

Муполис

Сможете ли вы спастись из тонущего города?



Оглавление

Вступление	2
Что это за игра?	2
Что понадобится для игры?	2
Философия игры	2
Граждане Муполиса	3
Выжившие	3
Городское ориентирование	3
Основы выживания	4
Экспертный курс	5
Спасение утопающих	6
Опасности Муполиса	7
Что случилось на самом деле	7
Карта города	7
Враги	8
Мастер-класс	8

Вступление

Что это за игра?

Сотне человек удалось выжить в безумии катастрофы океанического города-куполо, и теперь им предстоит найти свой путь к спасению. Это игра на смекалку, в которой есть победа и поражение. Это также история, события которой складываются в историю о простых людях, открывающих в себе неведомое перед лицом опасности.

Му – мифический затонувший континент. Ни один архитектор не назвал бы так свой морской шедевр, но Муполис – город вымышленный. Мастер (ведущий) создаёт новый муполис перед каждой игрой – отсеки и каюты, коридоры и опасности... Ни игроки, ни их персонажи не знают, что ждёт впереди и каков путь к спасению. Мастер же не знает, что предпримут игроки – и на стыке этого возникает непредсказуемая борьба умов.

Впереди тёмное помещение. Выжившие совещаются: найти склад, там будут фонари? восстановить питание отсека, тогда зажжётся свет? у охранника есть вспышки, они подойдут? собрать в пузырь люминесцентных медуз? судя по карте, помещение можно быстро проскочить, может, не нужно освещения?

Иногда смелые попытки удаются, иногда – нет. Когда кто-то падает, другой должен встать на его место. Каждый спасшийся будет помнить героев, подаривших им вторую жизнь.

Что понадобится для игры?

Для игры требуется от двух до шести человек. Один из них берёт на себя роль ведущего – мастера. Он придумывает комплекс Муполиса (1-2 часа подготовки перед игрой), а во время игры отвечает за окружение персонажей. Игра может завершиться за один сеанс (обычно до 4 часов) или продлиться несколько, в зависимости от размера города.

Понадобится бумага и ручки для записи важной информации (1 лист на каждого играющего и несколько про запас), стол для удобства совещаний. Для учёта выживших и рисования карт удобно использовать клетчатую бумагу. Цветные карандаши или маркеры тоже могут пригодиться.

Философия игры

Муполис – в первую очередь задача. Важно, чтобы игра была честной. Мастер не должен придумывать на ходу или подстраивать опасности. Создание города происходит до игры, и благодаря этой определённости игроки могут быть уверены, что исследуют продуманный мир. Если же приходится додумывать (никогда не знаешь, что придумают игроки), это остаётся верным на всю оставшуюся игру.

В то же время игроки должны помнить, что Муполис – ещё и сюжет. В фильмах-катастрофах часто погибают одни люди, чтобы могли выжить другие. Но редко кто хочет идти на смерть, поэтому не получится использовать солидный запас персонажей как пушечное мясо. Вместо этого подумайте, как каждая личность решает проблемы своим уникальным образом.

В Муполисе задача гармонично сплетается с сюжетом и характерами персонажей, чтобы дать ответ на вопрос: сможет ли эта группа людей спастись из тонущего города? Как?

Граждане Муполиса

Выжившие

Когда катастрофа обрушилась на город, в живых осталось около ста человек. Их спасли стены отсека, защищённого от агрессивной среды. Теперь, когда выжившие пришли в чувство, настала пора выбраться из этого ада.

- В начале у игроков есть 100 персонажей.

Настоящая толпа, лица в ней не разглядеть. Можно присмотреться и сказать, что здесь несколько парней из охраны, весь персонал биологической лаборатории, стажёр-инженер и воспитательница детского сада со своими подопечными, но и это не обязательно. Только дела выделяют человека из толпы.

Возьмите клетчатый лист бумаги и обведите квадрат 10 на 10 клеток. Каждая клетка – человек. В будущем, когда персонаж выделится из толпы, в клетке нужно поставить букву или номер: по нему вы сможете найти личные данные. Если персонаж умрёт, зачеркните клетку.

Вы можете отметить в толпе группы, чтобы лучше представить выживших: например, закрасить красным семь клеток – это будут охранники, три синим – это учёные... Легенду можно подписать сбоку.



Городское ориентирование

Из безопасного отсека ведёт дверь. Или несколько. Иногда выход запечатан и нужно найти другой путь. Так выжившие продвигаются по городу, всё ближе к заветной цели, которой может быть палуба спасательных шлюпок, радиовышка или центр управления – всё, что служит спасению.

