

Ваншот “Трояном едины”

Часть 1. Совместный квест

Группа аватаров становится участником квеста физического типа на большое количество людей. Квест проводится под землей, на территории одной маленькой райской деревушки, и представляет из себя борьбу с огромными **гличервами**, которые, по словам жителей, уже долгое время терроризируют их.

Зайдя в триггер-лифт, находящийся среди уже заброшенных домов, герои перемещаются вниз, знакомясь друг с другом.

Подземелье деревни представляет собой склад всех забавованных предметов, а некоторые помещения указывают на то, что здесь находилась исследовательская лаборатория. Возможно эти пространства и оборудования принадлежат самим разработчикам.

Во время битвы с червями аватары находят мальчика по имени Френди, спрятавшегося в одном из помещений.

Френди: живя с единственным родственником, старой бабушкой, в поселении раннеров, мальчик хочет получить звание самого преданного молодого **хейвенца**, чтобы стать одним из преемников Адепта и переселить бабулю в более благоприятное место. Однако он слишком мал для тяжелых умственных и психологических испытаний, поэтому решил попробовать себя в роли “бойца-избавителя от нечисти”. К сожалению, он не смог выполнить квест с червями и, чтобы не получить наказание и не разочаровывать бабушку, остался под землей, выжидая подходящего случая.

По завершении квеста они оказываются в вихре глитчевого ветра, и в них вселяется мощный Троян.

Троян: нефизическая сущность, которая иногда превращается в летающую конскую голову. Но обычно он просто сидит в сознании людей, его присутствие можно ощущать как глитчевый ветер. При его появлении игроки ощущают сладкий запах и дуновение свежего воздуха. Комната наполняется эффектом ахроматической аберрации. Он разговаривает с игроками как голос в их объединенном сознании.

Проблема: Троян соединил сознание сопартийцев (и Френди) Связью и поставил ультиматум: если они не помогут ему, он мгновенно смешает их сознания в одну сущность, они потеряют воспоминания и станут ещё одним монстром Андера. Троян прежде не был вирусом, и ему нужно найти способ отделить своё сознание от программы. В таком состоянии он не может помочь сам себе, поэтому ему нужна помощь жителей.

Подсказка #1 для финала:

— Вы, как эти червяки, лазаете по бессмысленным квестам, чтобы дойти и отхватить сердцевину сладкого плода, однако вы вновь проголодаетесь, и все начнётся заново... Не волнуйтесь, теперь я наделил ваше существование смыслом, вы можете стать частью чего-то большего, либо в переносном, либо в буквальном смысле... *зловещее ржание*

Вы либо съедите друг друга, очистив свои сознания, либо так и будете жить, барахтаясь в чужих мыслях как паразиты.

>> у всех игроков в инвентаре появляется **гнилое яблоко, покрытое тёмным золотом.**

Дополнительная информация о Трояне (на случай, если игроки захотят изучить):

- 1) Игроки могут понять, что в Трояне два сознания.
- 2) Что Троян действительно очень мощный, и даже при анализе есть риск покалечить собственную систему.

Часть 2. Поиск пути

Где искать информацию:

Какая информация: существование особой консоли с доступом к управлению смешанными аватарами в системе. Тут же даётся информация, что консоль тесно связана с реальным миром и опасно с ней взаимодействовать для сознания самих аватаров + она хорошо защищена, потребуется то ли код, то ли функция, то ли артефакт, чтобы её активировать.

Что находится в подземелье:

Мальчик показывает заброшенную комнату, где аватары видят старый монитор, на котором высвечивается надпись ВНЕПЛАНОВОЕ УДАЛЕНИЕ и список имён-ников. Из-за того, что, видимо, разработчики покинули данное подполье очень давно, часть экрана неисправна и игроки могут видеть только три ника:

Throughlies — найденная точка координат — д*ркнет (рядом надпись: получение индивида пока невозможно)

Енжинина Анриловна — (строка зачеркнута и рядом надпись: ИНДИВИД УСТРАНЁН)

Мауглитч — невозможно установить точку координат (?)

Мальчик говорит, что второй человек в списке должен быть сестрой его бабушки, которая пропала очень давно.

Также игроки понимают, что единственный непойманный человек с чёткой координатой находится в даркнете, и возможно он все еще жив.

Вариант 1: сначала даркнет, потом поселение раннеров

Если среди игроков есть хакер, он способен взломать их координатное нахождение и переместить в «Vr в Vr-e» — в «грязную», захламлённую всякими вещами рыночную «улицу». По знакомству или по ориентиру, хакер заходит в лавку самого старого хакера-татуировщика **znatok_vselenny#003**.

