.

Раны или нить — неважно, какой ценой протагонист получил второй шанс, но обратиться к нему можно лишь раз за действие.

Вальтер кидает 5 кубиков, и... ни одной меры успеха — фиаско!

Переводчик не сдаётся и берёт второй шанс ценой душевной раны тяжестью 3. Пока что рана на него не влияет, так что Вальтер перебрасывает кости. Три меры успеха — цель достигнута.

На гербе поварской колпак с личиком и безумной приторной улыбкой стиснул в карикатурных ручках два круассана. «Бейкер — 'пекарь'. Девичья фамилия Эрики, твоей жены,» — говорит сценарист, — «а ниже — на староанглийском. 'Мои руки всегда будут помнить твоё горло'».

На одном из розовых подсолнухов открывается налитый слезами глаз — малахитово-зелёный, как у Эрики. Вальтер отшатывается, его руки дрожат. Вот и душевная рана! Но из земли под табличкой забрезжил свет путеводной нити — обручального кольца...

СОСТЯЗАНИЯ, УГРОЗЫ И РАНЫ

В Лабиринте героям будут противостоять различные чудовища и опасности — и может статься, что сами протагонисты не поделят что-то между собой. Когда персонажи предпринимают действия друг против друга, происходит **состязание**. Стороны заявляют, чего хотят добиться, озвучивают силы и подсчитывают шанс, после чего кидают кости и сравнивают меры успеха. Выигрышем в состязаниях является разница между количеством мер успеха победителя и побеждённого. Это важно, например, при нанесении ран.

*За углом Лабиринта оказался бесхозный обрез двустволки. Вальтер и Меррик не знают друг друга достаточно, чтобы один доверил другому оружие, а потому бросаются к ружью наперегонки. Изворотливому Вальтеру поможет сила **быстрая реакция 2**, крепкому портовому рабочему Меррику — **натруженные мышцы 2** и **хорошая дыхалка 1**. Шансы обоих 2 и 3. Бросив кубики, Меррик получает 3 меры успеха, Вальтер — всего одну. Портовый рабочий одерживает верх, его выигрыш равен 2.*

Меррик оставляет Вальтера позади и хватает обрез первым. Оружие у него в руках, но обстановка между персонажами явно накалится...

Состязания — основной метод выяснения результатов боя. Если одна из сторон хочет навредить другой, то вступает с ней в состязание и при победе наносит проигравшему **рану**, тяжесть которой равна выигрышу нападающего.

У всех угроз Лабиринта, которые могут ранить героя, для этого есть свой набор сил. Вступать в состязания и наносить раны могут как человекоподобные твари и кошмарные чудовища, так и

разные элементы окружения: ловушки, пожары, ядовитый туман. Кого-то из них герои смогут ранить в ответ, но с частью угроз можно бороться, предприняв нужные меры или покинув опасную местность.

В бою протагонисты действуют первыми в любом условленном между ними порядке. За один ход каждый из них может совершить по два действия, персонажи сценариста — по одному.

*В примере с расшифровкой таблички сценарист мог решить, что гнилостная пыльца не только мешает Вальтеру работать, но и отравляет его организм. Тогда она была бы полноценной угрозой с силами **удушающая пыльца 2** и **слезоточивый смрад 1**, могла бы вступать с переводчиком в состязания и наносить ему раны согласно разнице в мерах успеха. Вальтер, в свою очередь, не смог бы ранить отраву в ответ, но мог бы избавиться от влияния угрозы, покинув оранжерею или каким-то образом проветрив помещение.*

Раны бывают **телесными** (физические недуги и повреждения) и **душевными** (стресс, помутнения рассудка, отвлекающие факторы). У каждой раны есть название и **тяжесть** (от -1 и далее). Каждая рана работает как трудность, снижая шанс персонажа всегда, когда может помешать действию. Раны одного характера суммируются, разного — записываются в отдельные строки.

Так, перелом (-3) ранее ушибленной (-1) руки усугубит тяжесть раны до -4, но ушиб (-1), отравление (-3) и обморожение (-2) займут три отдельные строки.

Аналогично, если напугать (-2) дёрганого (-1) персонажа, душевная рана усугубится до -3, но раздражён (-1) и напуган (-2) — две разные душевные раны.

