

ПОЛИГОН

Готический теслапанк про приключения в окопах и небесах.

Краткий путеводитель по игре.

[Об игре]

“Полигон” - это фантастический шпионский боевик с элементами антиутопии, политического триллера и, вполне возможно, военной драмы. Приключения будут разворачиваться в аудио-визуальных декорациях, где пасторальные пейзажи соседствуют с изрытыми траншеями пустошами, готические замки - с искрящимися от электрических разрядов тесла-башнями, бревенчатые деревенские дома - с исполинскими аэропортами и поселениями-траулерами, а обычные люди - с химически модифицированными воинами-великанами.

[О персонажах для игроков]

Игрокам предлагаются роли молодых мужчин и женщин, выпускников разных факультетов крупной военной академии. Новоявленные младшие офицеры, специалисты в совершенно разных сферах, получили свой счастливый билет в новый мир: мир высоких технологий и (почти) равных возможностей. Однако, исторические события вносят свои коррективы и вчерашним курсантам придется принимать сложные, неоднозначные решения: о своем месте в происходящем, о том на какой стороне они окажутся и о том, каких высот они пожелают достигнуть, учитывая сложившиеся обстоятельства.

[О приключениях игроков]

Так или иначе, все удивительные приключения персонажей игроков будут связаны с происходящими событиями: революцией в Ридарике, войной между Оснией и Ангемией, шпионскими играми Ганзы и еще одним ключевым событием, произошедшим в день начала игры. Игрокам предстоит не только жаркие сражения на городских улицах, окопах-траншеях и узких трюмах летающих кораблей, но и разнообразные общественные миссии: шпионаж и контр-шпионаж, диверсии, влияние на выборы наследников почивших лордов, миссии по спасению пленника, ограблению вражеского поезда, угону летающих судов, подавлению или разжиганию бунтов, детективная работа и посольские миссии. Масштабные баталии с участием небесных линкоров, танковых частей и специальных отрядов - прилагаются.

Стоит сразу заметить, что на определенном этапе игры, появится еще один крайне важный для мироустройства фантастический элемент, который не будет анонсирован в этой книге по причине необходимости не-влияния на изначальные суждения игроков и восприятие ими мира игры.

ЧАСТЬ I: МИР ИГРЫ

[География мира] [Ссылка: Карта мира](#)

Место действие игры - континент Боден, тянущийся от зоны арктического к зоне субтропического климата. Западная часть континента Боден последние столетия уходит под воду. Северо-восточная его часть “упирается” в ледник. На юге континента климат наиболее благоприятен для жизни человека, в то время как северная его часть является зоной вечной мерзлоты. Большая обитаемая часть континента расположена в зоне умеренного климата, характеризующегося жарким летом и снежной, морозной зимой. По большей части континента, по ночам, видны не только три местных луны, но и северное сияние.

[Ключевые события и особенности истории мира]

Цивилизации Бодена жили и развивались в течении трех тысяч лет так же, как им подобные. Строились города, заключались союзы, появлялись страны, “сильные” приходили к власти, а “слабые” порабощались или уничтожались. Шли годы. Идеи гуманизма, милосердия, свободы или равенства так и не появились: этот мир навеки остался местом, где могучее меньшинство правит слабым и бесправным большинством, где нет места жалости или прощению. Власть была узурпирована группами лиц, лишившими остальных права на образование, на свободу или собственное мнение. Эпоха абсолютных монархий продолжалась сотни лет.

А потом наступил “**светлейший год**” или “**год яркого света**”. Начавшийся со звездопада, он принес существенные перемены. Два гениальных, но таинственных ученых Якоб Штайнер и Петер Гольтски, опираясь на причудливые дневники безумного исследователя-отшельника, известного как Тесла, сотворили машину, способную “производить” электрическую энергию, вытягивая её “из воздуха”. Результаты последующих экспериментов привели к удивительным открытиям: аккумуляторам, телеграфу, радиосвязи, лампам накаливания, электродвигателю и самому важному - “**тесла-репульсору**”: технологии, способной противостоять гравитации. Довольно быстро, небо начали бороздить первые цеппелины на подобной “подушке”.

Все эти достижения прогресса остались в руках правящего меньшинства.

В руках 2% населения сосредоточены все возможности этого мира: короли-долгожители правят, воюют за славу, спорят за землю, заключают союзы и браки, дают своим детям блестящее образование, исполняют любые свои прихоти и наслаждаются всеми достоинствами прогресса.

Еще 6-8% человечества обеспечивают им это: они строят, сражаются на войне, прислуживают в быту. Их учат тому, что от них требуется, но не более. Врачи, инженеры, пилоты - всё это закрытые касты, на которых лежат печати тайнств и клятвы молчания. За излишнюю любознательность карают. Блестящий механик не знает ничего ни о химии, ни о геологии.

Весь остальной мир живет в совсем ином мире: в отсутствии всякой медицины и образования, без каких бы то ни было представлений о мироустройстве, в нищете,

голоде, унижении и глупости. Лампа накаливания, шприц с морфием, револьвер - всё это является для них чудом, “магией господ” этого мира. Мало что может пошатнуть эту систему, укрепленную веками. Мало что. Но всё же.

[Страны, народы и их место в мире]

Королевство **Ингвальд** расположено на севере, а $\frac{1}{3}$ его занимает “**великая северная мерзлота**” - зона вечных льдов. Столетиями, жители этих регионов считались отсталым и бедным народом, но сейчас Ингвальд - едва ли не самое воинственное и сильное государство в мире. Всему виной “**Вечный лёд**”.

После изобретения тесла-машин, несколько северных кланов объединились и построили первый “**Снёркар**” - огромный гусеничный наземно-воздушный траулер, практически подвижный дом, на котором можно было бороздить просторы мерзлоты, в поисках замерзших мамонтов. Но кроме оледенелых животных, под покровом снега, северные странники обнаружили новый, ценный ресурс - лёд ярко-голубого, неестественно яркого цвета. Оказалось, что в растопленном виде голубой лёд - панацея. Он ускоряет регенерацию тканей и помогает заживать травмы в рекордные сроки, избавляет от гангрены и заражений, продлевает жизнь, омолаживает, прибавляет сил и выносливости. Однако, при попадании в тело человека (десятилетия практики показали, что самый эффективный способ использования - закапывание талого льда в глаза) он вызывает страшные мучения, а в дозах больших, чем пара капель - убивает.

Вечный лёд стал для народов севера и причиной и средством для возвышения. Ограниченный, уникальный ресурс, берущийся неведомо откуда, заставил кланы объединиться и избрать первого Конунга - короля морозных земель. Проницательный и хитрый конунг быстро понял, чего от него требует время и путем подкупа соседей и похищений ученых поставил свою страну на одну ступень развития с соседями. А потом - шагнул дальше. Неведомо как, но его люди смогли использовать “вечный лёд” для создания сверхлюдей - **Хаускарлов**. В жилах этих великанов течет буквально голубая кровь, делая их невероятно сильными, выносливыми и способными регенерировать почти любые повреждения, если они не привели к мгновенной смерти. Облаченные в тяжелую броню они - острое войско королевства.