Он говорит о том, что знал *Throughlies*, он был членом команды бунтовщиков и что ему, по слухам удалось раздобыть код, дающий власть над консолью управления виртуальными сознаниями. Однако группа разработчиков выследила и напала на него. Он каким-то образом смог* скрыться от них в даркнете, однако сам пострадал психически.

«Эти мрази скорее всего на нем какое-то новое психическое оружие испытали! Он только и мог что говорить: **нЕльзЯ чТОБы ОнО сИЯлО! За БлЕском КрОЮтсЯ страдАния!**» Наше сообщество решило облегчить его страдания и мы использовали код очистки.

Также он говорит, что тот смельчак был не один, а вместе с другом *геймером*, которого звали *Мауглитч*, он тоже не вернулся. Но друга обитатели даркнета искать не пытались, говорят, что после этого инцидента он скрылся с разработчиками в опасных джунгличах и больше оттуда не выходил.

Подсказка #2:

Внезапно появляется Троян и произносит:

– Вы, люди, как сороки падки на всё редкое и блестящее, вас это убьёт когда-нибудь *зловещий смех*. Только сами вы зажечь ничего не можете, ваши души потухшие. Попробуйте хоть раз зажечь, а не сжигать, как вирусы сжигают ваше сознание при взломе, не оставляя после себя ничего.

>> в инвентаре появляется айтем, напоминающий спички

Информация: код и ценная инфа у того геймера — где именно он находится?

- 1) Мальчик говорит, что в его посёлке есть группировка раннеров-картографов, которые постоянно изучают близлежащие джунгличи (чтобы, если что, предупреждать жителей о надвигающихся угрозах).
- 2) Игроки натываются на вывеску о картографах.

Аватары идут в раннерское поселение, где группировка картографов с помощью интерактивной мини-карты показывает странное аномальное здание посреди джунгличей.

Рутина:

Перед отправкой дальше можно отдохнуть и подождать обновления сервера для очистки кэша, подлечиться после боя с глитчами, обсудить план действий. Сделать вариант: расспросить мальчика о его семье, добавить драмы, что они стали жертвами «шумного» потопа (когда однажды река бесконечного шума накатила на часть поселения и часть жителей «утонула» в ней)
Вопрос: почему не захотел встречаться с бабушкой?
Он говорит, что хочет совершить подвиг, помочь игрокам, чтобы потом со спокойной совестью вернуться к ней.

Вариант 2: сначала поселение, потом даркнет

Мальчик нехотя ведёт игроков в уютное солнечное раннерское поселение, где знакомит с бабушкой, старой сумасшедшей, по имени Ниагара Анриловна. Зайдя к ней в домик, аватары видят галерею картин, на каждой из которых изображены аватары с какой-то красной жидкостью.

- Здесь только я красную краску использую. Остальные люди рисуют желтыми, золотыми цветами. Выглядит красиво, но это все неправда, они так хотят сделать вид что все хорошо, но чтобы понимать, что хорошо, нужно помнить, что вообще было...
- Я помню ее.... Реальность.... Помню, тогда красного цвета видела много. Сначала было много, очень много людей, потом на них появлялась эта кровавая краска, с ней было страшнее, но места становилось больше...

Подсказка #2:

Внезапно появляется Троян и произносит:

– Вы, люди, как сороки падки на всё редкое и блестящее, вас это убьёт когда-нибудь *зловещий смех*. Только сами вы зажечь ничего не можете, ваши души потухшие. Попробуйте хоть раз зажечь, а не сжигать, как вирусы сжигают ваше сознание при взломе, не оставляя после себя ничего.

>> в инвентаре появляется **айтем, напоминающий спички**

После того, как игроки спрашивают про *Енжинину Анриловну*:

Она говорит, что сестра ненавидела разработчиков и хотела, чтобы все жители Хейвена вернулись вместе с ней в реальный мир, чтобы все увидели, во что покрашен их настоящий мир. Она была членом группировки бунтарей, и на тот момент у неё в живых оставалось еще два друга — *Throughlies* и *геймер*. К сожалению, ее координаты стали известны разработчикам и они поймали её. После чего оставшиеся дуо решили открыть консоль управления виртуальными сознаниями самостоятельно, но удалось ли им это — неизвестно.

Известно, что *Throughlies* отключился от Хэйвена где-то в даркнете, а геймер пропал без вести в джунглях. Говорят его превратили в часть «Ереси» – огромный вирус, сколоченный из моделей и сознаний нескольких десятков аватаров. его можно вычислить с помощью специального устройства.

Инфа: код и ценная инфа у того геймера — где именно он находится?

Если среди аватаров есть Хакер, он перемещает их в даркнет, чтобы у барыги купить устройство для вычисления глитчного скопления – с помощью этого устройства можно найти сигнал Ереси.

