**Иннокентий Кравцов, «Шаланхайские бега».**

**Текстовая многопользовательская игра**

**Количество игроков: 2-6.**

**Длительность: 5-20 минут.**

**Возрастные ограничения: 12+**

Используемые игромеханики:

* лист персонажа;
* изменяемые характеристики;
* инвентарь;
* проверки навыков;
* ключевые слова;
* опосредованное влияние игроков на успешность прохождения друг друга;
* рейтинговая система оценки успешности прохождения.

**Система**

**Основные характеристики** Вашего автомобиля – это Скорость, Ускорение, Управляемость, Прочность.

*Скорость* – определяет длину преодолеваемой дистанции за единицу времени и силу тарана. Определяется шестигранным кубиком.

*Ускорение* – определяет возможность автомобиля набирать максимальную скорость за минимальное время. Определяется шестигранным кубиком.

*Управляемость* – определяет маневренность автомобиля и его поведение на дороге. Определяется шестигранным кубиком.

*Прочность* – устойчивость автомобиля к повреждениям. Определяется суммой бросков двух шестигранных кубиков и 12.

На первые три характеристики помимо выброшенных значений Вы можете распределить 9 Очков Опыта. Ни одна характеристика не должна быть больше 11 по результатам распределения.

**Инструментарий** – одноразовые вещи, которые могут помочь Вам прийти к победе. Подразделяются на ловушки и средства защиты от них. У Вас есть 10 Очков Снаряжения на закупку перед гонкой. Каждый инструмент стоит 1 Очко Снаряжения. Ракетница стоит 2 Очка Снаряжения.

В ловушки входят Портативный блок, Мина, Колючки и Масло.

*Портативный блок* – саморазвертывающийся портативный строительный блок. Гарантировано уничтожает противника, если тот не успеет увернуться. При использовании запишите слово «**блок**».

*Мина* – подрывает наехавший автомобиль. При использовании запишите слово «**мина**».

*Колючки* – пробивает шины, заставляя жертву тратить больше Времени на преодоление дистанции. При использовании запишите слово «**колючки**».

*Масло* – разливает масло по дорожному покрытию, уводя конкурентов в занос. При использовании запишите слово «**масло**».

В средства защиты входят Ракетница, Гидравлический щит, Трал-кошка и Антизаносная система.

*Ракетница* – уничтожает препятствия на своем пути. Может разносить блоки и принудительно подрывать мины. Вычеркните слово «**блок**» или «**мина**» при использовании. Стоит 2 очка вместо одного.

*Трал-кошка* – подрывает мины на пути. Вычеркните слово «**мина**» при использовании.

*Гидравлический щит* – кенгурятник, распихивающий колючки перед собой. Может использоваться для смягчения лобовых ударов. Вычеркните «**колючки**» при использовании.

*Антизаносная система* – позволяет короткое время ехать по скользким поверхностям. Вычеркните слово «**масло**» при использовании.

**Правила. Как читать этот квест?**

1. Ваша задача – одержать победу в гонке.
2. Помимо характеристик автомобиля у Вас есть такой ресурс как Время, а также ключевые слова. Время определяет, как долго Вы участвуете в гонке – и чем его больше, тем ниже Ваши шансы прийти первым. Всякий раз, когда требуют его добавить, зачеркивайте нужное количество клеток в Листе Персонажа. Ключевые слова являются триггерами пройденных событий и необходимы для определения направления сюжета.
3. Если в тексте сказано «проверить характеристику» – это значит, что надо бросить два кубика и сравнить с ее значением. Меньше – успех. Равно или больше – провал.
4. Характеристика «Прочность» – это Ваше все. В ходе гонки она будет только лишь неуклонно падать. Ее обнуление означает выбывание для Вас из гонки.
5. Все инструменты одноразовы. Используются они исключительно по тексту. Ограничения таковы – если текст параграфа разрешает применить ловушку, Вы можете применить одну ловушку без штрафа времени или больше одной, добавляя себе +2 к Времени за каждую. Если текст предлагает Вам насторожиться и использовать средство защиты, Вы можете использовать одно из них без штрафа по времени или больше одного, добавляя себе +1 к Времени за каждое.
6. Этот квест рассчитан на коллективное прохождение с противостоянием игроков. С этой целью в него введен ряд специфических систем.