Муполис делится на отсеки – изолированные переборками помещения или группы помещений (например, медотсек, а рядом – секция кают медперсонала). Редко когда встречается большая зала – обычно в комнате или коридоре может находиться только несколько человек. Их задача – разведать, обезопасить помещение (или обозначить его как непроходимое) и так найти путь для остальных выживших.

- Для разведки выбирают персонажей по числу игроков или больше.

Оказавшись у двери, выжившие (в лице игроков) должны решить, кто пойдёт разведывать помещение. В этот момент «пустые клетки» становятся личностями, а те, кто вызвался или был отправлен рискнуть, получают личные данные: запись с именем, профессией и другими важными качествами.

Выбор смельчаков разыгрывается в лицах. У героя всегда есть мотивы, выделяющие его среди обывателей: он готов рискнуть за других, или не ценит свою жизнь, или пытается искупить грехи прошлого, или слишком робкий, чтобы возразить, вытянув жребий... Так или иначе, тот, кто подставляет свою шею вместо других, всегда личность.

Игрок, отвечающий за персонажа, записывает на своём листе номер (любой), имя, профессию и всё, что считает нужным. Обычно стоит ограничиться несколькими заметками:

1. Джон Эдвардс, начальник охраны

Бывший военный

АК47 и пара гранат

Неважно, если они не будут составлять полной картины. Никто не знает всего о персонаже, когда он впервые появляется на экране или в истории. Человека судят по делам.

Мастер имеет право наложить вето или уточнить на любое качество, объяснив, почему.

Объяснение становится частью истории, пищей для раздумий. Например:

Мастер: без гранат – он потратил гранаты, когда выигрывал время для отступления.

Игрок: как это произошло?

Мастер: людей преследовали морские твари. Джон бросил гранаты в проход и запер дверь.

Основы выживания

За каждой дверью подстерегают неведомые опасности. Выжившие должны быть осторожны, чтобы сохранить свои жизни и спастись. Скорее всего, многие из них имеют поверхностное представление о том, что произошло. Возможно, некоторые в деталях помнят окрестности безопасного отсека или карту яруса.

- **Знания персонажей – важный источник информации.**

Пример:

Игрок 1: Джон видел тварей? Как они выглядели?

Мастер: Это были гуманоиды, которые двигались так быстро, что по ним можно было попасть только в узком коридоре. Некоторые выжившие рассмотрели их лучше, когда монстры убивали их товарищей. Лучше всего тварей описывает слово «рыболюди».

Игрок 2: Ясно. Среди выживших есть несколько учёных из лаборатории исследования дна, которые...

Мастер (право вето): Нет, их убили в первую очередь.

Игрок 1: Что ж, Джон первым делом призвал к ответу учёных. [*Игрок указывает на легенду, где указан «весь состав биолaborатории»*] Это подозрительно, что убили всех ребят из исследования дна, а соседних [*Мастер кивает*] биологов не тронули. Возможно, мы задели жилище древней расы или что-то вроде. Есть ещё свидетельства, что твари разумны?

Игрок 2: Раздаётся звук упавшего на пол предмета. Все оборачиваются и видят среди детсадовской группы девочку с ужасом, заставшим на лице. [*Игрок записывает у себя: «2. Мэри, 5 лет, родители погибли в подводной миссии; успела рассмотреть тварей, когда пряталась, и стянула у них предмет.»*]

Мастер (кивает в знак одобрения): На полу лежит большая красивая раковина со следами примитивной обработки...

Но рано или поздно выжившим придётся двигаться вперёд, на неизведанную территорию. Чаще всего следует ступать осторожно, замечая звуки, следы, места для засад и плеск воды. Если впереди таится опасность, лучше знать о ней заранее.

- **Разведка – ключ к выживанию.**

Пример:

На первую вылазку пошли Джон и два других парня из охраны.

Игрок 1 (отвечает за Джона): Итак, я иду первым. Оружие наготове. Я знаю, какие звуки издают эти твари, так что мы идём тихо и прислушиваемся [*Остальные игроки кивают*]. Как выглядит коридор?

Мастер: Коридор выглядит нетронутым, будто твари до него не добрались. Возможно, они так и не смогли отпереть цифровой замок на переборке. В таком случае коридор, петлёй окружающий столовую, безопасен.

Игрок 1: Нарисуй, пожалуйста.

Мастер (рисует на клетчатой бумаге план окрестностей столовой, где собрались выжившие): Кроме помещения столовой и смежной с ним кухни, в этом же отсеке находится пищевая кладовка и санитарные комнаты. Итого несколько дверей с одной стороны и выход из отсека с другой.

