

Творческое сообщество «Несносный Вий»
Никита Пономаренко, Степан Топлев,
Варвара Соломеина, Даниил Мосин



ВЫ

Специально для конкурса Кашевар-2022
Ключевые слова: механизмы, тайна, перемены
Приключение-декорация с элементами pointcrawl
для НРИ «Грань Вселенной Вторая редакция»

«Что такое справедливость? Неужели это равенство, когда рабочий и лентяй получают поровну? Разве справедливо, когда закон соблюдают не все, и не каждый нарушивший понесёт наказание? Неужто люди сами могут вершить суд над жизнью другого человека и распоряжаться ей как вещью? Справедливость – когда каждый получает что заслужил. Это права и обязанности, соблюдение которых священная миссия каждого. Это божий суд, решительный и беспристрастный...»

Писание 1-го Выбора
Глава 9, Слово 84

Из последних сил, спасаясь от преследования, вы волею случая оказываетесь в неизученной системе. Когда вы снижались на неизученную планету, ваш корабль был сбит примитивным ракетным оружием, которое, однако смогло пробить корабль с выключенными щитами. Вам удаётся пережить аварийную посадку, но ваша миссия под угрозой, а это значит, что вам нужно выбраться отсюда.

Это планета RL-12Q296 или же Мазерленд, как называют ее местные. Комфортные для жизни погодные условия, средняя температура чуть выше чем на Земле и круглогодичное лето везде, кроме полюсов. 80% площади планеты покрыты океаном, один континент. Планета населена изолированной от галактического мира человеческой цивилизацией. Большая часть континента это сверхконгломерация – Стекланный город Нью-Джастис. Техническое развитие этого города опережает Землю на 100-150 лет. Город полностью перешли на зеленую энергетику и безотходное производство, а весь город похож на ботанический сад, где лишь небоскребы отличают его от густых джунглей с мощеными дорожками. На Севере от города находятся Руины, судя по всему ранее здесь находился крупный город, ныне стертый в пыль. Под руинами старого города скрываются сотни тоннелей метро, кто знает, что там можно найти.

Нью-Джастис город, построенный из стекла, наполнен миром и порядком. Городом руководит Выбор и его администрация – Длани. Выбор избирается раз в 11 лет в День Единогласия, когда все граждане собираются на площади и единогласно выбирают заранее известную кандидатуру. Все жители счастливы, поскольку они живут в мире без войны, болезней и преступлений, а механизмы поддержки общественного порядка работают как часы.

Такого совершенства в механизме правосудия удалось достичь благодаря био-компьютеру “Карма-2”. Когда рождается новый житель города, ему ставят прививку от всех известных на планете болезней, но вместе с ней заносят в организм спору Кармы. “Карма-2” руководит гормональным фоном, может оценивать эмоциональное состояние человека. Если человек замыслил преступление, то компьютер подстроит последовательность событий так, что человек будет буквально изолирован от общества, а может и вовсе подстроить несчастный случай со смертельным исходом. Благодаря этому преступность в городе полностью искоренена, а значит и нет потребности в правовой сфере.