Максимальная тяжесть одной раны персонажа равна его **стойкости**, максимальное количество разных ран — **здоровью**. Таким образом протагонист может получить до шести телесных ран тяжестью не выше -6 и до трёх душевных ран тяжестью не выше -6.

Если персонаж получит рану сверх своего телесного здоровья, он погибает. Сверх душевного здоровья — сходит с ума. Сценарист расскажет, что с тобой произойдёт.

Если тяжесть какой-либо из ран персонажа превысит его душевную или телесную стойкость (достигнет -7 в случае протагонистов), то он сломлен, больше не может действовать в сцене и получает **увечье**. Увечье — неизлечимое последствие, занимающее строку раны и навсегда сокращающее максимальное здоровье персонажа. Каждое новое увечье приближает персонажа к смерти или безумию.

Раны можно лечить, если у персонажа есть нужные предметы или силы — каждая мера успеха понизит тяжесть раны на 1. Важно, что герой сможет заштопать собственные телесные раны, но для душевных потребуется ободрение со стороны. Ограничение распространяется только на лечение силами — предметами можно лечить и себя, и других.

От телесных ран вам помогут избавиться обезболивающие и бинты, от душевных — успокоительные. Коридоры Лабиринта следуют некой извращённой логике, и в них встречаются аптечки с красными и синими крестами, в которых находятся поразительно эффективные средства от различных ран. Подробнее об этом — в разделе «**Снаряжение**».

ШРАМЫ, УДАЧА И ПУТЕВОДНАЯ НИТЬ

Шрам персонажа — особая трудность, от которой никуда не деться, но в самый тёмный час герой может найти в нём неожиданную силу. С ним неразрывно сопряжена **удача** — необъяснимая возможность узников Лабиринта влиять на свою судьбу.

В начале игры каждый игрок берёт себе по три **кубика удачи**. Каждый раз, совершая действие, он может добавить к шансу любое количество кубиков из своего запаса. Однако после использования они пропадут, так что тратьте их с умом. Делиться кубиками удачи нельзя.

Кубики удачи можно перебрасывать с помощью второго шанса, но нельзя, если вы уже потратили шанс и решили добавить удачу позже.

Когда вы совершаете действие и исходя из логики повествования понимаете, что вам мешает шрам, вы сталкиваетесь с трудностью, масштаб которой равен глубине шрама. Отказаться от её влияния нельзя. Иногда о шраме может напомнить сценарист, но лучше вводить его в повествование самим.

Если вы добились успеха несмотря на шрам, сделайте отметку на шкале его глубины. В случае фиаско не добавляйте новую отметку, но получите по одному кубику удачи за каждую уже имеющуюся и сотрите все, кроме первой.

Также сотрите все отметки помимо первой и возьмите 6 кубиков, если заполнили всю шкалу без единого фиаско — это значит, что вы превозмогли себя и на время побороли свою главную слабость.

Вашей главной надеждой на спасение и единственной соломинкой, за которую можно ухватиться, чтобы покинуть Лабиринт, является *путеводная нить*. Это некая движущая сила, ведущая героев к утраченным фрагментам воспоминаний. Доподлинно неизвестно, подстраиваются ли коридоры под их маршрут, либо же протагонисты идут навстречу обрывкам памяти по наитию, точно лозоходцы. Однако факт остаётся фактом — в комнатах, которые посещают персонажи игроков, оказываются образы из их прошлого и отголоски забытых травм.

Всего каждый персонаж может найти четыре обрывка путеводной нити — они соответствуют завязке, двум актам и заключению перелома. Вы поймёте, когда это произойдёт — едва герой найдёт фрагмент, вам нужно записать обретенное воспоминание в одно из полей путеводной нити от первого лица, например: «*Я принял удар за коллегу, который сбывал краденые товары*». Немедленно получите по кубику удачи за каждую отметку на шкале глубины шрама и сотрите все, кроме первой.

Также с этого момента, совершая действие, вы можете поставить метку возле фрагмента, чтобы единожды за игру получить бесплатный второй шанс. Эта возможность ещё ценнее, чем удача, так что берегите её на самый крайний случай — к ней не удастся прибегнуть больше четырёх раз!

СНАРЯЖЕНИЕ

Порой в Лабиринте можно найти самые разные и неожиданно полезные вещи. Предметами, с которыми вы пришли в себя, это не исчерпывается. Возможно, вам предстоит отбиваться от чудовищ обломком водопроводной трубы, стягивать края раны синей изолянткой (которая чудесным образом заживит их за минуты) и взбираться по стене к двери, внезапно открывшейся на потолке, с помощью витого шнура от телефонной трубки.