Игрок 2 (управляет Лю, охранником восточного происхождения): Думаю, нужно проверить выход, и если там нет следов взлома – можно разделить и быстро осмотреть всё.

Игрок 3 (отвечает за Сэма, третьего охранника): Ты уверен, что гости оставят следы?

Игрок 2: Это морские твари, а не призраки. [*Игрок 1 кивает в знак согласия.*]

Мастер: Вы огибаете угол, но ваши надежды не оправдались. Дверь разворочена, разорвана на части с той стороны. Вероятно, рыболюди не единственные, кто проник в город.

Игрок 1: Ого... Люди там, в комнате, вовсе не в безопасности. Эта штука порвёт любую дверь, да даже сквозь стену... Значит так, приоритет: ликвидировать сволочь.

Экспертный курс

Когда персонажи встречаются лицом к лицу с опасностью, нужно точно знать, убила ли монстра автоматная очередь и смог ли персонаж проплыть двадцать метров против течения. Часто мастер сразу скажет, что дело удалось или провалилось: например, нельзя промахнуться в упор, как и нельзя плыть против напора воды из пробойны корпуса.

Перед игрой мастер полностью прописывает город и все его опасности. Это значит, многие детали мастеру известны сразу: что панцирь чудищ не пробивает пуля, но не выдерживает взрыв; что для реактивации радиостанции нужно починить питание; что карточка доступа ко второму ярусу находится в кармане трупа в шлюзе А. Если персонаж обыщет труп, он найдёт карточку – никаких правил.

- **Результаты очевидных и предусмотренных действий объявляются сразу.**

Но когда исход неизвестен, нужно сравнить два числа, олицетворяющие усилие персонажа и сложность задачи. Это называется *испытанием*.

Запишите под личными данными персонажа **пять точек**. Игрок персонажа может любой момент распределить их между любыми качествами в любой пропорции. Когда ставите точку напротив качества, зачёркивайте её в ряду снизу.

Кроме того, у персонажа есть **ресурс**: обведите рядом с личными данными 5 клеток. Они олицетворяют запас сил, решимости, расходные материалы, в общем – конечный ресурс персонажа. Когда вы используете ресурс, перечеркните столько клеток.

Итак, когда мастер объявляет испытание, игроки указывают, какое качество персонажа используется и задействует ли он ресурс и сколько (число). **Сложите число точек напротив качества и задействованный ресурс**. Если участвует несколько человек, сложите их результаты. Мастер сравнивает получившееся со сложностью задачи, учитывает условия (например, монстр может быть уязвим к электричеству – сумма удваивается) и объявляет исход.

Пример:

Мастер: Из пищевой кладовки несётся такой шум, будто пасётся Годзилла.

Игрок 1: Может быть, может быть... Я тихо приближаюсь, дав знак остальным подождать.

Мастер (считает, что подкрасться к шумящему чудищу тривиально): Дверь в кладовку сорвана с петель и, помятая, валяется внутри. Ты видишь длинный чешуйчатый хвост, подёргивающийся, будто его обладатель чем-то занят.

Игрок 1: Эх, гранат никогда не бывает много, как бы я сейчас... Похоже, что эта тварь бронирована, или она всё-таки рыба?

Мастер: Бывают панцирные рыбы. Отсюда непонятно.

Игрок 1: Но она не может быть слишком проворной на воздухе, верно? [*Другие игроки неуверенно кивают*] У такой огромной твари должны быть большие глаза. Не бронированные. Надо её выманить и снять. Тут есть чем в её запустить?

Мастер: У стенки стоит стеллаж с припасами, можно опрокинуть ей на спину. [*Игрок 1 кивает и показывает знак «в расход».*] С грохотом полки опрокидываются на чешуйчатый хребет чудища, банки и упаковки рассыпаются по полу. Тварь остаётся безмолвной, но хвост рывками скрывается в глубине помещения...

Игрок 1: Я отхожу подальше, упираюсь в стену.

Мастер: Тварь развернулась, её сильно сплюснутая с боков голова показывается в проходе. Глаза бессмысленно смотрят в разные стороны по бокам головы. Пока чудище обращено к тебе, попасть по глазам очень сложно.

Игрок 3: Я готов стрелять, когда увижу её рыло. [*Игрок 2 кивает в знак поддержки.*]

Игрок 1: А я готов стрелять в её пасть, когда она её раззявит.

Мастер: Испытание. Чудище отступило на шаг назад, а потом одним прыжком бросилось на Джона. Вы все используете свою подготовку охранника, верно?

