

Буря: Чистое поле.*

* *Чистое поле. Приведенное президентом Южной Осетии Эдуардом Кокойтой название спец операции грузинских вооруженных сил, вторгшихся в непризнанную республику в августе 2008. Название может быть спекулятивным и вымышленным.*

Эта буря специально написана для конкурса, объявленного Студией 101, и приуроченного к выходу игры «Городские легенды» на русском языке. Сердцем этой бури является генерал Матиашвили, которому уже отдан приказ ввести войска в одно из небольших непризнанных государств, образовавшихся после распада Советского Союза. Матиашвили, как и его танки или артиллерийские установки, не имеет никакого отношения к миру сверхъестественного, однако он способен встряхнуть городишко и без дьявольских даров.

Несмотря на то, что фамилии приведенные здесь, преимущественно грузинские и осетинские, все персонажи бури вымышлены, никакого отношения к реальности не имеют и могут быть заменены на любые другие. События также могут произойти в любой стране Восточной Европе, в том числе и придуманной вами. На самом деле, если вы решите не использовать реальные государства, вы возможно будете правы. Авторам тем не менее показалось, что достаточно прозрачные отсылки отлично соответствуют основным принципам «Городских легенд».

Объединяющей темой этой бури, как ни странно является *Долг*. Возможно *Справедливость* подошла бы лучше, сосредоточься мы на каких-то иных аспектах проблемы, но для того чтобы заглянуть в сердце дьявола, нам нужно поговорить о *Долге*. Магия небольшого городка на границе также неразрывно связана с долгом — каждый из нас имеет обязательства, каждый из нас служит чему-то высшему — клану, королевству, семье.

Проблема: «Вы даже не страна»

Сердце бури

Тип: территория (волнения).

Импульс: сжечь или поглотить.

Участники:

- *генерал Матиашвили*, человек которому приказано атаковать город и как можно скорее подавив сопротивление, двинуться к столице (*Мир Смертных*);
- *начальник гарнизона Боцоев*, офицер отвечающий за безопасность границы (*Мир Смертных*);

- *Эльдар Гасиев*, молодой учитель, видевший множество смертей в своих снах, провидец (*Мир Силы*);
- *Агабек Айсинев*, призрак, обитающий возле офицерского кладбища в паре километров от столицы, оставшегося от вооруженного конфликта 1992 года (*Мир Ночи*);
- *армия Матиашвили* (урон 3, много больших групп, броня 2), танки и артиллерия;
- *гарнизон* (урон 2, несколько больших групп, броня 2);
- *призраки офицерского кладбища* (урон 1, сопротивление физическому урону 2, уязвимость к чему-то, что уместно в вашей игре, средняя группа).

Описание: генерал Матиашвили ведет армию своей страны на территорию одной из непризнанных республик. Его приказ заключается в том, чтобы как можно скорее подавить всякое сопротивление со стороны «сепаратистов» и захватить столицу. Сам генерал не кровожадный и не жестокий человек, однако приказ есть приказ. Его тактика стандартна для нашего времени — огневой налет сеет панику и сумятицу, после чего на территорию противника прибывают войска. Захватываются пункты связи и так далее. Малые расстояния между границей непризнанной республики и ее центром, превращают задачу Матиашвили в детскую игру.

Боцоев немолодой офицер, успевший принять участие в первом вооруженном конфликте 1992 года, и поэтому прекрасно понимающий с чем республике придется столкнуться. У этого человека есть масса причин, чтобы отвести весь личный состав и не вступать в конфликт с противником, жертвуя множеством жизней, ради прозрачных шансов на сопротивление. У этого солдата нет ни одной причины оставить свой пост.

Эльдар Гасиев обычный школьный учитель, окончивший университет в Тбилиси и вернувшийся в город примерно в 2003-2004. Эльдару снятся сны о ближайшем будущем, обычно связанные с чьей-то смертью, и чем страшнее трагедия, тем ярче сон. Молодой человек видел туманную смерть своих родителей и достаточно четко разглядел горный обвал, уничтоживший небольшую деревню к югу от города. Сейчас же он просыпается в холодном поту,

после самого яркого сна в своей жизни, и не знает что делать дальше.

Агабек умер в 1992, и остался у офицерской могилы, охранять тела своих товарищей. Из всех, кто под командованием майора Айсинава защищал перевел, выжил лишь молодой тогда еще рядовой Боцоев. К сожалению, призраки крайне плохо помнят свою прошлую жизнь. Агабек беспокойный дух, и грохот артиллерийских снарядов спровоцирует его на решительные действия.

