

"Frostpunk: Карточный домик"

Антиутопический стимпанк в замерзающем мире.



Эта книга содержит правила для настольной ролевой игры. Содержание этой книги носит художественный характер и существует сугубо для развлечения. Игра не пропагандирует насилие, наркотики, алкоголизм, оккультизм, секты, тоталитаризм, репрессии, каннибализм и прочие вещи и явления противоречащие существующему законодательству и принятым нормам морали. Все совпадения случайны. Книга распространяется бесплатно и не является коммерческим продуктом.

18+

**Содержание этой книги предназначено только для
взрослой аудитории.**

"Frostpunk: Карточный домик"

Особенности игры

- ❑ Ролевая игра с элементом градостроительной стратегии
- ❑ Стилль игры - стимпанк, ледяной постапокалипсис
- ❑ Антураж - псевдоавстрийская империя начала XX века
- ❑ В игре присутствует темы культа, но отсутствует мистика и фентези
- ❑ В игре три этапа, в каждом есть особенные элементы игрового процесса
- ❑ Второй этап - стратегический, характеризуется высокой сложностью
- ❑ В случае совершенных стратегических ошибок, на 2 этапе можно проиграть
- ❑ Радикальное различие архетипов для игрока создано ради реиграбельности
- ❑ Игра поднимает ряд моральных вопросов, однако не дает им оценку
- ❑ На 1 и 3 этапах существенную роль играет политика и экономика
- ❑ Боевая система упрощена в угоду стремительных и кровавых схваток
- ❑ На 1 этапе есть огнестрельное оружие, позже оно пропадет
- ❑ Внутри игр три этапа займут срок от пяти до пятнадцати лет
- ❑ К сожалению, в игре нет динозавров. Возможно они появятся в дополнениях.

"Frostpunk: Карточный домик"

Холод, проникающий в сердца.

Предыстория катастрофы

Широкой общественности неизвестно из-за чего произошла катастрофа, но некоторые осколки знаний всё же известны немногим избранным. На другом краю мироздания существовал погибающий мир, что был населен развитой расой существ, которых знающие именуют "Тханга-Лоа". Пытаясь спастись и эвакуироваться из своего замерзающего мира, они совершили дерзкий поступок - с помощью сложной машины попытались открыть тоннель для прохода в один из бесчисленных параллельных, более живых миров. К несчастью, вместо тоннеля у этих существ получился разлом - вместо "булавочного укола" машина прорезала ткань времени и пространства, будто мясницким ножом. Произошло **Сопряжение Сфер** - в мир людей не только переместились части иных миров, вместе с их обитателями, но и хлынул поток Белого Хлада из мира Тханга-Лоа. Судьба создателей машин неизвестна. Судьба этого "нового мира" - тревожна и, возможно, печальна.

Ситуация в мире сейчас

Итак, на данный момент, мир людей, напоминающий наш образца начала XX-го века (а именно - Австро-Венгрию и Пруссию 1900-1914 гг.) впервые столкнулся с появлением разумных и развитых, но нечеловеческих существ. Об Альвах и Цвегах известно широкой общественности, их приняли быстро в общество - первых за счет их умению адаптироваться и феноменальному интеллекту, вторых - за их знания и умения в сфере точных наук, которыми они (на первых порах) щедро делились с людьми (и за то, что они быстро поняли ценности мимикрии под людской вид).

Сопряжение сфер столь сильно изменило ситуацию в стране и обществе, что возбужденные и напуганные люди почему-то не слышат крики ученых о том, что вот-вот наступит всеобщее оледенение.

Особенности человеческого общества империи.

Как мы уже сказали, страна, в которой происходят события игры сильно напоминает империи нашего мира начала 20-века - Австрию, Пруссию, позже - объединенную Германию. И всё же, есть ряд существенных отличий, что оформились к началу событий игры.

Единство и единение - для большинства жителей империи нет никакого “прочего мира”, лишь их огромная страна и их народ. Да, где-то на юге есть какие-то острова, а через пролив существуют два меньших государства (напоминающие Великобританию и Италию), но они столь ничтожны в масштабах, что никто о них и не думает. Всё важное здесь - в своей префектуре, городе, деревне и доме.