* Общие ключевые слова. Каждое полученное ключевое слово, требуемое для записи, распространяется на всех игроков, кроме условий, оговоренных в тексте специально.
* Кооперация игроков. На некоторых параграфах несколько игроков могут объединять усилия для выполнения одной задачи. Такие параграфы отмечены квадратными скобками.
* Противостояние игроков. Первый посетивший какие-либо места и правильно выполнивший какие-либо сюжетообразующие действия будет обладать преимуществом над теми, кто предпочитал не заниматься ничем.

1. На использование ключевых слов есть следующие ограничения:

* Если кто-то уже посетил параграф 32, то никто другой этот параграф больше посещать не имеет права. Никак. Никогда. В принципе.
* Ключевые слова, означающие ловушки («**блок**», «**колючки**», «**мина**», «**масло**») должны скрываться вписавшим им игроком от остальных до их попадания на параграф 7. Потому что именно там они и обыгрываются.

1. Разрешения спорных ситуаций автор этих строк не предлагает.

**Лист персонажа.**

**Транспорт**.

Скорость: \_\_\_

Ускорение: \_\_\_

Управляемость: \_\_\_

Прочность: \_\_\_ из \_\_\_

**Инвентарь**.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Средства защиты* | | *Ловушки* | |
| Тип | Количество | Тип | Количество |
| Антизаносная система |  | Мины |  |
| Трал-кошка |  | Колючки |  |
| Гидравлический щит |  | Масло |  |
| Ракетница |  | Портативный блок |  |

**Время**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Сделанные ставки.**

|  |  |
| --- | --- |
| *Название испытания* | *Уровень сложности* |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Ключевые слова.**

«Шаланхайские бега» – одна из самых опасных игр. Это кольцевые гонки на выживание с «разрешением косвенного противодействия», если выражаться сухим языком кодексов и правил. Здесь в ходу любые подлости, которые только могут привести к победе. Подчас даже летальные для участников.

Кроме того, эта игра абсолютно нелегальна. Трасса пересекает границу двух автономий, а потому теневые организаторы гонки уже давно объявлены вне закона. Даже не хочется думать, что будет, если Вы попадетесь в лапы правоохранителей.

Впрочем, риск стоит того, если Вам интересен главный приз. Это сумма, на руках с которой Вам не придется работать ближайшие десятки лет.

1.

В квадрате Е-16 уже развернута опорная база – именно отсюда и будут стартовать гонки. А до начала Вам есть чем заняться.

Сходить в «Банк деталей». – (15)

Посетить тотализатор. – (21)

Поговорить с контрабандистами (недоступно, если есть слово «**контрбанда**»). – (5)

Начать гонку. – (10)

2.

Машину лихо закручивает, и она собирает удары и тычки почти всех противников. (Бросьте два кубика, прибавьте к выпавшему значению 3 и вычтите результат из значения Вашей Брони). Если Вам удается уцелеть – Вы разворачиваете автомобиль и бросаетесь в погоню за остальными участниками (Время: +3). – (37)

3.

Вы держите позицию аутсайдера, пытаясь хоть как-то вырваться вперед.

– Водители! Немедленно остановить транспорт!!! Прижаться к обочине и заглушить двигатели!

Пограничная застава. Военные вооружены и всегда наготове. Дело неуклонно идет к катастрофе.

Вдруг впереди раздаются пулеметные очереди! Кто-то из лидеров уже прорвался вперед. Гарнизон мгновенно поднял тревогу. Солдаты вывели из ангаров легкие автомобили и бросились в погоню. Всех, кто тоже миновал заставу, обстреливали из пулеметов (Вычтите один кубик из запаса Прочности) или сбивали в кювет.

Дважды проверьте Ускорение. Два успеха – Вам удалось оторваться от преследователей, понеся небольшие потери (Бросьте кубик и вычтите результат из запаса Прочности). Один успех – военные успешно сбивают Вас с дороги, но не выводят из строя. Дождавшись, пока они покинут свои машины и с оружием в руках окружат Вас, Вы резко вдавливаете педаль в пол (Бросьте два кубика и вычтите результат из запаса Прочности. Время: +2). – (9)

Оба провала – военные блокируют Ваш автомобиль «коробкой», после чего выводят Вас из него под дулом автоматов. Вы арестованы!