Таймер:

03:00. Гасиев просыпается посреди ночи с невероятно ужасным и ярким видением недалекого будущего. Войска стягиваются к границе. Гасиев ищет кого-то, кто мог бы помочь ему - от священников, до окултистов.

06:00. Войска пересекают границу, Боцоев передает срочное сообщение в столицу. Через какое-то время, жители окрестных деревень могут услышать автоматные очереди и редкие взрывы. Если никакие действия игроков не задержат наступление, Боцоев и его гарнизон будут довольно скоро перебиты. Призрак Айсинава пробуждается. Примерно в это же время запускается таймер проблемы «Королева» и «Пир»

09:00. Армия Матиашвили занимает позицию и начинает артиллерийский обстрел столицы. Когда генерал будет уверен в том, что никакие силы внутри города уже не смогут остановить захват столицы, он отдаст приказ атаковать. Под этим же обстрелом гибнет Гасиев.

10:00. Артиллерийские обстрелы на какое-то время прекращаются, правительственные войска пытаются атаковать силы Матиашвили. Через какое-то время они скорее всего потерпят поражение и плотный огонь продолжится. В это же время несколько групп военных входят в город, чтобы зачистить ряд объектов, которые армия Матиашвили не планирует обстреливать: телестанцию и аэропорт. Все остальное будет сравнено с землей.

11:00. Артиллерийские обстрелы продолжаются с удвоенной силой. Все смертные персонажи оставшиеся в городе, скорее всего мертвы.

12:00. Танки входят в разрушенную столицу. Республика возвращается в состав страны. Конституционный порядок восстановлен.

Дополнительные ходы:

Служи до конца жизни, и после нее. Если ты пытаешься убедить призрак Агабека задерживать наступающие силы, **следуй велению сердца.** При результате 10 и больше выбери одно из списка услуг, при результате 7-9 выбери одно из списка услуг и жертвы, при про-

вале ты жертвуешь, не получая услугу взамен.

Услуги:

- призраки нападают на армию Матиашвили, связывая их долгим и изнурительным боем.
- призраки выводят из строя несколько артиллерийских установок, давая всем персонажам игроков +1, когда придется совершать ход **Огонь с небес.**
- призраки защищают смертных, давай знаки и предупреждения, выгоняя из особо опасных во время обстрела мест.
- придумай своё.

Жертвы:

- призракам нужна жизненная сила, ты получишь урон 3, игнорирующий броню.
- призракам нужны воспоминания, ты должен найти кого-то, кто их знал при жизни.
- призракам нужны гарантии, ты отправляешься с ними для получения услуги и помогаешь им. Если бросок провален, этот вариант выбрать нельзя.

Огонь с небес. Когда ты под артиллерийским огнем, **соберись с духом.** При результате 10 и больше, выбери два. При результате 7 или 9, выбери одно. При провале, ты скорее всего умрешь, если Распорядитель не выберет для тебя иной судьбы.

- Люди вокруг тебя будут умирать быстро, не страдая.
- Часть людей вокруг тебя выживет.
- Выбери персонажа рядом с тобой. Он точно переживет этот обстрел.
- Среди погибших не будет детей.
- Ты не получишь 4 урона.
- Ты не получишь 4 урона.

Проблема: «Королева»

Тип: Ритуал (восстановление).

Импульс: исцелить или починить.

Участники:

- *Мело Налдикоева*, воспитатель детского дома, пожилая женщина, так же занимает пост регента при земном дворе местных фей (*мир Хаоса*);
- *Откамасад*, семнадцатилетний юноша фея, которому в следующем году предстоит покинуть детский дом, чувствующий странное родство с историями о пропавшей много лет назад королеве земного двора (*мир Хаоса*);
- *Оличка*, молодой секретарь и бывший телохранитель королевы, ушедшая в изгнание чтобы искупить вину за обещание, которое не смогла сдержать (*мир Хаоса*);
- *Люба*, старая волчица, живущая в горах со вре-

мен развала Союза, и знающая правду о гибели Королевы (*мир Ночи*);

- *дети-солдаты* земного двора (*урон 1, малая группа, броня 0, убивший их должен принять инаковость*).

