

WELCOME TO NEW YORK



Мир постапокалиптического затопленного Нью Йорка
Приключение “Водяное колесо” для одного игрока
Автор - Котович Всеволод
Арт - <https://labs.google/whisk>



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.

After the end

Введение



В 2025 году жизнь в Затопленном Нью-Йорке устроена, но зыбка. На поверхности — общины, делящие город между собой.

Под водой — города-призраки и тёмные глубины, куда не заглядывает солнце.

Оазис, город тысяч возможностей.

Сможешь ли ты использовать свой потенциал и подняться на вершину?

«И продолжалось на земле наводнение сорок дней, и вода прибывала и усиливалась и весьма умножалась на земле. И усилилась вода на земле чрезвычайно, так что покрылись все высокие горы, какие есть под всем небом; И умертвило все живущее, что движется на земле, и птицы, и скот, и звери, и все гады, ползающие по земле, и все люди; все, что имело дыхание духа жизни в ноздрях своих на суше, умерло. Истребилось всякое существо на поверхности земли, от человека до скота, и гадов, и птиц небесных, - все истребилось с земли; »

Откровение Н, стих 77

О чем эта книга и что вы тут делаете?

Вероятно, Вы как то связаны с конкурсом «Зов КИНГСПОРТа-2025». И это прекрасно, рассказывать вам что такое НРИ и зачем это, не имеет смысла.

В этой книге вы найдете описание постапокалиптического города-мира, в котором его многочисленные жители пытаются наладить свой быт, быть счастливыми и выжить в новом для них мире. Вы могли бы ориентироваться на фильм «Waterworld», пейзажи и общее настроение людей из фильма похожи на то, что вы могли бы увидеть в Нью Йорке.

В конце работы вы найдете одиночное приключение, ключевое для этого мира.

Колесо воды

Катастрофа	Стр.4
Скользящие	Стр.5
ООН	Стр.6
Нью Йорк	Стр.7
Опасности и враги	Стр.10
Экономика	Стр.11
Население и фракции	Стр.13
Создание персонажа	Стр.14
Силы	Стр.15
Лист персонажа	Стр.17
Колесо Воды	Стр.18

Катастрофа

- **21 декабря 2012 года — Великий Потоп**

Дождь, который не прекращался, шел сорок дней и сорок ночей. Реки разливались, моря поднимались, города тонули. К февралю 2013-го уровень мирового океана вырос в среднем на 150 метров. Целые государства оказались стерты с карт. От привычных материков остались лишь крошечные клочья суши — их стали называть просто Острова.

- **2013–2022 годы — Тёмные Времена**

Выжившие боролись за каждый клочок земли, за еду и пресную воду. Вначале страны пытались сохранить свои флаги и армии, но очень быстро понятия «государство» и «граница» обесценились. Наступил век пиратов, наемников и диктаторов. Города-убежища превращались в крепости, а их жители — в воинов. Сражения за ресурсы длились почти десятилетие, оставив после себя больше человеческих жертв, чем сам Потоп.

- **5 мая 2022 года — Перемирие**

Когда казалось, что человечество исчезнет, на горизонте мелькнуло слово «мир». Где-то, где раньше была граница Франции и Италии, в городе Новая Женева, лидеры выживших собрались вновь. Здесь было восстановлено ООН. Впервые после Потопа прозвучал призыв к перемирию. Люди устали убивать друг друга.

Так начался Новый Век.



Скользящие



Как будто самого потоп человечеству оказалось мало. Волны принесли не только гибель и разрушение, но и нечто новое и необъяснимое. Некоторые люди начали меняться. Никто до сих пор не знает, что стало причиной — радиация, лекарства, химия, или сама вода, решившая их изменить.

Кожа у них становилась влажной и скользкой, покрывалась странным блеском, словно отражая подводный свет. В шее разрывались новые прорезы, и сквозь них шёл холодный ток — жабры. Голос ломался, язык отказывался подчиняться, слова таяли в горле, пока не превращались в хриплое журчание, похожее на плеск воды о камни. Вместо речи приходило другое — понимание шорохов и песен, что раньше были недоступны человеку. Превращение забирало абсолютно случайных людей.

Таких стали называть **Скользящими**. Их судьбы различались: кто-то превращался лишь в полнолуние, не в силах контролировать себя, словно лунный свет открывал в нем тайное, спрятанное существо. Другие — утрачивали человечность навсегда, и суша для них становилась смертельной.

Ученые до конца не изучили Скользящих. Не понятно даже то, могут ли они воспроизводить себе подобных. Никто не знает, враждебны ли они миру или нет. Некоторые из них могут взаимодействовать с людьми, жить в мире и даже торговать, иные настроены резко отрицательно и могут причинить серьезный вред.

ООН



После окончания большой войны в мире осталось 4 крупных объединения и сотни мелких, зависящих от одного из больших.

Нью Йорк один из немногих городов - государств, сохранивших свою независимость.

Коротко о четырех новых странах:

UIA Гряда островов, которые стали называться **Объединенными Островами Америки**, тянется с севера на юг на многие тысячи километров. Жители занимаются скотоводством, добычей леса. Люди здесь разнообразны, но их объединяет невозмутимое отношение к жизни.