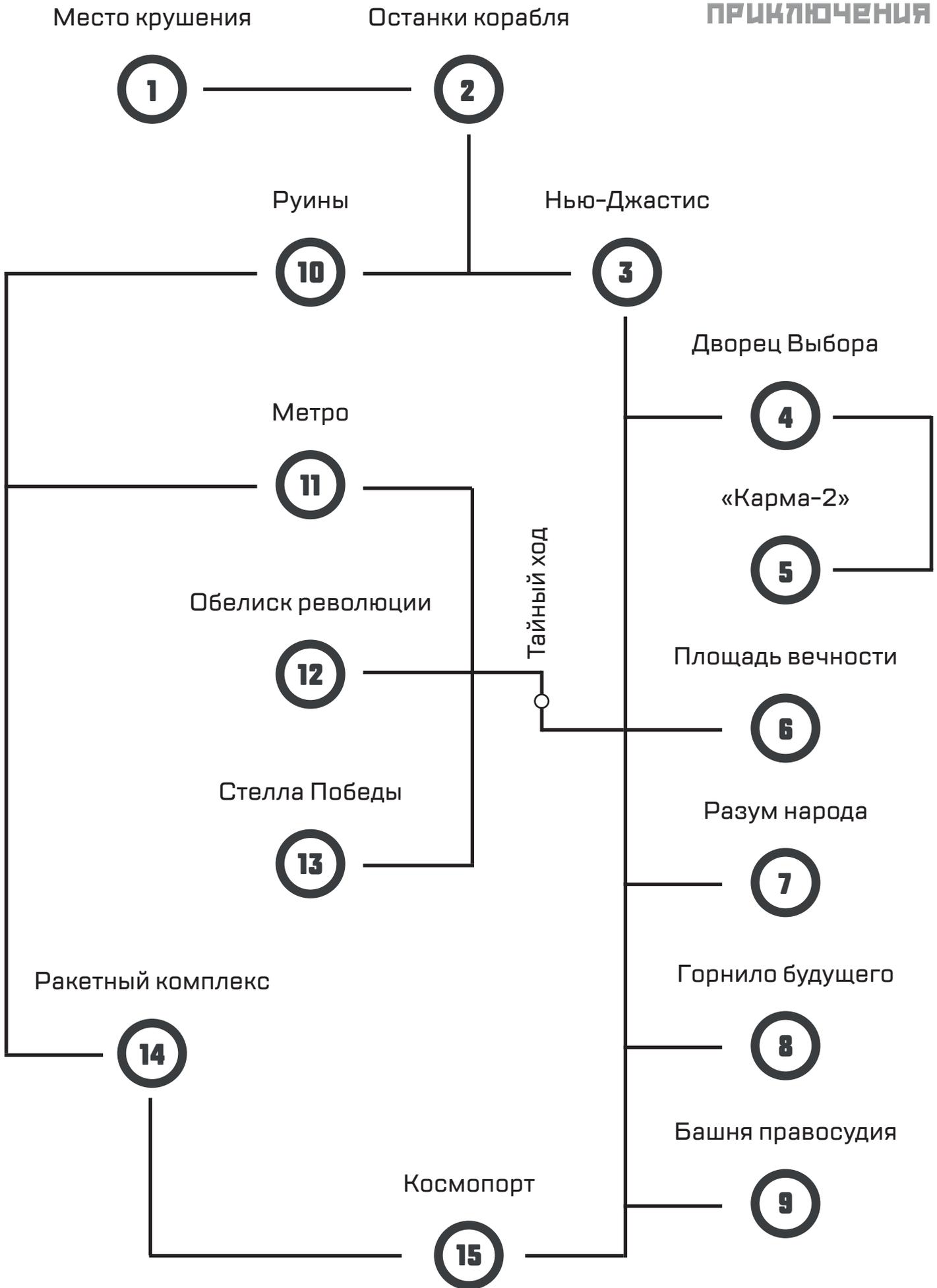
Не смотря на то, что все жители города считают такие несчастные случаи проявлением природного закона и не видят за этим ничего подозрительного, сам компьютер держится в тайне от обычных граждан. Он используется специальным отделением Длани, которые, как и Выбор не имеют в организме спор «Кармы».

Однако, в руинах, в старых тоннелях метро тоже обитают люди, назвавшие себя движением “Исход”. Они против узурпирования власти био-компьютером “Карма-2”, они борются за свободу и мечтают наконец уничтожить эту машину.

- Покажите мир максимально биполярным: с одной стороны мир и процветание, с другой, борьба за жизнь и стремление обрести свободу
- Покажите конфликт неоднозначность конфликта. Покажите персонажей с их стремлениями и взглядами, которые и побуждают их к борьбе.
- Сначала покажите мир белым и чёрным, а затем начинайте смешивать всё в серый.
- Заставьте их сомневаться в своих взглядах и принципах. Сломайте их стереотипы о добре и зле.
- Играйте, чтобы узнать, что будет!

- Покажи отличие жителя Нью-Джастис и подземных жителей метро в идеях и уровне жизни.
- Сломай сложившееся ожидание или стереотип. Пусть их вывод покажется сделанным слишком рано.
- Покажи, что времени осталось немного. Миссия не ждёт, а конфликт Длани и Исхода требует их срочного участия.

- Хотите ли Вы сбежать или стать частью только что обнаруженного мира?
- Что выше человек или общество?
- Порядок или свобода?
- Нужно ли навязывать людям иной уклад жизни, когда они счастливы и без этого?
- Что такое свобода?
- Что такое справедливость?





