

Слезы Ангелов – III. «Буря Столетия».

Слезы Ангелов - нетипичный для настольных ролевых игр проект (однако довольно типичный для так называемых «словесок»). Каждая игра серии – самобытный сеттинг, не связанный друг с другом сюжетно, однако связанный стилистически.

Первый модуль представлял собой фантастический пост-апокалиптический триллер в космосе. Вторая часть – лавкрафтианский sci-fi survival horror. Третья часть под названием «Буря Столетия» может стать тем, на что я ориентировался при её написании: и мистическим детективом, в стиле Эдгара По, и депрессивным хоррором в стиле игры «Fahrenheit», и научно фантастическим триллером, в стиле «X-Files», и черной треш-комедией – всё зависит от Рассказчика и игроков.

Целью сеттинга, как такового, всегда было позволить игрокам создать необычную историю. Именно поэтому, в моих воплощениях этих модулей, краеугольными камнями были так называемая нарративность (частичная передача прав Рассказчика игрокам) и весьма высокие требования к отыгрышу роли. В оригинальной концепции Слез Ангелов - это всё - таки ужасы и элементы страшных историй здесь тоже играют очень важную роль.

Как и прежде, я предлагаю этот модуль всем, кто в нем заинтересуется и, разумеется, предоставляю Вам возможность изменять, корректировать и использовать все материалы этого нетбука, как Вам заблагорассудится.

Так как все персонажи игроков являются просто людьми, их способности и навыки не должны выходить за рамки среднестатистического человека. В своём модуле, я использую «легкую» систему, основанную на процентной вероятности успеха действия. Успех действий персонажей определяется броском d100 (2d10, чем выше - тем лучше). Временами Рассказчик, если считает это правильным, может установить сложность действия в процентах. Вы, разумеется, вольны использовать любую игровую систему.

Идеальное количество игроков – трое. В идеальном варианте погружения – все вещи, представленные в сумке Максима (см. ниже) и ряд иных улик, должны быть переданы игрокам и в реале. По решению Рассказчика, во время игры игроки могут пользоваться интернетом.

Саундтреком к СА я использую альбомы группы Bohren und der Club of Gore, и саундтрек к серии игр «Silent Hill».

Буду рад, если модуль Вам понравится.

С наилучшими пожеланиями,
Ваш рассказчик,
Лазарь.

Фаза Zero. Подготовка к игре:

Выдаем информацию игрокам.

Воронеж

(...или любой другой город, хотя желательно не мегаполис. Воронеж я выбрал потому, что там долгое время живет один из моих игроков. Особенность выбора города – максимально приблизить игрока к его персонажу, поспособствовать более глубокому погружению.)

23 декабря 201... года. Суббота. Утро. Температура -14 С.

Каждый час температура будет понижаться на градус.

К полуночи температура упадет примерно до -30 по Цельсию.

У персонажей игроков выходной или отпуск.

Кроме Вас в квартире сейчас никого нет.

Фаза Первая. Создаем себе персонажей.

Задаем вопросы игрокам:

-Как Вас зовут?

-Как вы оказались в этом городе?

-Кто вы по профессии и кем работаете?

-Чем увлекаетесь?

-У вас есть семья? Вы живете одни? В каких условиях?

-У Вас много друзей?

-Вы религиозны? Аполитичны? Рациональны?

Фаза Вторая. Создаем канву сюжета.

**Показываем любой портрет мужчины, возраст которого примерно равен возрасту игроков **

Это Ваш друг и сосед по улице. Вы учились в одной школе.

Задаем вопросы игрокам:

-Как его зовут? (здесь и далее я буду звать его **Максим**)

-Что Вам нравится в нем? За что Вы его любите?

-Что Вам в нем совсем не нравится? Какие у него недостатки?

-Чего Вы о нем не знаете и это странно...?

-У него большая семья? Опишите.

-У него есть старый автомобиль. Какой марки?

-Он учится на заочке. А он работает? Подрабатывает? Где?