UEI Самые суровые правила общества и самый эффективный результат. Порядок и безопасность это то, что может дать вам жизнь в **Союзе Европейских Островов**.

CORACOT Жизнь в **Конфедерации России и графств Турана** сложна и сурова, что делает их жителей максимально доброжелательными к друг другу. Во всем мире известна их взаимовыручка.

XI Наиболее технологически развитое объединение. Новая архитектура, фабрики и заводы. Культурный и научный прогресс - цель **Кси**.

Нью Йорк



Нью Йорк оказался в стороне от больших конфликтов. Во время потопа его многочисленные жители спасались на верхних этажах небоскребов, а армия помогла отстоять независимость.

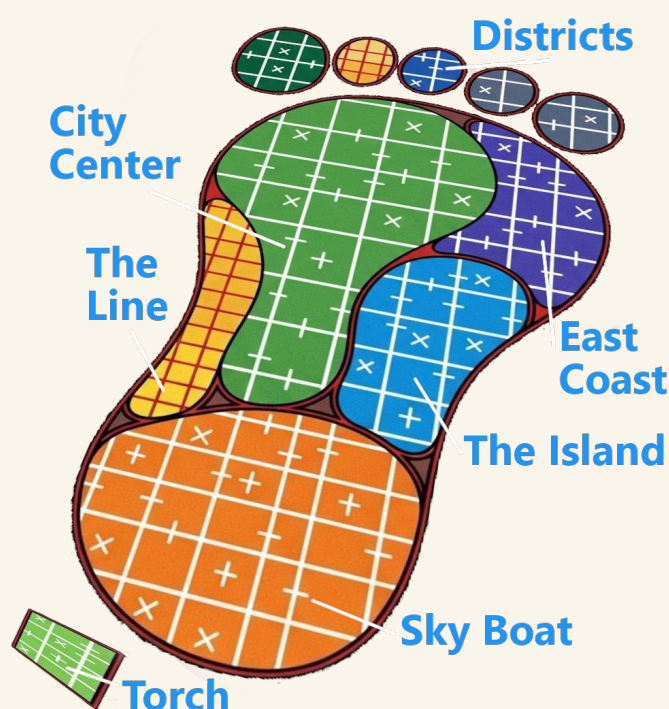
Жители города построили плавучие фермы, занимались торговлей и построили самый большой город в новом мире. В 2025 году население Нью Йорка - 800 тысяч человек.

Небоскребы кишат жителями как муравейники. Некоторые из зданий были загерметизированы внутри и отвоены у моря. Более богатые жители живут на поверхности. Менее богатые в тех частях зданий, куда не доходит дневной свет. Разница в уровне жизни порождает социальное неравенство.

Важную роль в жизни города играет центр ООН, находящийся в бывшем здании Эмпайр-стейт-билдинг. Четыре новых страны решают возникающие между ними споры и договоренности именно в Нью Йорке, и приезжающие туристы из каждой страны вносят свой вклад в развитие города.

Кланы и группировки разрывают город на части, а официальная власть пытается построить видимость порядка.

Нью Йорк



Большая пятка - сленговое название карты новых районов Нью Нью Йорка (с двумя Нью).

Влиятельные группировки делят город на несколько частей. Официальная власть справляется только с центральным районом. У других районов свои хозяева и порядки. Приезжие обязаны получить визу, без которой, они скорее всего будут арестованы, если появятся в одном из центральных районов.

Официальная власть пытается подчинить себе наемников, спонсируемых корпорациями, но пока получается плохо. Армия действует независимо и старается не вмешиваться в дела города. Перемещение между районами не создает трудности, но в любой момент можно нарваться на проверку документов.

Район

Факела

Военная база, чьи остовы возвышаются над водой словно ржавые кости гиганта. Здесь — аэродром, где гидропланы взлетают и приземляются, как белые чайки. Боевые катера патрулируют залив, а некогда грузовые контейнеровозы превращены в плавучие крепости: их борта обвешаны орудиями, а палубы утопают в колючей проволоке. Ночью Район Факела сияет прожекторами.

Район

Небесной

Лодки

Небесная лодка - самый большой небоскрёб в Нью Йорке. Ее стеклянный корпус тянется в небо, а венчает здание огромный длинный шпиль. В этом районе Нью-Йорк сохранил остатки бывшего блеска. На крышах небоскрёбов сверкают огни казино, торговые кварталы гремят музыкой и рекламой, а вокруг снуют тысячи лодок-«такси». Это научный и торговый центр города — витрина, куда тянутся и купцы, и авантюристы. На верхних этажах — лаборатории, где ученые и инженеры ищут новые способы выживания в затопленном мире.

Нью Йорк

Линия

В западной части города небоскрёбы выстроились в строгий ряд, будто кто-то провел по карте линейкой. Между ними натянута канатная дорога, кабинки, покачиваясь, перевозят грузы и людей круглосуточно. Ночью видно как огни канатной дороги двигаются и это зрелище завораживает.

Остров

Юго-восточном углу Нью-Йорка небоскребы-великаны, сбились в тесное скопление. Тут всегда мрачно и сыро. Самый криминальный район, тут живут торговцы, беглецы, мелкие банды. Узкие водные каналы между высотками превратились в своеобразные улочки, а темные нижние этажи — в лабиринты, где легко заблудиться и не вернуться.