Игрок 1: И единицу ресурса, пусть подавится свинцом. [*Зачёркивает 1 клетку ресурса.*]

Мастер (проверяет точки в личных данных): 3+3+4+1, итого 11. Пули хлюпают в правый глаз рыбины, летят осколки зубов. Тело монстра безвольно скользит по полу.

Как определить, сколько человек нужно для решения задачи и прилагать ли дополнительные усилия (тратить ресурс)? Для этого существует сбор информации – знания персонажей и разведка. Они позволяют предварительно оценить опасность и, возможно, найти надёжные пути её решения. Если надёжного пути нет, то хотя бы можно положиться на собранные сведения, выбирая группу и количество ресурса.

- **Монстры и опасности используют те же правила испытаний.**

Дела возвышают человека. Успешная очистка комнаты даёт персонажам опыт в противостоянии агрессивной среде. Когда группа персонажей обезопасила помещение (то есть, когда выжившие могут без опаски продвинуться дальше), участники группы получают по одной точке для качеств и по единице ресурса.

Запишите **ещё одну точку** под личными данными персонажа, участвовавшего в очистке помещения. Можете сразу распределить её (тогда зачеркните новую точку и поставьте перед нужным качеством). Вы можете расширить описание персонажа, добавив ему новое качество и поставив туда точку – или просто расширить его, если новые заметки не конфликтуют с предыдущими.

Кроме того, обведите **ещё одну пустую клетку ресурса**.

Помните, что у качества не может быть больше 5 точек, а в одном испытании нельзя задействовать больше 5 ресурсов на персонажа.

Но это не самое главное. Каждая комната приближает выживших к спасению, но наблюдательность и смекалка приближают их ещё быстрее. Персонажи могут найти оружие, карточку доступа, починить лифт и так укоротить путь... Некоторые из этих **достижений** мастер может выразить в дополнительных точках и единицах ресурса, выданных определённым персонажам. Другие просто есть в мире игры: карточка доступа открывает новые двери и всё.

После очистки комнаты игроки могут сменить состав персонажей – взять или создать себе других. Можно играть сразу за несколько. Всё, что могут решить выжившие (например, что в следующей комнате понадобятся пятеро), могут решить и игроки.

Спасение утопающих

Иногда приходится рисковать, не зная точно, с чем имеешь дело. В примере выше чудище могло оказаться панцирной рыбой, и тогда выстрелы были бы неэффективны. Ресурс был бы потрачен зря, а Джон бы попал под раздачу: рыба перекусила бы его надвое. Или выстрелов могло не хватить для убийства монстра, и Джон получил бы ранение.

Если персонаж ранен, вычеркните у него столько ресурса, сколько скажет мастер.

Персонаж, оставшийся без ресурса, беззащитен: опасности могут выбурить или убить его, по суждению мастера. В испытании может погибнуть только лишённый ресурса персонаж.

Если персонаж умер, зачеркните его клетку, но запомните количество точек (и распределённых, и ещё свободных). Следующий ваш персонаж начнёт с таким количеством ресурса.

Мастер может дописать заметки о персонажах, чтобы отразить характер ранения: например, «сломанная рука», «заразился океаническим мором». Позже он будет учитывать это в результатах действий. Восстановление ресурса не поможет вылечить серьёзные травмы, но новые технологии, если такие найдутся в городе, имеют шанс. Собирайте информацию!

Опасности Муполиса

Что случилось на самом деле

Вы мастер, творец и разрушитель Муполиса. То, что игроки выяснят к концу игры – вы знаете ещё до её начала. Каждый муполис должен быть уникальным, и начинается это с причин катастрофы.

- **Из лаборатории вырвался смертоносный вирус?** Выжившим придётся позаботиться о карантине, изучении симптомов и путей заражения, выбирать между исцелением и спасением немногих оставшихся.
- **Со дна поднялась древняя раса рыболовцев?** Угроза имеет лицо, предстоят военные действия против опасного, нечеловеческого противника.
- **Искусственный интеллект сошёл с ума?** Совершенная система защиты экспериментального города-утопии обратилась против людей, а роботы-слуги действуют по своей странной логике...

Каждый сюжет интересен только один раз, поэтому каждый следующий сюжет должен задавать игрокам новую задачу, какой они ещё не решали.