Рутина:

Перед отправкой дальше, можно отдохнуть и подождать обновления сервера для очистки кэша, подлечиться после боя с глитчами, обсудить план действий. Есть вариант: расспросить мальчика о его семье, добавить драмы, что они стали жертвами «шумного» потопа (когда однажды река бесконечного шума накатила на часть поселения и часть жителей «утонули» в ней
Вопрос: почему не захотел встречаться с бабушкой?
Он говорит, что хочет совершить подвиг, помочь игроками, чтобы потом со спокойной совестью вернуться к ней.

Часть 3. Геймер-отшельник

Локация: замок отшельника

Большой покрытый текстурными глитчами дом. Пространство внутри растягивается, так что внутри дом больше, чем снаружи. Большую часть дома занимают закованные в невидимые коробки глитчи, как в музее – геймер их отлавливает и коллекционирует.

Как попасть:

- 1) следовать указаниям картографов из раннерской деревни
- 2) идти по сигналу устройства распознавания скоплений глитчей

Геймер-отшельник a.k.a Маугли:

Живущий в Андере чуть ли не с самого его появления, этот мужчина средних лет занимается тем, что изучает мир просто так и проходит квесты для развлечения. В его коллекции накопилось много вещей, принадлежавших администраторам. Он даже знает, что стало с Енжиной Анриловой. Его изгнали обратно в реальность.

В его замке:

Игроки оказываются в просторном зале, в котором и обнаруживают геймера. Он принимает их достаточно радушно и предлагает экскурсию. Даже если они не соглашаются, мальчик всё равно обращает внимание на необычный глитч.

У него есть Ересь – глитч, собранный из первых жителей Хэйвена. У Ереси можно узнать, что сейчас происходит в реальности. Игроки могут попробовать узнать, что есть в реальности, но при этом глитч освобождается и заражает Френди. И выбор: продолжать добиваться правды, но тогда прс превращается в монстра, или спасти прс и направиться дальше.

Что говорит Глитч о реальности:

1) Сначала над глитчем возникают окна с видео из реальности: нет чёткого изображения, можно лишь разобрать обрывки слов: “Снова началось нашествие... Прятаться... Кругом никого, но мы их чувствуем... В размытых изображениях лишь чёрные пустые пейзажи, людей не видно.

2) Если игроки решают добиваться правды дальше: Ересь показывает странные загадочные фото – на них чернильная пустота, в которой можно разобрать очертания, похожие на город, людей нет – почему-то вокруг лишь какие-то светлячки. У картинки есть звук голосов, как будто люди все стоят за кадром.

Подсказка #3

Вновь ощущается присутствие Трояна:

– Даже смерть не останавливает вас в вашем любопытстве, любой змей со сладкими речами способен очаровать вас, затуманив ваши слабые сознания. Но если выпутаться из его лап, и увидеть белый свет – будьте уверены, то, что перед вами, – есть правда.

>>> В инвентаре появляется маленький глитчервь.

Артефакт:

Липучая к модели татуировка на ладони. Ладонь с такой татуировкой нужно приложить к консоли, чтобы она разблокировалась.

Как обнаружить:

- 1) Игроки запускают восприятие+знание, чтобы анализировать пространства и геймера и найти артефакт на его руке.
- 2) Спросить геймера о консоли и слухах о коде.
- 3) Френди или Троян говорят о странной татуировке на руке геймера.

Как получить:

- 1) Убедить геймера отдать код.
- 2) Отрубить геймеру руку → бой.

Часть 4. Кого спасти?

Перекрёсток миров: маленькое защищённое системой хранилище в Андере, который стоит на конце реки бесконечного шума, на пересечении Чёрной Пустыни и Полигональных Джунглей. Здесь среди глитчей и текстурных уродств раскинулся маленький оазис, где раньше отдыхал Адепт, наблюдая за миром издалека. Красивый пляжный домик у небольшого озера с большой верандой, укрытой тропическими растениями, золотой песок и вечное Солнце.

В середине этого небольшого Оазиса, ограниченного куполом, виднеется большая цифровая панель, отключенная, но явно находящаяся в рабочем состоянии, судя по надписи над ней: "INSERT A PASSWORD" и круглой подсвеченной поверхности со значком руки.

Судя по времени, отсчитывающим спящий режим, панелью давно никто не пользовался. Адепт давно не покидал Столицы и не проверял своё тайное хранилище, где спрятана информация о всех сознаниях, населяющих Хэйвен.

Финальное испытание:

Игроки активируют консоль, и Троян с радостными возгласами подключается к ней. Панель покрывается красными предупреждениями, и перед игроками возникает плашка:

Выберите сознание.