Восточное побережье

На самом деле здесь нет побережья, лишь бетонные плиты и остовы зданий, наполовину скрытые водой. С востока сюда приходят бури. Весь район — словно буфер между океаном и сердцем города. Сюда редко заходят туристы, но всегда найдутся отчаянные рыбаки и мародёры, охотящиеся за выброшенными штормами сокровищами. Несколько небоскребов вполне жилые, но жители этого районе не многословны.

Городской центр

Здесь кипит жизнь — почти 70% всего населения города живут в этом районе. Плавающие рынки, тысячи самодельных мостов, барж и лодок связывают дома и кварталы в единый организм. Центр — это сердце Нью-Йорка. Здесь легко потеряться в толпе, но ещё легче найти любую услугу — от врача до контрабандиста.

Районы

На севере раскинулись острова, каждый со своим характером. Здесь селятся приезжие, те, у кого нет визы или денег. Районы — это хаотичный конгломерат плавающих деревень, барж и домов, собранных из мусора. Иногда они похожи на пёстрые ярмарки, а иногда — на гниющие трущобы. Но именно здесь город дышит свободой, и именно сюда стекаются те, кому негде больше бросить якорь.

Опасности и враги

Разнообразие врагов в Нью Йорке невелико. Однако нарваться на неприятности всегда возможно.

Морские чудовища, мутировавшие животные.

- Звери, рыбы и птицы.
- Гигантские чайки. Одна чайка способна противостоять взрослому человеку
- Огромные крысы населяют многочисленные этажи небоскребов
- Акулы. Не частые гости, но вполне можно встретить.
- Мурены, скаты и угри. Не охотятся на человека, но могут доставить неприятности даже внутри затопленный зданий.

Скользящие

- **Оборотни.** Простые люди на время полнолуние превращаются в одичалых. Правила города предписывают им запереть я в безопасных местах на это время. Оборотень не контролирует себя в течении 30 часов, а затем превращается обратно в человека.
- **Одичавшие.** Некоторое скользящие сколотили племена. Они считают себя новыми хозяевами мира и попытаются нанести вред заблудшим в их владения мародерам или искателям сокровищ.
- **Охотники.** Чаще это одиночки. В некоторых случаях группы до трех человек. Эти скользящие разочаровали б в человечество и объявили тихую охоту на людей. Крайне опасные существа.

Люди.

- Самый страшный враг человека. Огромное количество группировок представляют опасность друг другу. Среди противников можно встретить мародеров, наемников, фанатиков и других опасных людей.



Экономика



Потоп смысл старый порядок, но люди придумали новый. В Нью Йорке есть надежный банк и регуляция денежного оборота.

Там, где деньги не ходят, правит **бартер**. Если торговец видит в тебе отчаянного, можно обменять ценную вещь на еду. На чёрном рынке гуляют куда более опасные товары: оружие, органы Скользящих, редкие батареи и артефакты.

Торговля держится на двух валютах и тысячах мелких сделок «с рук»:

- **Пластиковый доллар** («байк») — дешёвая банкнота из водостойкого пластика. На неё можно сесть в такси, купить еду на рынке или оплатить крышу над головой.
- **Золотой таллер** — редкая монета, весомая и холодная на ощупь. Это пропуск в «большую игру»: покупка недвижимости, контракты с корпорациями, виза на въезд в «чистые» районы. Без таллера — ты никто.

Цена обмена иногда меняется. На 1 января 2025 года $1T=25.000\$$

Жизнь в городе дорога, примерные расценки

- **Комфорт** (верхние этажи, свет, охрана) — 300-500\$ в день.
- **Средний уровень** (полумрак, сырость) — 50-100\$ в день.
- **Трущобы** («нищета», первые затопленные уровни) — меньше 50\$.

Таллер откроет перед тобой двери, но не спасет от жажды.

Экономика

Ориентировочные цены в городе

- Корзина продуктов на неделю — 100\$.
- Ужин в ресторане с видом на воду — 100\$.
- Баллон кислорода на час — 20\$.
- Поездка на водном такси (10 минут) — 1\$.
- Простая четырёхместная яхта — 23 000\$.

Заработок

- **Легально** — на заводах, фермах и у корпораций: 20-50\$ в день.
- **Рисково** — поиск сокровищ в затопленных руинах (+100-1000\$ за артефакт), охота на Скользящих (50-200\$ за «улов»), контрабанда (до 500\$ за рейс).

Налоги и поборы

У многих жителей есть обязательные: «членские взносы» в группировки вроде **Compatriots**, обещающих покровительство и защиту. Кто не платит — рискует оказаться на дне, в прямом и переносном смысле.

Если игрокам не нравится экономическое взаимодействие, эту часть игры можно игнорировать.



Население и фракции

Жители Нью Йорка занимаются разнообразными видами деятельности. Количество различных группировок огромно. Однако, что касается работы, обычный житель скорее работает в одной из крупных корпораций.

Вот некоторые, наиболее влиятельные из них.

Proctor Green (PG) Корпорация, отвечающая за продукты питания. Главный офис в центральном районе

Elephant's Dream (ED) Наиболее влиятельная фарм корпорация. Владеет большинством медицинских сервисов. Формальный владелец района Небесной Лодки.

