

Цветы на пепелище

Кашевар 2019

Тема: Возрождение

Ключевые слова: Война, учёный, утро. (море, театр)

Игра использует систему правил “леди Блэкбёрд” -

<https://studio101.ru/othergames/freegames/ST9940> (блок Общие правила)

Основные догмы текущего состояния мира:

- Человеческая цивилизация разрушена после войны, всё, что от неё осталось, лежит в руинах, выжившие люди живут раздроблено, отсутствует любая связь между группами выживших.
- Уровень развития технологий выше современного, но многое не может функционировать в текущей обстановке.
- Защитный слой атмосферы разрушен и днём на поверхности земли без защиты не может выжить ни одно животное или растение.
- Существуют аномалии - объекты, явления или существа, противоречащие законам физики. Для человечества это ещё не привычное явление.

Вдохновение, примеры атмосферы и вселенные, в которые можно интегрировать данную игру:

SCP foundation, Stalker, Metro 2033, подростковые антиутопии (Хищные города, Бегущий в лабиринте, Голодные игры, Дивергент)

Описание мира, основные свойства:

Война: Никто сейчас не может назвать точной причины начала войны, но за несколько лет люди полностью разрушили все основные столпы цивилизации. Не было никаких внешних врагов или угроз - только человек против человека. Радиация, вышедшее из под контроля оружие, изменение климата и аномалии уничтожили последние остатки какой-либо централизации.

Выжившие люди: Так как жизнь на поверхности невозможна, небольшие группы выживших могут обитать: в подземных бункерах и тоннелях, метрополитенах и бомбоубежищах; на космических станциях; на подводных лодках и в подводных городах; в бронированных и модифицированных поездах и танках. Каждое поселение уникально по строю власти, правилам, религии и целям.

Утро: Если персонаж до наступления утра не смог найти убежище, он либо погибает либо получает дозу солнечной радиации, приводящую к сильным травмам. Каждый день считается *сценой отдыха*, но его успешность зависит от найденного места отдыха:

- нет никакой защиты : смерть или серьезная травма;
- могут проникать лучи или есть опасность нападения врагов: запас кубов восстанавливается только наполовину, дежурившие днём персонажи не могут восстановить здоровье;
- надёжная защита: полноценный отдых;

Если персонажи найдут аналог скафандра или силовой брони, они смогут действовать днём на поверхности земли.

Свет: Действие игры большей частью происходит ночью, поэтому на усмотрение ведущего можно выбрать вариант освещения:

- то ли из-за изменения климата, то ли из-за некоей аномалии, все небо постоянно залито красноватым светом. У персонажей нет проблем со светом, но им труднее предсказать наступление утра;
- тёмная ночь. Персонажам нужно постоянно иметь при себе источники света. О наступлении утра узнают заранее и всегда есть время подготовиться;

Шок: Война и текущая разруха породили множество вещей, которые могут повредить психику персонажа. Когда игроки сталкиваются с чем-либо жестоким, аномальным или отвратительным, они проходят проверку (сложность зависит от объекта шока), в случае провала получая состояние (оригинальное “в ярости”, которое также может быть представлено приступом паники, параличом от страха, депрессией, тошнотой, отчаянием).

Аномалии: Они могли быть надёжно скрыты от человечество до войны, могли быть созданы для целей войны или могли возникнуть из-за её последствий. Это могут быть явления, объекты или условно-живые существа. Их действия могут подчиняться законам математической логики (период времени действия, реакция на звук, оказываемый эффект), но их действия не могут быть обоснованы человеческими мотивами или моралью.

Надежда: Все персонажи начинают с *нотой Возрождения*. При длительной игре персонаж может заменить её *нотой Разрушения* (не может быть взята вначале). Многие ноты и секреты строятся на надежде и следовании своим целям.

Персонажи игроков:

Персонажи генерируются игроками: по 4 черты, по 24 особенности черты, выбираются по 2 ноты и по 2 секрета.

Рекомендуется брать различные секреты и ноты

Все характеристики выбираются из списка оригинальных, если те применимы в данном мире, либо из дополнительных для этого мира (см. ниже), либо придумываются игроками при согласовании с ведущим.