Чаще всего вещи имеют сугубо повествовательный эффект: вам не нужно кидать кубики, чтобы развеять фонариком тьму или перекусить цепь болторезом. Иногда, впрочем, вам придётся учитывать наличие предмета в действиях (например, пользуясь оружием или медикаментами): в этом случае считайте полезное снаряжение отдельными силами с рангом 1 или 2.

Некоторые виды оружия (боевой топор, обрез двустволки) могут иметь ранг даже выше 3, но обычно такие подспорья не задерживаются в руках протагонистов. Сценаристу виднее, когда рукоять секиры может переломиться, а патроны — кончиться или дать осечку в самый неподходящий момент. В этом случае силу больше нельзя использовать, если герои не найдут способ починить снаряжение.

Также с позволения сценариста персонажи могут тратить удачу, чтобы обнаруживать предметы в неизведанных комнатах. Что именно им подбросит Лабиринт, остаётся на усмотрение сценариста (подойдите к вопросу творчески), но хорошая отправная точка для цены — 3 кубика удачи за 1 ранг силы находки.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ СЦЕНАРИСТА

Другим игрокам сюда вход воспрещён. Здесь собрана вся подноготная о проекте «Ариадна» и Новых Микенах, советы по проведению игры, созданию комнат Лабиринта и Минотавра — самого страшного кошмара персонажей игроков.

Начнём с краткой истории Новых Микен и проекта «Ариадна» — она поможет вам отвечать на неизбежные вопросы игроков при создании персонажей, а также писать подходящие завязки и заключения переломов.

НЕМНОГО ◊ НЕДАВНЕМ

В недалёком будущем мира, очень похожего на наш, большую часть Земли опустошили сейсмические катаклизмы небывалого размаха. Практически всё выжившее население Азии, Африки, Австралии и обеих Америк было вынуждено мигрировать в Европу. Объединив множество государств западной Евразии в разрозненное лоскутное одеяло, на единственном уцелевшем материке образовалась огромная городская агломерация — Новые Микены.

Затмевая солнце, многоярусный мегаполис тянулся к небесам, ошетиניвался антеннами, обрастал паутиной тросов, электрокабелей и канатных дорог. В попытках утолить нужды населения пищевая промышленность переключилась на производство вредных эрзац-продуктов и разрушительный для экологии вылов рыбы. Перебои в подаче электричества ограничивали доступ к интернету и цифровым базам знаний, мешали работам систем безопасности и здравоохранения.

Критическая плотность населения, языковой барьер, несовместимость культурных ценностей, голод и общий хаос привели к росту безработицы и преступности. Вероятно, остатки человечества бы так и не оправились от этих ударов, если бы не старания талантливого предпринимателя, нейрехимика и робототехника — Марка Дедалуса.

КОРПОРАЦИЯ «ДЕДАЛУС»

Известный филантроп, изобретатель и полимат, Дедалус добился успехов на почве науки и предпринимательства задолго до мирового кризиса, а после — бросил все свои ресурсы на восстановление стабильности в Новых Микенах. Марк перевёл фабрики на ручной труд для экономии энергии и увеличения рабочих мест, потворствовал развитию гидропоники и очищению питьевой воды, направил машины на беспилотный лов рыбы в удалённых регионах мирового океана.

Но самым большим достижением бизнесмена стала система ненавязчивого, но надёжного контроля преступных намерений граждан. Каждому сотруднику корпорации «Дедалус» в обязательном порядке вживляли спинномозговой чип — личную разработку Марка, направленную на считывание мельчайших нервных импульсов носителя. Эти данные передавались на облачный сервер, где тщательный анализ выявлял повышенные уровни стресса, состояния аффекта и девиации мозговой активности. Таким образом спецслужбы корпорации могли принять меры до того, как люди совершали разрушительные поступки.

Конкретика принятых мер замалчивалась — разумеется, это вряд ли была психотерапия с прогулками в парке. Однако большинство сотрудников считали это необходимым злом. Разумеется, компьютеры «Дедалуса» имели микроскопический шанс ложного положительного результата, но пока публика об этом не узнала, прецедентов не было.