Агностицизм - в этом мире так и не оформились мировые религии, а посему большинство населения довольно просто относится к вопросам веры и мистицизма. Столетиями мелкие секты создавались и разваливались и ни одна из них не стала доминирующей церковью. Быть может, в условиях предстоящего ледникового периода, будет организован культ некоего Спасителя (или Карателя), но на данный момент ни один религиозный или теологический вопрос не лежит в призме активного публичного обсуждения.

Перестройка - текущая эпоха - сложная эпоха перемен. Устоявшиеся традиции меняются (социальное расслоение, эмансипация, капитализация), технический прогресс за десять лет сделал столетний шаг вперед (фотография, телеграф, паровозы, цеппелины, электричество, а теперь еще и автоматы), а страна стала парламентской монархией. Обыватели делятся на две группы - тех, кто слишком застрял в прошлом и не может принять перемены и тех, кто готов к революциям в любой стороне жизни. Первые слишком костны для изменений, вторые в своем горячем запале могут пересечь черту человечности.

Безоружность - на момент начала игры, общество империи очень слабо вооружено - развитого тяжелого огнестрельного оружия пока нет. Зато у каждого имеется клинок или какой-то пистолет. Это скорее культурная особенность, чем необходимость.

О предстоящих приключениях



На первом этапе - **ПОЗДНЯЯ ОСЕНЬ**, персонажу-одиночке придется кое-как выживать в большом, еще не замерзшем мире столицы империи (прототипом которой является Вена), добывать капитал и зарабатывать влияние, противостоять обычным для этого периода опасностям и необычным противникам - правительству Кайзера, масонским ложам, богатым бюргерам, уличным бандам и апокалиптическим сектам. На этом периоде, герой подбирает место для будущего селения, поселенцев-специалистов, приближенных, слуг, рабов и подельников, а также будущий политический строй!

На втором этапе игры - **БЕЛЫЙ ХЛАД**, персонажу (*официально, неофициально или, вообще, тайно*) придется руководить новым поселением, готовящимся пережить Белый Хлад. Организовывать строительство и производство (*что важнее построить - фабрику, бараки или лазарет?*), издавать законы (*разрешаем ли детский труд? а двойные смены?*), заниматься политикой (*организовать ли торговлю с соседями, если в качестве платы, они хотят парочку поселенцев женского пола?*) и войной за ресурсы с другими поселениями (*вести солдат в бой или наблюдать издалека? напасть на главные ворота или попытаться "отравить колодцы"?*). Не стоит забывать, что на этом этапе существует еще и "игра в кризис" - тут у вас появились профсоюзы, а там гражданин организовал "газету без бумаги" - глашатая, а в

следующий раз новая церковь хочет больших прав! Если вы и ваше поселение переживет пик ледникового периода - начнется третий этап.

На третьем этапе игры - **ХОЛОДНАЯ ВЕСНА**, игроку предлагается построить дивный новый мир - с собой во главе. Политика, экономика, война - но уже в куда большем размахе. Династические браки, промышленный шпионаж, политические убийства, развитие торговых союзов, пиратские рейды, гонка вооружений.

0 персонажах игры

Вне зависимости от того, кем именно будет ваш персонаж (или персонажи) и как вы планируете играть, ни одному герою не уследить за всем - вам потребуются глаза, уши и руки помощи. Вне зависимости от того, какое общество, строй и полис вы планируете строить и кем будут ваши помощники: компаньонами, друзьями, коллегами, подельниками, слугами или рабами - вам придется выстраивать с ними какие-то отношения.



0 персонажах игрока

Чтобы дистанцировать персонажа игрока от человеческого общества, играть предлагается за одного из представителей нечеловеческой расы. Это позволяет подчеркнуть стиль игры - survival strategy, но при этом сконцентрироваться не столько на личном выживании, сколько на выживании общинном, социальном и групповом. Ну а для того, чтобы не слишком далеко отдалять персонажа от психики обычного человека, каждому из архетипов привиты психические особенности, склонности и характеристики которые может понять как игрок, так и иные персонажи игры.

