

# «Пробуждение»

**Тема:** возрождение

**Ключевые слова:** ученый, утро, море

Источники вдохновения: «Мир Полудня» братьев Стругацких

## Игровая система

Игра рассчитана на группу из 4 игроков и ведущего.

Правила основаны на системе PbtA и рассчитаны на тех, кто знаком с ролевыми играми вообще, и PbtA в частности. Впрочем, если ведущий разбирается в вопросе, этого будет вполне достаточно.

## Создание персонажа

- Дайте вашему персонажу имя, опишите его внешность и характер
- Выберите одну из 4 профессий: ВМ-оператор, инженер-кибернетист, историк или ксенобиолог. Профессии открывают доступ к дополнительным ходам (см. ниже).
- Распределите характеристики: у персонажей их всего 4. Их базовые значения равны 0. Добавьте 1 к любой из них.

Физ. подготовка

Восприятие

Общение

Анализ

- Выберите общее направление деятельности персонажа и добавьте соответствующее значение к характеристике:

Учёный +1 к Анализу **или** Восприятию

Администратор +1 к Общению **или** Восприятию

Полевой сотрудник +1 к Физ. подготовке **или** Восприятию

- Вы можете понизить значение одной из характеристик до -1, чтобы добавить к другой ещё 1 (максимальное значение любой характеристики при этом не более 2).

# Индекс социальной значимости

- Корней старше, господин. Индекс социальной значимости у него гораздо выше.

- Что ещё за индекс?

- На нём больше ответственности перед обществом.

«Парень из преисподней»

Один из наиболее важных элементов этой игры – индекс социальной значимости персонажа (ИСЗ). Это одновременно и его репутация, и уровень развития, и своеобразный ресурс. Кроме того, это ось, на которой строится сама история.

Когда вы берете на себя ответственность перед обществом, проявляете инициативу, решаете проблемы - ИСЗ растет. Принявший на себя больше ответственности имеет больше прав, больше возможностей, больше авторитета. И наоборот, когда вы уходите от решения проблемы, умываете руки или поступаете безответственно, вы теряете уважение со стороны окружающих вас людей, и вместе с тем падает ваш индекс социальной значимости.

Каждый раз, когда вы берете на себя ответственность, решаете какую-то проблему (не свою, общественную), вы повышаете свой ИСЗ на 1%

Каждый раз, когда вы поступаете безответственно, вы понижаете свой ИСЗ на 1%

На 80, 90 и 100% вашему персонажу открывается доступ к новым ходам в рамках выбранной вами профессии. Данная история довольно короткая и за её время вашим персонажам вряд ли удастся существенно повысить свой ИСЗ, поэтому при описании профессий мы ограничимся только одним дополнительным ходом на 80%.

На 40% ваш персонаж получает штраф к общению -1, на 30% штраф -2 и т.д.

ИСЗ	
100%	Политический или духовный лидер мирового масштаба
90%	Корней Яшмаа, прогрессор из повести «Парень из преисподней»
80%	
70%	<b>Ваши персонажи</b>
60%	
50%	Рядовой член общества
40%	Лентяй
30%	Необразованный человек
20%	Преступник
10%	Животное-вожак
0	Неодушевленный предмет или организм, утративший способность действовать самостоятельно

# Основные сюжетные ходы

<b>Сориентироваться</b>	восприятие	осмотреться, мгновенно оценить обстановку или тщательно обследовать местность
<b>Дать определение</b>	восприятие	понять, что или кто перед вами: узнать человека, опознать явление природы, понять назначение предмета
<b>Убедить</b>	общение	убедить в своей правоте, уговорить что-то сделать
<b>Перехитрить</b>	анализ	обмануть в разговоре человека, скрыть свои мысли или чувства, поймать в ловушку животное, спланировать преступление
<b>Найти решение</b>	анализ	решить научную задачу, починить машину
<b>Подать заявку</b>	общение	получить нужные ресурсы или помощь специалиста
<b>Атаковать</b>	физ. подготовка	нанести кому-то ранение, повредить что-то, убить или сломать
<b>Преодолеть</b>	физ. подготовка	перепрыгнуть, добежать, вскарабкаться, побороть противника, не нанося ему ран, удерживать
<b>Помочь</b>	общение	

## Сориентироваться

Если ты посетил какое-то новое место или попал в незнакомую ситуацию, воспользуйся своей способностью к восприятию.

