

...умирает последней

Использование слова: учёный, театр, война, утро, море

Общий раздел

О чем эта игра?

Это игра о том, что даже самые, казалось бы, бесполезные люди находят себе применение в экстренной ситуации. Это игра об отчаянии и надежде, что помогает людям прорваться сквозь его пелену. Это игра про безнадежную ситуацию и про то, как люди не сдаются.

Игрокам предстоит взять на себя роль театральной труппы, оказавшейся в последнем оплоте маленького королевства Шегии, что уже практически пало под ударами Итренской Империи. На этой подводной научной базе собрались люди, которые верят что не всё ещё потеряно, но у которых опускаются руки под ударами судьбы. Сможет ли театр вновь вдохнуть Надежду в этих людей или они все канут в неизвестность?

В этой игре персонажи игроков будут вдохновлять людей на свершения, давая им веру в себя и надежду.

Вступление

Вы едете по длинному пологому спуску в толще воды. В этот лифт вас набилось столько, что кажется он сейчас лопнет или развалится – военные, королевская администрация и такие же беженцы, как вы. Над толпой витает атмосфера отчаяния и каждому из вас вспоминается, как же всё до этого дошло.

Империя вторглась молниеносно. Конечно, все знали об этой угрозе, но наделись, что ваше маленькое Королевство как-нибудь этого избежит. Но удар был, конечно, неминуем — слишком удобный выход к морю, слишком непреклонен ваш Король Эмерик II-ой, слишком велика и нагла Империя. Конечно, шансов у ваших войск не было — слишком велик технологический и численный перевес. Империю смогли сдерживать две недели, пока она не захватила большую часть страны, оттеснив остатки войск и беженцев к морю. С захваченных территорий передавали страшные вести о сожженных деревнях и угнанных в лагеря людях.

Дождь и дорожная грязь – вот что практически всегда идёт в комплекте с войной. Вместе с другими беженцами вы прибрели в последний оплот Королевства — базу военно-морских сил. Когда за вами закрылись крепкие ворота, по грязной и уставшей толпе прошел вздох облегчения – кругом царил порядок, солдаты занимались своим делом.

Вас собрали на плацу, когда к вам вышел сам Король. Он вещал что-то про свой план и гнев, что он обрушит на головы захватчиков, когда раздался выстрел и взвыли сирены. Король упал, и его спешно куда-то утащили, среди беженцев началась паника, солдаты пытались остановить одновременно панику и захватчиков, но у них мало что получалось. Многие погибли в тот момент, а выжившие оказались здесь, в лифте. Ваши воспоминания прервал резкий толчок — лифт остановился. Открылись двери, и резкий холодный свет осветил толпу. Вы прибыли на секретную научную базу «Зов океана» — последнюю надежду Королевства на выживание.

Фракции

На базе присутствуют четыре разные фракции укрывающихся здесь людей.

- Ученые – занимаются разработкой «оружия победы».
- Солдаты — охранники базы и пришедшие с вами солдаты базы.
- Администрация — королевская администрация. Утверждают, что Король жив, но находится в тяжелом состоянии в их части базы. Правда, вы уверены, что на лифте его не было.
- Беженцы — обычные люди, которым повезло прорваться на лифт вниз.

Отчаяние и надежда

У каждой фракции есть три показателя: Отчаяние, Вера в себя и Надежда.

Отчаяние прибавляется к сложности проверки для фракции, когда она старается справиться с Угрозой (см. Угрозы). Каждая смерть приносит +1 Отчаяния фракции и тем, кто опасается её провала.

Вера в себя тратиться на преодоление Угроз, давая +2 к проверке за каждый потраченный пункт. Так же пять пунктов Веры в себя могут быть преобразованы в один пункт Надежды (см. Действия персонажей).

Надежда – постоянный параметр. Она даёт постоянный модификатор +2 к проверке противостояния Угрозе за каждый уровень.