-Его интересы? Хобби?

-Почему Вы единственные его друзья?

Вчера он был на Вашей вечеринке, но вынужден был уйти раньше. Кажется у него завтра экзамен, но возможно, он сказал кому-то из вас что-то иное?

Вопрос к игрокам: Куда он собирался?

Уходя, он попросил поддержать у себя (и разумеется не позволять остальным копаться в его вещах!) до завтра сумку с книгами, что бы не таскать с собой. Вы знаете, что Максим, учиться на заочном отделении по направлению социальных наук (социология, политология, история, юриспруденция т.д.).

Вопрос к игрокам: Кстати, на чем он специализируется?

Фаза третья: История начинается!

Хмурое утро. Небольшое похмелье. Легкий беспорядок. На кухне работает радио. В комнате – телевизор. У персонажей игроков может быть интернет.

Игроки вольны обсуждать что угодно. По одному или всем из информационных потоков (радио, ТВ, интернет, газета) поступают новости и слухи. Ничего экстраординарного, но общий фон весьма гнетущий (аварии, эпидемии гриппа, беспорядки и т.д.).

Рано или поздно на глаза попадает сумка с книгами Максима. Время близится к полудню, но он так и не забрал её. Как Вам кажется, он ясно выражался, что книги очень важны для подготовки.

Содержимое сумки:

- ✓ Карта города с рядом таинственных отметок, нанесенных карандашом.
- ✓ Зачетная книжка.
- ✓ Новый мобильный телефон.
- ✓ Университетский учебник по логике.
- ✓ Книга. Михаил Крыжановский. Учебник разведки и контрразведки.
- ✓ Книга. Халипов В.Ф. Кратология
- ✓ Книга. Джон Колеман. Комитет 300.
- ✓ Флешка.
- ✓ Респиратор и пара медицинских перчаток.
- ✓ Пропуск в университетскую библиотеку и карточка на выдачу книги «Буря» У. Шекспира.

Карта.

На первый взгляд пометки на карте хаотичны. Однако, каждая пометка обозначает некий городской объект (Мерия, рынок, больница, аптека, ресторан, водохранилище, метеостанция и т.д.). Рассказчик волен выбирать объекты в зависимости от своей трактовки истории «Слёз».

Зачетная книжка.

Все экзамены сданы, за исключением последнего, нового предмета «Конспирологические теории XX века». Судя по всему, экзамен назначен на 25 декабря.

Книги.

Полностью на отыгрыше игроков и решении Рассказчика.

Все книги, так или иначе, связаны с теориями заговора, слежкой, разведкой и диверсантами.

Новый мобильный телефон.

При звонке номер не определяется. В телефонной книге – запись – «Теория», со странным номером +1 212 100 110 111 (код Гринвича). При звонке на этот номер снимают трубку, но звука не доносится.

Флешка.

На флешке – сотни фотографий десятка людей. Судя по фото, эти люди не знали, что их фотографируют. Съемка выполнена издалека. Внимательный игрок заметит, что все люди на фото не проявляют эмоций и выглядят немного похудевшими.

Если персонажи будут копаться во внутриигровых интернетах, или внимательно смотреть телевизор, то этих людей опознают как:

- Начальник дорожной инспекции города (ГИБДД).
- Городской инспектор водоканала.
- Мать-«героиня» родившая тройню близнецов.
- Торговец в закусочной (пирожковая, шаверма и т.д.) на главной площади.
- Служащий на ближайшей к дому персонажей заправке.
- Пожилая соседка Максима - Евгения Викторовна.
- Депутат местного законодательного собрания.
- Рокер, местную знаменитость.
- Василий Степанович, рабочего ближайшего ЖЕКа.
- Человек в куртке сотрудника «скорой» (внимательный игрок заметит, что в новостях говорят о том что этот человек вчера убит)

Если игроки не слишком обеспокоены, Рассказчик может:

- *Отыграть с ними их обычный день, пока они не «забеспокоятся».*

- *«Стимулировать» игроков к поиску Максим, сказав, что тот «захватил» что-то важное/странное/пугающее из дома персонажей (нож, упаковку лекарств, деньги, паспорт и прочее).*

В процессе игры беспокоить игроков можно разными методами.