Ганза - изначально - торговый союз вольных городов западного побережья (до того, как треть его ушло под воду), а ныне - могущественная конгломерация городов-полисов, каждый со своим правлением, целями и особенностями, но объединенными общей бедой - стремительно наступающим океаном. Именно она стоит за лучшими умами этого человечества, обеспечивая им закрытые города для научной работы. Здесь появились первые “тесла-подушки”, здесь создаются самые совершенные образцы оружия, здесь постоянно кипит работа над чем-то новым, уникальным и, обычно, смертоносным. Третью этой “страны” поглотил океан, и он не намеревается останавливаться, но предприимчивые, изворотливые и трудолюбивые ганзейцы нашли выходы. “**Точка**” или “**Пик**” - так называют города, выстроенные на вершинах горных хребтов и башнях-опорах, до которых воде не добраться. Ходит слухи о тайных подводных городах и поселениях, закопанных глубоко в землю. Слухи о электрических плащах-невидимках для тренированных убийц, о огромной силе снарядов для пушек, о шагающих

гаубицах и много чем другом. Конечно, это просто слухи. Но наука, прогресс, исследования - вот очевидный козырь Ганзейского союза, но в разности интересов, децентрализации, внутренней конкуренции и шпионаже - её главная слабость.

Королевство **Ангемия** располагается в центре континента и является квинтэссенцией абсолютизма и порядков этого века. На данный момент, вот уже двадцать лет, королевством правит пожилая вдова и царствующая герцогиня **Анна Вторая**, по прозвищу **Грозная**. Жестокая правительница “вечного царства” ненавидит новые порядки Конфедерации и Кассельдена, презирает прогрессистские идеи и технические изыски, благоволит церкви и всячески лелеет мечту о новых темных веках. Несмотря на нелюбовь правительницы ко всему новому, её надежда и опора - **Крылатые гусары**, смогли добиться переоснащения армии, чем только укрепили правящий режим. Крылатые гусары - основная военная и полицейская единица королевства. Пересев с лошадей на маленькие, но очень быстрые летучие корабли, эти стрелки выиграли в маневренности и мобильности, а богатый опыт карательных операций против своего населения, сделал их экспертами по скрытности. Гусарские части состоят из **боевого отряда** (6-12 человек, скороходный легкий корабль доставки, с приписанным пилотом), 10 отрядов формируют **крыло**, 10 крыльев - **хоругвь**. Бойцы вооружены двумя типами винтовок, по два типа на отряд (относительно коротким револьверным карабином и длинной противотанковой винтовкой) и палашами, а у офицеров есть револьверы. Обмундирование состоит из шлема с крыльями, кирасы и маскировочного костюма поверх. При крайне ограниченной прослойке аристократии (ныне, кроме королевской ветви здравствуют лишь пять малых семей с голубой кровью), гусары занимают в обществе привилегированное положение, зачастую злоупотребляя этой властью.

Осния - колыбель цивилизации, славящаяся своими виноградниками и рудниками с драгоценностями. Вот уже сорок лет этой страной правит **Птолемей Первый**, по прозвищу **Алмазное сердце**. Еще до того, как царь “подсел” на Вечный лед, о нем ходила слава жестокого правителя. Ныне же, царь чрезвычайно жесток, мстителен и почти что безумен. В память о своем восхождении на трон (Птолемей был восьмым сыном, но получив известия о смерти отца убил всех старших братьев), новый правитель учредил **“Ночь гнева”**. В ночь на 17 мая, любой житель может делать всё, что хочет и на утро не понести никакого наказания. Разумеется сам царь в это время находится в одном из десятка тайных бункеров, в окружении надежной охраны. Во все прочие дни власть царя безгранична, любая его прихоть - закон, а вассалы - лишь исполнители его воли.

Рубины, изумруды и алмазы, что добываются в этой стране, позволили Птолемею окупить не только регулярные поставки вечного льда с севера, но и модернизировать армию до нынешних стандартов. Осния имеет воздушный флот, но основную ставку пока что делает на наземные силы. Элитой считаются **Белые Янычары** - кирасиры-пехотинцы, укомплектованные мобильными газогенераторами, ятаганами и винтовками и **Сипахи** - мобильная артиллерия, где батареи малого и среднего калибра установлены на облегченный тесламобиль-вездеход.

Ридарика - большая и богатая страна на востоке, которая еще пару-тройку лет назад гордилась своими военными победами, стабильным устройством и народом, рабски преданном своему правителю - Царю всея Ридарики, **Симеону III “Строителю”**. Молодой царь-реформатор, опутал всю страну сетью железных дорог, на каждой крупной станции установил по телеграфу и радиостанции, разрешил крестьянам раз в год менять переходить от одного барина к другому, велел ввести для крестьян обучение грамоты и счету и даровал тем право переписки. Именно это и погубило его.

Используя похищенные радиостанции, пропагандистские листовки и железные дороги, тайная группа раскольников начала сеять смуту. Мелкие восстания вспыхивали тут и там и повсюду был виден след заговорщиков, но самих их обнаружить не удавалось. Трагедией закончились празднования дня рождения царя - 6 апреля, во время праздничной речи царь был ранен выстрелом в голову. Паникующие гвардейцы начали стрелять по толпе. Внезапно, толпа начала стрелять в ответ. Началась революция.

К 12 апреля столица пылала, восстания вспыхнули в девяти из одиннадцати губерний, дворян выбрасывали из окон и сжигали вместе с их поместьями, офицеров публично казнили как “врагов народа”, войска погибшего царя были рассеяны или разбиты. За сложной структурой восставших, среди серых шпионов, осведомителей, контрабандистов, беглых каторжников и бунтующих крестьян показалась низкорослая **Владислава Драговича**. Непримечательный, хмурый и замкнутый сын простого крестьянина, показал себя блестящим стратегом и талантливым оратором. За считанные недели из бушующего котла всеобщей ненависти и насилия, он сформировал систему нового государства и новую вертикаль власти. Ридарика объявлялась республикой, с коллегиальной формой правления. После отмены военного положения обещаны отмена крепостного права, всеобщее равенство, декларируются права на частную собственность, свободу передвижений и собраний, право на образование...и право на справедливое распределение запасов “Вечного льда”. Свобода для каждого. Правосудие для всех.

Через два года, несмотря на гражданскую, по сути, войну с остатками аристократии, интервенцию соседей, экономическую блокаду, голод в трех областях и стремительно поредевший офицерский состав, Ридарийская Соборная Республика твердо встала на ноги. Каким чудом, какой ценой всё это было сделано - тайна, покрытая мраком.