Таблица 1. Фракции.

Фракции	Стартовые значения			Наблюдают за успехами...	Опасаются провала...
	Вера в себя	Отчаяние	Численность		
Ученые	d6	0	2d6	...беженцев.	...солдат.
Солдаты	0	d6	3d6+6	...ученых.	... администрации.
Администрация	d6	d6	d6+3	...солдат.	...беженцев.
Беженцы	d6+6	0	2d6+6	...администрации.	... ученых.

Угрозы

На базе постоянно происходят неприятности связанные с внешними или внутренними проблемами. За это отвечают Угрозы. Угрозы могут быть действующими (проявленными, требующими прямой реакции) и потенциальными (только назревающими).

Каждые шесть игровых часов (смена времени суток, см. Игровой Цикл) ведущий добавляет в список потенциальных Угроз ещё одну. В дальнейшем потенциальные Угрозы вводятся в игру по решению ведущего.

Параметры Угрозы:

- **Сложность**
- **Фракция**, которая должна угрозу преодолеть
- **Длительность** в часах
- Последствия при **успехе** и при **провале**

Преодоление угрозы:

1. Проверка $d6 + \text{Надежда}$ против $\text{Сложности} + \text{Отчаяния}$ фракции.
2. Если нет успеха – тратятся пункты «Веры в себя» (+2 к результату за 1 пункт).
3. Количество потраченных пунктов «Веры в себя» определяет, сколько часов будет потрачено на преодоление угрозы. 1 «Вера в себя» = 1 часу.

4. Если всё ещё нет успеха или затраченное время больше длительности Угрозы это потенциальный провал, но персонажи игроков могут попытаться это исправить, пока Угроза ещё не прошла.
5. Успех или провал наступают в конце Угрозы.
 - 5.1. Списываются потраченные пункты «Веры в себя» (не более длительности Угрозы в часах).
 - 5.2. При успехе:
 - 5.2.1. Списывает всё Отчаяние фракции.
 - 5.2.2. Добавляется пункт «Веры в себя» фракции и той, что наблюдает за её успехами.
 - 5.2.3. Наступают последствия успеха.
 - 5.3. При провале просто наступают последствия провала.

Персонажи

Вы – труппа военно-полевого театра королевства Шегии. Ваш театр собрали из добровольцев, с каким бы то ни было опытом подобной деятельности, и отправили на фронт — поднимать боевой дух отступающих войск. Вас объединяет то, что вы действительно сами хотели этого — помогать людям хоть так. Вас разделяет то, что вы вместе всего лишь пару недель, и вы не знаете, что скрывает каждый из вас.

Каждый персонаж обладает тремя Гранями, которые определяют его.

Амплуа. *Какую роль вы исполняете в театре?* Это может быть как амплуа актера, так и техническая роль — режиссер, сценарист, работник сцены и т.п.

Прошлое. *Кем вы были до войны?* Работали ли вы в театре до того или занимались чем-то иным? Была ли у вас профессия? Сформулируйте ваше занятие до войны в одно-два слова.

Тайна. *Что вы скрываете?* У каждого из вас есть за душой то, что вы не расскажете никому. А так же тот, кто знает это ваш секрет, но об этом мы подумаем в следующем пункте.

То, кем вы были, влияет на то, кого вы знаете. К каждому из предыдущих пунктов придумайте человека, с которым вы знакомы. *А мог ли это человек быть знакомым ещё кому-то из вашей труппы? А мог ли он оказаться на этой базе?*

После этого останется последнее – определить ваш начальный уровень усталости. Бросьте d6 и отметьте столько усталости, сколько выпало + 2. *Почему вы могли устать так сильно или так мало?*

Действия персонажей

Персонажи игроков не могут бороться с Угрозами напрямую – их слишком мало для этого. Но они специалисты по работе с людьми – он могут утешать их, вдохновлять и, главное, дарить им надежду на лучшее. Методы воздействия могут быть разные – душевные разговоры, показать пример, рассказать историю и т.п. Каждое такое действие будет дарить той или иной фракции пункты Веры в себя, которые та сможет тратить на преодоление Угроз.