ЛОКАЦИИ



1 МЕСТО КРУШЕНИЯ СПАСАТЕЛЬНОЙ ШЛЮПКИ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Густые джунгли, с колоссальными деревьями и невероятно красивыми цветами;
- Если залезть на дерево, открывается хороший вид;
- Неподалёку начинается пожар, видно что там обломки корабля.

Когда ты проверяешь капсулу на наличие полезных вещей (+контроль):

- На 6- получи 3 жетона провизии на всех;
- На 7-9 получи 5 жетонов провизии на всех;
- На 10+ получи 7 жетонов провизии на всех.

ВОПРОСЫ

- От чего Вы бежите?
- Какова ваша миссия?
- Почему вы полетели настолько рискованным маршрутом?

2 ОСТАНКИ КОРАБЛЯ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Ваш корабль разворочен в клочья, всё что осталось- часть капитанского мостика;
- В справочнике только краткая сводка гео-данных о планете;
- Сохранился сканер разумной активности.

Когда ты изучаешь сканеры разумной активности (+навык):

- На 6- сканер сломан, лишь одна точка на западе;
- На 7-9 огромный всплеск активности на западе, это огромный город;
- На 10+ огромный город на западе и слабые активности на севере.

ВОПРОСЫ

- Как выглядел ваш корабль?
- Какой самый редкий компонент корабля, необходимый для вашей миссии?

- Пожар, который может повалить дерево или сжечь остатки мостика;
- Отряд ликвидации чрезвычайных ситуаций. Отряд + 2. (по характеристикам соответствуют Гвардейцам Выбора).

3 НЬЮ - ДЖАСТИС

- По техническому развитию Нью-Джастис опережает Землю на 100-150 лет;
- Все дома разных причудливых форм из стекла, некоторые жилые, некоторые рабочие;
- Жители города носят цветную одежду, но всё в едином стиле и цветовой палитре;
- В городе развита медицина, интернет, социальные сети, образование на высшем уровне и всё бесплатно;
- Все передвигаются по воздушным туннелям, в любую точку города, за считанные минуты;
- В городе настолько много зелени, разных деревьев, фигурных кустов и декоративных трав, что кажется, что ты в джунглях с небоскребами;
- В самый трудный момент 13-й поможет героям выбраться из опасной ситуации;
- Герои могут передвигаться по всему Нью-Джастису в произвольной последовательности;
- Если герои передвигаются по Нью-Джастису без номера – их попросят проследовать в башню правосудия;
- Любой прохожий готов рассказать о самых значимых местах города и объяснить как до туда добраться.

- Чем жители Нью-Джастиса внешне отличаются от вас?
- Как выглядит городская стена из стекла?
- Как вы пытаетесь проникнуть в город?
- Как регулируется половая жизнь в Нью-Джастисе?
- Какое здесь отношение к творчеству?

- Покажи ситуацию в городе, где цепь случайностей приводят человека к нелепой смерти;
- Покажи, что горожане по-настоящему счастливы;
- Покажи проблемы и преимущества социально-экономической модели;
- Создай ситуацию, где героям захочется вмешаться в конфликт.

Когда герои попытаются проникнуть внутрь города через пропускной пункт: 6- героев заподозрят в принадлежности к «Исходу» и проводят в башню правосудия;

7-9 Герои будут вынуждены проследовать в Разум Народа для медицинского обследования;

10+ Героев встретят с почётом и уважением, дадут особый номер и проведут к Горнилу Будущего, показывая достопримечательности города.

Социально-экономическая модель общества

Представляет из себя идеальную командную экономику. Каждый элемент системы контролируется лично Кармой. Все блага бесплатны и доступны. Никаких талонов и пропусков. Все держится на возможности Кармы карать ленивых и нарушающих порядок.

Отношение к космосу

Жители Нью-Джастиса относятся к космосу как к несчастным народам, незнающим счастья «Кармы». Граждане знают о некоторых инопланетных цивилизациях, об их варварских законах и порядках. В яростном стремлении освободить угнетенных, каждый готов сделать всё для постройки космического флота.

- Если герои будут сильно нарушать общественный порядок всё вокруг них будет стараться как будто случайно им навредить, по воле «Кармы»;
- Если герои вступят в прямую конфронтацию с представителем Длани - на них могут напасть.