GOLD Корпорация, контролирующая добычу подводных сокровищ. Штаб квартира на Восточном побережье, корпорация фактический владелец района.

MEG Крупнейшая строительная корпорация. Формальный владелец района Линия.

Организации

Компартиоты. Все местное население города, особенно центрального района, должно состоять в организации Земляки (Compatriots) и регулярно платить взносы. Приезжих людей не берут в эту организацию. Членство дает право голоса на городских собраниях и другие привилегии. Оповестительный знак - синяя кепка с логотипом NY.

Церковь Ноя. Известный проповедник, вещающий о временах, когда вода вернется на свой уровень, собрал вокруг себя огромное число последователей. В NY есть храм Ноя с золотым куполом, по совместительству центральный штаб организации. Церковь крайне не толерантна к скользящим.

Создание персонажа

Для создания персонажа ориентируйтесь на правила системы кадат.
<https://kadath.ru>

Алгоритм создания выглядит так:

1. Придумайте имя и происхождение.
2. Для выбора сил используйте представленные силы из листа персонажа и описание сил из раздела Силы.

Силы делятся на базовые и дополнительные, распределитель их уровни следующим образом:

Для базовых: одна первого, одна второго и одна 3го уровня.

Для дополнительных:

- 2 третьего уровня
 - 3 второго уровня
 - 4 первого уровня
3. Придумайте и запишите слабость
 4. Придумайте и запишите воспоминание
 5. Уровень удачи = 3
 6. Уровень тревоги = 0

Уровень тревоги

Данная механика отличается от правил кадат и заменяет ментальные травмы.

Каждая стрессовая ситуация увеличивает уровень тревоги на 1. Пройдите спасбросок на эрудицию, чтобы попытаться объяснить происходящее. При удачном броске тревога не повышается.

Уровень тревоги снижается на 1 каждые 12 часов игрового времени. А также на 2 после 8-и часового сна.

При значении тревоги 7 и более наступает безумие пресонажа, равнозначное по последствиям его смерти.

Силы

Физическое развитие:

- 1: Подтянуться на трубе, перелезть через забор из колючей проволоки.
- 2: Сломать заржавевшую дверь плечом, удержаться на качающейся барже во время шторма.
- 3: Бросить охранника через перила, выдержать длительный заплыв против течения в ледяной воде.

Эрудиция:

- 1: Узнать Эмпайр Стейт Билдинг по силуэту, понять, что "UIA" — это Соединенные Острова Америки.
- 2: Знать, что конкретно производила корпорация отца героя до Потопа, вспомнить детали ритуала из старых мифов.
- 3: Расшифровать техническую схему доков "Района Факела", понять диалект Скользящих без амулета.

Красноречие:

- 1: Уговорить рыбака подвезти за пару банок консервов.
- 2: Провести переговоры с лидером банды "Острова" о безопасном проходе.
- 3: Убедить скептически настроенного ученого из "Района Небесной Лодки" помочь с информацией, вдохновить толпу на бунт против "Храма на Крыше".

Взлом:

- 1: Вскрыть простой навесной замок на складе, обойти примитивную сигнализацию.
- 2: Взломать электронный замок на двери лаборатории в казино, перехватить сигнал рации охраны.
- 3: Обойти биометрическую систему доступа в архив "Музея Под Волнами", взломать сейф главаря кладоискателей.

Внимание:

- 1: Заметить, что один из "ученых" в казино носит пистолет под халатом.
- 2: Увидеть скрытую дверь за фальшивой стеной в подвале казино, различить следы Скользящего на мокром полу.
- 3: Заметить микроскопический символ на амулете, идентичный татуировке на руке Женщины-Скользящей; понять, что "Старик" в капсуле лжет по микродвижениям глаз.

Силы

Маскировка и скрытность:

- 1: Затеряться на шумном плавучем рынке "Городского центра".
- 2: Незаметно пробраться через патруль, подделать пропуск.
- 3: Незаметно проникнуть на охраняемую базу.

Управление транспортом:

- 1: Уверенно вести моторную лодку по каналам "Городского центра".
- 2: Управлять небольшой яхтой в шторм.
- 3: Запустить и посадить гидроплан на "Районе Факела".

Плавание:

- 1: Проплыть небольшое расстояние в спокойной воде.
- 2: Плыть против течения, нырять на глубину 5-10 метров.
- 3: Плавать наравне со Скользящими, эффективно сражаться под водой.

Задержка дыхания:

- 1: до 1.5 минут
- 2: до 8 минут
- 3: до 15 минут

Боевая подготовка:

- 1: Драться кулаками/подручным предметом, использовать нож.
- 2: Стрелять из пистолета/дробовика/лука, владеть базовыми приемами фехтования (мачете, монтировка).
- 3: Владеть автоматом, снайперской винтовкой, гранатами, экзотическим оружием (арбалет с гарпуном), мастерски драться врукопашную несколькими стилями.

Медицина:

- 1: Оказать первую помощь, распознать распространенные болезни.
- 2: Лечить серьезные ранения, разбираться в лекарствах и ядах.
- 3: Проводить сложные операции (в т.ч. подводные), создавать лекарства из подручных средств, лечить редкие болезни Скользящих.