- ✓ Географическая изоляция. К 15 часам пойдет снег, который со временем будет только усиливаться. На следующий день, 24 декабря, выпадет половина месячной нормы осадков. Техника не сможет справиться, и город станет труднопроходим.
- ✓ Психическая изоляция. Ввиду особенностей сюжета, игроки могут рассчитывать и верить только себе. Друзья и родные – разъехались на праздники, заболели гриппом (ветрянкой, сломали ноги).
- ✓ Психическая изоляция №2. Все персонажи, с которыми придется встретиться игрокам ведут себя крайне странно. Дети, играющие в снегу в похороны, пьяницы, в ужасе забившиеся в подвалы и прочие радости.
- ✓ Паранойя. Телефоны потрескивают, а ведь кто-то говорил (Максим?), что так происходит при прослушивании.
- ✓ Классические хоррор-элементы (БУ!). Внезапное отключение света, электроэнергии, порванные телефонные линии, отсутствие сотовой связи, отключение отопления.
- ✓ Бродячие собаки в городе крайне встревожены. Внимательный игрок заметит что птицы (голуби, вороны) пропали из города.
- ✓ «Покупная» еда имеет странный привкус, почти всегда она плохо разогрета.
- ✓ Местные радиостанции крутят музыку и крайне редко выходят в живой эфир. Новости умеренно тревожные. Остальной мир этого не замечает.
- ✓ Встреченные «худые» НПС ведут себя как иностранцы, которые пытаются прикинуться местными (акцент, стереотипы, клюква).

Когда игроки начнут искать Максима у него дома.

- Если позвонить на мобильный - «набранный вами номер не существует».
- Городской номер в его квартире не отвечает.
- Мобильный телефон его жены/девушки (если такая есть) не отвечает.
- Домофон на двери в подъезд его дома сломан и выдает ошибку.
- На стук в дверь никто не отвечает.
- Соседи не выйдут посмотреть, даже если игроки на шумят.
- Если звонить соседям, то они будут отвечать из-за двери и угрожать вызвать полицию. Максима они, якобы, не знают.

Напомню, что полиция РФ не принимает заявление о пропаже человека, пока не пройдет полтора суток. Даже слушать не будут.

Если все же попасть в квартиру:

А) Если он жил один – квартира пуста. Ни мебели, ни пылинки. *Внимательный* игрок может найти признак того, что Максим здесь всё же когда-то жил (знакомое пятно от сигареты на подоконнике, например).

Б) Если у него семья – они все на работе/учебе/прогулке. Если с ними повстречаться они искренне удивляются/пугаются/злятся и утверждают что не знают никакого Максима. Квартира это подтверждает (нет фото, его вещей и т.д.), за исключением улик, описанных в пункте А. Родные выглядят чуть по другому: иная прическа, цвет волос, стиль одежды.

В) Если он живет с девушкой – ситуация аналогичная, однако его фото заменены фотографиями другого мужчины. Девушка персонажей игроков не узнает.

Если попасть в гараж, где Максим держал автомобиль:

Машины там нет, но оборудована странная штаб-квартира (помещение отапливается, электричество от генератора, пол деревянный). По стенам – сотни фотографий жителей города, промышленных объектов, дорожных и звездных (!) карт, новенький радио-сканер (ловит частоту полиции, пожарных, скорой), много старых бобинных магнитофонов с пустой пленкой или с записями помех и шипения.

Есть отдельный угол, где наклеены фотографии персонажей игроков, с какими-то пометками (вопросительные знаки, отдельные слова «лояльный», «ненадежный» и т.д.).