Третья нота общая у всех игроков - *нота Возрождения*

Первое приключение:

Вы - крохотная группа выживших учёных, ваша лаборатория имела достаточно защищенный подземный бункер, созданный ранее как своеобразный архив всех живых клеток. С момента начала войны вы не получали никаких сообщений от внешнего мира - только приборы вашего научного комплекса собирали для вас информацию об изменении окружающей среды. Вам абсолютно точно известно: мир уже не будет таким как прежде и само существование белковой жизни как таковой под угрозой. За время изоляции вам удалось создать клеточные организмы с генетически запрограммированной эволюцией - если они смогут выжить в этом мире, через несколько сотен лет человек разумный вновь сможет осваивать Землю. Но единственное место, где будущее может жить до своего полноценного возрождения - море, под водную гладь которого проникает в разы меньше излучения. К счастью, береговая линия находится всего в шестичасовом переходе от вашей лаборатории. К сожалению - у вас нет роботов или машин, и только вы лично можете доставить ценный груз к морю.

Возможные препятствия:

Театралы: Аномалия. Шарнирный манекен в человеческий рост без лица. В ближайшей местности от 50 до 100. Не страшные, не агрессивные, неразумные, немые. До войны хранились на складе театра. Сейчас их поведение походит на пытки воспроизведения роли из сцен театра - не согласованно, каждый из них зациклен на одной роли и зациклено её проигрывает, других персонажей и реквизит может импровизировать из окружения или игнорировать их отсутствие. Могут загоразивать проход, держать у себя нужные персонажам предметы, или, изредка, если это подразумевается играемой ролью, пытаться убить персонажей (например, воспроизводя сцену удушения Офелии). Легко ломаются.

Проверка на шок: 2

Увернуться от удара: 2

Сломать: 2

Убежать или обойти: 3

Вырваться из захвата или вырвать что-то из рук: 4

Местность: Разрушенный пригород, дороги полностью уничтожены. Крупные обломки зданий, местами - воронки от взрывов, горящие лужи бензина, оборванные линии электропередач. При неудаче герои могут получить ранения, потратить больше времени, чем планировали или потерять что-то из своего имущества.

Найти обходной путь: 3

Пройти через опасную местность: 3

Пробраться через небольшие обломки: 3

Пробраться через рухнувшее здание: 4

Навигация: Чтобы найти дорогу к намеченной цели можете пройти проверку один раз в начале приключения с повышенной сложностью или каждый делать её раз, когда герои могут отойти с пути. Найти общее направление легче, чем конкретный объект.

По актуальным картам: 2

По довоенным картам: 3

Без карты, с помощью навыков выживания, анализа или интуиции: 4

Побережье: В силу изменений климата, море отступила от берега. Теперь, чтобы добраться до линии воды, потребуется преодолеть линию препятствий из всего того, что лежало на дне заводи. Небрежность может привести к травмам. Излишний шум может привлечь тех, кто поселился на высохшем побережье.

Расчистить путь с помощью огня или взрывчатки: 3

Пройти насквозь обломки корабля: 4

Найти тропинку между обломками кораблей, мусором и остатками водорослей: 5

Чайки-дроны: Противник, монстр, робот. Были созданы в начале войны для защиты порта от диверсантов. Сейчас атакуют без разбора всех, кто приблизится. Не разумны. Атакуют слабо когтями и клювом (пушки уже не работают), но большой группой. По ним трудно попасть и их трудно схватить. Гнездятся в обломках кораблей. Слабо видят, но заметив противника, одна тут же позовёт других. Слетаются на шум.

Атаковать оружием по площади: 2

Прокрасться мимо: 3

Отвлечь с помощью уловки или радиоволн: 3

Заметить среди обломков: 3

Подстрелить, атаковать обычным оружием: 4

Избежать повреждений: 4

Овраг с кипящим битумом: Локация, препятствие на пути, шоковое событие, возможно аномалия. Широкая воронка, судя по всему от взрыва на шоссе, перекрывающая прямой путь и тянущаяся от города на пустырь - приходится обходить через город или искать способ перейти. Сильный запах смолы, очень горячий воздух, легко может закружиться голова. Если подойти, среди чёрных потоков видны около двух десятков различных скелетов. На краю застрял передними колёсами автомобиль.