Если у Вас есть слово «**контрабанда**», и его взяли Вы. – (32)

Если у Вас есть слово «**сброшен**» – бросьте кубик. Если выпадет четное значение. – (32)

*Игра окончена*.

4.

– Хех! Попробуйте меня взять!

Защитники заставы, замершие у пулеметов, не могут расслышать Вас. Но материальное воплощение Ваших слов уже летит к ним на встречу, оставляя за собой белый инверсионный след. Взрыв! Дзот разлетается на куски, и ударная волна выносит створку ворот. Огонь штурмовых винтовок не настолько страшен – Вы проноситесь мимо, не обращая внимание на возникший переполох (запишите слово «**взрыв**». Бросьте кубик. Вычтите получившееся значение из запаса Прочности). – (9)

5.

Где бы и когда бы ни случалась гонка, а на нее всегда просачиваются всякие мутные личности, ищущие способ извлечь из нее выгоду. Пара человек откровенно бандитского вида предлагает Вам сделку – принять от них пакет и выбросить его после пересечения границы округа в условленном месте. За это они обещают щедро заплатить. Вы согласны?

Да (запишите слово «**контрабанда**»). – (13)

Нет. – (1)

6.

Вы с изумлением наблюдаете, как один из фаворитов останавливается вне зоны досягаемости заставы и уступает остальным дорогу. Неужто шкура дорога? – (30)

7.

Если у Вас записано ключевое слово «**блок**». – (28)

Если у Вас записано ключевое слово «**масло**». – (17)

Если у Вас записано ключевое слово «**колючки**». – (12)

Если у Вас записано ключевое слово «**мины**». – (34)

Если у Вас нет ни одного из этих слов, проверьте Скорость. В случае успеха Вы догоняете лидеров на прямой и даже обходите их. – (37)

8.

Дважды выполните проверку Управляемости.

Два успеха! – Вы оторвались от противников и пересекли финишную черту. **Победа за Вами**! – (40)

Один успех. – Вы дважды подлетаете на выбоине (Бросьте кубик и прибавьте к получившемуся значению 3. Вычтите результат из запаса Прочности), но, тем не менее, это дает результат. Вы первым пересекаете финишную черту. **Победа за Вами**! – (40)

Оба провала. – Вы подлетаете на выбоине и, не справившись с управлением, кладете машину на бок. *Игра окончена*.

9.

Застава остается позади, но военные бросаются за Вами в погоню. (если у Вас записано слово «**контрабанда**», и его записали именно Вы, то Вы сбрасываете пакет на обочину. Задача выполнена!).

Если Ваше Время равно 2 и больше – (38). Иначе – (16).

10.

– Вы-ы-ы-ы-ы уже готовы? – орет динамик. – Тогда начнем!!! Это «Шаланхайские бега» – самые безбашенные и опасные гонки двадцать третьего столетия! Только самые отчаянные сорвиголовы могут решиться принять в них участие! А вот и они – уже в предвкушении крови, опасности и бешеного драйва!!! Ну что, зрители, вы ведь уже жаждете начать?!

С трибун доносятся ор и пронзительный свист.

– Вы все слышали! Так приступим же! Три!.. Два!.. Оди-и-и-ин!..

Напряжение нарастает. (Бросьте два кубика. Если выпадет дубль – одинаковые значения – у Вас сдают нервы, и Вы осуществляете фальстарт. Время: +1)

– ПОШЛИ!!!

Рев двигателей, визг покрышек, запах жженой резины – и машины срываются вперед. – (23)

11.

Если у Вас записано слово «**уступка**», и его получили не Вы. – (6)

Если у Вас записано слов «**взрыв**» – (14)

Если у Вас записано слово «**прорыв**» – (3)

Иначе – (30)

12.

Вы пробиваете себе колесо и еле удерживаетесь на дороге. Теперь придется вести машину куда осторожнее (Бросьте кубик и вычтите значение из показателя Прочности. Время: +2. Кроме этого, отныне и до момента ремонта Вы обязаны получать в два раза больше Времени всякий раз, когда оно начисляется). – (37)

13.