Если игроки понимают в технике – можно включить сканер и послушать что говорят на частотах:

- Полиция переговаривается о каком-то «беглеце», которого видели недалеко от парка, но не смогли поймать. Судя по голосу, полицейские веселы и спокойны.
- На частоте скорой огромный поток сообщений: обморожения, ожоги, отравление алкоголем, переломы при падениях, сердечные приступы. Чуть больше нормы.
- Пожарные молчат как рыбы.
- Периодически, появляются блуждающие сигналы, где мужской голос произносит кодированные сообщения (Гринвич-0. Байконур - 0. Канаверал – 0. Токио – 0...).

Рядом лежит журнал, куда аккуратным почерком Макса вписаны все сообщения, перехваченные по радио, за последние дни.

Внимательный игрок заметит, что из гаража на улицу ведет тайный лаз. Он не очень хорошо замаскирован, потому, что его не так давно использовали.

Так же, по решению Рассказчика, можно найти:

- ❖ Горсть красных таблеток со странной маркировкой. Если прогуглить или спросить у аптекаря – это легальные, но отпускающиеся сугубо по рецепту, мощные тонизирующие средства. В регулярных крупных дозах могут вызвать паранюю.
- ❖ Горсть зеленых таблеток. Это мощное успокоительное.
- ❖ Электрошокер-дубинку.
- ❖ Набор крепких кухонных ножей. Один из них сломан у основания.
- ❖ Нет-бук с 3G модемом. Покопавшись можно понять, что Максим, под псевдонимом Джон Доу, был активным читателем и участником международных конспирологических форумов.
- ❖ Пистолет (или поддельный пистолет) ТТ, с несколькими патронами (число патронов равно количеству игроков, возможно холостые). Внимательный игрок поймет, что недавно из него стреляли (запах гари). Номер не спилен. Если Рассказчик решает, что пистолет подлинный и у игроков есть источник в МВД – можно узнать, что пистолет похищен у сотрудника спецслужбы в столице. Чревато последствиями.
- ❖ Полупустую бутылку дорогого коньяка «Наполеон» и сигареты «Пэлл Мэлл».
- ❖ В качестве фарса (если Рассказчик пожелает) – колпак из фольги.
- ❖ Диски с фильмами «Враг государства», «Нечто», «Буря столетий», «Розвэл» и т.д.

Если игроки возвращаются домой, то:

- i. На входе в парадную (подъезд, если Вы из Москвы), игроки сталкиваются с худым человеком в костюме и дубленке. Он быстро уходит. Квартира перевернута вверх дном. Возможно, установлены «жучки» для прослушивания.
- ii. У своей двери встречаются с пожилым человеком. Его зовут Станислав Анатольевич Штейн, и он доктор социологических наук, преподаватель университета (института), где учится Максим. Он расскажет, что Максим слишком серьезно отнесся к его предмету и, возможно, стал параноиком. Профессор умоляет найти Максима, перед тем, как он не «наворотил дел».
- iii. Игроки видят, что в их окнах горит свет, однако, если они поднимутся, в квартире будет пусто и свет будет выключен. Сумка Максима (если игроки её оставили дома) пропала.
- iv. Там их будет ждать Максим. Он хочет вернуть телефон, что бы связаться со своим научным руководителем. Максим на зеленых таблетках и заторможен, выглядит плохо. Если более-менее привести его в чувства, он будет утверждать (речь Максима должна быть намеренно неадекватной), что город захватывают пришельцы, при попустительстве спецслужб. Он знает правду, и его собираются «убрать», стереж память всем его близким. При попытке вызвать скорую, или чего-то подобного, он вырвется и убежит (или выпрыгнет в окно). Если вызвать милицию они пообещают приехать, но так и не появятся. При повторном звонке отключится связь. Если игроки отдадут телефон, Максим позвонит по номеру и узнает, что профессор покинул город из страха.

Если попасть в библиотеку университета Максима:

- Библиотекарь – женщина около 70 лет. Ей ничего не интересно, кроме книг и их выдачи. Если отдать ей карточку она выдаст толстый том «Бури» Шекспира.
- В зале 2 человека. Мрачная девушка лет 22, читающая «Бурю Столетий» Стивена Кинга, и худощавый мужчина около 40 лет, в старом костюме, с серым, неприметным лицом. Он читает подшивку «Наука и жизнь», советского издания 80-х годов.