Выдержать жар и вонь: 3

Проверка на шок: 4

Вытащить автомобиль: 5

Отремонтировать автомобиль: 4

Построить мост-настил (требуется много времени и материалов): 3

Вечная опера: Локация, опциональная сцена, возможность для отыгрыша нот и мотивов. Опера с разрушенной крышей, на сохранившейся сцене проектор продолжает проигрывать голограмму выступающей певицы. Нежный женский голос разносится на несколько кварталов безлюдного города. На нескольких сиденьях в зале сидят те, кого можно назвать монстрами: заржавевшие роботы, аномальные существа, дроны, два скелета, мутанты или нечто совершенно не гуманоидное - неподвижны, но начнут атаковать (кроме мертвецов), если помешать выступлению (отключить проектор или проигрыватель звука).

Если обыскать тела, можно найти карту с отмеченной безопасной тропой через город.

Из деталей проектора можно будет собрать отвлечение для чаек-дронов

Бой со зрителями, в зависимости от их количества (на усмотрение ведущего): 4-5

Упавший самолет: Локация, опциональная сцена. Можно собрать материалы. Всё ещё работают системы защиты, по металлу пляшут молнии.

Пробраться к обломкам: 3

Пробраться внутрь: 3

Отключить ловушки: 3

Нейтрализовать электроток: 4

Отыскать в отсеке карты, медикаменты, паек: 3

Разобрать на механизм на полезные материалы: 3

Расшифровать чёрный ящик с записью маршрута и разговора пилотов: 4

Для долгой игры:

Идеи для построения мира, вопросы для размышления

Еда и вода: Если игрокам интереснее сосредоточиться на исследовании мира и загадках сюжета, не отвлекаясь на каждодневные поиски пропитания, допустимо предположить, что на нынешнем уровне цивилизации в любом достаточно крупном городе можно найти автомат или завод по синтезированию пищи из практически любой материи. Тем не менее, поиски источника чистой воды всегда могут стать промежуточной целью в вашем приключении.

Роботы, скайнет: Вместе с техническим прогрессом в повседневную жизнь человека вошли роботы, андроиды, персональные помощники с искусственным интеллектом. После начала войны все научные наработки пошли на создание оружия, и на Земле появились атакующие дроны, киборги и всевозможные машины убийства. А после этого человечество ушло в бункеры, оставив нейронные сети автоматических систем управления развиваться без какого-либо контроля. Возможно, это будет просто ещё один противник персонажей, одна из сторон борьбы среди выживших или даже новая восходящая доминирующая цивилизация.

Космические станции: После обрыва связи, никто не знает, что произошло с людьми, оставшимися за пределами атмосферы. Восстановление контакта может дать игрокам информацию о нынешней карте мира, если, конечно, пробывшие несколько лет в изоляции астронавты остались в здравом расположении ума и благосклонно расположены к землянам.

Тайные заговоры: Одной из причин большого количества выживших послужил недавний всплеск моды на постройку бункеров, городов под куполом, подземных комплексов, подводных городов, повторяющих 2012 год. Было ли это удачным совпадением или кто-то заранее готовился к грядущему положению дел?

Мутанты: Как и в любом пост-апокалипсисе, здесь могут появиться мутанты: из-за воздействия радиации, аномалий или даже научных экспериментов. В отличие от генетической модификации, данные изменения не всегда идут организму на пользу и часто не имеют каких-либо аналогов среди уже существующих видов. Возможно, некоторые из них даже смогут выжить под солнцем, но новые физические способности вряд ли помогут сохранить здравый рассудок.

Небелковые формы жизни: С появлением кислорода 99% живых организмов на Земле погибли из-за отравления, но остальные эволюционировали и заполнили планету. Что если новый виток эволюции возьмут на себя углеродные структуры или бактерии, выбрасывающие в атмосферу тонны сернистого газа? Или новые существа будут структурами волн, фотонов и электронов?

Дополнительный черты, ноты и секреты:

Научный подход: хладнокровие, анализ, эрудиция, фотографическая память, анатомия, оценка вероятностей, вскрытие, дедукция, сбор образцов.