Для всех прочих стран, Ридарика - предвестник нового времени, дурное знамение, язва и болезнь. Несмотря на то, что Драгович, пока что, правит как диктатор, его идеи равноправия оставляют неизгладимый след в сердцах и умах многих людей. Огромная армия РСР, превосходящая по численность любую армию мира, внушает трепет даже самым развитым и богатым странам.

Конфедерация - сравнительно новое государственное образование, сложившееся в последние 80 лет. Конфедераты любят называть себя “вольными городами” подразумевая, что над ними нет общей власти, а их союз - добровольное объединение. Это слабо утешает 63% не-граждан: крестьянам во

всех странах живет не слишком вольно, но только в городах Конфедерации, они законодательно приравнены к вещам. Да и на счет вольности союза, можно отметить пару нюансов. На бумаге Конфедерацией правят соборный **Сенат** и назначенный им **Консул**. На практике, Консул правит страной вот уже 16 лет, Сенат представляет из себя ничто иное, как безвольную бюрократическую машину, а истинными “свободными людьми” является дюжина магнатов-промышленников, поддерживающих существующую власть и обогащающих за ее счет. Новая аристократия ничем не уступает старой.

Впрочем, есть и иной взгляд на эту страну. Кроме 63% подневольных рабов и той самой 3% верхушки бюрократов и крупных предпринимателей, остаются еще те, кто действительно свободен. Большинство из них - фермеры, живущие в отдалении от больших поселений или в некрупных деревнях. Да, государство душит их налогами, а финансовые воротилы наживаются за их счет, но они все же могут свободно передвигаться по миру, имеют право владеть оружием и заниматься тем, чем захотят. Некоторые считают, что это очень много.

О конфедератах ходит молва задиристых и бывалых вояк. Их флот, по сравнению с соседями, довольно слаб, но ставка на железные дороги в свое время окупилась. Рельсы, проложенные под землей и не видимые с воздуха, позволили быстро перебрасывать войска из города в город. А, когда захватчики высадились в полисах конфедерации их встретили **Серые Гренадеры** - тяжелобронированные солдаты, вооруженные револьверными ружьями и большим запасом гранат. “Свободные люди” показали соседям что они могут и умеют обороняться.

Кассельден за глаза называют первой светской Империей. Кайзер Кассельдена - **Иохим фон Санкт-Фогель** к старости лет стал апатичен к государственным делам и больше интересуется театром, музыкой и скачками. У пожилого монарха три молодых сына, все - от позднего брака с актрисой Анной Кёнинг. **Кронпринц Иоганн** - балагур и повеса, любимец женщин и любитель кутежа, получит корону через три года. Пока что, он прожигает жизнь в столице. **Принц Кристьян**, напротив, избрал для себя карьеру военного и подошел к этому весьма нетривиальным способом: он решил “дослужиться”, начав с самого низкого офицерского звания. 18-летний лейтенант фон Фогель, служит в инженерных частях, расположение которых является тайной. **Принц Юстус**, младший из троицы, последние несколько лет путешествовал. Ходили слухи, что его поездки были не развлекательными, образовательными, а корпус дипломатов давно и старательно обхаживает юного аристократа. Впрочем, это только слухи. Сейчас, молодой принц тихо живет в приморском Кальвине, получает разностороннее обучение и активно занимается местными видами спорта.

Итак, Кайзер стар, а его дети чересчур молоды для престола, по крайней мере так велит местная традиция. За реальную власть вот уже пять лет борются два человека - **Канцлер Киллиан Зогер** и **Военный министр Томас Шмидт**. Первый опирается на промышленников, желающих получить больше власти, по примеру Конфедерации и на Дипломатический корпус. Дипкорпус - организация недавно выведенная из структуры армии, занимается не столько дипломатией, сколько разведкой и контрразведкой. Фельдмаршал Шмидт - контролирует авиафлот и армию. А армия Кассельдена, несмотря на малочисленность, одна из сильнейших в мире. Кроме могучей армады летающих дредноутов, эта горная страна может похвастаться своим техкорпусом, а именно - **панцерменшами**. Легион солдат, закованных в тяжелые бронированные

экзоскелеты, наводят ужас на врагов по всему миру и даже северные Хаускарлы уже не кажутся такими пугающими.

Кассельденское общество, как и все прочие, состоит из аристократов, граждан и не-граждан. Социальным лифтом является кадетский корпус. Обучение в корпусе - привилегия, гарантия получения гражданства и личной свободы. Гражданство, в отличие от титула, не передается по наследству, его можно получить лишь закончив обучение или посредством брака с гражданином.

[Прочие технологии и общий научный уровень]

Научно-техническая революция, начавшаяся с тесла-машин и антигравитационных подушек, по понятным причинам сказала не только на воздухоплавании. Паровозы и электровозы, развивавшиеся на первых порах после изобретения тесла-двигателя, стали интересовать людей куда меньше - полеты по понятным причинам были удобнее. Тяжелая сельскохозяйственная техника продолжала развиваться и, к моменту начала войны между Ангемией и Оснией, позволила первой державе испытать прототип новой боевой машины - гусеничный пулеметный танк "Mark I". Он отлично показал себя на поле боя...и через 12 минут был с легкостью уничтожен авиаударом Оснийского воздушного корабля. Авиация вновь показала свое превосходство.

Еще до триумфа летательных машин, в городах Ганзы, Конфедерации и Кассельдена, успели выстроить монорельсовые железные дороги, по которым передвигались поезда (в горизонтальной плоскости) и грузовые лифты (в вертикальной) на электротяге. Пара семей из ганзейского союза производят двуколки нового поколения - на тесла-двигателе. Разумеется, всё это исключения, нюансы и особенности конкретного города. Массовый транспорт по прежнему гужевой.

Что до прочего уровня развития наук - он чрезвычайно неоднороден. Элитарность, секретность, подчиненность сиюминутным интересам меньшинства и замкнутость научных сообществ не позволяет не только развивать научную мысль далее, но и не дает выровнять её уровень. Как уже было сказано, даже блестящий специалист не имеет права делиться своим опытом, без должного указа и присмотра. Поэтому нет ничего удивительного, что где-то в горной деревне для лечения используют пенициллин, а где-то в электрифицированном городе - заговоры и наговоры.

[Современная культура: ситуации и тренды]

Культура, в широком её понимании, как и всё в этом мире делится на три части: крестьянскую, элитарную и гражданскую. Крестьянская культура несущественно изменилась за последние две-три сотни лет: они всё так же лишены доступа к высокому искусству и поневоле довольствуются народным творчеством. В редкие дни, свободные от обычных обязанностей и тягот жизни, ими устраиваются народные гуляния с плясками и кулачным боем, религиозные праздники (чаще всего связанные с днем поминовения усопших или деяниями святых), а в астрономические праздники - ярмарки с кукольными представлениями и ряжеными.