Если попасться копам или погранцам с этим пакетом, можно надолго сесть. Попытаетесь честно доставить его или подкинете его кому-нибудь из противников? (при выборе второго варианта запишите слово «**сброшен**». Вы теряете слово «**контрабанда**», но передаете его другим игрокам). – (1)

14.

Вы безбожно отстаете от фаворитов и пытаетесь хоть как-то вырваться вперед.

– Водители! Немедленно остановить транспорт!!! Прижаться к обочине и заглушить двигатели!

Пограничная застава. Военные вооружены и всегда наготове. Дело неуклонно идет к катастрофе.

Вдруг во главе колонны раздается взрыв! Кто-то из лидеров открыл огонь по заставе и прорвался вперед. Гарнизон мгновенно поднял тревогу. Солдаты вывели из ангаров броневики и принялись блокировать дорогу.

Проверьте Управляемость два раза. Два успеха – удачное маневрирование! Военные почти не задели Вас (Бросьте один кубик и вычтите получившееся значение из запаса Прочности). Один успех – жесткий удар броневика и пулеметные очереди едва не превращают Ваш автомобиль в груду хлама. К счастью, Вам удается вернуться на трассу и продолжить путь (Бросьте кубик и прибавьте к получившемуся значению 6. Вычтите результат из запаса Прочности). – (9)

Оба провала – неудачно сманеврировав, Вы попадаете прямо под колеса броневика. Скрежет металла, острая боль и темнота. *Игра окончена*.

15.

В «Банке деталей» Вы можете разжиться небольшими улучшениями для своего транспорта.

* дополнительный баллон с реактивным топливом (+1 к Ускорению)
* модернизация двигателя (+1 к Скорости)
* улучшенная трансмиссия (+1 к Управляемости)
* больше брони (+3 к запасу Прочности)
* дополнительные два элемента Оборудования (кроме Ракетницы)

Выберите что-либо и вычеркните это из списка. – (1)

16.

Вы идете в сильнейшем отрыве от большинства противников. Три четверти дистанции пройдено, но… Ровное дорожное покрытие сменяется покрытым выбоинами полотном. Придется двигаться осторожнее, чтобы сохранить хоть какой-то шанс дойти до финиша. (Если у Вас есть ловушки, Вы можете применить их сейчас).

Сделать рывок к финишу. – (8)

Продвигаться осторожнее. – (20)

17.

Вы чувствуете, что начинаете терять управление. Масло! Кто-то удачно разлил его на дороге. Теперь единственное, что Вам не дается сойти с дистанции – это плотный поток противников, идущих бок о бок с Вами.

Проверьте Управляемость. При успехе Вам удается справиться с машиной, отделавшись сравнительно легкими повреждениями (Бросьте кубик и вычтите результат из запаса Прочности). – (37)

Иначе. – (2)

18.

Вы вырываетесь вперед, оставляя других фаворитов гонки в облаке пыли. (Если удачную проверку Ускорения прошли несколько гонщиков, то выигрывает тот, у кого меньше Прочности, так как его автомобиль легче. Остальные следуют на [31]). Самое время применить ловушку. (Если хотите это сделать – отметьте ее ключевым словом в листе персонажа) – (37)

19.

Как только Вы приближаетесь к заставе, по Вам начинают работать пулеметы (Бросьте два кубика и вычтите получившееся значение из запаса Прочности). Но отступать уже поздно, да и некуда! Вы берете разгон с целью протаранить ворота.

Проверьте Скорость. В случае успеха Вам удается снести ворота и продолжить путь, несмотря на повреждения (запишите слово «**прорыв**»). – (9)

Иначе. – (36)

20.

Вы значительно сбавляете скорость (Бросьте кубик и прибавьте получившееся значение к Вашему Времени), но осторожность, в конце концов, приносит плоды. Вы пересекаете финишную черту. – (40)

21.

В тотализаторе производятся ставки на гонщиков. Вы же можете поставить на выполнение какого-либо особого условия в ходе гонки. Если выполните – это принесет крупные барыши.

«Самый осторожный» – (24)

«Пески времени» – (29)

«Танки грязи не боятся» – (33)

«Пацифист» – (35)

«Благословение Господне» – (39)

22.

