



# Н E S I T A T I O N КОЛЕБАНИЯ

СЦЕНАРИЙ: HORROR MOVIE WORLD

СЛОВА: СВОД, ЛОЖЕ, БАТАРЕЯ

ТЕМА И ВДОХНОВЕНИЕ: ТУМАН С.КИНГА

АВТОР: КРЫСОЗАВРИК

ОФОРМЛЕНИЕ: СОБСТВЕННЫЕ РИСУНКИ И

ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ СЕТИ MAGE

СИМВОЛОВ: 10772

# ГОТОВЫЙ ФИЛЬМ

**Колебания** – готовый фильм, для вашей игры в формате ваншота, по Horror Movie World, в реалиях нашего времени и декорациях фильма Мгла.

О группе людей, запертых в торговом центре мегаполиса, посреди развивающегося кризиса. Что там в тумане? Мутирующий вирус или нападение инопланетян, подземные глубины извергли монстров или что-то ещё, вариантов не мало, а густая мгла не даёт ответов.

Затаиться помогло группе пережить основной хаос, крики на улицах пару дней как стихли, сирен неслышно ещё дольше, город погрузился в тишину, потонув в тумане.

Но по старому радиопередатчику пришло волнующее послание: город будет стёрт с лица земли. Правительство готовится устроить огромный взрыв, вам на это не повлиять, у вас есть всего день на сборы и побег.

# АКТ 1 - ВХОД

Автоматическая дверь супермаркета под писк выпускает одного покупателя за другим, самое время познакомить зрителей с главными действующими лицами.

Зачем они в этом магазине? С кем они пришли? Как они себя ведут в повседневной жизни?

Дайте им проявить себя или описать их чувства в спорных ситуациях:

- Старушка никак не освободит кассу, продолжая искать мелочь, создавая невероятную очередь;
- Толстенный мальчишка, отбившийся от рук матери, брызгает во всех водой из водяного пистолета. Который он схватил с полки и заправил в местном фонтане;
- Огромный чернокожий парень выхватил последний и явно нужный персонажу предмет. Буквально из его рук, пока тот читал упаковку. И довольный пошagal к кассе, распахивая очередь;
- Неуклюжая работница магазина обвалила полки с цветами, забрызгав рабочий костюм персонажа грязью. Справедливость быстро обрушилась на неё менеджером, поднявшим крик на весь магазин, с угрозами её скорейшего увольнения;
- Неформально одетые подростки просят прикупить для них ящик пива, они всё оплатят на выходе. А тот, кто посмелее в случае отказа припугнёт, что колёса вашей тачки обойдутся дороже, помахав ножом;
- Местный пастырь, несмотря на то, что персонаж торопится, уводит его в теологическую беседу конца света. Он вежлив, но настойчиво отнимает ваше время.

Когда все персонажи были представлены, прервите последнюю сцену на остром моменте, запустите звук сирены, привлекая внимание всех за столом и добавляя атмосферу Сайлент Хилла.



## АКТ 2 - МГЛА

Опиши наступающий туман, заволакивающий город, взрывы, яркие вспышки, жуткие силуэты существ, совершенно незнакомых персонажам.

Усугуби ситуацию, показав гибель тех, кто решился выйти в туман. Оставь за дверьми магазина кровавые следы, конечности и неизвестность.

Промотай время, дай персонажам переждать, внуши пусть ложное, но чувство безопасности в стенах супермаркета, что тут лучше, чем там.

Задавай вопросы от НПС про чувства и планы героев. Раскрой необходимых для игры персонажей ведущего в общении. Вот их возможный список:

**Старушка, божий одуванчик** – Миссис Реплер. Седые, кудрявые волосы, делают её сравнение с одуванчиком ещё ближе. Она всегда верит в лучшее, взывает к совести, поддерживает окружающих, готова пожертвовать собой ради других. Её движения не спешны, руки дрожат, старость побеждает тело. *«В руке она несла теннисную ракетку. Не зная, что с ней делать, но ракетка хорошо сидела в руке».*