Когда чипированию подверглась большая часть населения Новых Микен, Марк Дедалус стал де-факто правителем города, а по итогам президентских выборов — де-юре. Тогда процедура стала обязательной для всех граждан города-государства.

ПРОЕКТ «АРИАДНА»

Разумеется, всё это Дедалус делал отнюдь не из чистого альтруизма. Мотивацию для изысканий, принёсших ему власть и богатство, он обрёл десять лет назад, и сейчас эта мотивация лежит в самом сердце корпорации, оплетённая датчиками и электродами ЭЭГ.

Астерий, сын Марка, был абсолютно здоровым ребёнком, пока в первую ночь мировых катастроф не впал в кататонический ступор, причину которого не удалось выявить даже суперкомпьютерам его отца. Но кое-что машины обнаружили: в мозгу Астерия беспрестанно происходила мыслительная деятельность, сопоставимая с посттравматическим синдромом и неизбывным страхом. Дедалус — старший поклялся, что не познает покоя, пока не вызволит сына из лабиринта его сознания.

Эта клятва положила начало проекту «Ариадна». Каждый спинномозговой чип корпорации втайне загружает слепки нейроимпульсов в огромную базу, уделяя приоритет травматическим переживаниям, тревоге и страху. Эту информацию впоследствии систематизирует триумвират основных серверов проекта — МИНОС (Матрица Интерпретации Нейрохимических Откликов Сканируемого), РАДАМАНТ (Реконструкция и Анализ Движущих Алгоритмов, Ментальных Ассоциаций и Нейронных Трансмиссий) и ЭАК (Экспертиза Алгоритмов Копинга). Затем, используя мозг Астерия как своего рода «конвертер формата файлов», компьютеры придают этой нервной активности зримый и осязаемый облик.

Плод работы серверов — масштабная симуляция в виде бескрайнего и изменчивого лабиринта, сотканного из тревог и страхов миллионов жителей Новых Микен. Каждый визит туда подобен жёсткой конфронтационной терапии, где на кону — разум подопытного. Марк верит: если достаточно вошедших найдут свою путеводную нить, то её можно будет протянуть и Астерию.

КАТАБАСИК

В Лабиринт можно отправить разум любого человека со спинномозговым чипом. Даже будучи президентом Новых Микен, Дедалус не может попросту выдёргивать подходящих людей с улиц, но может фабриковать поводы. В основном туда попадают приговорённые к смертной казни и те, кому нечего терять.

К последним анонимно обращаются представители компании, выискивая их среди общества, едва чипы несчастных регистрируют картину абсолютного и беспросветного отчаяния. Им остаётся лишь подписать согласие на участие в экспериментах взамен крупной суммы денег или иной материальной помощи: возможности «Дедалуса» огромны. Смертников не спрашивают — сразу волокут в исследовательский центр.

Оказавшись в лаборатории, испытуемый увидит ряды безупречно белых капсул посреди не менее белых кафельных стен и полов. Люди в халатах, перчатках и защитных масках разденут подопытных, покроют их гелем и облепят гроздьё электродов, а затем поместят в саркофаги и распылят внутри седатив. Погружение точно вырежет актуальные для исследования воспоминания испытуемых, после чего ассимилирует их в строение Лабиринта.

Также полному удалению из памяти подлежат любые следы контакта с персоналом проекта «Ариадна», а в зависимости от податливости психики — и других воспоминаний, вплоть до полной амнезии. Однако все эти данные также архивируются на серверах «Дедалуса», поэтому вместе с деталями прошлого путеводная нить может являть протагонистам (поначалу) бессвязные образы безликих лаборантов, зловещих белых гробов и холодных стерильных коридоров.