– Водители! Немедленно остановить транспорт!!! Прижаться к обочине и заглушить двигатели!

Пограничная застава. Хоть Вы уверенно идете впереди, но и под раздачу военных первым попадете тоже именно Вы. Если Ваш транспорт не очень прочен, то обстрел может стать фатальным для дальнейшей гонки. Кроме того, армейцы, похоже, готовят заслон.

Выстрелить из ракетницы, если она у Вас есть. – (4)

Прорваться, понадеявшись на броню. – (19)

Уступить позицию другим гонщикам, позволяя им собрать все шишки. – (27)

23.

Первый участок трассы – ровная дорога. Пока все идут не на предельной скорости. Вы вырываетесь в число лидеров гонки. Осталось только определить, чья возьмет.

Проверьте Ускорение. Если Вам повезло – (18). Иначе – (31).

24.

Суть испытания – пройти гонку, провалив как можно меньше проверок [Легкий: максимум два провала; средний – максимум 1 провал; сложный – провалов быть не должно]. Если беретесь – пометьте его и уровень сложности в листе персонажа. – (21)

25.

Едва Вы избавляетесь от преследователей, как альянс распадается. Каждый снова сражается сам за себя.

Три четверти дистанции пройдено, но… Ровное дорожное покрытие сменяется покрытым выбоинами полотном. Придется двигаться осторожнее, чтобы сохранить хоть какой-то шанс дойти до финиша.

Сделать рывок к финишу (запишите слово «**финишная прямая**»). – (7)

Продвигаться осторожнее, стараясь не только не перевернуться, но и не угодить в ловушки. – (20)

26.

Вы успешно обезвреживаете все ловушки на Вашем пути (вычеркните ключевые слова ловушек). Скорость нарастает. Пора вернуть упущенные позиции. (Проверьте Скорость. В случае успеха Время: +1. При провале +2). – (37)

27.

Вы уступаете первенство остальным, надеясь сберечь себя для свершений (запишите слово «**уступка**». Время: +5). – (37)

28.

Вы разгоняетесь до предела возможностей Вашей машины и не успеваете среагировать на опасность. На Вашем пути блок-ловушка.

Проверьте Управляемость. В случае успеха Вам удается увернуться и продолжить путь. Если же Вы провалили проверку, единственная Ваша надежда – это гидравлический щит. Да, от повреждений он Вас не спасет, и на то, чтобы вновь вывернуть на дорогу, уйдут драгоценные секунды – но, по крайней мере, Вы не сойдете с дистанции (Бросьте три кубика и вычтите получившееся значение из запаса Прочности. Время: +2). – (37)

Если у Вас нет и щита, то Вы со всего разгона врезаетесь в блок, вылетев от удара через лобовое стекло…

*Игра окончена*

29.

Суть испытания – пройти гонку, затратив как можно меньше времени [Легкий – 5 единиц и меньше; средний – 4 единицы и меньше; сложный – 3 единицы и меньше]. Если беретесь – пометьте его и уровень сложности в листе персонажа. – (21)

30.

Вы движетесь на одном уровне с остальными.

– Водители! Немедленно остановить транспорт!!! Прижаться к обочине и заглушить двигатели!

Пограничная застава. Военные вооружены и всегда наготове. Дело неуклонно идет к катастрофе.

«Ну что, у кого есть какие идеи?» – вдруг оживает рация.

[Персонажи могут скооперироваться между собой]

* если у кого-то есть ракетница – ее можно использовать для прорыва.
* гидравлический щит не предназначен для лобовых ударов, но если два и более гонщика с щитами нивелируют его недостатки. Оба они должны провести успешную проверку Ускорения. Таран ведется под пулеметным огнем, так что повреждений не избежать (Бросьте кубик и вычтите результат из запаса Прочности даже в случае успеха). В случае провала придется отбросить щиты и прибегнуть к другим вариантам.
* однако есть возможность попытаться протаранить ворота и просто так – для этого каждый должен пройти проверку Скорости (Бросьте два кубика. Полученный ущерб равномерно распределите по запасам Прочности каждого из участников). В случае провала – (36).

Успешный прорыв – (9)

31.