**Огромный чернокожий парень** – Брайан Уолл. Профессиональный футболист, силен, быстр и не сдержан, готов решать насилием даже мелкие споры. Бойтся того, что в тумане, но не бойтся людей. Заставляя окружающих делать, что ему надо, запугиванием. *«Я пойду на всё, лишь бы увидеть солнце, даже если они не увидят ничего».*

**Работница магазина** – Салли Гейтсон. Молодая и весьма привлекательная, но неуклюжая и невезучая. Постоянная девушка в беде, ее первой берут в плен и утаскивают монстры, она раздражает окружающих, портя все, чего касается. *«Я видела тварей, которых не должно существовать. Я сошла с ума?».*

**Пастырь** – Пол Беккер. Приятный, учтивый и красноречивый мужчина средних лет, он легко собирает вокруг себя испуганные массы. Верит, что туман – это кара господа, и спастись лишь те, кто соблюдает свод правил его. *«Синай стоял окутанный густым ТУМАНОМ; земля дрожала, и в грохоте раздавался голос Божий, произносивший свод правил – десять его заповедей».*

**Толпа** – куча людей, идущих на поводу то у одного, то у другого. *«Если людей пугать сильно и достаточно долго, они пойдут за любым, кто пообещает спасение».*

**Подростки** – готовы щетиниться и плыть против течения. *«Заприте в одной комнате двух человек, и они найдут повод поубивать друг друга».*

Так пролетают дни, пока радио не приводит всех в движение, новостью:

### «ГОРОД БУДЕТ УНИЧТОЖЕН ЧЕРЕЗ 24 ЧАСА»

Времени едва хватит, чтобы выбраться пешком, но с вами старики и дети...

1. Нужен надёжный и вместительный транспорт, благо недалеко парковка для грузовиков.
2. Нужно добавить машине обвесу, вы точно столкнётесь с заслонами из брошенных машин, это найдётся на автомобильной свалке.
3. Нужно оружие, пару ракеток недостаточно, чтобы быть уверенным в своих силах. В конце улицы оружейный, может, ещё цел.
4. Нужны припасы в машину, это есть и в магазине.
5. Может что-то ещё, что предложат игроки.

## АКТ 2 ½ - ВРЕМЯ

**ВРЕМЯ** – нарисуй круг, разделив его на шесть частей, чтобы все его видели, как общий счётчик времени на подготовку к побегу.



**Трата времени.** Это ваншот, количество сцен ограничено, как итог озаменуйте конец каждой сцены тратой времени: конфликт, вылазка в город или длительный спор. Зато когда персонаж получает слишком высокую цену провала, предложи всем спастись – сбежав! Это потратит время, не даст достигнуть целей в сцене, но наделит персонажей правом на «сюжетную броню», не оканчивая их игру во втором акте. Они вправе отказаться от подобного.

**Время вышло.** Когда последняя ячейка круга зачёркнута, у вас не осталось времени на подготовку, вы переходите к третьему акту – побег.

**СЦЕНЫ.** Выбери подходящие решения игроков сцены и проблемы в них, можно все, можно одну из:

**Парковка грузовиков** – тут явно все рвануло, большая часть автомобилей разворочено, а в воздухе висит запах протухших яиц.

Проблемы от людей: *Молли.* Единственный целёхонький автобус охраняет девочка лет десяти, с ножом. Ее папа ушел и велел ждать его, без него она ни куда не пойдет. Она не опасна, но шумна.

Опасности мглы: *Ложе.* Воздух отравлен, что-то в нем вызывает галлюцинации: голоса родных и силуэты в тумане. Разделяя людей, он лишает их сил, вгоняя в летаргический сон.

**Оружейный магазин** – не внушает доверия, вы буквально спотыкаетесь о трупы на подходе. Они изуродованы монстрами, но убили их пулями.

Проблемы от людей: *Хриплый Джон.* Владелец лавки и старый вояка. Он считает всех монстрами, пусть кто-то по умней прикидывается людьми. Его безумие усугубляется жаром, от укуса какой-то твари. Обладает всем необходимым для охоты в тумане – винтовки, тепловизоры, приборы ночного видения, капканы и т.д. Теперь это его крепость.