В случае успеха ни один важный момент не ускользнул от твоего внимания.

На отметке 10+ ты также получаешь +1 на одно действие, которое ты совершишь в этом месте или в сложившейся ситуации.

На отметке 6 и ниже тебя ждут осложнения из-за того, что твое внимание было отвлечено. При этом ты всё ещё можешь заметить что-то важное (на выбор Ведущего).

На отметке 12+ ни одна мало-мальски важная деталь не ускользает от твоего внимания. Более того, картина происшедшего так хорошо врезалась тебе в память, что ты можешь в любой момент воспроизвести её в мельчайших подробностях, а если в будущем что-то здесь изменится, ты сразу это заметишь.

## Дать определение

Встретив что-то новое (человека, предмет, явление), воспользуйся своей способностью к восприятию.

На отметке 10+ ты понимаешь, кто это или что это. Ведущий даст тебе исчерпывающую информацию в рамках доступных человечеству знаний.

На отметке 12+ ты выходишь за рамки доступных человечеству знаний, твоя интуиция творит чудеса.

На отметке 7-9 ты можешь задать Ведущему два конкретных вопроса, например:

- Как его зовут? / Как это называется?
- Какова его профессия? / Какого его назначения? / Для чего оно существует?
- Доброжелательно ли оно ко мне относится? / Может ли оно причинить мне вред?
- Каково его положение в обществе? / Какова его ценность?
- Всё ли у него хорошо на данный момент? / Не сломано ли оно?

На отметке 6 и ниже ты также можешь задать два вопроса, но на один из них Ведущий может ответить неправду.

### **Убедить**

Если персонаж пытается кого-то в чем-то убедить, он должен воспользоваться своим умением общаться.

На отметке 10+ собеседник безусловно согласен с доводами персонажа. Он сделает все, что от него просят, ничего не требуя взамен.

На отметке 7-9 собеседник готов согласиться, но ему нужны гарантии, дополнительные доказательства или что-то ещё (возможно, какая-то плата). Персонаж поступит безответственно, если нарушит уговор (-1% ИСЗ).

На отметке 6 и ниже собеседник не убежден. Персонаж может воспользоваться грязными методами (запугать, оболстать, запутать и т.п.), поступив безответственно (-1% ИСЗ), и считать, что у него получилось убедить собеседника.

На отметке 12+ собеседник будет помогать персонажу по мере сил до конца игры.

### **Перехитрить**

Когда ты пытаешься кого-то или что-то перехитрить, проанализируй ситуацию. Ты поступаешь безответственно (-1% ИСЗ), если делаешь это ради собственной выгоды, и безответственно вдвойне, если твой обман причиняет кому-то вред (ещё -1% ИСЗ).

На отметке 10+ ты всё верно рассчитал.

На отметке 7-9 что-то пошло не так. Выбери одно:

- Случайный свидетель убежден, что ты поступаешь подло. Возможно, ты ничего об этом не знаешь. Ты получаешь -1 на общение с этим существом, пока не сможешь убедить его в обратном.
- Твоя жертва узнает, что её перехитрили. Она ничего не может изменить, но ты получаешь понижение -1 на дальнейшее общение с ней, пока не сможешь загладить вину.

На отметке 6 и ниже твоя жертва узнает об обмане и может принять меры.

На отметке 12+ ты перехитрил весь мир и обставил всё так, что никто не сможет ни в чем тебя заподозрить. Каковы бы ни были твои цели, никто не посчитает твой поступок дурным. Возможно, даже ты сам считаешь, что действовал исключительно на благо общества.

### **Найти решение**

Когда ты пытаешься решить проблему, проанализируй её.

Учитывай, что решение некоторых проблем требует специализированных знаний. Ведущий решит, есть ли они у твоего персонажа.

На отметке 7-9 решение найдено. Ты можешь предложить Ведущему, в чем оно заключается, но последнее слово остается за ним.

На отметке 10+ проблема решена либо значительно *быстрее*, чем предполагалось, либо потребовалось значительно *меньше ресурсов*. Предложите выбор игроку.