Отдельным действием стоит указать «Дать надежду» - это некое действие, направленное на превращение 5 пунктов Веры в себя в Надежду. Игроки сами решают, что это будет за действие. Оно не требует проверки, но за него персонаж получает усталость.

Кроме того, вы – театральная труппа, а, значит, вы можете поставить Спектакль. Это совместное действие, которое может принести сразу много Веры в себя всей базе. И в то же время это опасное действие, так как может задеть чьи-то чувства и усилить Отчаяние. И, к тому же, постановка спектакля занимает достаточно много времени. Подробности о том, как поставить спектакль смотрите ниже в отдельном разделе.

Ну и, помимо прочего, персонажам нужно будет стараться выживать – бороться со своей усталостью, искать пропитание и т.п.

Уровень усталости

Ваши персонажи будут получать ссадины, раны и просто банально уставать. Это всё будет отражаться в их Уровне усталости – совокупной характеристике показывающей вымотанность персонажа. Уровень усталости выступает сложностью проверки, когда персонаж совершает некоторое действие. Он не может быть меньше нуля, но сверху он не ограничен ничем.

Уровень усталости возрастает:

- на 1 каждые 6 часов (если персонаж бодрствует)
- на 1 за любое действие, требующее проверки
- на 1 за «Вложить силы»
- на 1 за каждые 4 часа потраченные на действие (т.е. если вы пишете сценарий пьесы больше 4 часов – вы получите 2 пункта усталости, больше 8 – 3 и т.п.)

Уровень усталости падает:

- на 1 за то, что персонаж съедает полноценную порцию еды (не больше 3 пунктов за сутки)
- на 1 за каждый час сна (но не менее чем на 3 пункта за единовременный сон)

Если персонажа ранят – он может получить постоянные пункты усталости, которые невозможно будет снять без длительного лечения.

Проверка успеха персонажа

Если нужно выяснить, насколько хорошо персонаж справился с действием, он совершает проверку на 1d6 против сложности задачи (см. рекомендации в разделе для ведущего) сложным с уровнем его Усталости. Каждое действие стоит персонажу один пункт Усталости. Все пункты усталости добавляются к Уровню после совершения действия.

Перед броском кубика можно модифицировать проверку:

- Добавив +2 к результату, если дело касается его Ампула, Прошлого или Тайны. При этом он явно должен проявить эту свою сторону. Можно использовать одновременно все три стороны персонажа получив суммарный модификатор вплоть до +6.
- Вложив дополнительные силы так же можно добавить +2 к результату, но добавить себе дополнительный пункт Усталости (не влияет на эту проверку).

Успехом проверки считается результат больший либо равный Усталости персонажа.

Чем больше разница результата проверки и Усталости персонажа, тем проще ему далось действие и тем эффективней оно. Каждые 3 единицы разницы дают дополнительную степень успеха.

Провал проверки приводит к добавлению пункта Отчаяния фракции, в интересах которой действовал персонаж или к повышению усталости персонажа.

Помощь

Один персонаж может помочь другому. Для этого он сам совершает ту же проверку. Количество степеней успеха на этой проверке даст положительный модификатор к проверке товарища. Но провал этой проверки даст модификатор (-2) к этой проверке за каждую степень неуспеха (3 пункта разницы).

Помощь NPC

Иногда персонажи ведущего могут помочь персонажам игроков. Тогда они делают такую же проверку, но вместо усталости используют уровень Отчаяния своей фракции. На эти действия так же влияет Надежда фракции и тратится Вера в себя. Так же ведущий определяет, насколько эта задача по силам NPC и даёт ситуативный бонус от 0 до +6 на эту проверку.