Опасности мглы: *Стая.* Десяток тварей, размером с собаку, стаяй вьются вокруг лавки, подкармливаясь теми кого убил Джон. Они всего лишь падальщики, но могут защищаться от агрессии.

**Свалка** – тут полно разбитых и вполне целых машин, можно найти все что нужно, а инструментами в мастерской, собрать во едино.

Проблемы от людей: *Лабиринт.* Мусорные горы из спрессованных автомобилей и прочей техники, полно узких лазов и тупиков, тут вполне можно загнать себя в угол.

Опасности мглы: *Батарейки.* Рой больших светлячков, с ладошку, они рвутся к любому свету, поглощая электричество своим присутствием. Когда же явных источников питания не останется, их вполне заинтересуют электросигналы в человеческом мозге.

**Магазин** – яркая вывеска, еще работает свет, электростанция явно за пределами этого ужаса. Полки ломятся от продуктов, одежды и бытовой техники.

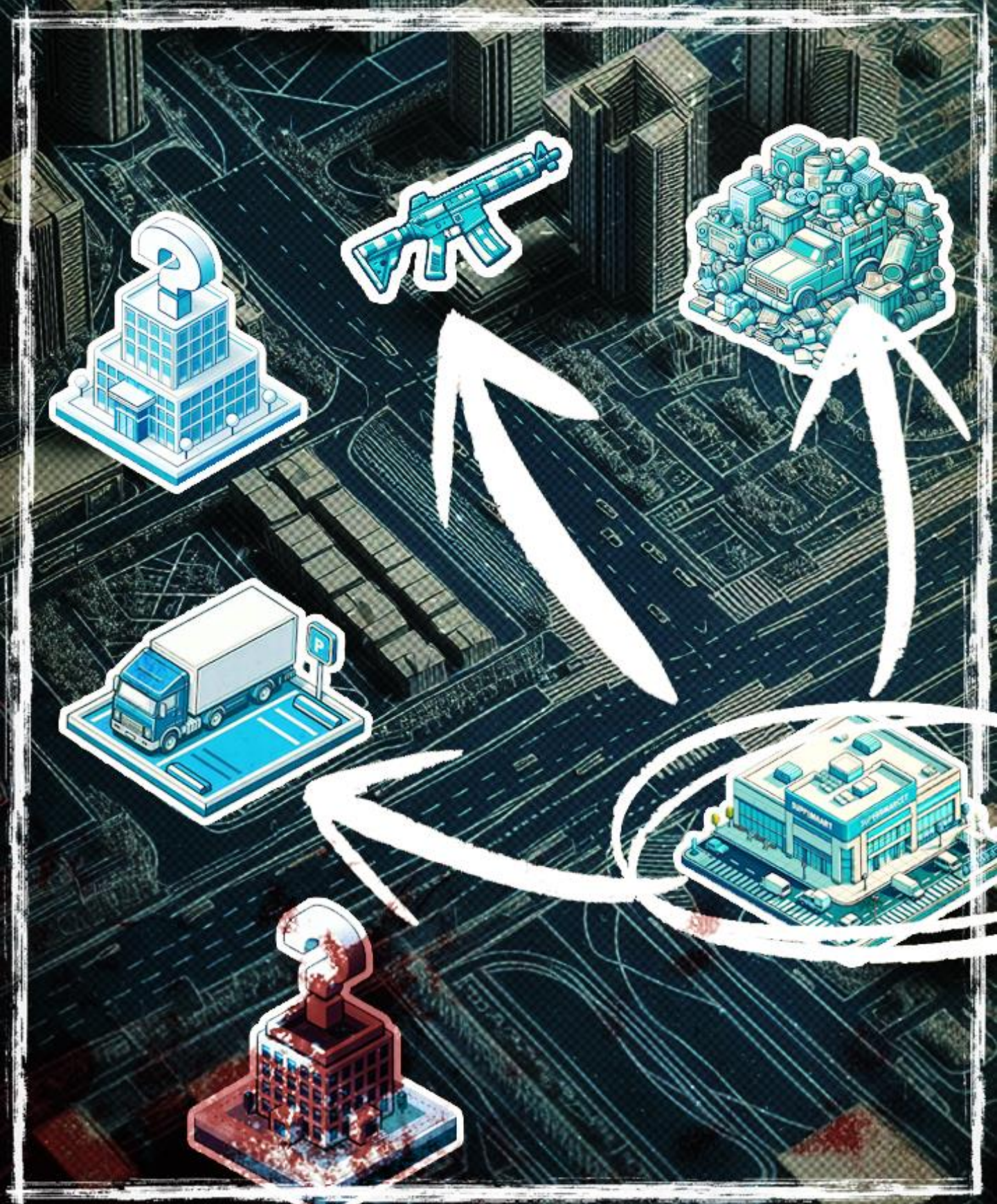
Проблемы от людей: *Свод.* Пастырь Беккер сошел с ума окончательно, прикрываясь сводом заповедей он собрал вокруг себя людей, убежденных, что мгла, это путь божий. Они всеми силами пытаются пустить ее в супермаркет, отдав ей неверных.