Описание: Тридцать лет назад пропала королева земного двора фей - прекрасная и мудрая *Хъызмыдэ*, и трон опустел. Власть приняла старшая советница, *Мело*, одна из наиболее уважаемых фей города, или даже страны. Мело правила честно и справедливо, но никогда не пыталась найти пропавшую королеву. В то же время, телохранитель *Хъызмыдэ* и ее ближайшая подруга, чарующая *Оличка* уходит в изгнание. Она рвет все связи с земным двором, прощается с многочисленными консортами и начинает жить практически как обычный смертный. Правда в том, что королева была убита *Оличкой*, когда подруги отправились в одну из многочисленных горных деревень. Свидетелем расправы стала тогда еще молодая волчица, работавшая медсестрой и помогавшая местным жителям. Оборотень, впрочем, не стала встречать в распри мира Хаоса и поспешно скрылась.

Оличка же попыталась скрыть свое преступление, но советница королевы *Мело* слишком быстро догадалась о случившемся. Оно пообещала скрыть тайну *Олички*, если та в свою очередь поклянется отправиться в изгнание, и не контактировать больше с земным двором. Девушка, опасаясь за свою жизнь, согласилась, но затаила злобу на советницу. *Мело* же, жертвуя частью своей силы и души (если у фей есть душа), провела ритуал, позволивший *Хъызмыдэ* переродиться в одном из смертных детей — юной *Инге*. *Мело* решила сохранить тайну личности королевы, чтобы сберечь ее от коварного и жестокого мира Хаоса.

В наши дни, молодой *Откамасад* пытается отыскать королеву, ведомый своими снами и якобы слыша голос пропавшей *Хъызмыдэ*. Он решает найти королеву во что бы то ни стало, и отправляется за ответами к единственной известной свидетельнице — телохранителю *Оличке*.

Таймер:

03:00. *Откамасад* пытается найти любую информацию о пропавшей королеве. Он ищет союзников или осведомителей, друзей или наемников - не важно. Юноше нечего предложить кроме своего пылкого сердца и обещания помочь в будущем.

06:00. *Откамасад* выходит на след *Олички*, и встречается с ней. Девушка узнает у него кто сейчас правит земным двором и в ее голове

рождается жестокий, но эффективный план мести. *Оличка* сообщает *Откамасаду*, что *Мело* подстроила гибель королевы и изгнала телохранителя, после чего захватила власть. Опытной и довольно могущественной фее ничего не стоит обмануть молодого *Откамасада*. В это же время волчица *Люба*, ставшая свидетелем сражений войск республики с армией *Матиашвили*, уходит дальше в горы.

09:00. *Откамасад* выслеживает *Мело* и легко расправляясь с ее стражей набрасывается на регента. Женщина пытается что-то объяснить, но связанная клятвой молчания не может убедить юношу в своей невиновности. *Откамасад* убивает *Мело* и оказывается вне закона. Его начинает преследовать стража и юноша отправляется к *Оличке*.

10:00. *Любу* обнаруживают солдаты *Матиашвили* и в ходе кровопролитного сражения волчица гибнет.

11:00. *Оличка* убивает *Откамасада* и, нарушая собственную клятву, возвращается ко двору фей, с головой «изменника и убийцы». Бывший телохранитель заявляет что искупила свою вину перед двором, поймав того, кто лишил фей правителя. *Оличку* чествуют как героя и позволяют вернуться в общество. По просьбе девушки, ей позволяют остаться там, где жила «любимая учительница и наставница».

12:00. Очень скоро *Оличка* обнаруживает все записи и ритуалы *Мело* и завершает начатое много лет назад. Девушка проводит ритуал, с помощью которого отделяют душу *Хъызмыдэ* от тела *Инги* и навсегда убивает королеву.

Дополнительные ходы:

Тайны и печати. Когда ты пытаешься расшифровать записи *Мело* и узнать о судьбе королевы, **прислушайся к голосу разума**. При результате 10 и больше ты узнаешь ее имя и принадлежность к миру смертных, при результате 7-9 тебе придется чем-то заплатить за это знание, выбери одно:

- придется принести в жертву чью-то жизнь.
- придется отказаться от части души и понизить уровень **инаковости**.
- придется отказаться от части себя и потерять все накопленные долги.

Проблема: Пир.

Тип: Страсть (ярость).

Импульс: мучить и причинять боль.