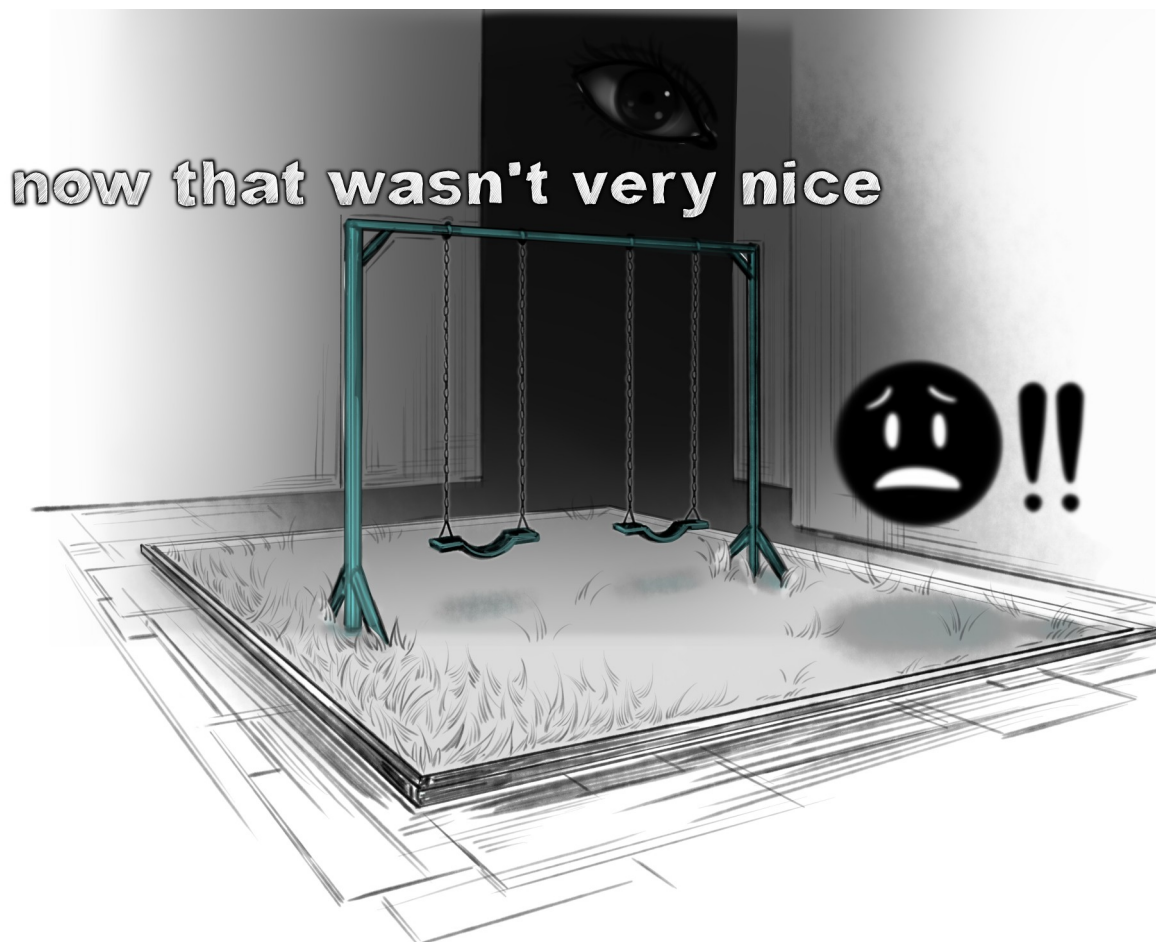
ЛАБИРИНТ И ПУТЕВОДНАЯ НИТЬ

Лабиринт — порождение страхов информационной эры, нагромождение подсознательно знакомых образов с иллюзией логики. Его безликие серые стены напоминают больницу или офисное здание, но в нём нет ни единой двери — только повороты, углы и проёмы без сводов, ведущие в комнаты. А ещё — зелёные знаки «ВЫХОД» над тупиками, аптечки, огнетушители и пожарные щиты на стенах, неведь кем брошенные пачки снеков и банки с колой, дробовики и пистолеты с одним заряженным патроном, бейджи с тщательно выцарапанными лицами и именами. Здесь сходятся воедино понятия «полуденного ужаса» и «кенопсии», «зловещей долины» и «не-места».

Две комнаты Лабиринта никогда не соединены прямым коридором, и меж точкой А и точкой Б вас всегда будут окружать углы. А ещё лабиринт бесшумно и незаметно меняется, когда у него нет наблюдателя. Покиньте комнату, зайдите за угол, развернитесь — и увидите совершенно новые коридоры, когда как старых и след простыл. Поэтому в Лабиринте невозможно попасть в ту же комнату, если не оставить в ней свидетеля её существования. Но стоит вам потерять наблюдателя из виду — и вас уже разделят коридоры, изменившие положение в слепых пятнах ваших полей зрения.