Архетип персонажа на выбор		
Пост-человечество	Альвы	Рептилоиды
Скрэлинги	Цверги	Керцэ

0 том, кто эти персонажи

“Фростпанк” - это не жанр игры, это персонаж игрока. В замерзающем мире он, по тем или иным причинам, оторван от общества, при этом возвышается над средним обывателем. Он лучше, сильнее, умнее, амбициозней - и не против это продемонстрировать! Вне зависимости от того, какую ролевую модель вы выбрали для вашего персонажа - “благородный воин-король”, “партийный вождь”, “тоталитарный диктатор”, “серый кардинал”, “шантажист-манипулятор” или “чудовище в ночи” - вам стоит вести себя стильно, круто и интересно! Оставьте сухой расчет и хладнокровное равнодушие для стратегической части игры, а в момент ролевого отыгрыша будьте запоминающимся, ярким и интересным. Ломайте шаблоны, избегайте стереотипов, выходите из структур и рамок, диктуйте вашу волю и боритесь с чужой! В вашей биографии вы должны выглядеть главным героем всего этого мира! Вступаете в схватку? Сделайте это стильно! Участвуете в перестрелке? Опишите как круто вы справляетесь с пистолетами! Будьте круче! Будьте фростпанком!



Описание архетипов и рас

Пост-люди - красивей, сильней и лучше людей. Герои, звезды, сверхлюди по Ницше, венец рукотворной эволюции и новый вид - Homo Superio. Кроме своего превосходства над обычными людьми, они обладают скрытым потенциалом сверхъестественных способностей. Они могут иметь любую внешность и строение, но везде и всюду будут на виду и в центре внимания.

Особый счетчик этого архетипа - **“Разочарование”**. Если постчеловек терпит неудачи и его подводят его люди, он теряет интерес к их спасению.

Альвы - антропоморфные механические роботы разных размеров и форм, от изящных балерин до широкоплечих борцов. Безумные расцветки покрытия или изящная гравировка, блеск самоцветов в глазницах и настоящего золота в волосах или напротив - максимально приближенный к человеку облик прекрасного манекена - выбор за вами. Альвам необходимо следить за своим состоянием, беречься от влаги, иметь запас деталей и масла, но зато их тела поддаются самоизменению, “апгрейду” который позволяет им решать самые разнообразные задачи - от боевых до творческих.

Особый счетчик этого архетипа - **“Стагнация”**. Без постоянного улучшения, изменения, развития и преображения себя и мира, новых открытий, альвы теряют волю к жизни.

Рептилоиды - большие прямоходящие, антропоморфные ящеры с зеленой чешуей, клиновидным черепом, желтыми глазами с вертикальным зрачком, острыми зубами и когтями и способностью мимикрировать под людей, надевая на себя их личину. Управлять, питаться, наслаждаться властью - разве не хороший план?

Особый счетчик этого архетипа - **“Жажда”**. Гедонистический тип рептилоидов алчны и безгранично голодны по своей сути. Без постоянных улучшений в собственной жизни, без новых притоков пищи и других удовольствий, они становятся слабыми и безвольными, быстро деградируют и, в итоге, погибают.

Скрэлинг - “тонкий человек”, высокая тоненькая серебристо-серая фигура а-ля “слэндермен”, странная форма жизни, что напоминает червя-паразита. Овладев искусством биотехнологий и вивисекции в совершенстве, скрэлинги могут изменять свое тело дополняя и совершенствуя его. В первую очередь - нарастить себе плоть, дабы не отличаться от человека. А во вторую - тут уже открываются бездны возможных вариантов биопанка: всевидящий третий глаз, дополнительные ребра, вторые легкие, ядовитые железы или что-то иное. К сожалению для этих не-человеческих созданий, с обретением плоти людей, их вид немного изменился, переняв часть сознания *homo sapiens* - эмоции, желания и страхи, пусть даже в куда более скромном количестве.

Особый счетчик этого архетипа - **“Рецессивность”**. Жизнь скрэлингов - постоянная биологическая борьба за доминантность - как в обществе, так и в биологических видах. Любое превосходство иного субъекта, в том числе иного скрэлинга, должно быть вызовом к новым свершениям.