Мастерство:

- 1: Починить протекающую лодку, сделать простую ловушку.
- 2: Починить двигатель катера, собрать радиопередатчик из хлама, взломать и модифицировать электронное устройство.
- 3: Отремонтировать корпус яхты, восстановить систему жизнеобеспечения на подлодке, создать сложное устройство (например, генератор тумана из воды).

Базовые

Силы	Ур.
Физическое развитие	
Эрудиция	
Красноречие	

Слабость

Удача

Дополнительные

Взлом	
Внимание	
Маскировка	
Управление транспортом	
Плавание	
Задержка дыхания	
Боевая подготовка	
Медицина	
Мастерство	

Раны	Ур.

Тревога

Воспоминания

Вещи

Колесо воды

Приключение рассказывает о истории Киана Марлоу. Внебрачного сына эксцентричного миллиардера Эла Марлоу.

Киан прибыл в Нью Йорк движимый чувством несправедливости о том, что ему не досталось ни капли наследства его отца, погибшем во время Потопа.

Это приключение для одного игрока и мастера. Дальнейшее описание ситуаций и локаций поможет собрать полноценный сюжет. Одако, если мастер решит добавить других игроков, то это возможно. Другие игроки будут играть помощников Киана, которых он встретил Нью Йорке. Однако нужно соблюсти несколько правил. Пол и имя персонажа заменяемы.

1. Герой ищет отца, героиня ищет мать.
2. Происхождение Киана - он родился в другой стране и в первый раз прибывает в Нью Йорк. Для других персонажей это условие не обязательно, они могут быть местными.

Уровень сил персонажа, игрок может выбрать самостоятельно.

Киан Мэрлоу. 25 лет. В подростковом возрасте получил контузию. Почти не помнит свое детство. Участвовал в войнах за ресурсы. Последние 3 года работал полицейским. Накопив достаточно средств, он купил талер и добрался до Нью Йорка. Хочет найти наследство своего отца и разбогатеть.

У Киана с собой есть 1 золотой талер. Именно столько необходимо для получения визы для приезжих. Также с собой странный зеленый амулет, все его наследство и подарок отца. Киан не отпускает амулет ни на секунду, и всячески дорожит им. Киан примет все возможные действия для того, чтобы вернуть амулет, в случае его утраты.

Главный страх Киана и его слабость - то, что однажды он может превратиться в одного из Скользящих. Он ни разу не видел их в жизни, но много читал о них и видел картинки.

В этом мире есть магия, но встретить ее крайне сложно. Амулет - один из редких магических предметов.

Амулет



Амулет это важная часть приключения.

У амулета есть 6 уровней активации, каждый из которых открывается во время важных потрясений главного героя, сопровождающихся получением физического или психического урона.

Эпизод активации новой силы также активирует способность с продолжительностью в 1 час игрового времени.

Механика использования амулета:

1. Игроку необходимо назвать уровень способности пройти проверку Д6.
2. Способность активирована, если число на кубике равно или больше уровню способности
3. Способность с пометкой продолжительная активна в течении 1 час ур. Способности. Без пометки, активируется разово
4. В случае неудачи использование способности блокируется на время 10 минут ур. Способности. Спустя это время, проверку можно пройти повторно.
5. Время перезарядки для каждой способности индивидуально. Одна способность не блокирует другую.

Способности амулета

- 1 - легкие манипуляции водой, всплески, ручейки и т.п.
- 2 - понимание языка скользящих (прод)
- 3 - изменение температуры воды от -3` до 100` C в небольшой области (10-20 кубических сантиметров)
- 4 - сложные манипуляции водой - фонтаны, водяные лианы и т.п.
- 5 - превращение персонажа игрока в скользящего (прод)
- 6 - подводное дыхание без превращения, давление не наносит вред, супер быстрая скорость плавания, превращение в скользящего другого человека (прод)

Способность 5 включает в себя способность 2

Колесо воды

Эпизод 1. Прибытие

Цели Сцены для ГМа:

1. Погружение в сеттинг: показать разруху, милитаризацию, коррупцию, хрупкость жизни, фауну.
2. Введение ключевого артефакта. Познакомить с механикой амулета: первая активация Ур.1.
3. Дать Первую Цель: башня "Небесная Лодка" в одноименном районе - место, связанное с отцом. Или Храм Ноя в центральном районе

1. Прибытие:

Гидроплан приземлился на ровную гладь воды. Киан толком не смог разглядеть высотки Нью Йорка в окно иллюминатора, но то что он увидел, уже произвело на него огромное впечатление.

Самолет подплывает к хаотичному скоплению платформ и ржавых кораблей-"крепостей". Дверь катера останавливается напротив импровизированного трапа на одну из огромных барж. Рядом стоит катер Береговой Стражи (выцветшая краска, пулемет на носу).

На барже Визовый Контроль: Суровый стражник требует документы и цель визита. Если герой заявляет "поиск пропавшего отца" - это вызовет смех и циничный комментарий ("Очередной искатель сокровищ ?").

Герою указывают на главную платформу ("Командный Понтон") для оформления документов.

2. На Понтоне:

Платформа - навес на ржавой барже, заваленный ящиками и колючей проволокой. Капитан (грубый, в засаленной форме, с шрамом) сидит за столом, пьет что-то крепкое. Рядом - Лейтенант женщина(подтянутая, холодный взгляд, тщательно чистит пистолет).