Элитарная культура подчинена модным веяниям и прихотям власть имущих. Нынешняя характеризуется мрачным неоромантизмом: театр и опера предпочитают драмы, романы (непременно с печальным концом) повествуют о несчастной любви, героических подвигах средневековых рыцарей (с трагической смертью главного героя в финальной сцене), а в живописи доминируют пейзажи на фоне утрюмых замков, портреты мертвенно-бледных господ и натюрморты, где фигурируют окровавленные бритвы и человеческие черепа. Декаданс и упадок пронизывает всю аристократическую культуру.

Что до горожан, прослойки между власть имущими лордами и бесправными крестьянами, их культура, совмещающая исходные крестьянские мотивы и попытку подражания “высокому” искусству элит, наиболее чутко реагирует на изменяющиеся обстоятельства. Так, например, среди театральных персонажей, появляются типажы нового, неоднозначного типа: благородный изгнанник, ветеран-калека, наивный музыкант, собирающийся на фронт. Театральные подмостки стали нередко показывать неприглядную картину жизни: нищету, глупость, жестокость и человеческие трагедии. Вообще, эта прослойка остро чувствует приближение войны - милитаризм становится главным вектором полета мысли. В моду вновь вошли путевые заметки и фронтовые дневники двадцатилетней давности, мемуары великих полководцев и древние трактаты об искусстве сражений. С каждым годом пальто и шубы всё больше приобретают элементы мундиров, из моды вышли яркие цвета. Деланная храбрость и ура-патриотические тексты поэтов и певцов маскируют страх перед будущим. Спрос на портреты растет в геометрической прогрессии - потому что люди стараются оставить после себя память, на случай если их скоро не станет.

[Массовое вооружение]

В течение последних полутора сотен лет, на полях сражений сражались полки драгунов, кирасиров, рейтаров и мушкетеров. В редких случаях, плечом к плечу с ними стояли отряды ополченцев с арбалетами, егерей с [пневматическими ружьями](#) или утрюмые алебардчики. Но времена изменились.

Огнестрельное оружие за последние 5-10 лет стало унитарным, а иногда даже и многозарядным: с барабаном или внутренним магазином. Кроме винтовок и револьверов, армиями сторон используются тяжелые помповые дробовики, капризные пулеметы системы Гатлинга, длинноствольные противотанковые винтовки, минометы и различные типы гранат. Редкие, в основном элитные отряды, если не сказать уникальные экипируются пневматическими огнеметами, картечницами залпового типа, ручными ракетницами или механическими арбалетами. Некоторые рода войск в обязательном порядке обеспечиваются и холодным оружием: изогнутым длинно-клинковым в кавалерии (в основном сабли), короткими клинками (кинжалами и кортиками) в аэрофлоте, боевыми тесла-кинжалами в штурм-десанте, и разнообразным колюще-рубящим оружием для ближнего боя в бункерах, траншеях и окопах (в основном это [палаши](#), [панцербрехеры](#) или [траншейные ножи](#)).

[Военно-исторический контекст]

Исконно, война была уделом малой группы профессиональных солдат - той самой прослойки между 2% правящей элиты и 92% бесправного крестьянства. Ввиду замкнутости этого сообщества, сами собой рождались правила войны, дуэльные

кодексы и военные парадигмы. Противников старались брать в плен (не ради человеколюбия, а ради выкупа, конечно), некоторые виды оружия (мечи с [пламенеющим](#) клинком или кривые пули) запрещались, а сражаться с женщинами и стариками (речь идет конечно о со-гражданах, а не крестьянах) считалось позорным. Конечно, все эти правила и понятия чести, существовали для “внутреннего пользования”, только для групп для приближенных к верхам. Но новое время ставит новую пробу. Когда на поля сражений, вместо малых отрядов подготовленных солдат, стали стонять набранных из крестьянских сыновей и наспех обученных рекрутов, когда, во время революции в Ридарике, эти крестьяне забивали бывших господ не ведая жалости, когда Конфедераты, воюющие за свою свободу, не признавали как таковую сдачу в плен, ситуация изменилась. Война стала меняться. Вот по траншеям стелятся [иприт](#) и [хлор](#). Вот, штурм-отряд заряжает дробовики [магниевыми патронами](#), горящими в воздухе. Вот после взрыва гранаты пылает [белый фосфор](#) и этот огонь не потушить водой. Вот по колючей проволоке пускают ток, вот снаряды со шрапнелью маскируют под детских кукол. Вот как рождаются новые реалии войны - без пощады, без правил, без сожалений.

[О религии]

Не смотря на то, что правящая элита за несколько столетий смогла убедить большую часть населения континента в том, что их абсолютная власть является естественным видом мироустройства, с темных веков для этого не требовалась религия - достаточно было исторической традиции и поддержки войск. Поэтому, когда среди крестьян укоренилась простая и примитивная в общем религия, вера в Бога-Отца, она не посмела претендовать на светскую власть и слегка “подправила” изначальный бунтарский канон священных текстов. Не имея достаточной централизации или персонификации верховной власти среди духовенства, религия быстро стала еще одним инструментом управления. В общем и целом, местечковые различия в церквях минимальны: где-то чтят местных святых, где-то сельские священники чуть больше заискивают перед региональной властью, где-то причастие принимают под другим видом, а на исповеди ходят чаще. Отстраненная от реальной жизни, наивная и простая вера в доброго бога, который обеспечит покойным лучшую долю в загробном мире никак не повлияла на порядок и устройство государств.

Исключением, в религиозном вопросе, является только Ингвальд. Жители этого холодного края не верят в богов, а свои мировоззренческие позиции укладывают в понятие “вечной памяти”. Им думается, что любой человек живет и радуется жизни лишь пока его помнят потомки и соседи. Поэтому для тех, кто не снискал себе славу великого воина, строителя или кого-то еще вроде того, остается традиция памятных идолов - неких не то пилонов, не то изваяний, что год за годом вытачивает из камня каждый достойный человек. Получившаяся фигура - от неплохой статуи до небольшого примитивного истукана и сохраняет дух человека после смерти, позволяя ему жить дальше в нашем мире, но будучи незримым для живых. Любопытен факт, что подобная религия немного перекликается с одной новомодной теорией, о которой мы расскажем чуть ниже.

Как уже было сказано, подавляющее большинство представителей элиты изначально не связано с религией, а после напумевшего и, бесспорно - талантливого, трактата Рихарда Дормица “Бог как болезнь” и вовсе отказалось от этой теории. В современном, материальном мире высших кругов вера в сверхъестественное - признак дурного вкуса и простоты в суждениях.

[Мемо-сфера]

Не имея прямого отношения ни к религии, ни к философии, ни к академической медицине, **идея о мемо-сфере**, начинает покорять умы немногочисленных ученых-биологов, проницательных военных и любопытных аристократов. В основе ее лежит предположение, что разумы всех живущих в мире людей связаны в некий общий “бассейн”. Всё, что знает и помнит человек, доступно другому, но лишь немногие способны воззвать и дотянуться к этой информации. Эта “сфера памяти” пополняется каждый раз, когда любой человек получает новую информацию, что-то видит, слышит или чувствует. И обратная ситуация - каждый раз, когда последний носитель какого-то знания покидает этот мир, сфера становится тоньше и беднее, ведь информация хранится только в умах живых.