13-й

Мужчина средних лет, агент движения «Исход» под прикрытием.

Единственный из исходовцев смог получить должность в Длани Выбора. Стремится завербовать героев, чтобы использовать их в ходе восстания.

Знает о секретном тайном ходе от Площади Вечности к Обелиску Революции.

Угрозы для всех локаций Нью-Джастиса (3-9,15):

▼ Робот Хранитель Карающей Длани первой модели (КД-1).

Медлительная шагающая машина, обладающая широким арсеналом оружия. Созданы для борьбы с жителями метро, но ещё не опробованы в действии. Тактика ведения боя - в лоб.

Соло+0;

Угроза 3;

Защита 2;

Атака ближняя и дальняя;

Разрушительный; Танк.

Уничтожают источники беспорядка шквальным огнём.

▼ Солдат Карающей Длани.

Опытен в бою, не упустит возможность воспользоваться уязвимостью противника. Скрытны, не выдают себя в толпе простых граждан Нью-Джерси, умело маскируется в джунглях или руинах.

Группа+1;

Угроза 3;

Защита 1;

Атака ближняя и дальняя,

Подавитель; Дисциплина.

Идут на контакт, если видят, что противник сдаётся.

▼ Гвардеец Выбора. Гражданин Нью-Джастис.

Беспрекословно выполняет приказы Выбора или Длани. Не имеют особой практики ведения боя, атакуют в лоб.

Группа+1

Угроза 1;

Защита 1;

Атака ближняя;

Фанатик.

Сохраняют порядок в городе.

4 ДВОРЕЦ ВЫБОРА

- Самое большое и роскошное здание в городе, поражает своей массивностью;
- Повсюду изображения Выбора и агитационные плакаты;
- Место, которое лучше всего охраняют в городе, повсюду боевые роботы и солдаты.

Когда герои пытаются открыто проникнуть внутрь (+репутация):

6- Поднимается тревога, стража Дворца пытается задержать героев;

7-9 Героям проведут экскурсию по Дворцу с сопровождением;

10+ Герои свободно проходят в Дворец.

Если у героев будет информация о замыслах Исхода – их свободно пустят к Выбору.

5 КАРМА - 2

- Громадный круглый зал, с несколькими этажами и окнами для слежения;
- В 15-ти метровой колбе находится организм, напоминающий эмбриона, покрытого мозговой тканью – это сам био-компьютер «Карма-2»;
- Всё вокруг окружено сложной техникой;
- В зале трудится по меньшей мере сотня инженеров Конструкторской Длани;

Когда герои подойдут к Карме слишком близко (+контроль):

6- Карма попытается подчинить разум человека;

7-9 Карма попытается психически подавить подошедшего;

10+ Карма начнет разговор с героями, чтобы понять причину их визита.

Вакцина «Кармы»

Вакцина начинает полноценно действовать в течении 2-х дней. За это время человек исцеляется от любых болезней. Спустя 2 дня на человека начинает распространяться действие «Кармы».

6 ПЛОЩАДЬ ВЕЧНОСТИ

- Большая площадь, на которой отдыхают сотни людей;
- Статуи, изображающие победу человека над хаосом случайностей, болезнями и войнами;
- Место единства человеческих построек и природы;
- Члены Длани ведут проповеди прямо на площади, их охотно слушают.

Когда герои во время голосования не поднимут руку, голосуя «За», их начнут преследовать гвардейцы, а при попытке сбежать (+контроль):

6- героев схватят и отвезут в Башню Правосудия для проведения воспитательной беседы;

7-9 13-й в последний момент успевает спасти героев, но начинается перестрелка с гвардейцами выбора;

10+ 13-й успевает вовремя предупредить героев и забрать их с площади.

7 РАЗУМ НАРОДА

- Главный и единственный университет города, по размерам – это настоящий город внутри города;
- Почти в каждой аудитории идут занятия.

Если героев приводят сюда стража города, им проведут полное обследование и проверят на наличие опасных болезней, а позже предложат получить вакцину «Кармы», защищающую любых болезней. Также, им выдадут особый номер, чтобы свободно перемещаться по городу.