Переговоры (Красноречие):

Проблем с оформлением не возникло. Киан отдает один золотой талер, взамен получает визу. Капитан говорит, что Киан может получить сумму в 25 тысяч байков в кассе. Но вот беда, деньги закончились. И всего за 2 тысячи байков, он готов сделать так, чтобы деньги нашлись.

Киан понимает, что это чистейший намек на взятку, т.к. покинуть баржу без байков он не может. Переговорами или запугиванием можно попытаться снизить размер взятки до 0.

Колесо воды

Эпизод 1. Прибытие

Ключевой Момент (Амулет): Если герой достает амулет как "часть платы" или просто поправляет его: женщина в форме замечает его. Ее рука с пистолетом замирает. Взгляд становится пристальным и... узнающим?

- Вы верующий? - спрашивает она с удивлением. - В нашем городе рады последователям веры. Пожалуйста посетите наш храм. - и она дает визитку с адресом. Надпись на визитке - церковь Ноя.

Первая Зацепка:

Герой получает визу и стартовый капитал. Теперь он направляется в город. Капитан махнет рукой в сторону канатной дороги ("Линия"). - Ваше счастье - Центр. Там и спрашивайте своих пропавших.

Но цель Киана - небоскроб Небесная Лодка, где ранее находился офис его отца.

Киан может изменить свои планы и отправиться в центр города или последовать задумке и отправиться в Небесную Ладью.

Спускаясь к водному такси у персонажа происходит первое столкновение.

- Пара гигантских чаек (одна с размахом крыльев в 2 метра!).
- Стаю мелких, но агрессивных оргонных крыс, выбегающих из трюма и набрасывающихся на объедки.

Амулет (Активация Ур.1): во время столкновения активируются "легкие манипуляции водой" (всплеск у ног, струйка воды смывает грязь с визы).

Если персонаж по каким-то причинам подрался с капитаном, активация происходит на сцене драки. Столкновения на спуске при этом не происходит. В любом случае, уровень тревоги поднимается на 1.

Разница выбора.

Если игрок идет в центр города, он наблюдает сцену со скользящим подростком у храма Ноя и знакомится с Марией. Но ему придется вернуться сюда за дневником отца.

При выборе Небесной Лодки, игрок скорее всего не будет понимать язык скользящих и не сможет договориться с Одичалыми.

Колесо воды

Эпизод 2. Небесная лодка

Детали для ГМа

- Секрет Петрова: Он оборотень. И в полнолуние превращается в скользящего.
- Если герой убьет наемников из казино, он получит пропуск корпорации Hydra Tech

В поисках наследства отца, Киан направляется в его бывший офис, в надежде найти людей, которые его знали.

Во время, когда Киан впервые видит небоскреб, у него случается видение. Он видит, как мужчина смотрит сначала на небо, затянуто тучами, а затем на еще не затопленный город. Киан понимает, что видение было с крыши здания, на которое он смотрит.



Колесо воды

Эпизод 2. Небесная лодка

1. Вход в казино

Человек со стороны не может попасть на надводные этажи, кроме этажа, где располагается казино. Несколько подводных этажей отвоеваны у моря и там живет персонал. На самых нижних этажах - вода. У входа в здание: охранники с гидрокостюмами.

Игроку необходимо попасть внутрь любым возможным способом.

2. Игра с правилами

В зале казино:

Игрок может поиграть на автоматах или сделать ставку.

Активные персонажи.

Доктор Антон Петров. Близкий коллега Эла Марлоу. Он узнает в Киане молодого Эла и завязывает разговор.

Пара бугаев - наемников. Нарываются на конфликт

Из разговора с Петровым.

Он узнал Киана.

Он готов рассказать об отце, взамен на услугу. На нижних затопленных этажах поселились одичавшие скользкие. На 10 этаже хранится важный герметичный сейф. Петров уверен что он еще там, но он не может нанять кого-либо чтобы его достать. Если Киан согласится, Петров даст важную информацию.

У Киана нет выбора и он соглашается. Попов предоставляет необходимые инструменты. Лебедку, баллоны с воздухом, гидрокостюм и все необходимое, что запросит Киан. В том числе любое оружие.

Колесо воды

Эпизод 2. Небесная лодка

3. Спуск

- Скользящие-одичавшие атакуют, особенно реагируют на свет.
- Ловушки в виде торчащих штырей, пройти проверку.

Сейф находится как раз в том месте, куда указал Петров. Киан с помощью лебедки или других приспособлений поднимает его на поверхность. Также Киан находит открытку за герметичной рамкой, где мужчина, очень похожий на него стоит с Петровым. На открытке указан адрес в Нью Йорке. По всей видимости это адрес Мэрлоу.

4. Тони Петров

Он забирает сейф, в котором лежало несколько золотых слитков. В ситуациях, когда игрок похищает слитки, разговора с Петровым нет. Но на выходе его ловят наемники.

- «Ха! Твой старик - легенда ада. Ищи сам!».

При попытке отобрать золото у Тони - вмешиваются все те же наемники.

5. Развязка

Есть адрес. Может стоит туда наведаться? Также игрок может прихватить что-то из оборудования, которое он получил от Петрова, в качестве платы.