Базируясь на этой непрочной теории, в узком кругу заинтересованных лиц, зародилось учение Якова Месмера. Месмеризм высказывает мысль, что часть людей способны к прямому влиянию на мемо-сферу усилием воли. Адепты этого течения считают, что благодаря подобным действиям можно осуществлять точечное “**Внедрение**” - помещение информации, влияющей на мышление и отношение, через мемо-сферу прямо в сознание человека. “**Извлечение**”, дисциплина обратная “внедрению”, подразумевает копирование информации из сознания человека или даже полное её “похищение”. “**Инспирация**”, по аналогии с медицинским термином, подразумевает получение информации извне, не из сознания конкретного человека, а из потоков мемо-сферы, что тянутся от одного разума к другому. Адепты этой дисциплины считают, что подобная позволила бы получать обрывки информации не связываясь с её носителем, имея только определенный “якорь” - связанный с искомой темой предмет или место. Впрочем, даже самые большие защитники этой дисциплины, признают, что её применение слишком схоже с галлюциногенным бредом и эпилептическим припадком, а видения полученные в результате необъективны и размыты.

Важным фактором этих дисциплин и общих способностей к использованию мемо-сферы считается так называемая **мемо-сенсорика**. **Мемо-сенсорика**, по мнению месмеристов - это некая предрасположенность, чувствительность к информационным потокам. Степень этой чувствительности трудно оценить, но чем она выше - тем активнее человек способен влиять на мемо-сферу, а та на него. По мнению месмеристов все люди сопряжены со сферой памяти, большинство из них обладают низкой мемо-сенсорикой и неспособны к использованию её.

[Общая мода и стиль]

Конечно, каждая страна и регион накладывает определенный отпечаток на внешний вид жителей, однако, если говорить об общей моде, одежде и аксессуарах, то стоит выделить две группы: высокий стиль аристократии и тех, кто им служит и крестьянский стиль.

С одеждой крестьян всё просто - деревенские жители одеваются почти так же, как столетиями одевались их предки. Они шьют одежды из овечьей шерсти и льняной ткани, укрывают голову чапцами, соломенными шляпами и ермолками, а на ногах носят лапти летом и различные виды простой в изготовлении обуви зимой, вроде валенок или унтов.

С одеждой сильных мира сего всё несколько сложнее.

Правящая элита предпочитает более строгие, мрачные и сказочно дорогие наряды. [Неоготический](#) стиль архитектуры, их замков и дворцов, с примесью тесла-модерна, диктует свои законы и в моде. Мужские камзолы, фраки и смокинги имеют хищные, как крылья ночной птицы очертания. Широкие алые пояса (наследники рыцарской португеи), широкополые шляпы с перьями (дань романтической эпохе бретеров) и шейные платки, соседствуют с моноклями, часами на цепочке и запонками с бриллиантами. Женские платья, с твердыми корсетными вставками, вместо оборок, окантованы тонкими серебряными цепочками, карминовая шнуровка перемежается бусинками рубинов, а тонкие каблуки высоких сапог подкованы блестящими стальными вставками. Кружева, жабо, высокие воротники, соседствуют с сильно декольтированными и приталенными платьями, длинными перчатками, шляпками с вуалью и конечно драгоценностями: диадемами, кольцами и подвесками.

Но это - удел королей, герцогов, баронов, графов, магистратов и дождей. Их вассалы: доктора медицины, офицеры армии и магистры от инженерии, будучи зависимыми и куда более стесненными в средствах, предпочли более современный стиль, пронизанный духом нового времени - прагматичностью, скромностью и удобством. Они носят простые мундиры темных цветов, [киверы](#) и [пикельхельмы](#), плащи-[тренчкот](#), подкованные сапоги и ботинки с высокой шнуровкой. Специалистов-техников за работой можно застать в комбинезонах и темных халатах, а цехи врачей предпочитают удобные и практичные твидовые пиджаки. У людей связанных с электротехникой, в одежде нередко встречаются прорезиненные вставки.

Конечно, существуют формы специализированные одежды, характерные для определенных видов войск, ситуаций и народов: серые кепи конфедератов, широкополые кожаные шляпы жителей юга, тяжелые плащи подбитые мехом у северян, тулупы и шубы Ридарийцев, кожаные куртки авиаторов и прочие.

[Центральные вопросы сеттинга]

- Гуманизм в противовес “клановой” солидарности.
- Ответственность личная и групповая.
- Допустимые потери в условиях войны на уничтожение.
- Допустимость принципа “враг моего врага - мой союзник”.

ЧАСТЬ II: МЕХАНИКА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ССЫЛКА НА ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

[Имя для персонажа]

В выборе имени для персонажа стоит ориентироваться на европейские и восточно-европейские традиции именования: немецкие, шведские, австрийские, балканские, венгерские и польские.

Онлайн-генератор немецких имен доступен [по этой ссылке](#).

Онлайн-генератор прочих имен (можно настраивать) доступен [по этой ссылке](#).

[Внешность для персонажа]

Персонаж может иметь любую, типичную для европейцев внешность. Не смотря на то, что “Полигон” частично - шпионская игра, яркая внешность (рыжий цвет волос, разноцветные глаза и т.д.) могут сослужить хорошую службу на этапах игры, последующих за первой сессией. Игрокам **не рекомендуется** создавать персонажей с отчетливой инвалидностью (хромота, отсутствие конечностей и пр.), так как это наложит штраф к основным характеристикам. Ко всему прочему, “Полигон” - военная игра, поэтому подобные физические изменения возможны и в самом процессе игры.

[Происхождение персонажей игроков]

Происхождение персонажей играет социальную роль, но имеет в механике свою оцифровку, посредством особых навыков-перков. В случае, если игроки предпочитают сделать игру более сложной и интересной, и происхождение и уровень эффективности (номинал кубика) перка-способности можно определить случайным броском (d5 и d20 соответственно).