Если герои зайдут внутрь университета, они наткнутся на 330-ую, которая позовёт их на свою лекцию по музыке старого мира. Там, если герои разговорят её (+репутация):

6- Расскажет о романтических отношениях с 503-им;

7-9 Расскажет о движении Исход;

10+ Признается, что помогает движению Исход.

8 ГОРНИЛО БУДУЩЕГО

- Комплекс десятков заводов и цехов, где вечно кипит работа;
- Тысячи конструкторов и инженеров создают удивительные механизмы и машины;
- Завершается постройка колоссального по своим размерам корабля «Прометей» – флагмана космического флота.

Если герои ещё не посещали лекцию 330-ей, то:

При исследовании комплекса герои встретят 503-го, главного конструктора флагмана, который в ходе разговора с героями (+репутация):

6- сообщит, что увлекается музыкой и очень любит её слушать;

7-9 расскажет о своей «очень близкой» подруге 330-ой, которая преподаёт в Разуме Народа;

10+ даст героям пригласительные билеты на лекцию 330-ой по музыке старого мира.

9 БАШНЯ ПРАВОСУДИЯ

- По сравнению с другими строениями города – это весьма старое здание;
- Внутри находится полностью пустая тюрьма, предназначенная для инакомыслящих;
- Карающая Длань, расположенная в здании: группа идейных солдат, которые верны только выбору.

Когда героев приведут сюда, их будут допрашивать, и, в зависимости от их ответов (+репутация):

6- Немедленно отправят героев на прививку спорой «Кармы»;

7-9 Отправят на обследование в Разум народа;

10+ Отправят в город, с настоянием изучить их культуру.

10 РУИНЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Безжизненная пустыня с остатками фасадов зданий;
- Всё покрыто толстым слоем пыли;
- Периодически слышны грохоты и завывания нечеловеческих существ;
- Плохая видимость из-за пыли;
- Потрескавшиеся статуи, изображающие победу человека над хаосом случайностей, болезнями и войнами.

ХОДЫ

- Показать игрокам, что здесь находится вход в лабиринты метро, где можно обнаружить признаки разумной жизни.

ОПАСНОСТИ

- Пыльные ураганы.

Угрозы распространяются на Метро и Ракетный комплекс

▼ Камнеройки.

Толпы крупных плотоядных сороконожек. Объединившись в рой, они прогрызают бетонные стены метро и развалины старых зданий. Могут чують движение людей за сотни метров.

Соло+0;

Угроза 4;

Защита 0;

Атака в упор;

Ужасный; Меткий; Невосприимчивый к огнестрельному стрелковому оружию.

Врассыпную сбегут при виде огня или очень яркого света.

▼ Крысы метро.

Уродливые грызуны-переростки. Большая часть скелета выходит из плоти, создавая подобие доспеха. Их острые зубы и когти переносят различные болезни.

Группа+1;

Угроза 1;

Защита 1;

Атака в упор;

Зверь.

Всего пара особей могут заживо съесть человека.

▼ Бетонный крот..

Крупное животное, напоминающее медведя. Слепое, но обладает невероятным слухом и обонянием, а также мощными передними лапами.

Соло+0;

Угроза 3;

Защита 2;

Атака в упор;

Зверь, Стремительный.

Атакует только при провокации.

▼ Отряд часовых.

Группа вооруженных старым и самодельным оружием боевиков «Исхода». Не очень опытные, но отлично используют особенности местности и заготовленные ловушки.

Группа +1;

Угроза 2;

Защита 1;

Атака ближняя;

Дисциплина, Скрытный, Подавитель.

Патрулируют тоннели метро и всегда в боевой готовности.

11 МЕТРО

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Длинные и тёмные тоннели;
- Везде грязь и стоит ужасный смрад;
- Повсюду бегают метровые крысы-мутанты;
- Люди больны, голодны и немощны;
- Под толщей пыли барельефы подвигов старой эпохи.

ХОДЫ

- Покажи насколько плохо, в сравнении с жителями Нью-Джастиса живут люди в метро, и какие страшные болезни поразили каждого из них;
- Создай вызов: помочь обреченному или сохранить группу в безопасности;
- Расскажи историю Джастиса через людей и барельефы

ОПАСНОСТИ

- Обвал в метро во время боевых действий

Очень давно над этим метро стоял город Джастис, в котором находилась «Карма-1», однако этот город был по той или иной причине стёрт с лица земли. Его главное отличие состояло в другом принципе работы «Кармы», которая карала людей тем же способом, за уже совершенные преступления.