На отметке 6- найденное персонажем решение требует поступить безответственно. Он получит -1% ИСЗ, если всё же решишься воплотить его в жизнь.

На отметке 12+ ты получаешь все пункты из списка на 10+, кроме того твое решение гениально и инновационно. Ты получаешь +1% ИСЗ, если оно станет достоянием общественности.

### **Подать заявку**

Если ты хочешь воспользоваться какими-то ресурсами (тебе нужно определенное оборудование, специалист или информационная справка), воспользуйся своим умением общаться.

В случае успеха, ты находишь искомое, но оно находится далеко, будет в твоем распоряжении недолго и тебе придется что-то предложить взамен.

На 80% ИСЗ выбери один пункт из списка ниже, на 90% - 2 пункта, на 100% - 3 пункта:

- От тебя ничего не хотят взамен.
- Нужный человек, предмет или база данных находится совсем рядом.
- Нужный человек, предмет или доступ к базе данных будут в твоём распоряжении, пока тебе это необходимо.

На отметке 10+ ты также можешь выбрать один пункт из списка выше, а на отметке 12+ все три. На отметке 6- нужный тебе человек занят, а предмет находится в пользовании. Потребовать их для себя будет безответственно. Если ты всё же считаешь, что тебе они нужнее, то добьёшься желаемого, но получишь -1% ИСЗ.

### **Атаковать**

Персонаж пользуется своей физической подготовкой, чтобы атаковать противника. Он поступает безответственно (-1% ИСЗ), если нападает без достаточно веской причины.

На отметке 7-9 он наносит противнику урон. Предложите игроку выбрать:

- он наносит максимальный урон, но его ранят в ответ
- он наносит максимальный урон, но оказывается в затруднительном положении
- он наносит незначительный урон, но следующий, кто будет действовать, получит преимущество (+1 к броску)

На отметке 10+ он наносит противнику максимально возможный урон и может выбрать один из приведенных ниже вариантов:

- нанести увечье (он поступает безответственно (-1% ИСЗ), если наносит увечье разумному существу);
- уничтожить предмет экипировки;
- применить специальное свойство оружия.

На отметке 6- он промахнулся, но может выбрать один из следующих вариантов:

- из-за его промаха и он, и его противник оказываются в затруднительном положении;
- его ранят, но противник оказывается в затруднительном положении;

На отметке 12+ он наносит максимально возможный урон. Если противник всё ещё жив, он будет либо выведен из строя, либо обратится в бегство.

### **Преодолеть**

Персонаж пользуется своей физической подготовкой, чтобы преодолеть какое-либо препятствие или собственную слабость.

На отметке 10+ он успешно справляется с задачей, без каких-либо осложнений.

На отметке 7-9 он справляется с задачей, но это стоит ему некоторых усилий. Дайте игроку выбор:

- персонаж устал, он получает штраф -1 на все физические действия до тех пор, пока не сможет хорошенько отдохнуть;
- персонаж теряет что-то ценное (предмет может быть утерян, брошен или просто сломаться);

На отметке 6- персонаж может преодолеть препятствие, но цена будет очень высока. Дайте игроку выбор:

- персонаж не смог преодолеть препятствие;
- персонаж преодолел препятствие, но выбился из сил, он получает штраф -1 на любые действия, пока не сможет хорошенько отдохнуть;
- персонаж преодолел одно препятствие, но перед ним встало другое;

На отметке 12+ дайте игроку выбор:

- персонаж эффектно преодолел препятствие, он получает бонус +1 к общению со всеми свидетелями его подвига до конца игры;
- персонаж может помочь товарищам преодолеть то же самое препятствие (он может распределить между любым количеством других персонажей бонусы, в сумме равные результату его броска минус 11).

### **Помочь**

Если ты пытаешься помочь кому-то, воспользуйся своим умением общаться.

Если характеристика, необходимая для данного действия, у тебя выше, добавь +1 к результату своего броска. Если ниже – получи штраф -1.

В случае успеха твоя помощь пошла впрок. Персонаж игрока при этом получает бонус +1 для совершения своего хода. Персонаж ведущего – заканчивает работу быстрее.

