

## Работа для участия в конкурсе “Кашевар” 2019

**Название:** Круиз длиною в жизнь

**Жанр:** детектив, survival horror

**Игровая система:** Культ кота

**Тема:** Возрождение

**Ключевые слова:** учёные, театр, море

### Введение. Текст для игроков

Миром правят учёные. Нет, это не метафора, отражающая путь избранный нашей цивилизацией. Мировое правительство - любимая страшилка всех адептов теории заговора, действительно состоит из учёных. Созданное в XVIII веке общество иллюминатов к настоящему времени практически полностью контролирует экономическую, политическую, культурную и, конечно же, научную жизнь человечества.

Вы знаете об этом, поскольку своими достижениями на научном поприще заинтересовали менеджеров человечества в достаточной мере, чтобы получить приглашение вступить в их ряды. Поздравляю. Вы в шаге от того, чтобы стать частью элиты элит.

Действуя согласно инструкции в полученном приглашении, вы скрыли свою личность маской. Как было указано, вся церемония принятия новых членов сообщества будет представлять собой театрализованное представление, на протяжении которой вам не следует выходить из выбранного вами образа.

Следующим шагом стало прибытие на круизный лайнер “Мастер Хирам”. Именно он и должен был стать ареной, на которой начнётся новый акт вашей жизни. Конечно, таинственность встречи потребовала смириться с некоторыми неудобствами. Перед входом на борт лайнера, у вас забрали практически весь багаж, заверив, что вы всё получите в целостности и сохранности по завершении церемонии. Увы, в число временно утраченных предметов вошли и средства связи, как и прочие электронные гаджеты. К своему удивлению и радости, вы обнаружили среди приглашённых несколько своих знакомых. Конечно, следуя указаниям загадочных устроителей, все вы постоянно носили маски, но научное сообщество - это довольно узкий кружок людей, регулярно встречающихся на конференциях, симпозиумах и конгрессах, так что узнать друзей по манере держаться вам труда не составило. В компании вы сразу почувствовали себя гораздо увереннее.

До тех пор, пока не начались убийства. Люди, чьи костюмы были созданы по мотивам образа чумного доктора, на глазах остальных гостей напали на незнакомого вам пожилого человека, выкрикивая в его адрес обвинения на латыни. Поначалу

окружающие приняли это за часть представления. Однако, убедительно сыграть обезглавливание живому человеку довольно непросто. Вы стояли достаточно близко, чтобы сказать с уверенностью - один из людей в маске с клювом извлёк из своей трости клинок и отсёк голову тому, кто без сомнения являлся до того живым человеком.

На борту началась паника, давка, столпотворение, и пятёрка “чумных докторов” беспрепятственно чинила в ней резню. Вам удалось скрыться, и теперь, кажется уже целую вечность, скрываетесь на огромном, словно городской квартал, туристическом лайнере. Одетых в костюмы чумных докторов маньяков стало гораздо больше, и они рыщут в поисках выживших. Несколько раз вы видели новые расправы. Вы не знаете, сколько вам удастся ещё продержаться.

## Игромеханика. Текст для игроков и ведущего

Данная игра использует правила “Культ кота”, описанные в книге “Мир зеркального бога”. Для игры вам понадобится колода игровых карт на 54 листов, а также бланки персонажа, которые можно найти в конце книги “Мир зеркального бога”.

Создание персонажей производится так как это описано в правилах. Однако, вы не выбираете фракцию мироходцев, к которой принадлежите, и есть ограничение на выбор образов вашего персонажа. Все приглашённые на церемонию - учёные, заслужившие признание в своей области. Один из образов должен отражать этот момент. Выберите область науки, на которой специализируется ваш персонаж и дополните его характерной деталью. “Математик, работающий с теорией игр”, или “физик лазерщик”, или даже “экономист, разработавший новейшую теорию спроса”, будут неплохим выбором. Второй образ, вашего персонажа должен отражать то, кого он взялся изображать на церемонии. Все участники носят маски, а возможно и костюмы каких-то узнаваемых героев. Это могут быть античные боги, герои *commedia del arte*, персонажи современной масс-культуры или что-то ещё, достаточно узнаваемое, чтобы остальные участники игры понимали, что ожидать от такого персонажа. То что герои не выходят из своего театрального образа несмотря на творящееся вокруг безумие, конечно жанровая условность. Но именно на выбранный вашим персонажем образ будут ориентироваться остальные участники церемонии во время социального взаимодействия с ним. В остальном процесс создания персонажа не претерпел изменений.