Спектакль

Спектакль – сложное комплексное действие, требующее подготовки и участия всей труппы. Хотя, конечно, можно попытаться провести его и без этих элементов, но результат вас вряд ли порадует.

Подготовка

Подготовка к спектаклю обычно занимает минимум шесть часов. Она включает в себя подготовку сценария, подготовку декораций, подготовку костюмов и репетиции. Дополнительно можно привлекать актеров со стороны, организовывать банкет, музыку и т.п.

Сценарий

Хороший сценарий требует двух вещей – истории и времени для написания.

История отвечает за то, на какие из фракций спектакль повлияет больше или меньше. Опишите историю, которую вы хотите поставить в общих чертах. Помните, ваша история должна будить в людях надежду. Если у вас нет сюжета – вы можете попробовать потратить время и поискать истории у других обитателей базы. К тому же люди любят, когда история касается их самих или тех, кого они знают.

Определившись с историей, вы должны потратить время на то, что бы перевести её в сценарий пьесы. Успешность написания сценария определяется проверкой, зависящей от потраченного времени. Если заниматься творчеством 6 часов, то сложность будет нулевая. Если вы хотите успеть быстрее, то за каждый сокращения времени сложность будет возрастать на 1. Если у вас вдоволь времени, то сложность этой проверки может уходить в минусовую область. Но помните, что каждые 4 часа процесса будут приносить вам новый пункт усталости.

Количество степеней успеха на проверке написания сценария даст вам столько же кубов на проверку успешности спектакля.

Декорации и костюмы

Так же как и сценарий, подготовки требуют декорации и костюмы. Для того что бы добыть для них материалы вам нужно постараться убедить ту или иную фракцию поделиться ими с вами, или добыть их каким-то иным способом. Определитесь, у какой фракции вы возьмете материалы, но помните, что это повлияет на их отношение к спектаклю.

Так же как и со сценарием, сбор декораций занимает время и от него так же зависит сложность проверки на сборку. Но дополнительно на это влияет количество имеющихся у вас материалов. Эта дополнительная сложность варьируется от 0 (много материалов) до 6 (нет материалов) по решению ведущего.

Количество степеней успеха на проверке сбора декораций и костюмов даст вам столько же кубов на проверку успешности спектакля.

Репетиции

После написания сценария и можно отрепетировать спектакль. Каждая репетиция занимает по часу времени и даёт +1 куб на проверку успешности спектакля, но добавляет всем участникам 1 уровень усталости.

Дополнительные опции

Если вы хотите сделать дополнительные приготовления – опишите что вы хотите ещё сделать. Каждое дополнительное приготовление может дать дополнительный куб на проверку успешности спектакля, но так же требуют усилий и поднимают Усталость персонажей. И, конечно, это может повлиять на отношение разных фракций к происходящему.

Проведение спектакля

Сам спектакль занимает около часа времени.

Сделайте проверку игры на сцене каждого актера так, как будто они оказывали помощь общему действию, но вместо модификатора к проверке возьмите за каждую степень успеха по +1 куб к общей проверке, а за провалы вычитайте по 1 кубу.

После это сделайте общую проверку суммарным пулом кубов от подготовки и игры актеров. Сумма результатов на кубах сравнивается с уровнем Интереса каждой фракции. Это уровень складывается из Отчаяния фракции и дополнительных модификаторов, полученных вами в процессе подготовки. Подробнее о них можно прочесть в разделе для ведущего, но, например, если фракция в данный момент занята устранением какой-то Угрозы, то её модификатор будет +6.

Каждая степень успеха проверки даст фракции 1 пункт Веры в себя, но каждая степень провала добавит по 2 пункта Отчаяния.

Так же проведения спектакля даёт возможность сразу после получения Веры в себя сделать действие «Дать надежду» для любого количества фракций.

Игровой Цикл

На базе установлена система, создающая распорядок дня.