На отметке 10+ товарищ тебе благодарен за своевременную помощь. Ты получаешь +1 к броску при следующем социальном взаимодействии с ним.

На отметке 12+ твоя помощь просто неоценима. Твой товарищ тебе безмерно благодарен – если это персонаж ведущего, ты можешь попросить его об услуге, и он тебе не откажет.

## **Профессии: описание и ходы**

### **ВМ-оператор**

Ты программист. Твоя приоритетная область знаний – это математика, логика, физика и т.п. Ты разбираешься в устройстве вычислительных машин и умеешь составлять алгоритмы любой сложности.

#### **Алгоритм:**

Когда ты пытаешься **помочь** кому-то, ты можешь *проанализировать* задачу и составить алгоритм наиболее эффективного её решения. Применяя соответствующий ход, используй анализ вместо общения.

ИСЗ 80%

**Вычислительный центр:** у тебя есть доступ к лучшей вычислительной технике с готовыми программами на все случаи жизни. Воспользуйся ею, чтобы *найти решение*. Сделай соответствующий ход, добавив +3 вместо значения собственной характеристики.

### **Инженер-кибернетист**

Ты механик, проектирующий киберов – автономных роботов. Ты больше практик, чем теоретик. Без математики и физики тебе тоже никуда, но ты также обладаешь обширными знаниями о материалах и возможностях их применения.

#### **Доверь это киберу:**

В твоём распоряжении кибер-помощник. Опиши его внешний вид и возможности. Он должен быть ограничен одной-двумя функциями и не может быть больше человека по размерам.

Например: кибер-носильщик, кибер-уборщик, кибер-пилот и т.п.

Киберы не обладают искусственным интеллектом – это хорошо запрограммированные роботы. Киберы неспособны к общению или анализу, но могут обладать физ. подготовкой 3 или восприятием 3. Ты можешь распределить 3 пункта между двумя этими характеристиками по своему усмотрению.

ИСЗ 80%

**Кибер-система:**

В твоём распоряжении целая кибер-система: робот-матка и выводок мелких машин под его управлением. Система настроена выполнять какую-то одну функцию (например, строительство, ведение сельского хозяйства, исследование новых территорий и тому подобные масштабные, но ограниченные задачи), но при этом способна самостоятельно адаптироваться к новым условиям.

### Историк

Ты занимаешься изучением и моделированием истории. Область твоих интересов – не только прошлое, но и вероятное будущее. Ты хорошо разбираешься в социологии, психологии, историографии, археологии и т.п. науках. Хорошо знаком с теорией прогрессорской деятельности.

**Все новое – это хорошо забытое старое:**

Когда ты пытаешься **дать определение** чему-то новому, вспомни уроки истории. Ты можешь воспользоваться своей способностью к **анализу**, вместо восприятия.

ИСЗ 80%

**Архив:** у тебя есть свободный доступ к электронной базе, содержащей все исторические документы человечества, включая их трехмерные скан-копии. Чтобы воспользоваться информацией, хранящейся в этой базе данных, тебе не нужно **подавать заявку**.

### Ксенобиолог

Вы биолог, специализирующийся на изучении внеземных форм жизни. Впрочем, в земных формах жизни вы разбираетесь ничуть не хуже. В область вашего интереса входит биология, химия, прикладная физика, геология верхних плодородных слоев, зоопсихология и т.п.

**Свой среди чужих:**

Пытаясь **дать определение** неизвестной форме жизни, воспользуйтесь своим умением общаться. На отметке 6- неизвестная форма жизни реагирует на персонажа, как на врага.

ИСЗ 80%

**Мой друг – голован:** по какой-то не вполне понятной для человека причине голован решил, что ты - его друг. Он везде следует за тобой, и всегда готов помочь и защитить. У голована есть собственное мнение по любому вопросу. Если ты хочешь, чтобы он что-то для тебя сделал, его нужно сперва **убедить**.

# Сюжет

## **Завязка:**

Четверо стажеров от Института внеземных цивилизаций прибывают с Земли на планету Аврора, где им предстоит работать под руководством знаменитейшего историка и межпланетника Мэйтато Конго. На планете расположен комплекс сооружений, принадлежащий некоей древней высокоразвитой внеземной цивилизации. Именно Мэйтато Конго, удалось, наконец, расшифровать надписи на стенах комплекса, и найти, таким образом, «ключ», который, по мнению ученых, даст доступ внутрь зданий.