Карта города

Чтобы задача была решаемая, игроки должны знать условия. Эти условия – океанический город-купол Муполис, самодостаточная система, в которой не так давно мирно жили люди. Вы вправе придумать его каким угодно – от небольшой исследовательской базы на поверхности океана до сияющего подводного мегаполиса. Однако следующие отсеки скорее всего будут:

- Центр управления, недалеко от штаба госструктуры, если город большой.
- Каюты высокопоставленного экипажа, часто рядом с центром управления.
- Жилой отсек. Иногда комнаты персонала находятся в их рабочем отсеке.
- Медотсек.
- Пищеблок, часто рядом с жилым отсеком.
- Исследовательский отсек или несколько, по направлениям.
- Рекреация.
- Переработка мусора. В каждом отсеке также есть санитарный блок.
- Док и шлюзы.
- Центр связи.
- Инженерный отсек с генератором и, возможно, моторной.
- Оружейный отсек, если база военная.
- Если ходы вентиляции шире полуметра, бывает полезно проработать их.

Не обязательно делать карту всего города, часто это невозможно. По сюжетным причинам (логичным для игроков, как и другие условия задачи) выжившие могут быть изолированы в группе отсеков.

Теперь, когда у вас есть карта с важными помещениями, можно уделить внимание каждому. Лучше иметь меньше проработанных комнат, чем много безликих. Так же, как сюжет придаёт остроту и направление всему городу, ситуация в каждой комнате придаёт характер ей. Пусть игроки ещё много лет вспоминают, как:

- Они прошли по пожелтевшему саду, где генномодифицированные деревья приносили несколько урожаев в месяц, а теперь умирают от той же болезни, что и люди.
- Док заполнили щупальца подводного исполина, о котором наука не имела представления.
- Маленькая кладовая в пищеблоке осталась последним запасом еды в городе, и тут шелест тысяч ног возвестил появление рачков...

Враги

В Муполисе много опасностей. Борьба людей за жизнь часто становится центром событий. Врагом может стать что угодно: подводное чудище, спятивший механизм, неумолимо поднимающаяся вода... Как и комнаты, опасности должны быть логичными и не похожими на то, с чем игроки сталкивались в других муполисах. В пределах одного Муполиса враги скорее всего будут повторяться – редко когда бывает логичным встречать в каждой комнате абсолютно нового монстра.

Игроки будут пытаться преодолеть опасности. Честность разрешения их действий – главная задача мастера. Часть действий очевидна, особенно если вы продумали их заранее. Если игроки возражают, объясните. Если вы ошиблись и в процессе обсуждения вскроется новая истина (например, игрок замечает, что в 1950 году ядерный реактор не мог занимать кубический метр), постарайтесь принять или адаптировать её (например, речь идёт об экспериментальном и поэтому нестабильном реакторе; персонажи смогут это использовать). Важно, чтобы у игроков была крепкая почва для планирования.



Когда результат действий неочевиден, в дело вступает **испытание**. Его механика описана в главе [Экспертный курс](#).

Враги описываются как персонажи – точками и ресурсом. Враг тоже противопоставляет персонажу сумму качества и ограниченного ресурса. Разница между числами победителя и проигравшего – количество ресурса, который вычеркнет последний. Есть несколько шагов для быстрого создания врага:

1. Ответьте на вопрос «кто?» или «что?». Например, морское чудище.
2. Ответьте на вопрос «что оно делает?». Например, утаскивает под воду.
3. Ответьте на вопрос «зачем оно это делает?». Утаскивает под воду, чтобы сожрать.
4. Наконец, «как оно это делает?». Обхватывает щупальцами.
5. Допишите всё, что считаете важным и интересным: прекрасно плавает, может затаиться в воде и стать почти незаметным, на земле неуклюже, уязвимо к электричеству.

Как и с персонажем, запишите и распределите врагу от 5 (простое) до 15 (сильное) точек. В исключительных случаях можно выйти за максимум в 5 на качество. Запишите ему от 2 (слабое) до 20 (исполин) единиц ресурса.

Важно продумать ситуации, которые могут случиться при взаимодействии с врагом. Например, уязвимость к электричеству – чем отличается для чудища удар током от удара палкой? Число-результат атакующих действий персонажей игроков удваивается? Чудище сразу умирает? Электричество единственное, что способно причинить ему вред?

Мастер-класс

Рано или поздно все сюжеты с тонущим городом и сотней выживших будут разыграны. Но Муполис не обязан заканчиваться на этом. Добавьте новые условия: что, если все выжившие – дети? Что, если игроки – захватчики-рыболоды, штурмующие неопознанный плавающий объект, полный неведомых опасностей? Что, если в мире фэнтези запертый народ гномов спасается из рушащейся пещеры? Если условия задачи интересны, стоит её попробовать.