- 0 - 6 часов — Ночь. Остается только резервное освещение.
- 6 - 12 часов — Утро. Нарастание освещенности.
- 12 - 18 часов – День.
- 18 - 24 часа – Вечер. Затухание света.

При смене времени суток происходит следующее:

- Персонажи игроков получают 1 пункт усталости, если они не спят.
- Появляется новая потенциальная Угроза.
- Каждая фракция получает по 2 пункта Отчаяния.
- Утром каждая фракция получает по 1 пункту Веры в себя.

Для ведущего

Атмосфера

Данная игра имеет четкую жанровую привязку – это катастрофа.

1. Нагнетайте атмосферу постепенно.
2. Не давайте игрокам скучать – пусть сон станет самым отчаянным выбором.
3. Давайте игрокам понять, что их действия важны. Каждый раз, когда NPC используют «Веру в себя», пусть они вспоминают о сказанном или сделанном персонажами игроков.

Рекомендации по сложности

- 0-2 —простая задача. Но даже с ней может не справиться усталый человек.
- 2-5 —задача обычная. Обычно игроки смогут с ней справиться.
- 6-8 —задача для узкого специалиста. С ней не справиться без специальных знаний.
- 9+ —очень сложная задача. Обычно для этого нужно быть узким специалистом и приложить усилия, возможно не одного человека. Ставьте такие сложности, если вы хотите, что бы только удача помогла персонажам с ней совладать.

Успешность спектаклей

Кроме открытой информации об Отчаянии фракции есть несколько скрытых модификаторов, влияющих на успешность спектакля. Когда вы используете модификатор – расскажите о его проявлениях в мире для игроков. Все модификаторы вычитаются из сложности проверки.

Отношения

Заведите себе счетчики отношения всех четырёх фракций к персонажам. Они скрыты от игроков, но могут проявляться в действиях членов фракций. Отношение может быть положительным и отрицательным. Советую варьировать его в пределах [-6;+6].

Идея сценария

То, как идея положена в основу сценария так же влияет на эффективность сценария. Вы можете определять эти коэффициенты самостоятельно. Я рекомендую распределить по фракциям набор {+4,+2,0,-2}, где положительные значения означают, что сценарий нравится фракции.

Занятость

Фракция может быть в данный момент чем-то занята и её представителей присутствовать меньше. Варьируйте это исходя их событий на базе. Если фракция прямо сейчас борется с Угрозой, пусть её интерес равен (-6), а если занята лишь фоновой деятельностью – (-2).

Три точки

Старт

На старте герои только попадают на Базу. Дайте им немного времени освоиться, введите одного-двух персонажей беженцев, которым они могут помочь. Дальше дайте почувствовать, как работают угрозы. Не бойтесь, что её провалят – так будет даже лучше. Это создаст нужную атмосферу отчаяния и создаст предпосылки для следующей части – спектакля.

Пусть кто-то из администрации или военных даст персонажам игроков задание поставить спектакль для поднятия боевого духа. А во время спектакля или сразу после него введите Поворот.

Поворот

Внезапно Базу сотрясает взрыв, мигает электричество и т.п. Войска Империи в попытках добраться до Базы повредили управление «Оружием победы» и оно вышло из под контроля.

Ученые впадают в отчаяние (добавьте им 2d6 Отчаяния), потому что по их данным Оружие включилось и начало наращивать мощность. На что оно способно на максимальной мощности – никому не известно.

Что разрабатывали учёные? Вы можете сами определиться с этим, но базовым вариантом является тектоническое оружие, которое должно было порождать волны и, фактически, смыть Империю с территории Королевства. Да, это было во многом не «оружие победы», а «оружие отмщения». Сейчас же, за пределами расчетной мощности, кто знает, на что оно способно? Расколоть планету?

У вас осталось лишь несколько дней, что бы решить проблему. И только обитатели базы могут её решить. Если они не опустят руки.