Колесо воды

Эпизод 3. Площадь у храма Ноя



Детали для ГМа

- Проповедник пытался использовать магию «очиститься» от мутации, но ему не хватает компонентов. Ритуал в теории возможен.

- Культисты используют кость чайки как опознавательный знак.

- В Эпизодом 3: В лагере «Hydra» можно найти дневник капитана Рорка с записью: «Проповедник платил за поставки детей по 1000 байков».

По возможности задача ГМ-а раскрыть лицемерие культа. Задача игрока спасти невинных и получить ключ к следующей локации — лагерю кладоискателей.

Ключевые персонажи:

- Проповедник — харизматичный лидер культа, фанатик с тайной.
- Риф — подросток-Скользящий, приговоренный к казни.
- Марина — женщина-Скользящая, связанная с историей отца героя.

Киан прибыл по адресу с открытки. Кваритира, указанная, находилась на затопленном этаже в соседнем небоскребе от храма Ноя. Киан сумел достать только старую мокрую тетрадь из этой квартиры, больше ничего особенного. Но когда он открыл ее, то он понял, что это дневник Эла Марлоу. Киан удивился насколько их почерки похожи между собой. Киан вышел из дома и услышал шум в районе храма Ноя.

Дневник Эла Марлоу

1 мая 2010

Люди глупы. Они могут жить в согласии и гармонии, но тратят время на безумные и бесконечные войны. Сегодня я читал Книгу и в моей голове заиграла музыка. Она обещала будущее, в котором нет боли.

17 сентября 2011

Ритуал прост: Книга, амулет, жертва. Я провожу часы в раздумьях, но мне кажется это единственным правильным выбором.

21 декабря 2011

Я читал Книгу, а потом видел во сне новых людей. Их глаза видят сквозь толщу воды, их лёгкие фильтруют воду и получают кислород. Я — один из них. Осталось сделать шаг.

20 декабря 2012

Всё готово. Все было готово еще год назад. Если я правильно понял ритуал, вода поднимется, и планета станем единым океаном. Я много думаю о том, могу ли я решать за все человечество. Я в сомнениях. Кажется, что я должен дать людям второй шанс.

??? (запись расплылась)

Второму шансу быть.

Колесо воды

Эпизод 3. Площадь у храма Ноя

1. Восхождение к Храму

Путь героя:

Киан чувствует, что он должен оказаться в том месте, откуда доносится шум. Любым способом он должен пройти в храм и попасть на площадь на одном из верхних этажей храма.

2. Ритуал Казни

Площадка с виселицами из рыболовных сетей. В центре остов костра, где привязан Риф, подросток скользящий.

- 20+ фанатиков с факелами.

- Проповедник в маске из ракушек кричит: «Пришло время ритуала очищения, как вода очистила мир, так мы очистим этого несчастного!».

Действия героя:

- Спасти Рифа:

Взаимодействовать с участниками самому или позвать группу Земляков, которые ворвались в храм и устроят драку.

- Не спасать Рифа, и наблюдать за его казнью.

-

3. Откровение

После схватки Киан оказывается в воде возле храма. Если он спас Рифа, его обнимает женщина скользящая, в случае его смерти, он находит рыдающую женщину, смотрящую из воды.

Она замечает Киана. К этому моменту, Киан, скорее всего понимает язык скользящих. Если нет, то она каким-то образом объясняет, что она знает Киана. И знает его судьбу.

Колесо воды

Эпизод 3. Площадь у храма Ноя

1. Восхождение к Храму

Путь героя:

Киан чувствует, что он должен оказаться в том месте, откуда доносится шум. Любым способом он должен пройти в храм и попасть на площадь на одном из верхних этажей храма.

2. Ритуал Казни

Площадка с виселицами из рыболовных сетей. В центре остов костра, где привязан Риф, подросток скользящий.

- 20+ фанатиков с факелами.

- Проповедник в маске из ракушек кричит: «Пришло время ритуала очищения, как вода очистила мир, так мы очистим этого несчастного!».

Действия героя:

- Спасти Рифа:

Взаимодействовать с участниками самому или позвать группу Земляков, которые ворвались в храм и устроят драку.

- Не спасать Рифа, и наблюдать за его казнью.

-

3. Откровение

После схватки Киан оказывается в воде возле храма. Если он спас Рифа, его обнимает женщина скользящая, в случае его смерти, он находит рыдающую женщину, смотрящую из воды.

Она замечает Киана. К этому моменту, Киан, скорее всего понимает язык скользящих. Если нет, то она каким-то образом объясняет, что она знает Киана. И знает его судьбу.

Колесо воды

Эпизод 4. Лагерь Hydra

Детали для ГМа

- Секрет Рорка: Он тоже оборотень.
- Последствия: Если герой убьёт Рорка и корпорация узнает об этом – то на героя объявят охоту.

Цель эпизода: Показать цену человечности в мире после Потопа и дать ключ к финальной локации – Музею под водой.

Лагерь Hydra, плавучая база кладоискателей на границе Острова и Восточного побережья. Hydra подчиняется корпорации GOLD

Ключевые персонажи:

- Командор Рорк – бывший военный, превративший добычу артефактов в работоторговлю.
- "Патриарх" – Скользящий, добывающий артефакты для корпорации.
- Заключённые – женщины и дети-Скользкие в «аквариумах».