Участники:

- *Бацмырзэ Царгасата*, наследник древнего рода *Царгасата* и вампирский князь, железной рукой управляющий столицей (*мир Ночи*);
- *Ика*, юноша не старше двадцати лет, ставший

сексуальной игрушкой Бацмырзэ, вампир (*мир Ночи*);

- Анна, вдова офицера, ставшая вампиром после хаоса 1992, поддерживает связь Князя с другими мирами (*мир Ночи*);
- Цомай, дознаватель и правая рука Бацмырзэ, лично ведущий как молодых вампиров-бойцов, так и курирующий шпионскую сеть по всей стране (*мир Ночи*);
- Инга, молодая девушка двадцати лет, страдающая аутизмом, родная дочь вампира Анны и перерожденная королева фей Хъызмыдэ (*мир Хаоса*);
- банда вампиров (*урон 2, средняя группа, сопротивление физическому урону 1, уязвимость к чему-то, что уместно в вашей игре, броня 1*).

Описание: Анна родила дочь в 1988, а через четыре года начался первый вооруженный конфликт, который унес жизнь отца Инги. В хаосе страшной и разрушительной войны вампиры воспользовались паникой и устроили знатную резню — уничтожили всех смертных, что мешали им со времен Союза, и обратили Анну. Женщина стала не просто уличным дипломатом, ее постоянная связь с миром смертных, через живую дочь, помогала вампирам столицы шестнадцать лет жить в мире со всеми остальными сверхъестественными существами.

Инга аутист, девушка практически не разговаривает и не обращает внимание на то, что происходит вокруг нее. Она слышит голоса фей и может видеть их глазами, где бы не находились бывшие подданные прекрасной Хъызмыдэ. Однако Инга не может освободиться от своей смертности. Девушка никогда не выпускает из рук карандаш и ластик, символы ее королевской власти.

Бацмырзэ, старейший из существующих на Кавказе вампиров, обращенный еще в шестнадцатом веке, правящий жестоко и дерзко. Князь лишен человечности как таковой, лишен эмпатии или чувств, которые хоть как-то конфликтовали бы с его желаниями. Под стать ему и его советник, друг (если такое понятие вообще возможно в вампирском сообществе) и баадури Цомай. Когда последний узнает о начале нового вооруженного конфликта, он предлагает князю устроить грандиозный пир. Столицу все равно не спасти, значит нужно выпить как можно больше крови и сбежать до прибытия армии. Главное — не оставлять свидетелей.

Таймер:

03:00. Цомай узнает о вторжении и передает сведения Князю. Вампиры готовят план резни. Ика также оказывается в курсе готовящегося пир и сбегает от Бацмырзэ, рассказывая обо

всем Анне.

06:00. Анна пытается переубедить Бацмырзэ, но терпит неудачу. Цомай собирает своих бойцов и прорабатывает с ними «выход в свет». Ика ищет помощи от других лидеров города, но мало кто доверяет игрушке вампирского князя.

09:00. Первые отряды выходят в город, их целями становятся небольшие семьи и дома на окраине. Цомай с Князем ловят Ику и устраивают показательную казнь предателя.

10:00. Анна пытается выбраться из города вместе с дочерью. Вампиры атакуют места больших скоплений людей - убежища, школы и все те места, где пытаются укрыться смертные от артиллерийских обстрелов. Шпионы Цомай получают информацию о том, когда произойдут дальнейшие обстрелы и какие цели стрелится поразить армия.

11:00. Цомай направляет небольшой отряд и Князя прямо под очередной обстрел, Бацмырзэ погибает. Вампиры утоляют свой голод, полностью вырезав несколько убежищ.

12:00. Цомай, ставший новым Князем уводит оставшихся вампиров из города. Он сталкивается с Анной и между ними вспыхивает последний конфликт.

Дополнительные ходы:

Дуэль. Когда ты сражаешься с древним вампиром, вроде Бацмырзэ, **используй таймер.** Каждый раз, совершая действие, которое может ослабить настолько могущественное существо (не важно, будет ли это ходом), МЦ позволит стрелке сдвинуться.

Сила древнего монстра зависит от **таймера:**

03:00. Урон 2, броня 1, сопротивление урону 2, нет уязвимости.

06:00. Урон 2, броня 1, сопротивление урону 2, появляется уязвимость.

09:00. Урон 3, броня 1, исчезает сопротивление урону.

12:00. Урон 4, брони нет, игнорирует броню.

Сколько повреждений нужно нанести такому существу, решать МЦ, но мы рекомендуем не давать даже Бацмырзэ больше 6 ран.