- **“Голубая кровь”**
- вы - отпрыск дворянского рода. Высокое положение накладывает определенные обязательства, но и дает некоторые преимущества. Особой чертой этого происхождения является **“Слово чести”** - параметр позволяющий влиять на людей посредством авторитета.
- **“Порченная кровь”**
- вы - отпрыск дворянского рода, который был осужден за измену или какое-то другое преступление. Вы лишены всех положенных регалий и привилегий, но лично не осуждены. Параметр **“Ренега́т”** позволит вам успешно вести переговоры с врагами вашей родины, шпионами, иностранными дипломатами и теми, кто не слишком лоялен нынешней власти.
- **“Дитя полка”**
- вы - ребенок, который вырос в армии. Не важно, кем были ваши родители, вы - плоть от плоти армейской структуры. Параметр **“Солдатня”** характеризует вас для прочих военных как бывалого ветерана, позволяя быстрее и проще найти с ними общий язык. К слову, вы также разбираетесь в военных диалектах и негласных кодах.
- **“Выходец из простонародья”**
- вы - рекрут из самого простого люда. За особые старания, заслуги или просто по прихоти рекрутера, вам выпал шанс стать на ступень выше. Аристократы вас презирают, “городские” над вами посмеиваются, но зато вы не неженка и знаете как выживать в этом мире, а еще параметр **“Мужичье”** позволяет вам быть “своим” в компании деревенских жителей. В отличие от всех остальных.
- **“Человек из ниоткуда”**
- вы несколько старше своих сокурсников и не помните большую часть своей жизни. Ваше личное дело - стопка пустых страниц. Вам не удалось узнать, попали ли вы в свой корпус по протекции или недосмотру. Вы - тайна для себя самого, которую вам пока не удалось разгадать. Параметр **“Прошлое”** позволит вам внезапно осознать себя как личность, получить преимущество или способность, о которой вы не подозревали. Или же, у вас могут появиться проблемы. Скорее всего, это будут проблемы.

[Распределение основных характеристик]

Базируясь на правилах системы “[Горсть кубов](#)”, игра предполагает распределить три горсти кубиков (d4, d6, d8, d10, d12) по трем блокам, присвоив каждому параметру свой номинал. Смешивать горсти нельзя.

Блок первый

Общая Физическая Подготовка [ОФП]

- Сила
- Ловкость
- Выносливость
- Здоровье
- Восприятие

Блок второй

Начальная Военная Подготовка [НВП]

- Стрельба
- Укрытие
- Холодное оружие
- Рукопашный бой
- Метание

Блок третий

Отчет о соц. пригодности [ОСП]

- Дипломатия
- Хитроумие
- Авторитарность
- Воля
- Интуиция и удача

Как и в прочих играх от Лазаря, третий блок ситуативен, используется только вместе с элементами отыгрыша, а в некоторых ситуациях упраздняется.

[Распределение профессиональных характеристик]

Игроку предлагается распределить **15 баллов** по **30 категориям**, обозначающим учебные дисциплины по которым кадет мог проходить обучение. В каждую дисциплину можно вложить от 1 до 5 баллов, что соответствует кубикам от d4 до d12. Отсутствие оценки в дисциплине подразумевает, что кадет либо не проходил обучения в данной области, либо не добился никаких успехов. Несмотря на то, что дисциплины изначально не равнозначны (навык инженерии на d4 может быть весьма полезен, но управление летательным аппаратом того же номинала ставит вопрос о выживаемости группы), для профессионального ориентирования, рекомендуется иметь 1-2 навыка, развитых не менее чем на 4 балла. Большинство дисциплин кумулятивны, они включают в себя разнообразные способности и навыки, связанные с заявленной темой. Некоторые дисциплины изначально могут вызвать неоднозначную реакцию и недоумение у игроков, но на последующих этапах игры, вклад баллов в них окупится. К сожалению, для сохранения сюжетной интриги мы не можем сказать большего, дабы не портить сюрприз.

В дальнейшей игре, с получением опыта, игроку будет позволено поднять вышеупомянутые дисциплины до их максимального порога в 5 баллов.

Список дисциплин с кратким описанием можно увидеть и скачать [по ссылке](#).

В зависимости от выбранных характеристик, персонаж-кадет будет номинально приписан к определенному корпусу армии Кассельдена и будет иметь номерной жетон и шевроны с гербами. Список корпусов с геральдикой:

- **Дипломатический корпус (т.н. “Дипкорп”)**
Герб: Белые перо и шпага на синем фоне.
- **Технико-инженерный корпус (т.н. “Техкорп”)**
Герб (основной): Желтая шестеренка на черном фоне.
Авиагруппа: Синий штурвал на желто-белом фоне.
Танковые части: Синий кулак на черно-белом фоне.
- **Гвардейские части**
Герб (основной): Желтая корона, белые клинки на красном поле.
Штурм-десант: Черные кинжал и крюк-кошка на желто-белом фоне.
Императорские егеря: Белые олени рога на зеленом фоне.
Министерские ревизоры: Белая подзорная труба и ружье на сером фоне.
- **Медицинский корпус (т.н. “Медкорп”)**
Герб (основной): Белая чаша на зеленом поле.
Хим.отряды: Белая чаша со змеей на зеленом поле.
- **Отдел Особых Исследований (т.н. “О.О.И.”)**
Герб: Пять серых звезд на бело-синем фоне.

Шевроны с гербами носят разнообразную функцию и, несмотря на то, что демаскируют персонажа способны определенным образом повлиять на отношение к нему окружающих. Например, к кадету медицинского корпуса могут обратиться за советом, помощью или напротив, оказать услугу из профессиональной солидарности. А еще врачей чаще берут в плен, предпочитая не убивать понапрасну.

[Характер персонажа]

Игра лишена параметров мировоззрения, требований по характеру, идеологии или исходной нравственной оценки и игрок волен сам решать каким будет его персонаж. Однако, при создании его личности, рекомендуется учитывать два фактора:

1. Полигон - игра про группу людей, а не про одиночек.

Большая часть приключений слишком опасна для одиночки, а учитывая суровое, потенциально “военное время”, действия идущие в противовес интересам группы и руководства могут закончиться печально. Персонаж, связанный со своими напарниками узами дружбы, привязанности и верности имеет большие шансы на успех. В случае, если игрок затрудняется сформировать нужную, позитивную мотивацию и связь с сопатриотами, он может воспользоваться “колесом связей”, опубликованным в приложении к этой книге.

2. Власть и другие игроки могут давать оценку действиям игрока.

В процессе игры, возможно несколько раз, у группы будет возможность примкнуть к определенным сторонам конфликта, чьи цели и методы не всегда

совпадают. Мы не будем называть эти стороны сейчас, но обозначим разницу между ними в весьма утрированной форме: Сторона А дает больший выбор методов, наиболее **цена результат**. Сторона Б, напротив, считает что некоторые методы **не могут быть оправданы**, вне зависимости от цели. Точно такие же мнения могут высказывать и ваши партнеры по команде.

Поэтому, создавая персонажа, стоит задуматься о том, каким будут его воспринимать окружающие. От себя заметим, что стать неприятным или даже плохим человеком во время войны не сложно. Было бы не плохо, чтобы персонажи хотя бы изначально старались оставаться людьми.