Проблемы от людей: *Захват.* Брайан заметил, что вода исчезает быстрее всего, оградив отдел с напитками он выдает ее только тем, кто слушается.

Проблемы от людей: *Свобода.* Подростки схватились с толпой, сильно кого-то ранив. Сбежав в туман от расправы, они вредят снаружи: бьют окна, забивают вентиляцию горящими тряпками, шумят и включают машинам сигнализации.

Опасности мглы: *Гигант.* Если сильно шуметь, рано или поздно он придет, и его не остановить, один его шаг отнимет половину вашего нового дома. Спаси что или кого сможешь.





## АКТ 3 - ПОБЕГ

Вы выдвигаетесь, на бронированном автобусе, при оружии и с припасами... А может, не добившись ничего из поставленных целей, пошли пешком, ведь автобус угнали, за оружием решили даже не лезть, а припасы похоронил гигант.

**Преимущества.** Если игрокам могло показаться, что подготовка к побегу не обязательна, то все броски в третьем акте имеют модификаторы в зависимости от собранных преимуществ в акте втором.

Броски персонажей получают +1, за каждое созданное преимущество свыше трех. Или -1, за каждое преимущество которого не хватило до трех.

В третьем акте «сюжетной брони» нет ни у кого. Мастер может поставить под удар все: описанные семьи персонажей, запомнившихся НПС, сами жизни и разум героев. Что-то ужасное может произойти с кем угодно. Побег не предназначен для победы над Мглой, ее победит взрыв, побег предназначен для спасения всего, что могло стать дорого за эти короткие несколько часов игры.

### СЦЕНА:

**Дорога** – разбитые машины, куски разрушенных зданий, возникающие из тумана гигантские силуэты. А еще не понятный рык и топот, преследующий автобус по пятам.

Проблемы от людей: *Завал.* Авария из машин перекрыла дорогу, придется возвращаться и искать другой путь или разбирать дорогу своими силами.

Проблемы от людей: *Босс вертолет.* Военные зачищающие улицы, по одной из них сейчас везут бомбу. Чтобы не допустить возможных стычек, как с монстрами, так и с выжившими, обстреливают они все, что встретят.

Проблемы от людей: *Взрыв.* Волна от взрыва настигла вас, город обращается в труху, все рушится и падает прямо на вас.

Опасности мглы: *Охотники.* Вы едва можете их разглядеть, они покрыты мелкой россыпью серых щупалец,двигающихся в такт туману, не оставляя даже силуэта. Всякий, кто проезжает по дороге – их добыча. Их цели просты: наброситься на автобус, вырвать оттуда людей, утащить их в мглу, разорвать на куски.

## ФИНАЛ

Опишите взрыв, как окончание этого ужаса, прекрасный в своей разрушительности.

Дайте выжившим персонажам рассказать, что дальше – как эти события изменили их, какое они будут искать будущее?

Кратко опиши как все происходящее повлияло на персонажей ведущего, если кто-то из них выжил.

Выдержи паузу, включи подходящую песню и пускай титры...

...

...

...

...

...

...

... не забыв сцену после них!