## **Информация только для ведущего**

### **Аврора глазами логика: «Серый Марс»**

Геологи называют Аврору «серым Марсом». Эти планеты схожи по многим параметрам, хотя между ними тысячи световых лет. На поверхности Авроры есть высокие горы, глубокие впадины и плоские равнины. Температура на планете умеренная – чуть жарче на экваторе, чуть холоднее на полюсах, но в целом комфортная для жизни людей. На Авроре чрезвычайно мало воды – её запасов едва-едва хватает, чтобы поддерживать скудную растительную жизнь, представленную всего несколькими десятками видов растений, и немногим более разнообразную животную жизнь – до сих пор на Авроре были обнаружены только представители типа членистоногих (всего около 150 видов). Некоторые следопыты утверждают, что видели птиц, впрочем приблизиться к ним не удавалось ни людям, ни киберам, и никто никогда не видел их гнезд.

Поверхность планеты совершенно серая – это относится и к горным породам, и к растительности, не содержащей хлорофилла. При этом неясным остается источник кислорода на планете – существует две основные гипотезы – согласно одной из них, фотосинтез никогда не играл существенной роли на Авроре: кислород вырабатывают ещё не открытые наукой организмы, обитающие в недрах планеты. В пользу этой гипотезы говорит то, что концентрация кислорода на самом дне морских впадин достигает в некоторых случаях 90%.

Вторая гипотеза утверждает, что жизненный цикл на Авроре некогда ничем не отличался от земного, но в силу определенных обстоятельств (катастрофа природного или техногенного происхождения), фотосинтезирующие растения и животный мир практически исчезли с лица планеты. Имеющиеся запасы кислорода – это остатки, которые не пополняются. До сих пор они не были израсходованы по той простой причине, что оставшиеся виды практически не потребляют кислород.

### **Аврора глазами эмоционалиста: «Спящая красавица»**

Аврора получила свое название благодаря удивительному явлению – «северному сиянию», возникающему в небе каждое утро благодаря одному из самых распространенных местных растений – спороносному ковылю. Тучи спор, преломляя солнечные лучи, создают в небе радужные полотна невероятной красоты. Эффект этот можно наблюдать практически повсеместно, но длится он всего около получаса.

### **Люди Авроры**

На планете есть 4 поселения. Самое крупное из них – «Аврора-Уран» - образовалось вокруг шахт по добыче урана. Там расположен действующий космодром, а также кабины нуль-т. На данный момент это наиболее значимый город планеты.

В 300 километрах к северу от Авроры-Уран, на склоне горы Пологой, расположен экспериментальный аграрный комплекс «Як», а также местная школа-интернат, насчитывающая на данный момент 47 учащихся в возрасте от 7 до 15 лет.

На противоположном полушарии находится исторически первое здесь поселение – маяк «Надежда» – некогда аванпост и база спасателей ГСП (Группы свободного поиска), насчитывавший около 200 человек личного состава. На данный момент там работает дежурная группа из 8 спасателей. Рядом с «Надеждой» расположен бывший космодром, ныне не функционирующий.

Четвертое поселение – база археологов, проект «Море».

### **Загадка Авроры: проект «Море»**

В 500 километрах к югу от Авроры-Уран расположена впадина морского типа. На дне её был обнаружен каньон, испещренный столбами (база археологов, насчитывающая десяток зданий и полсотни сотрудников, расположена в двух километрах от каньона). Первоначально следопыты предположили, что ландшафт этот имеет естественное происхождение. Однако, благодаря случайности – а именно, благодаря супругам Чин-Хао, художникам, решившим провести на Авроре медовый месяц в созерцании и попытках запечатлеть её прекрасные рассветы – было обнаружено, что столбы эти – лишь вершины башен, уходящих глубоко в толщу морского дна, и являющихся высокотехнологичными приспособлениями неизвестного назначения. Супруги Чин-Хао обнаружили это по той простой причине, что весь комплекс приходит в рабочее состояние как раз в период выброса спор в атмосферу планеты. По мнению исследователей, столбы – не что иное, как башни-энергоуловители, каким-то образом работающие «в симбиозе» со спорами местного растения (впрочем, ботаники утверждают, что спороносный ковыль не похож ни на одно другое растение Авроры).