[Методы учета урона и физического состояния]

В данной игре используется двухступенчатые методы проверки урона и трехступенчатый метод учета состояния здоровья. При атаке на персонажа производится проверка защиты (активной - действием или пассивной - броней). В случае если защита не смогла противостоять атаке, производится проверка параметра здоровья (либо выносливости). В случае успеха, персонаж считается получившим урон, не повлиявшим на его способность к дальнейшему бою. В случае провала, персонаж получает легкое, либо тяжелое ранение. Первое незначительно снижает боевой потенциал (штрафы к броскам от -1 до -3), второе существенно влияет на возможности персонажа (понижение номинала кубиков всех физических характеристик, вплоть до двух порядков). Дальнейший урон приводит персонажа к критическому состоянию и требует экстренного медицинского вмешательства, в отсутствии которого наступает окончательная смерть. Стоит заметить, что логические предпосылки причины урона превалируют над механикой - то есть упав с большой высоты или получив в упор разряд картечи в голову персонаж погибает вне зависимости от его характеристик и результатов бросков.

Таким образом, лестница здоровья, после получения урона, выглядит так:

- Побит (только внешние изменения)
- Легко ранен (-1; -2; -3)
- Тяжело ранен (↓ уровень кубиков * 1-3)

Вовремя незалеченные легкие раны и тяжелые ранения могут оставить шрамы, травмы и увечья. Отстреленные уши или выбитые глаза оставят персонажу перманентный штраф к некоторым социальным действиям. Впрочем, в иных обстоятельствах (например, при агрессивных переговорах или необходимости кого-то запугать), эти же увечья могут сослужить и добрую службу.

[Метод учета финансов]

Так как “Полигон” - это игра про активные приключения, учет финансового состояния персонажа или группы упрощен до крайности. Казна отряда или кошельки персонажа знает три значения, кроме полной нищеты:

- **Дюжина марок**
- этого хватает для незначительных бытовых нужд, вроде ночлега или обеда, а также незначительных покупок, вроде веревки или фонарика.

- **Пара сотен**
- этого достаточно, чтобы заплатить за ремонт корабля, закупить амуницию, купить прототип оружия или снять здание в столице.
- **Целое состояние**
- этих денег хватит, чтобы купить новый корабль или танк, подкупить министра или аристократа, а быть может просто уйти на покой.

Когда персонаж или группа совершает покупку или трату, равносильную заявленной в значении сумме, текущее значение поднимается вверх на одну ступень. Стоит заметить, “Полигон” - не экономическая игра, большую часть необходимого группе снаряжения или обмундирования, она будет получать безвозмездно - от начальства, благодарных спасенных гражданских и союзников, либо платить за необходимое врагам - свинцом и сталью.

[Использование дисциплин месмеризма]

Способности месмеристов не ограничены и могут изобретаться игроком, в процессе игры. Используя три дисциплины (**Внедрение, Извлечение и Инспирация**) игрок волен делать любые заявки, которые не противоречат описаниям этих дисциплин. Однако, конечно месмеристы не всесильны и существуют определенные ограничения.

Факторы риска - это бонус, который получает цель месмериста к кубiku Воля, если цель месмериста затрагивает в сознании индивидуума-цели что-то, что носит яркую окраску, является профессиональной чертой или принципиально важно для организма. Таким образом, для подсчета вероятности успеха, и понимания вероятности успеха, можно пользоваться логическим “**правилом Е.В.А.**”:

- Это Естественно для цели (инстинкты)
- Это Важно для цели (важное длительной памяти) -
- Это Актуально для цели (важное в оперативной памяти)

Во всех трех случаях, кубик Воли у цели будет поднят на одну ступень. Ко всему прочему, факторы риска кумулятивны. Приведем три примера.

1. Заставить человека забыть как дышать чрезвычайно сложно (требуется колоссальная разница в успехе). В более-менее удачном случае, вы сможете сбить ему дыхание (при разнице в успехе порядка 7-8 очков) или заставить закашляться (9-10 очков). Потому что дышать - естественно.

2. Извлечь из бывалого солдата-снайпера навыки стрельбы, или внедрить в сознание бывалого шпиона, что он ваш друг - крайне сложно, потому что для них это очень важно, это основа их существования. С другой стороны, заставить курсанта-медика позабыть на пару минут, что он изучал на курсе взрывного дела - легко. Это не медицина, это не важно для цели.

3. Актуальная важная информация, содержащаяся в оперативной памяти цели тоже трудно поддается изъятию или корректировке внедрением. Вражеский солдат не забудет о вас, если вы только что вступили с ним в перестрелку. А вот вражески патрульный, вполне может внезапно “вспомнить”, что забыл в казарме включенный кипятильник.

Вернемся к использованию дисциплин и пояснениям по их применению и эффектам. Благодаря “**Внедрению**”, месмерист может поместить небольшой блок памяти в сознание цели. Это может быть **яркая эмоция** (например, отвращение или страх к определенному предмету или месту, заставившая цель на мгновение опешить, испугаться или замешкаться), **ложное воспоминание** (например, отголоски разговора, которого никогда не было, позволяющая месмеру безмолвно передавать информацию на расстояние) или просто мысль, которая останется в сознании цели, для обдумывания. “**Извлечение**” позволит **узнавать** то, что знает цель, **догадываться** о её мотивах, **читать эмоции** и, в самом серьезном случае, забирать себе информацию, оставляя на её месте пустоту. “Инспирация” применяется для того, чтобы **видеть картины прошлого** конкретного места или предмета. Стоит учитывать, что эта картина не всегда объективна, так как основывается на чьей-то неидеальной памяти.

Обращаем Ваше внимание, что месмеристы в данном сеттинге **не являются** аналогом [боевых магов](#), [псайкеров](#) или телепатов-[псиоников](#) из классических фэнтези-сеттингов. Они могут восприниматься как отряд поддержки, который в нужный момент способен неожиданно повлиять на условия боя, но как самостоятельная боевая единица (не учитывая огневую подготовку) не являются успешными. Статистически, только одна попытка из пяти способна существенно повлиять на ситуацию.

[Корабль игроков как база, транспорт и боевая единица]

На определенном этапе игры (он, к слову наступает довольно скоро), группа получит в свое распоряжение летающее судно. Что это будет за корабль - юркий и кусачий истребитель или тяжелая боевая баржа с панцерляйнами на борту, зависит от многих обстоятельств. Однако, в механике игры, все суда подчиняются общим правилам. Характеристики кораблей таковы:

- **Полный ход**
- потенциал максимальной скорости и время разгона.
- **Броня обшивки**
- потенциал защиты от стрелковых атак.
- **Прочность конструкций**
- живучесть конструкций при уроне, таране, падении и abordage.
- **Структура**
- число кают, объем трюма и потенциал установки артиллерии.
- **Тесла-машина**
-мощь тесла-двигателя, макс. тяга, потенциал энергобатарей.

Как можно догадаться, за прочие элементы управления и функционирования, отвечают личные навыки пилота, артиллериста, навигатора и механика.

Корабль можно модифицировать. Некоторые модификации **связаны с другими** (например, можно поставить движок помощнее и поднять скорость, но понизить структуру, лишившись медотсека или ремонтного депо), **некоторые опциональны** и зависят от предпочтений группы (изменяя структуру можно решать чем вооружить корабль, устанавливая ли

бомболюк, систему десантирования панцерменшей, маскировочную установку или систему эвакуации).