Комнаты Лабиринта — «комнаты» в очень условном смысле. Ходы могут вывести вас в безумные и сюрреалистические места: на парковку супермаркета с абсолютно одинаковыми клоунскими фургонами; в бесконечный школьный коридор с рядами шкафчиков и долговязым чёрно-белым надзирателем-завучем; в приёмный покой стоматологии с очередью из манекенов, неуловимо движущихся, когда вы на них не смотрите; в лес молочных зубов; на бескрайнее пшеничное поле с множеством разноцветных глаз на ярко-синем небе...

Но все комнаты объединяет одно: в каждой из них сокрыт фрагмент путеводной нити.



Путеводные нити предстают в самых разных формах, но обычно это памятные предметы, связанные с переломами персонажей или их действующими лицами, вызывающие ностальгию или один за другим поднимающие цепочку образов из прошлого, как падающий домик или платки фокусника.

Любовное письмо на тетрадном листе, фото с медового месяца, полицейский значок, обёртка от жвачки, которая давно вышла из моды — все обрывки путеводной нити нерушимы и точно магнитом влекут к себе связанного с ними узника. Порой они буквально тянут протагониста, будто в его сердце вшит мощный магнит, а иногда играют в «горячо-холодно». И каким бы невзрачным ни казался фрагмент на фоне пейзажа, единожды увидев его, протагонист никогда его не пропустит.

Фрагментов нити ограниченное число, но комнаты с ними можно пропускать. Лишившись наблюдателя, обрывок перенесётся в другую, ожидая, когда герой откроет коробку с котом Шрёдингера.

Для вдохновения приводим несколько примеров комнат Лабиринта.

КОМНАТА

Необъятный зелёный луг с изящным изгибом горизонта и живописным узором перистых облаков на фоне безупречно синего неба. Небо начинает трескаться кислотными цветами, как разбитый плазменный дисплей, как только любой персонаж (или игрок) скажут «обои», «окна», «Windows» или «безмятежность». За разбитым небом обнажается чернота и множество глаз, безмолвно плачущих золотым звездопадом.

Цветастый кирпичный домик из ультракислой жвачки. Крыша крыта мармеладными лентами в обсыпке. Мебель — из ирисок с морской солью. Внутри живёт медленный, но упорный красный человек из лакрицы. Догоняет жертв, разжимает зубы и насильно кормит своим телом, пока у них не лопнут пищевод и живот.

Пустая станция метро, полностью обклеенная плакатами о пропавших детях. На одном из великого множества — узник в его бытность ребёнком. Поля «был одет» и «в последний раз видели» совпадают с ужасным или постыдным событием, случившимся с ним в детстве много лет назад.

Подъезд тридцатипятиэтажного дома со спиральной лестницей и стенами, выкрашенными в синий и салатный. Многие ступеньки и пролёты разбиты и осыпались вниз либо оцетинились опасной арматурой, часть этажей перегороджена узкими собачьими лазами, решётками и горами мусорных мешков. Лифта нет. Со стен осклизлыми пятнами краски сползают уродливые и агрессивные граффити.

ФРАГМЕНТ НИТИ

Самая яркая из упавших звёзд.

Кажется тлеющим угольком в леденцовой печи. Чтобы достать его, узник должен полностью залезть внутрь.

На обороте плаката с подопытным — записка или документ из его прошлого.

Свидетельство о браке или рождении ребёнка в почтовом ящике на первом этаже — номер бывшей квартиры испытуемого.

МИНОТАВР

Происхождение этой аномалии неизвестно, но она скитается по коридорам Лабиринта с зарождения проекта «Ариадна» и наводит страх на всех узников симуляции без исключения. Согласно рабочей гипотезе Марка Дедалуса, Минотавр — это ид, подсознание Астерия, вобравшее в себя хаотическую массу эмоций своих предыдущих жертв. Не имея определённого облика, Минотавр преобразуется в зависимости от переломов посетителей Лабиринта, чувствует их местоположение неестественным образом и не может быть искоренён.

Героям придётся не раз встретиться с Минотавром, и чем глубже в их разум врезались шрамы, тем сильнее и ужаснее будет чудовище.

С практической точки зрения Минотавр — это инструмент сценариста, позволяющий вам держать игроков в напряжении, поддерживать темп игры и нагонять жути в нужный момент. Это чудовище обладает следующими свойствами и характеристиками:

† У каждой группы будет свой Минотавр, и его облик будет меняться от встречи к встрече. Минотавр отнюдь не похож на человека-быка: он представляет собой месиво из элементов переломов узников, собранное воедино согласно извращённому символизму Лабиринта. Идеи внешности Минотавра и подходящих сил вы найдёте в таблице ниже.