### **Что на самом деле представляет собой комплекс «Море»:**

Это экспериментальное сооружение. Инопланетяне, кем бы они ни были, проводили тут эксперименты по терраформированию. Конкретно, они работали над консервацией природных ресурсов. Комплекс изъяс с планеты практически весь запас воды, но затем случился сбой. Слишком рано закончились запасы энергии. Комплекс перешел на резервное питание – но и оно подвело, растение, споры которого в сочетании с солнечным светом должны были обеспечивать комплекс энергией в течение всего дня, под влиянием местных условий перестало выбрасывать споры днем, период «цветения» сократился до получаса. В результате все системы комплекса каждое утро пытаются перезагрузиться, но им не хватает на это времени.

### **Что обнаружил Мэйтато Конго:**

Грубо говоря, ему удалось прочитать «таблички на дверях». Разобраться, где написано «центр управления», а где «не влезай, убьет». Задача оказалась нетривиальной, так как инопланетяне обладали не вполне человеческим типом мышления. По приезду профессор Конго собирался взломать сооружение, которое, по его мнению, является узлом управления комплексом, и, воспользовавшись земными технологиями, переключить комплекс к другим источникам энергии. В принципе, все это можно сделать и без его участия.

### **Сюжетные повороты:**

1. Прибыв на планету (через кабину нуль-т), персонажи обнаруживают, что исследованиями активно интересуется сотрудник КОМКОНа-2, Лехо Ялакас. По всеобщему мнению, его прибытие неслучайно – КОМКОН-2 хочет приостановить работу и «заморозить Море», как выражаются некоторые местные научные сотрудники.

2. Мэйтато Конго не прибывает в назначенное время, так как нуль-т на планете выходит из строя по непонятной причине. Виталий Степанович Смурзин, глава археологической экспедиции Авроры, пытается форсировать активацию комплекса «Море», пренебрегая техникой безопасности, что чревато опасными последствиями. Он боится, что если этого не сделать сейчас, второго шанса КОМКОН-2 уже не даст. С его стороны это весьма безответственный шаг, продиктованный эмоциями.

#### **Задача игроков:**

Задача игроков, с одной стороны, не дать КОМКОНу свернуть проект (а это случится, если персонажи будут бездействовать слишком долго), а с другой, не допустить катастрофы, которая вполне возможна, если действовать поспешно и необдуманно. Инопланетный комплекс, с которым столкнулись ученые – действительно опасен. Он хранит обильные запасы воды и некоторые сохранившиеся формы местных бактерий. Резкое и бесконтрольное высвобождение их может повлечь за собой не только наводнение (база археологов окажется под водой), но и другие последствия – вплоть до тектонических сдвигов или «биологической атаки» местных древних бактерий.

#### **Исход игры:**

Игра может закончиться тремя разными способами:

1. Персонажи аккуратно восстановят работу комплекса, вернув на планету воду и возродив её экосистему.
2. Персонажи вызовут катастрофу, той или иной степени тяжести.
3. КОМКОН-2 свернет проект.

#### **Персонажи ведущего:**

Лехо Ялакас, Агент КОМКОНа-2, мужчина тридцати с лишним лет, бывший прогрессор. Педантичный, серьёзный, довольно добрый. Его единственное желание – не допустить катастрофы. Человеческая жизнь для него является наивысшей ценностью. Стремление пожертвовать жизнью ради научного открытия он считает ребячеством.

Виталий Степанович Смурзин, глава археологической экспедиции Авроры, один из авторов проекта «Море». Больше администратор, чем ученый, он, тем не менее, всем сердцем предан делу науки. Всю жизнь он держался в рамках разумного – никогда не шел на риск. Ему 62 года. После знакомства с Мэйтато Конго он начал переосмысливать свою жизнь. Теперь ему кажется, что будь он чуточку смелее, он мог бы гораздо больше сделать для Земли.