Механик: ремонт, радиотехника, анализ механизмов, знание машин, модификация транспортных средств, специалист по военной технике, оценка материалов

Знаток аномального: хладнокровие, интуиция, мифы, поведенческий анализ, выработка теорий, предусмотрительность.

Киборг: протезированные руки, протезированные ноги, усиленный скелет, мозговой чип, встроенное оружие, механика, синхронизация с техникой, ремонт

Генная модификация: регенерация, сверхсила, сверхскорость, сверхвыносливость, сверх ловкость, всеядность, яд, кислота, дополнительные конечности, улучшенное зрение, звериный нюх, эхолокация, твёрдая кожа, когти, сниженное время сна, сниженный болевой порог.

Психологическое программирование: хладнокровие, фотографическая память, сниженный болевой порог, целеустремленность, эмпатия, реакция, умения на уровне рефлексов, идеальное чувство времени.

Нота Возрождения: Мир, каким вы его помнили, погиб, но на его руинах ещё может возродиться жизнь - будет ли это восстановление разбитого человечества, триумф монстров, которых оно породило, или нечто совершенно новое на этой планете. Играйте ноту каждый раз, когда ваши действия сопутствуют возрождению цивилизации и жизни в понимании вашего персонажа. Завершение: сдаться или сменить на ноту *Разрушения*.

Нота романтика: Даже в постапокалипсисе можно найти красоту. Играйте ноту каждый раз, когда видите нечто прекрасное в окружающем мире. Завершить: приобрести исключительно практический подход

Нота учёного: Вам интересно узнать законы, которым подчиняются аномалии и причины тех или иных событий. Завершить: принять факт, не задавшись вопросом о его причинах.

Нота историка: История важна для тех, кто придёт после нас. Играйте ноту каждый раз, когда оставляете записи (в каком-либо виде) о прошедших событиях. Завершить: намеренно уничтожить свидетельство истории.

Нота правосудия: Если бы всех людей учили бы справедливости, войны бы не случилось. Играйте ноту каждый раз, когда кто-то должен понести ответственность за свои поступки. Завершить: совершить самому или позволить совершить аморальный поступок.

Нота одиночества: Война отобрала у вас семью и близких, сейчас её последствия отнимают у вас друзей и коллег. Играйте ноту каждый раз, когда действуете в одиночку или даёте волю накопившемуся гору. Завершить: обрести семью или верных друзей.

Нота разрушения: Если этот мир горит, пусть горит дотла. Играйте ноту каждый раз, когда уничтожаете что-то важное. Завершить: перестать пытаться влиять на мир. (нельзя брать в начале).

Секрет аномального: Если законы мира сходят с ума, почему бы им хоть разок не сойти нам на пользу? Выберите одно из магических умений (черт или секретов) или придумайте своё, согласовав с ведущим.

Секрет великой цели: Вы не можете себе умереть зря. Когда ваш герой близок к смерти, но у него есть нота, отвечающая за цель всей жизни, игнорируйте все штрафы своего состояния до конца сцены.

Секрет верного идеалам: Каждый раз, когда вы действуете согласно ноте, можете потратить два кубика из личного запаса: один добавляется к броску, второй сгорает.

Секрет исследователя: Один раз за игровую встречу, увидев нечто аномальное, задайте вопрос ведущему, чтобы узнать, какие закономерности подметил ваш персонаж: принцип работы, безопасные пути, уязвимые места или способ применения.

Секрет путеводной звезды: Сформулируете цель, которая соответствует хотя бы одной вашей ноте. Задайте ведущему вопрос, ответ на который поможет вам приблизиться к цели. Каждый член отряда, у которого есть нота, подходящая этой же цели, может потратить один куб из запаса для дополнительного вопроса.

Секрет тайного общества: Вам известно больше чем остальным. Один раз за игровую встречу скажите ведущему факт о мире (сведения, которые ваш персонаж мог получить в довоенное время), который будет вписан в историю (причины войны, тайное оружие, свойства аномалий, параметры техники, карты окружающей местности)

Секрет хладнокровного ветерана: Один раз за игру игнорируйте шоковое состояние. Потратьте куб из запаса за каждого, кому вы помогаете выйти из шока