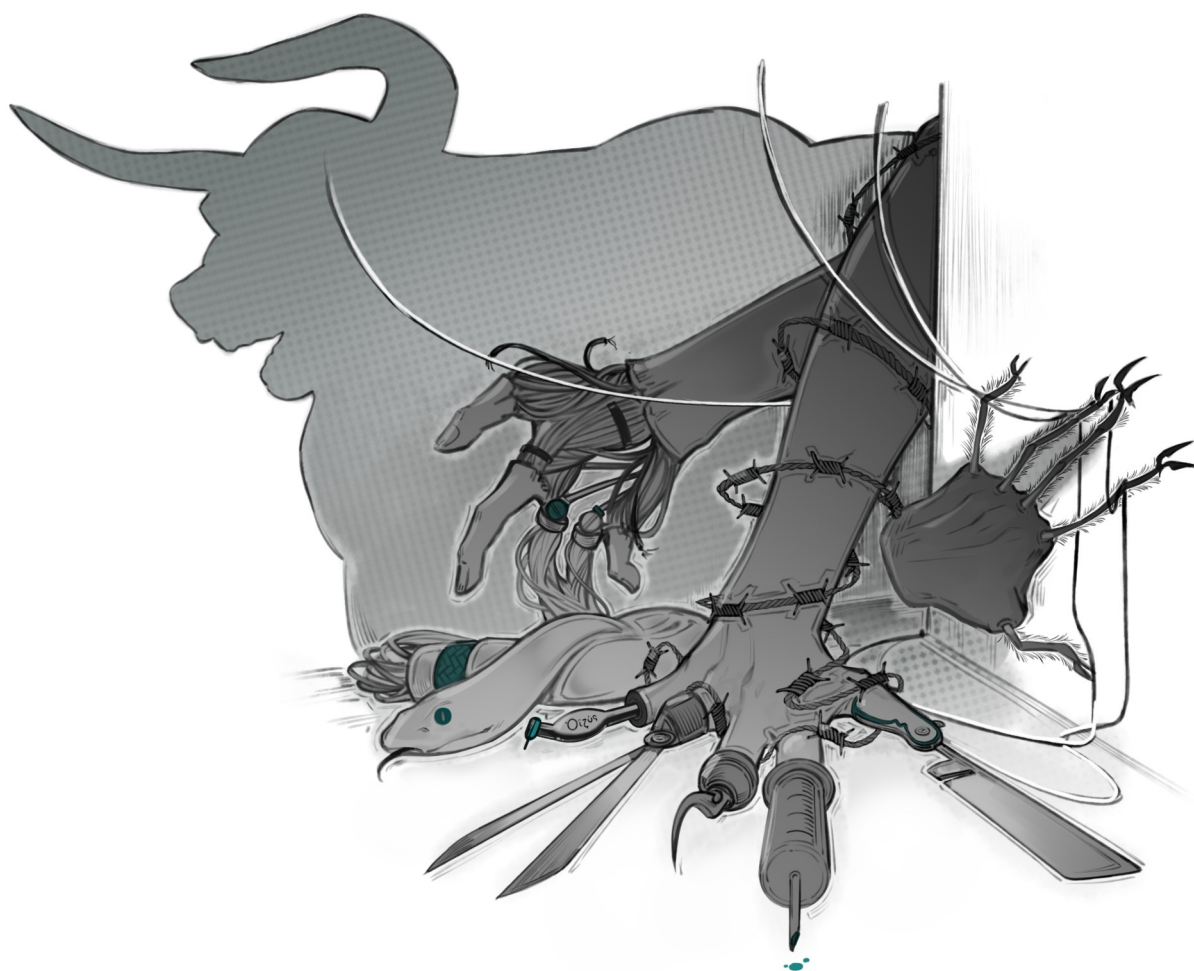
† В бою Минотавр всегда ходит до игроков и может совершить по одному действию за каждого присутствующего протагониста. Он не получает душевных ран, и его телесные здоровье и стойкость равны самому высокому значению глубины шрама среди персонажей.

† Минотавр обладает силами, сумма рангов которых равна общей глубине шрамов всех присутствующих персонажей. Отрадите изменения сил более (или менее) жутким и монструозным обликом чудовища.