Несколько фаворитов оставляют Вас позади и уже начинают наращивать дистанцию. Сейчас в ход точно пойдут ловушки! Надо быть осторожнее, но и отставать тоже нельзя. Ваши действия?

Применить какое-нибудь средство для обезвреживания ловушек, но потерять шанс догнать фаворитов (Вычеркните это средство, если оно у Вас есть). – (26)

Добавить скорость. – (7)

32.

В машине у Вас нашли пакет, вскрыв который обнаружили крупный запас запрещенных химических реагентов. Помимо обвинений в участии в нелегальных гонках Вам также предъявили контрабанду взрывчатых веществ. Оставшуюся жизнь Вы проведете на астероидах с отбойником в руках.

33

Суть испытания – пройти гонку, потеряв как можно меньше Прочности. [Средний – не более половины; сложный – не более четверти]. Если беретесь – пометьте его и уровень сложности в листе персонажа. – (21)

34.

«БУ-БУХ!» – Взрыв подбрасывает Вашу машину вверх и едва не переворачивает вверх дном (Бросьте два кубика и вычтите получившееся значение из Прочности. Проверьте Вашу Управляемость. В случае успеха Вам удается выровнять автомобиль. Время: +2. В случае провала она падает на крышу – *игра окончена*). – (37)

35.

Суть испытания – пройти гонку, не используя ловушки [Уровень: сложный]. Если беретесь – пометьте его и уровень сложности в листе персонажа. – (21)

36.

Вы врезаетесь в ворота, но они сдерживают удар. Корма подлетает от столкновения, и Вас едва не вминает в руль и приборную панель. А к машине уже со всех сторон приближаются военные.

Вы арестованы!

Если у Вас есть слово «**контрабанда**», и его взяли Вы. – (32)

Если у Вас есть слово «**сброшен**» – бросьте кубик. Если выпадет четное значение. – (32)

*Игра окончена.*

37.

Если Ваше Время равно 2 и больше – (11). Иначе – (22).

Если у Вас написано слово «**финишная прямая**» – (8)

38.

Многие гонщики остались там, на заставе. За приз борются только самые упорные. Впрочем, бороться есть не только «за что», но и «с чем». Вас преследуют армейские патрули. Обстреливают, не заботясь о точности и не скупясь на боеприпасы. Вы видите по меньшей мере четыре экипажа.

«Так, парни!» – хрипит рация. – «Мне уже, если честно, до приза нет никакого дела. Единственное, что я хочу – выбраться и не попасться под пули. Покажем этим уродам, кто тут король дороги?».

[В этом параграфе игроки могут взаимодействовать]

Вам противостоят четыре военных автомобиля. Чтобы успешно добраться до финиша, Вам придется вывести их всех из строя.

* любая ловушка выводит из строя один экипаж
* ракетница выводит из строя один экипаж
* один экипаж могут вывести из строя две успешные проверки Управляемости. Они не обязательно должны быть проведены одним и тем же гонщиком, но обязательно должны идти подряд. Проваливший проверку бросает кубик и вычитает получившееся значение из запаса Прочности, так как военные продолжают вести обстрел.

Если Вам удалось сбросить хвост. – (25)

39.

Суть испытания – пройти гонку, не используя средства защиты [Уровень – сложный]. Если беретесь – пометьте его и уровень сложности в листе персонажа. – (21)

40.

Победителем считается тот, кто прошел гонку, затратив как можно меньше Времени. Он получает +10 очков Рейтинга.

* Сложное выполненное испытание: +5 Рейтинга.
* Среднее выполненное испытание: +3 Рейтинга.
* Легкое выполненное испытание: +1 Рейтинга.
* Проваленное испытание: Рейтинг снижается аналогично награде (-5, -3 и -1 соответственно).
* Прорыв через заставу: +5 Рейтинга первому осуществившему.
* Контрабандист: +3 Рейтинга за перевезенную контрабанду.
* Погоня: +1 Рейтинга за каждый уничтоженный армейский автомобиль.
* Хороший старт – хороший финиш: +2 Рейтинга игроку, взявшему лидерство и не упустившему его до конца гонки.

Сравнивайте Рейтинг с друзьями и выясняйте, кто из Вас настоящий король Шаланхайских бегов!