Финальная Угроза

Финальной Угрозой, несомненно, является именно Оружие. Она является потенциальной всё время, начиная с Поворота, остается только вопрос с методом её решения.

- Финальная угроза активируются всегда утром и длится 24 часа.
- С введением в игру Финальной Угрозы пункты Отчаяния перестают сбрасываться.

Преодоление Финальной Угрозы требует проверки от каждой из фракций с использованием всех пунктов «Веры в себя». Результаты этих проверок складываются по тем же правилам, что и проверки Спектакля. Финальная проверка получившимся пулом совершается против суммарного Отчаяния всех фракций. Каждая степень успеха на этой проверке даёт по 1 пункту Надежды каждой фракции и Игрокам.

Окончание игры

Заканчивается игра Финальной Сценой. Она происходит следующим утром. Важным фактором является то, что Угроза ни при каком раскладе не решена – просто вы сделали всё, что могли для её решения и дальнейшее уже не зависит от вас. Вам остается только Надежда, полученная вами всеми вместе.

В зависимости от результата финальной проверки опишите игрокам, состояние остальной базы по фракциям. Если их сумма текущей Надежды и Веры в себя больше или равно Отчаянию – они верят в будущее, если меньше – они ни во что уже не верят.

После этого дайте игрокам красивую финальную сцену, показывающую, сколько же у них теперь есть Надежды.

- Провал финальной проверки – надежды практически нет. Всё тонет во мраке.
- 1 пункт Надежды – луч солнца прорезает пелену. Ещё не всё потеряно.
- 2+ пункта Надежды – кажется, у вас есть ещё шансы. Солнце выглянуло из-за тучи.

Угрозы

Когда вы вводите новую Угрозу, вы можете добавить в процесс случайность, используя колоду карт. Тогда значение карты будет означать Сложность угрозы (Валет = 11, Дама = 12, Король = 13), а её масть – какая фракция будет преодолевать угрозу (♠ - Солдаты, ♣ - Беженцы, ♦ - Ученые, ♥ - Администрация). Любой туз будет означать, что Финальная Угроза активируется ближайшим утром.

Примеры угроз

Карта	Угроза	Дл.	Успех	Провал
6 ♣	Драка за места	2	<ul style="list-style-type: none">• Беженцы договорились между собой.• +d6 «Веры в себя» беженцам	<ul style="list-style-type: none">• Случайная смерть останавливает дележку• +2 Отчаяния Беженцам
10 ♦	Вражеские разработки	8	Удаётся придумать защиту	<ul style="list-style-type: none">• Один отсек базы полностью разрушен.• d6 потерь среди фракции, которая её занимала• d3 потерь каждой другой фракции
Д ♥	Бунт беженцев	8	<ul style="list-style-type: none">• Администрация договаривается с беженцами.• +d6 Отчаяния беженцам	<ul style="list-style-type: none">• Военные подавляют бунт• 2d6 смертей беженцев
К ♠	Большой штурм	10	Атака отбита	<ul style="list-style-type: none">• Атака отбита• d6 потерь каждой фракции.• 2d6 потерь у солдат

Пример Финальной Угрозы

Кажется, тектоническое оружие не просто породит волну, но грозит расколоть всю планету. Но учёные разработали устройство, которое может это остановить (проверка Ученых). Однако есть проблема – устройство нужно активировать в непосредственной близости от Оружия. Это самоубийственная миссия, требующая выбраться с Базы и отправиться на катере к ядру Оружия. Администрация решается пойти на переговоры с Империей, что бы отвлечь внимание от операции (проверка Администрации). Военные готовятся осуществлять прикрытие (проверка Военных), а один из беженцев выступает добровольцем (проверка Беженцев).

Последняя сцена

Утром, в тайном месте на берегу собрались те, кто вышел провожать добровольца. Внезапно, тучи, закрывающие небо расходятся, и луч восходящего солнца освещает лодку. Или нет.