† В бою с Минотавром шрамы не бывают трудностями. Он и есть шрамы, пришедшие по вашей душе.

† Минотавра нельзя убить с концами — он вернётся. Но он вынужден на время убраться восвояси, если кто-то из присутствующих персонажей обретёт фрагмент путеводной нити.

ПЕРЕЛОМ	ВНЕШНОСТЬ	СИЛЫ
Тюремное заключение	Глаза-прожекторы, кандалы и оковы, разъявленный зарешёченный рот	<i>Слепящий свет, хлётские цепи</i>
Пожар	Пылающие вены, обугленное тело, спинной гребень из головней	<i>Огненное дыхание, нестерпимый жар</i>
Война	Зубы-патроны, колючая проволока, увязшие в плоти пулемёты	<i>Заградительный огонь, рваные раны</i>
Передозировка	Пальцы-шприцы, гниющие вены, атрофия конечностей	<i>Психоактивный туман, инфекция ран</i>
Созависимые отношения	Ремни, ошейники, клетки, сросшиеся человекоподобные тела	<i>Оплетающие пути, перенаправление боли</i>
Корпоративное рабство	Тело худого человека в чёрном костюме, другие кошмары рвутся из головы	<i>Подавление воли</i>
Самоубийство	Опасные бритвы, удавки, электропровода	<i>Кровопускание, шок, удушающие плети</i>
Неизлечимая болезнь	Капельницы, системы ИВЛ	<i>Мертвящее касание, иглы, отток крови</i>
Авария	Битое стекло, радужные бензиновые разводы	<i>Воспламенение, рваные раны</i>
Домогательства	Манекены, шарнирные руки	<i>Мёртвая хватка</i>



СМЕРТЬ, БЕЗУМИЕ И ВЫХОД

Поскольку персонажи игроков являются лишь проекциями сознания в симуляции, они не могут буквально умереть в Лабиринте. Однако достоверность переживаемого проекцией позволяет телу переживать вполне реальные панические реакции и отклики рецепторов, что может попросту перегрузить нервную систему. В этом случае компьютер срабатывает на опережение и эвакуирует подопытного — тот приходит в себя обратно в капсуле.

Выброшенного из Лабиринта ждёт два варианта развития событий. Разыграйте подходящую сцену наедине с игроком:

† Герой не показал впечатляющих результатов. Если он смертник, его отправляют по назначению: на смертную казнь. Добровольцев возвращают домой без гонора. Дома они приходят в себя без единого воспоминания о корпорации «Дедалус». Перелом остаётся полностью или частично стёртым.

† Результаты героя заинтриговали учёных, и они предлагают персонажу повторное погружение. Персонаж возвращается в Лабиринт без воспоминаний о лаборатории, но со всеми собранными фрагментами путеводной нити — другие герои находят его невредимым в следующем же коридоре. Эффект может ошеломить их, особенно если пару минут назад возвращенца разорвало в клочья. Сценаристу рекомендуется использовать именно этот вариант.

Если персонаж сошёл с ума в Лабиринте, то его проекция растворяется множеством чёрно-красных пикселей. Его разум разбивается вдребезги и в симуляции, и наяву. Как и Астерий, герой впадает в кататонический ступор, либо же возвращается в капсулу полностью иррациональным. Однако слепок разума протагониста остаётся в симуляции и претерпевает кошмарные изменения, становясь одним из чудовищ Лабиринта подобно Минотавру. Наедине с игроком покажите ему полную версию его перелома и предложите выбрать чудовищный облик под стать травме, а также силы. Сумма рангов сил новоявленного чудовища равна тяжести всех его душевных ран на момент потери рассудка.

Игрок перенимает контроль над чудовищем для последней битвы с бывшими соратниками. Герои встречаются с ним в бою в следующей же комнате Лабиринта.

Персонажи, собравшие все фрагменты путеводной нити, выходят из капсулы невредимыми, и к ним возвращаются все воспоминания. Корпорация держит своё слово — бывших смертников ждёт амнистия и смена личных данных, а добровольцам выплачивают обещанную сумму. Но есть одно условие: перед уходом «Дедалус» удалит все воспоминания о проекте «Ариадна». Учёные также предлагают с концами стереть память о переломе. Соглашаться на предложение или нет — выбор каждого.