На долгое время, корабль станет домом для персонажей игроков: здесь они будут есть, спать, чинить оборудование, постигать новые профессии. На большинстве кораблей будут установлены средства связи, через которые возможна коммуникация с другими судами и базами. Два отсека - машинный и кабина пилота, обычно, изолированы прочной кодовой дверью. Сам корабль тоже требует кодов запуска для активации “тесла-подушки” и взлета.

[Панцеркляйн]

Панцеркляйн - это механический экзоскелет, что-то вроде боевого скафандра. Панцеры текущего поколения имеют размеры чуть больше человека, вес в 150-200 кг. и существенно уступают ему в скорости передвижения, но превосходят в силе, броне и огневой мощи. Пилотов этих скафандров зовут **“Панцерменшами”** - “бронированными людьми” и они являются элитой армии Кассельдена (впрочем, авиапилоты и штурм-десант с этим, конечно, не согласятся).

Панцер - продукт высоких технологий, управление им совершенно не интуитивно (возможно, это было сделано намеренно) и требует навыка **“Управления техникой”**.

Как и прочие объекты, панцеркляйн имеет свои характеристики:

- **Энергоресурс**
-отвечает за запас расходуемой энергии и длительность работы.
- **Мощь** **сервомоторов**
-обозначает потенциал физической силы и ограничение по оружию.
- **Броня**
- характеризует степень личной защиты пилота.
- **Тактика**
- указывает на ограничения обзора, средства связи и спецсредства.
- **Мобильность**
- характеризует способность к перемещению.

Как и прочая техника, экзоскелет можно модифицировать и улучшать, однако некоторые новые элементы будут негативно влиять на прочие. Более тяжелая броня уменьшает мобильность, новые сервомоторы, способные пробивать стены и бросать во врагов телеги, занимают места бронепластин, тесла-парашют, необходимый для десантирования, потребляет огромное количество энергии необходимой для движения. Быстрый экзоскелет, с бронестеклом, вместо забрала не стесняет восприятия, использует мало энергии, но уязвим для атак. Тяжелый панеркляйн, несущий пулемет гатлинга и непробиваемый для снарядов, ограничен в своем восприятии и использует столько энергии, что ползет как черепаха.

Панцеркляйн можно модернизировать своими силами, прямо на воздушном корабле, если там есть модуль, называемый “ремонтное депо”.

[Эмансипация и игра женским персонажем]

По понятным причинам, крестьянское общество традиционно строго патриархально. В высших кругах, разумеется ситуация противоположна. Аристократы обладают колоссальной властью, поэтому пол властителя не имеет существенного значения. Что касается “среднего класса”, в нем женщина может занимать любое положение, какое она может заслужить.

[Скорострельное оружие и стрельба в механике игры]

На средних и поздних этапах игры, персонажам игроков будут доступны прототипные модели скорострельного оружия. Вкратце, принцип их действия в механике игры выражается в нескольких постулатах.

Если оружие позволяет произвести несколько выстрелов за раунд, это значит что игрок может заявить несколько выстрелов, но бросок кубика всё равно будет один. Количество выстрелов влияет на урон, но не на шанс попадания.

Оружие залпового типа (например “ручные картечники” или ручные батареи пицалей, то есть многоствольное оружие поочередно выстреливающее заряд из каждого ствола, при однократной активации), огнеметы и легкие пулеметы системы гатлинга вне зависимости от количества целей (заявка может звучать как: “я стреляю в него” или “я поливаю огнем их группу”), требует одного броска кубика НВП - Стрельба.

Для атаки по разным целям, в один ход, при наличии оружия, позволяющего это сделать (револьвер/пистолет/полуавтоматическая винтовка) используется дисциплина “Шквальный огонь”, а не навык “НВП - Стрельба”.

Атака оружием не-ведущей рукой понижает значение кубика “Стрельба” на два порядка. Тоже самое происходит при использовании двуручного оружия (винтовки) одной рукой, либо тяжелого оружия (тяжелые винтовки, пулеметы) без упора. Атака в седле лошади или на бегу снижает “стрельбу” на одну ступень. Ситуативные штрафы тоже учитываются (плохая видимость, ураганный ветер, и пр.).

Дисциплины “кавалерия”, “шквальный огонь” и “снайперский огонь” снимают вышеобозначенные штрафы или нивелируют их до минимума.

[Приключения на выбор, как опциональный запрос]

По аналогии с предыдущими нашими играми (“[Добрые люди](#)”, “[Черный дым](#)”), если игрокам будет удобно и интересно, мастер игры может прописать анонсы дюжины приключений, уточняя их стилистическую и жанровую принадлежность. Из этого “пула квестов” игроки смогут выбирать приключение для предстоящей сессии.

[Отсылки, заимствования и источники вдохновения]

Игра “Полигон”, как и любой продукт созданный в эпоху постмодернизма - это конечно эклектика, собирательный образ и поход по штампам. Мы позаимствовали боевые сцены из отрывка фильма “Запрещенный прием” и мрачную эстетику разрушений из фильма “Хроники Мутантов”, могучих воинов мрачного футуризма и безумные полеты на ранцах - из пальпового дизельпанка. Ниже приводится список тех произведений, что вдохновили нас:

- [Первая Мировая Война](#)
- Фильм “[Хроники мутантов](#)”
- Фильм “[Ракетчик](#)”
- Фильм “[На страже смерти](#)”
- Фильм “[Небесный капитан и мир будущего](#)”
- Фильм “[Запрещенный прием](#)”
- Фильм “[Тень](#)”
- Книга “[Созерцатель](#)”; Алексей Пехов.
- Книга “[Ловцы удачи](#)”; Алексей Пехов.
- Книга “[Компас черного капитана](#)”; Юрий Погуляй.
- Книга “[Война миров](#)”; Герберт Уэллс.
- Игра “[Операция “Silent Storm”](#)”
- Игра “[Valkyria Chronicles](#)”
- Игра “[Gears of War](#)”
- Комикс “[Убер](#)”
- Комикс “[Прах](#)”

[Колесо связей]

Для формирования личных привязанностей внутри группы, бросьте кубик d10 и, совместно с напарником, подтвердите или трактуйте результат броска.

Человек по правую руку от меня:

1. Выручил меня в час нужды деньгами.
2. Помог мне сдать выпускной экзамен.
3. Убедил меня продолжать учиться, когда я был готов сдать.
4. Принял мою вину и наказание за нее на себя.
5. Хранил мою тайну, пока на то была надобность.
6. Помог мне во время несчастного случая.
7. Лжесвидетельствовал ради меня.
8. Возможно, мой “негласный” родственник.
9. Поддержал меня во время драки с другими курсантами.
10. Ходатайствовал за меня.