И два слота с номерами.

Игроки не в курсе, какой номер – программа вируса, а какой – человек, заключённый в Трояне. На основе системы хакинга с помощью подсказок им нужно определить, кто из них человек и какое сознание уничтожить, а какое преобразовать в реальную модель (вызволить).

Перед ними возникают две модели, загадочные артефакты в инвентаре начинают посылать странные вибрирующие сигналы.

- 1) Яблоня с большим золотым яблоком почти у земли (Троян).
- 2) Засохшая яблоня с червивым яблоком на верхушке (Сознание человека).

Игрокам требуется угадать, какая модель отвечает за сознание человека в Трояне. В обеих моделях есть голограммы-тени, напоминающие по форме предметы из инвентаря. Если их вставлять, модели изменяются и открывают свою истинную сущность.

- 3) Яблоня с большим золотым яблоком почти у земли (Троян)
 - a) вставить яблоко:
 - i) от модели начинает идти неприятный, прогнивший запах, золотое яблоко тускнеет и покрывается маленькими глитчами
 - b) использовать спички
 - i) у яблони вокруг появляются свечи, но огонь перекидывается на дерево, и оно начинает гореть, только не огнём, а текстурными глитчами, накладывающимися друг на друга цифрами
- 4) Засохшая яблоня с червивым яблоком на верхушке (Сознание человека)
 - a) вставить яблоко:
 - i) черви в яблоке на верхушке и в новом яблоке начинают драться и убивают друг друга, яблоня начинает расцветать, избавившись от паразитов
 - ii) на долю секунды на ветвях среди свежих лепестков показывается образ человека
 - b) использовать спички
 - i) у яблони зажигаются множество маленьких свечечек очень слабым, но зато неопасным огнём

Если использовать червя, то он нападёт на игроков. Потребуется прокидывать защиту (стойкость). Червь вламывается в связанное сознание сопартийцев и пытается обмануть, говоря, что сознание, которое нужно спасти, находится в горящей яблоне.

Тот, кто успешно выбрасывает проверки, выбирается из-под влияния глитча и видит белый свет над яблоней со свечами. Если никто не выкидывает успешно, белый свет горит над обеими яблонями.

Игроки совместно должны сделать выбор.

Эпилог

Троян – Адепт, которого когда-то сместили из-за того, что он разочаровался в собственном творении. Его пытались изолировать и удалить его сознание из мира, но тот успел сбежать, замаскировав своё сознание в мощном Трояне, который так сильно

впился в его сознание, что Адепт не смог сам его отделить. Это очень сильно ограничивает его возможности.

Если игроки освобождают сознание Адепта:

Модели сознаний исчезают, а перед игроками материализуется из воздуха высокий стройный человек в белой накидке с золотой окантовкой. Он коротко кивает и оборачивается к консоли, перед этим кинув ограничительный бокс на игроков, чтобы те не рыпались.

а) Если Френди умер из-за глитча в замке геймера, то Адепт размышляет о прогнившем Хейвене, который без него испортили настолько, что люди жертвуют друг другом в погоне за реальностью. Он быстро взаимодействует с панелью и произносит:

– Вы видите этот мир таким, какой он есть сейчас, в последний раз.

Нажимает огромную кнопку на панели и всё начинает рассыпаться. Происходит перезагрузка.

б) Если Френди остаётся жив, то Адепт говорит о том, что в этом мире ещё есть надежда. Надежда на людей, которые влюблены в этот мир, несмотря на все его проблемы, и учатся жить в этом новом мире, не оглядываясь на обрывочные воспоминания о мире прежнем. Он понимает, что этот мир не для всех. Поэтому предлагает игрокам новые функции и способности, которые могут помочь им отыскать выход, если они того захотят. Ну или лучше устроить свою жизнь здесь и укрепить мир.

Если игроки освобождают Трояна:

Так как Троян действительно одна из мощнейших вредоносных программ в Хэйвене, без сдерживающего его человека он становится неуправляемым и начинает поглощать Оазис и всех, кто вокруг, превратив их в огромную чёрную дыру. Игрокам не хватит никаких бросков, чтобы как-то противостоять (можно попробовать для драматизма просить их прокидывать, чтобы они почувствовали беспомощность).

Их модели оказываются разрушены, а навыки сброшены. Они словно младенцы ждут очереди на создание новой модели. В это время каждый из них встречается с призраком того неспасённого ими сознания, который даёт им способности и опыт, которые разрушил Троян.

Приложение. Враги, NPC

NPC:

- Мальчик Френди
- Хакер-татуировщик **znatok_vselennoy#003**
- Старая сумашедшая
- Геймер-отшельник

Враги:

- глитчерви
- Троян
- Спамы
- Ересь