Мария обещает ответить на все вопросы Киана, если он поможет ей осуществить задуманное. На базе Hydra, люди принуждают работать скользких на себя, держа в плену их семьи. Сгодится любой план по освобождению скользких. Далее возможный путь, но не единственный.

1. Проникновение в Лагерь

Внешний вид базы:

- 3 ржавых контейнеровоза, сцепленных мостами. На палубах краны для подъема добычи.

Охрана: Наёмники с гарпунными ружьями и электрошокерами (уязвимы в воде). В трюмах – огромные аквариумы со скользкими внутри.

Киан должен попасть внутрь любым способом.

Колесо воды

Эпизод 4. Лагерь Hydra

2. Ужасы «Аквариума»

Нижние палубы:

- Гигантские резервуары, где содержат Скользящих:
- Дети прикованы тросами к дну (чтобы не сбежали).

Встреча с Патриархом:

Старый Скользящий с амулетом похожим на амулет героя.

Он также узнает героя. И сообщает, что Киан обязан их освободить. У Патриарха есть ключ карта для доступа к внутренним системам корабля.

3. Бунт и Побег

Существует множество способов освободить скользящих. Вот некоторые.

- Диверсия: Взрыв генератора (Мастерство Ур. 3) - отключает свет и насосы.
- Магия воды:

Погоня:

- Рорк на гидроцикле преследует беглецов.
- Можно опрокинуть его магией амулета или подстрелить (Боевая подготовка Ур. 3).
- Если герой использует превращение в Скользящего (Ур. 5), может увести группу под воду.

4. Развязка

Уйдя от погони, скользящие приводят героя в свое селение. Если у Киана нет возможности подводного дыхания, он получает координаты и ему необходимо раздобыть баллоны с кислородом. Скользящие не отвечают на вопросы Киана, но обещают отвести его домой. Скользящие приводят его в очень странное здание, где за следующей дверью должны быть все ответы на вопросы.

Колесо воды

Эпизод 5. Музей под водой



Локация: Затопленный
Музей естественной
истории, ныне — храм
Скользящих.

Ключевые персонажи:
- Старик — вероятный отец
героя, хранитель тайны
Потопа.
- Скользящие — жрецы,
охраняющие ритуальный
зал.

1. Путь в Глубины

Киану необходимо найти любой способ добраться до точки, которую указали скользящие. Скорее всего происходит одно из столкновений.

- На подлодке (украденной у кладоискателей) — риск атаки гигантского кальмара (`Управление транспортом Ур. 3`).
- В облике Скользящего (амулет Ур. 5) — но в темноте водятся Охотники (следят за героем).

Вход в музей:

- Разрушенный купол, заваленный статуями. На стене — граффити.
- Ловушки:
- Водяные вихри (`Внимание Ур. 3` чтобы избежать).
- Иллюзии, психологические атаки.

Колесо воды

Эпизод 5. Музей под водой

2. Зал с капсулой

В комнату ведет секретный проход, на который указывают Скользящие. В комнате поддерживается воздушная подушка. В центре — капсула Старика. Киан неожиданно понимает, что это капсула, где находится его отец. Также Киан может узнать эту информацию от скользящих. Но он не может до конца понять точно что они имели ввиду.

Встреча со Стариком:

Он выходит из капсулы. В этот момент Киан понимает, что это что-то среднее между человеком и скользящим. Старое, дряхлое. И самое странное, это существо похоже на самого Киана?

- Отец?
- Отец?, существо улыбается, - кхм, в каком-то роде. Ты это я. А точнее ты второй шанс человечества. Но если ты здесь, значит шанс не оправдался. Я породил потоп, но не закончил ритуал, поэтому другим ритуалом я породил тебя и дал этот амулет. Но если ты тут, значит быть тому. Давай завершим ритуал и превратим всех людей в новый вид, а мы снова станем одним целым.

Финал

Вариант 1: Стать Хранителем (Слияние)

- Герой берёт амулет, слова ритуала неожиданно появляются у него в голове. Киан и старик синхронно их произносят..

Что происходит:

- Вода поднимается еще выше, все люди превращаются в Скользящих.
- Боль и войны исчезают... но исчезает ли?
- Последствия: Герой становится новым Хранителем и предводителем Скользящих

Колесо воды

Эпизод 5. Музей под водой

Вариант 2: Разрушить амулет (Отказ)

- Нужна проверка `Физическое развитие Ур. 3` или любой другой способ уничтожения..

Что происходит:

Старик кричит в ужасе. Стены музея начинают осыпаться. Герою необходимо покинуть музей. Если ему это удастся, мир остался прежним, а у героя впереди светлое будущее.

- Герой погибает, если у него не получилось вылезти из-под завала.

Вариант 3: Насилие

Герой убивает старика и забирает амулет. Лучше всего для этого подходит огнестрельное оружие или гарпун.

Что происходит:

- Мир остаётся прежним... но герой чувствует, как магия меняет его.

- Через годы он станет новым Стариком.

- Последствия: История повторится с другим «избранным».

Эпилог

Что остаётся после:

Киан выжил — он видит новый рассвет над водой. Он видит или Нью Йорк или бесконечную водную гладь.

Киан дописывает новую строчку в дневнике

«Время не прощает и не забывает. Но она даёт шанс».