По желанию Рассказчика посетители могут быть:

А) Просто людьми, создающими атмосферу. Девушка мрачна, меланхолична, говорит тихо, почти не шевелится. Отвечает невпопад, странными фразами. Под глазами круги. Цель этого персонажа в модуле – «сделать атмосферу более мрачной и безнадежной». Мужчина, в свою очередь, необходим для нагнетания паранойи и саспенса.

Б) Девушка-сокурсница знала Максима. Она разговаривала с Максом днем в субботу, однако о чем не помнит – девушка сидит на зеленых успокоительных. Девушка курит «Пэлл Мэлл». Худой мужчина, в свою очередь, следит за ней и ждет появления Максима. Если он увидит книгу Шекспира «Буря», то начнет следить за игроками.

В книге «Буря» можно найти записку, ведущую:

➤ ХОРРОР: В университет.

В университете игроки находят Максима, лежащего без чувств у огромной грифельной доски. На доске выписаны тысячи строк – про «ледяных» пришельцев и колонизацию. Через пару минут, Максим встает на ноги. Он сильно похудел. Далее – смотри концовку «Х-СОМ».

➤ ДЕТЕКТИВ: В больницу.

В записке описывается связь между 10 людьми со снимка. След ведет в больницу. См. Фазу 4, концовка «Виллайн»

➤ МИСТИКА: К водоочистительной станции.

См. Фазу 4, концовка «Остров проклятых»

➤ ФАРС: В университет.

ФАЗА ЧЕТВЕРТАЯ. Варианты финала

Иронические и детективные (или «Всё это – инсценировка»):

- а) *«Теория заговора»* - Максим и Профессор выслушивают игроков. Оказывается, что всё происходящее – результат дипломной работы Максима. Он доказывал, что после определенного момента, любая теория заговора развивается сама по себе, не имея отношения. Инсценировав своё исчезновения и минимум улик, он позволил игрокам создавать остальную историю.
- б) *«Практика заговора»* - Максим и Профессор выслушивают игроков. Задача практического занятия Максима – доказать, что любой гражданин, при определенных обстоятельствах, становится конспирологом и параноиком.
- в) *«Экзамен»* - Максим и худой человек в костюме выслушивают игроков. Все события были инсценированы спецслужбами, чтобы, во-первых проверить свои возможности, а во-вторых проверить персонажей игроков. Если игроки показали себя хладнокровными и серьезными людьми – им предлагают вступить в спецслужбу и работать на свою страну.

Финалы в стиле хорроров и триллеров. Nuff Said.

- I. *«Фрохики»*. Максим свихнулся на таблетках и теории заговоров, скрываясь от надуманного им «тайного правительства». Ему уже не помочь.
- II. *«Х-СОМ»*. В городе 10 «дохляков», «алиенов» которые принимают чужой облик, «поглощая» жителей и готовят плацдарм для колонизации. Чужие боятся электричества, и растворяются после удара током. Максим становится одним из них. Профессора убивают.
- III. *«Вилллайн»*. Все 10 людей на фото, связаны с местным доктором из больницы святой Екатерины. Профессор Максима выяснил, что Доктор вводит им препарат, полностью и навсегда, подавляющий волю. Разработка ведется по заказу специальных служб. Максим был близок к правде и в больнице игроки встречают его, лишённого воли. Профессор сбежал. Открытый финал.
- IV. *«Остров проклятых»*. Все жители города не те, кем кажутся. Максим – единственный, кто оправился от действий психотропных веществ (а скорее просто «перебил» их действия иными таблетками, которые и подмешал игрокам). Игрокам предоставляется выбор – вновь жить в нормальном мире, не замечая, что всё вокруг – ложь или отправиться с Максимом в психбольницу. Сопротивление бесполезно.