Цверги - нелюбимый для людей биологический вид, что маскируются под людей с помощью сложных механизмов-экзоскелетов и оптических иллюзий.

Малочисленный народ обладает невероятными познаниями в области механики, инженерии и физики - именно они столь опрометчиво даровали человечеству технологию автоматов (больших роботов-рабочих). Цверги - гении изобретательства, сложные машины - их детища, их гордость, их единственная любовь. Это горделивый и надменный народ делает ставку на фантастические технологии стимпанка - от лучевых мушкетов до механических пауков и экзоскафандров. Жаль только ресурсов на это требуется уйма.

Особый счетчик этого архетипа - **“Гордыня”**. Цвергу требуется заслуженное поклонение, возвышение, признание его заслуг и чувство власти, которую он добился своим умом, без этого они впадают в гнев и бросают свои наработки.

Керцэ - это местное, “бульварное” наименование, переводится как “свечные” или “восковые люди”. Они прозваны так за изначальную невзрачность - бледная, нездоровая, “восковая” кожа, тусклые глаза, неяркие волосы... Всё это объяснимо, учитывая что кэрцы на самом деле лишь принимают внешнюю форму человека, а внутри они прячут инородную форму жизни, напоминающую грибную колонию. Одна особь обладает развитым интеллектом и индивидуальностью, а, при наличии питательной среды, способна делиться, образуя Колонию. Малое, минорное деление, позволяет создать монстров плоти - небольшие части колонии, необходимые для выполнения одной единственной функции - например внешний “глаз” для наблюдения. Полное, мажорное деление позволяет создать точную копию изначального керца, объединенного в общую интеллектуальную сеть. Кроме всего этого, развитая особь, способна преображать свое тело. Все эти изменения возможны благодаря потреблению “солей” - вытяжки из крупных живых организмов.

Особый счетчик этого архетипа - **“Вымирание”**. Керц, что понимает что питательная среда исчезла до того уровня, что не позволяет ему развиваться и плодиться, включает защитный механизм и впадает в спячку на долгие сотни лет, дожидаясь восстановления биосферы этого мира.

Как можно понять из этого описания, игра за каждый архетип немного отличается: если постчеловек, альвы и рептилоиды изначально более готовы к опасностям этого мира, то изра за скрелинга, цверга и керцэ требует более стратегического подхода - ведь их способности больше полагаются на ресурсы. Альвы, скрелинги и пост-люди

более расположены к решению вопросов лично, а вот цверги, керцы и рептилоиды зачастую полагаются на помощь и содействие (машин, биомашин и слуг).

***Все счетчики** измеряются в диапазоне от 0 до 100, при котором 0 - абсолютный комфорт персонажа, а 100 - его полный проигрыш и окончание игры. Каждые 10 очков происходит что-то неприятное - чаще всего непредвиденное чрезвычайное происшествие, новый кризис или новая неприятность с персонажем. Счетчик растет в прямой зависимости от неудач, а понижается - в зависимости от успехов, удовольствий и удачи.*



Об отношениях между видами

Так или иначе, человечество может ужиться с любым видом из тех, кого к ним забросило. Разумеется, если с альвами и цвергами теоретически можно выстроить более-менее приемлемые взаимоотношения, то с паразитами скрелингами, рептилоидами-людоедами и хищными грибами по-хорошему не ужиться - лишь по плохому. А вот сами пришельцы из иных пространств, вряд ли смогут ужиться вместе, да еще и поделить сферы влияния на людей - слишком разные они по своим психотипам и подходам к выживанию.

О характеристиках персонажа.

Любой герой обладает определенными характеристиками, позволяющие использовать числовые показатели для оценки эффективности действия при броске.

Всего характеристик пять и меж ними нужно распределить пять типов бонусов к броску: “+1”, “+2”, “+3”, “+4”, “+5”. Позже, в зависимости от архетипа и вашего выбора пути развития, вы получите и прочие бонусы.

Тело - характеризует физические составляющие героя - его силу, выносливость, здоровье, состояние, иммунитет и способность к регенерации.

Темп - характеризует способность к скорым, оперативным и своевременным действиям, скорость этих действий, ловкость, акробатику, мелкую моторику и координацию.

