

Возвращение Богов

«Мы выросли на сказках и историях о том, что когда-то боги ходили среди нас, разговаривали с нами, щедро делились своими дарами. Но те времена ушли, и боги скрылись в воде, растворившись в пучине. Мы ждали, что они вернуться, чтобы забрать нас за собой, но дни сменялись днями, складываясь в года, и истории становились сказками для детей. Мы почти перестали верить. Но этой ночью они вернулись. Ночная гроза принесла с собой огромный остров, возвышающийся тёмной громадой на месте бывшей Крабовой Отмели. И сегодня мы плывём туда, чтобы встретить там свою судьбу. Кого мы найдём на этом острове? Богов? Демонов? Быть может, самих себя?»

Что это такое? Это приключение, рассчитанное на однократное прохождение группой из 2-4 игроков. Мастер волен выбрать любую систему для разрешения внутриигровых конфликтов.

В чём соль? Основная идея приключения состоит в том, что партия игроков является группой меланезийских поклонников карго-культа времён конца Второй Мировой войны, *но не знают об этом*. То, что они считают островом — севший на мель во время спешной эвакуации сильно подбитый японский авианосец. Поскольку меланезийцы уже сталкивались с подобным, когда на их острове находилась военно-морская база США, они поняли, что этот «остров» — дар богов, полный бесплатной еды и одежды. Для его исследования и собирается экспедиция из игроков.

Как играть? Главная задача Мастера — максимально запутать игроков, заставляя их гадать, что же происходит на самом деле, с чем они столкнулись, пустить их по ложному следу (а то и по нескольким), а в кульминации — натолкнуть на разгадку. Первоначальное замешательство отлично создаётся мешаниной из современных терминов, заклинаний и обращений к духам. Следующий этап — взаимодействие с инвентарём и объектами на корабле. Как истинные адепты культа карго, игроки до зубов вооружены автоматами, пистолетами, рациями и прочими радостями цивилизации, и лишь «на всякий случай» имеют с собой такую экзотику, как каменные топоры и мечи из носа рыбы-пилы. Нужно заставить игроков смутиться того, что современное снаряжение не работает и максимально оттянуть момент осознания того, что вся эта «техника» собрана из веток и листьев. Наконец, сам корабль помогает раскрытию идеи. Игроки столкнутся с огромным количеством проблем и сложностей на пути к заветной цели — камбузу и складу. Заклинившие двери, затопленные и заваленные проходы, закрытые на замок переборки, электричество и, наконец, оставшиеся в живых японские матросы будут всячески портить жизнь игрокам. И здесь вступает в игру основной инструмент раскрытия сюжета и идеи Мастером: если игроки для преодоления препятствий используют снаряжение или навыки, относящиеся к современному миру — они *автоматически проваливают заявку* (не получится использовать акваланг, собранный из трёх кокосов), делая хуже себе, а возможно, и кораблю.

Когда закончить? Постепенно накапливая опыт путём набивания себе шишек, игроки (в идеале) должны догадаться, кто же они такие. Примерно в этот момент можно вознаградить их огромным складом с консервами, утопить многострадальный корабль, а потом поинтересоваться, захватил ли кто-нибудь из них консервный нож. Однако, история никогда не идёт по изначальному сценарию, и может случиться, что игрокам плевать на раскрытие тайны их персонажей. В таком случае, игру стоит свести к *Dungeon Crawl*'у по мистическому демоническому кораблю с вечно отказывающим оружием и мрачной атмосферой. В этом случае стоит ввести в игру шкалу страха, которая будет заполняться от встречи с неизвестным, а при её переполнении партия в панике покидает корабль (дженга?). Пусть боевые персонажи (воин, скаут) боятся технологий (сирены, электричество, выстрелы), а небоевые (механик, авиадиспетчер) — японцев (считая их демонами). Это заставит игроков осторожничать, и чаще предпочитать примитивные средства современным.

И напоследок, таблица вспомогательных материалов:

Кем играть?

Воин хорош в ближнем бою, хоть и таскает с собой арсенал «огнестрельного» оружия.

Механик способен разобраться в примитивных механизмах и починить любое снаряжение, но не заставить его работать.

Скаут привык сливаться с окружающим пространством на охоте или рыбалке.

Авиадиспетчер — главный мистик культа карго, тот, кто уж точно знает, как заклинать самолёты.

Что взять с собой?

Рабочее: меч из носа рыбы-пилы, каменный топор, ракушечный нож, верёвки из лиан, духовая трубка с дротиками, копьё, целебные травы, набор примитивных инструментов.

Нерабочее: винтовка М1917, автомат М1941, пистолет-пулемёт М42, пистолет М1911, гранаты, акваланг, прибор ночного зрения, комплект раций, металлоискатель, шлем авиадиспетчера, набор электроинструментов.

Чем вдохновляться?

- WH40k, аграрная планета
- Любые миры апокалипсиса, от Fallout до Голодных Игр
- А. и Б. Стругацкие, «Обитаемый остров», да и любые книги о прогрессорстве
- Отчасти, «Безумный Макс»
- Фейнман Р. Ф. Наука самолётопочклонников // Вы, конечно, шутите, мистер Фейнман