Барельефы о том, как общество создало Джастис и первую Карму - d6

- 1 **Мировая война.** Многочисленные государства, начали войну за ресурсы и зоны влияния, в бой шло всё – ядерное, химическое и биологическое оружие. Цивилизация была почти стёрта, когда группе военных ученых удалось создать прототип Кармы, который смог организовать остатки людей.

- 2 **Борьба за рынок.** Мировые корпорации боролись за прибыль всеми доступными способами, тогда одна из них создала биологический организм, по своей структуре напоминающий мицелий. Он мог подчинять сознание людей единой воле, со временем корпорация стала единственным носителем власти на планете.

- 3 **Эволюция.** Как и тысячи подобных планет, эта развивалась сквозь войны и разруху, но однажды, цели всех государств совпали и совместными усилиями был создан био-компьютер способный регулировать сознание людей. Эта технология была создана из лучших побуждений.

- 4 **Пришествие.** Это была обычная планета, но однажды на её поверхность попал иноземный организм. Его биологические свойства позволили подчинить себе сознание людей. Власть имущие решили это использовать и создали необходимую оболочку для организма и назвали его Кармой.

- 5 **Вынужденная мера.** Биологическое оружие было использовано, чтобы бороться с катастрофическим перенаселением самым гуманным способом. Те, кого посчитали избранными получили прививку с Кармой.

- 6 **Эксперимент.** Социальный эксперимент по созданию идеального общества прошёл успешно. Остальные земляне были уничтожены вирусом, дабы не мешать райскому городу развиваться.

Цели движения Исход - d6

- 1 **Разрушим старое и построим новое.** Полное уничтожение населения Стекланного города, как носителя споры Кармы и построение нового общества свободы.

- 2 **Уничтожить причину.** Цель революционеров ограничивается уничтожением био-компьютера “Карма-2”. Новое общество построит себя само.

- 3 **Захват власти.** Уничтожение “Кармы” лишь один из этапов захвата власти над жителями Нью-Джастис. Революционерами хотят стать новым правителями.

- 4 **Шаг назад.** Уничтожение “кармы” позволит вернуть к власти старую модель компьютера – “Карма-1”, который более “мягко” контролирует сознание граждан.

- 5 **Нет цели - только путь.** Для революционеров борьба – это их жизнь, едва ли они представляют, что делать после победы. Уничтожение “Кармы” лишь.

- 6 **Свержение.** Исходовцы считают, что всё дело в Новом Выборе, который начал узурпировать власть. Уничтожение “Кармы” позволит лишить Выбора его главного инструмента управления, а затем обезвредить его.

12 ОБЕЛИСК ПОБЕДЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Обитаемая станция метро;
- Все жители станции обезображены ужасными болезнями;
- Всюду сплошная грязь и отходы;
- Все жители метро живут красивыми и чистыми идеалами о свободе.

ХОДЫ

- Призвать разработать и реализовать план революции Исхода;
- Призвать задействовать ракетную установку для уничтожения «Кармы».

13 СТЕЛЛА ПОБЕДЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Склад вооружения, где почти все оружие самодельное;
- Главный штаб Исхода.

ХОДЫ

- Показать жестокость и эгоистичность идей революционеров;
- Дать понять, что можно остановить восстание сообщив Выбору и Дланям о планах Исхода.

14 РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС “БАСТИОН”

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Древний ракетный комплекс старого мира;
- Направлен в сторону падения корабля героев;
- Приведен в боевую готовность;
- Находится среди руин старого Джастиса.

ВОПРОСЫ

- Кто и зачем активировал комплекс и атаковал корабль героев?
- Куда можно направить ракеты, если не на «Карму»?

ХОДЫ

- В случае запуска ракеты показать героям, как пройти к космопорту, сквозь охваченный хаосом и войной Нью-Джастис.

15 КОСМОПОРТ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Проход к нему полностью закрыт и при этом он очень хорошо охраняется;
- Имеются несколько примитивных космических кораблей;
- Сюда можно пройти по личному приглашению Выбора, либо прорваться в ходе боевых действий.

ХОДЫ

Покажите игрокам, что они могут использовать свой корабль, чтобы повлиять на происходящий конфликт.