Чувства - характеризуют восприятие персонажа: слух, зрение, осязание, вкус, внимательность и бдительность.

Мысли - характеризуют способность персонажа к действиям, требующим проявления интеллектуальных навыков и умений. См. таб. “прикладные навыки”.

Слова - характеризует социальную сторону персонажа - его способность добиваться желаемого с помощью коммуникации.

Прикладные навыки “+1”, “+2”, “+3”, “+4”, “+5”	
<i>Ключи</i>	- всё что связано с техникой или инженерией
<i>Бинты</i>	- всё что связано с медициной или химией
<i>Часы</i>	- всё, что связано с кропотливой длительной работой
<i>Книги</i>	- всё что связано с разными заумными вещами
<i>Компас</i>	- всё что связано с выживанием в природе

Сверхспособности постчеловека (1 на выбор)		
Пирокинез	Телекинез	Телепатия
Электрокинез	Биомантия	Матемагия

Описание сверхспособностей	
<i>Пирокинез</i>	- способность создавать тепло и огонь и управлять ими
<i>Телекинез</i>	- способность влиять на физические объекты усилием воли
<i>Электрокинез</i>	- способность создавать электричество и магнетизм
<i>Биомантия</i>	- способность влиять и менять свое тело
<i>Телепатия</i>	- способность влиять на сознание людей
<i>Матемагия</i>	- быстрый подсчет вероятностей, “научное прорицание”

Уровни способностей:

- Минорная - начальная, слабая, скорее вспомогательная способность.
- Средняя - развитая способность, дающая весомое преимущество.
- Мажорная - высшая, основная способность и явное превосходство.

Описание минорных сверхспособностей на 1 уровне

<i>Пирокинез</i>	- “свеча”, “тепловая волна”, “разжечь”, “взметнуть”
<i>Телекинез</i>	- до 1 кг, невысокая скорость, точность и дальность действий
<i>Электрокинез</i>	- “искра”, “касание дрожи”, “огоньки”, “дуга”
<i>Биомантия</i>	- “усилить”, “укрепить”, “ускорить”, “увеличить”
<i>Телепатия</i>	- “почувствовать”, “передать чувство”, “повлиять”
<i>Матемагия</i>	- “повысить успех”, “угадать”, “прикинуть траекторию”

Особенность пост-человека на 1 уровень (1 на выбор)

Короткий сон	Исключительная красота	Аскетизм
Знаменитость	Репутация	Первопроходец

Способности и особенности рептилоидов на 1 уровне

<i>Маскировка</i>	- вы можете “надевать” на себя шкуру человека
<i>Плевок</i>	- благодаря подъязычной трубке можно плевать кислотой
<i>Зараза</i>	- слюна рептилоида ядовита, как трупный яд
<i>Гурман</i>	- рептилоиды - людоеды
<i>Регенерация</i>	- рептилоиды регенерируют во время приема свежей пищи
<i>Мемория</i>	- съев мозг человека, рептилоид получает часть его памяти
<i>Теплозрение</i>	- рептилоиды могут видеть в тепловом спектре
<i>Нелюдь</i>	- зеленая чешуя, желтые глаза, хвост, шипы, когти.
<i>Cold blood</i>	- рептилоиды хладнокровные существа
<i>Ментат</i>	- рептилоиды способны к телепат-му общению друг с другом
<i>Высший</i>	- вы сильнее, быстрее и выносливее человека. И расист.
<i>Рёв</i>	- ваша глотка способна издавать жуткие звуки

Дальнейшее развитие архетипа:

- ☐ Физическое усиление
- ☐ Улучшение способности “мемория”
- ☐ Улучшение способности “плевков”
- ☐ Развитие ментальных способностей, близких к телепатии
- ☐ Улучшение способности “рёв”
- ☐ Усиление регенерации
- ☐ Улучшение способности “маскировка”
- ☐ Появление способности “мимикрия”
- ☐ Появление способности “гипноз”
- ☐ Появление способности “испарение токсинов”

Особенности конструкции Альвов на 1 уровне (2 на выбор)		
Объект культа	“Очеловечивание”	Полость-контейнер
“Гедонистический” набор	Исключительная красота	Пониженный расход масла
Интегрированный клинок	Запасное “ментальное ядро”	Протокол: Фантом
Ремонтный скарабей	Альпинистский набор	Дезинтегратор

БОЕВОЙ АРСЕНАЛ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ПЕРИОДА БЕЛОГО ХЛАДА		
1	“Конрад”	- боевая кирка-ледоруб
2	“Генрих”	- охотничий механический трехлучевой арбалет
3	“Рудольф”	- одноручный пятизарядный пружинный арбалет
4	“Карл”	- корд с большой гардой и парным тяжелым щитом
5	“Фридрих”	- химический однозарядный пистоль-магмамёт
6	“Франц”	- пневматический полуавтоматический игломет
7	“Вильгельм”	- тяжелый двуручный пневмомолот с клиньями
8	“Альбрехт”	- световой однозарядный пистоль-лучемет
9	“Фердинанд”	- наплечный тяжелый “нагреватель” с наручем
10	“Маттиас”	- двуручное ружье - дуговой разрядник

Таблица базовой сложности для атаки

В таблице не учтены бонусы от архетипа или обмундирования

Безоружная атака	13
Атака небольшим оружием ближнего боя	10
Атака большим (длинным, габаритным) оружием ближнего боя	7
Атака легким (одноручным) стрелковым оружием	6
Атака средним (двуручным) стрелковым оружием	9
Атака тяжелым стрелковым оружием	15

Поселение

Первый шаг к его созданию - выбор места. Это можно сделать в рамках ролевого отыгрыша (выслать разведчиков, выслушать их доклады и пр), так и системно.

Место для поселения		
Выберите два бонуса		
Залежи металла	Залежи угля	Залежи древесины
Охотничьи угодья	Рыболовные угодья	Естественное укрытие
Удобное расположение (Торговля)	Удобное расположение (Энергетика)	Удобное расположение (Оборона)
Курган для раскопок	Готовый аванпост	Удобное место под маяк
Выберите три недостатка		
Дефицит металла	Дефицит угля	Дефицит древесины
Бедная фауна	Опасная фауна	Неблагоприятный ландшафт
Неудобное расположение (Торговля)	Неудобное расположение (Энергетика)	Неудобное расположение (Оборона)
Блуждающий лёд	Газ в скале	Очевидное положение

Игра в поселение - чему ведется учет?	
Люди	- полное количество населения
Пайки	- никто не хочет есть эту дрянь
Еда	- количество нормальной еды
Тепло	- уровень от “труп” до “жарко!”
Дом	- место под крышей
Уголь	- нужен для отопления
Древесина	- нужен для строительства
Металл	- нужен для строительства
Электричество	- нужно для машин, отопления, освещения
Рабочие	- грубая рабочая сила сбора и стройки
Инженеры	- способны на сложную стройку и проект
Автоматоны	- сложные машины добычи и стройки
Заболевшие	- количество больных
Мертвые тела	- количество неутилизированных тел
Надежда	- вера в выживание
Отчаяние	- когда опускаются руки

Постройки	
Склад	- тут безопасно хранить ресурсы
Палатка	- крыша над головой для 5 человек
Дом	- крыша над головой для 10 человек
Большой дом	- крыша над головой для 15 человек
Кухня	- тут готовят еду из провизии и дичи
Маяк	- помогает найти выживших
Аванпост	- добыча ресурсов за пределами полиса
Дом охотников	- тут охотники готовятся к рейдам
Теплица	- тут растят провиант
Лесопилка	- тут обрабатывают лес
Верфь	- тут собирают автоматов
Кузница	- тут обрабатывают металл
Цех	- тут собирают сложные механизмы
Ветряк	- вырабатывает электричество
Нёф	- тут проводят обряды культов
Кладбище	- комментарии излишни
Яма	- тут убивают на потеху толпе

Отсылки, аллюзии и рекомендации

- ❑ Игра “Frostpunk”
- ❑ Сериал “Карточный домик”
- ❑ Фильм “Колония” (2013)
- ❑ Фильм “Сквозь снег” (2013)
- ❑ Фильм “Разделитель” (2011)