В процессе игры может случиться ситуация, когда персонажи двух игроков будут противостоять друг другу. В основной книге правил есть специальный блок для подобных случаев, но он не очень хорошо подходит для игр в жанре ужаса. Поэтому рекомендуем воспользоваться для подобных соревнований менее формализованным подходом. В этом случае нет какого-то специального правила для определения порядка действий - как всегда в “Культе кота” наиболее важной составляющей заявки игрока является описание действий его персонажа. Тот, кто в данный момент в состоянии описать, как именно действует его персонаж, получает право хода.

Следующий участник игры получит ход после того, как данная заявка будет обработана. Однако, если действующий персонаж выбирает встретиться с последствиями своих действий или продвинуть сюжет, ведущему стоит предоставить право придумать во что это воплотится в мире игры тому игроку, который управляет противником действующего персонажа. Конечно же, как и всегда создавая новые образы окружающего мира, игроки должны учитывать то, что было сказано ранее, а также уважать своих коллег по игре. Впрочем, это не значит, что последствия должны быть излишне мягкими. Это игра про ужас и выживание, и серьёзность последствий является неотъемлемой частью данного жанра. Кроме того, в данной игре даже если персонаж погибнет, игроку будет чем заняться.

Собственно, игроки, чьи персонажи погибли, берут на себя роль охотников. В этом случае мастеру следует дать прочитать ему текст из конца данного документа. После чего игрок немного меняет своего персонажа. Образ, который отражал ту роль, которую он взялся исполнять на церемонии - второй из обязательных образов, заменяется на "чумной доктор". После чего можно приступить к охоте на бывших товарищей.

Иногда представляет сложность придумать подходящее продвижение сюжета, когда игроки выбирают при проверке этот вариант. В данной игре отличным вариантом будет создание счётчиков отслеживания персонажей охотниками. При этом, вначале счётчики стоит делать довольно длинными, а противников - не слишком сильными. Счётчик на восемь делений, заполнение которого приведёт к встрече с "чумными докторами", вооружёнными шпагами - хороший вариант для первого раза. Далее счётчики будут всё короче, а противники всё опаснее. К третьему часу игры вполне нормально будет ввести счётчик на два деления, по заполнении которого персонажи игроков попадутся в засаду "чумных докторов", оснащённых телекинетическими сетями, способных ходить сквозь стены и вооружённых гаус-винтовками с бесконечным боезапасом.

## Суть происходящего. Текст только для ведущего

Итак, что же тут происходит? Персонажей игроков действительно пригласили иллюминаты. И сделано это действительно для того, чтобы новые светлые умы вошли в ряды мировых правителей. "Чумные доктора" действительно убивают участников, и они действительно работают на устроителей церемонии.

Однако, учитывая, что в руках иллюминатов сосредоточены все самые продвинутые достижения современной науки (они ведь учёные, помните?), они способны совершать всё то, что ещё не в состоянии даже представить современные фантасты. А смерть больше не является проблемой. С древних времён ритуал перехода из одного качества в другое, был стилизован под смерть и возрождение. Конечно, обычно это было лишь представление, в процессе которого данные драматические события только изображались. Однако, экспертный отдел прогнозирования поведения пришёл к выводу, что подлинная смерть и настоящее воскрешение гораздо лучше

настраивают кандидатов на вхождение в элиту, не подчиняющуюся более общепринятым законам. Ни законам людей, ни законам природы.

Изначально на пароме всего семь охотников, пять из которых присутствуют в сцене первой расправы. Однако, каждый раз, когда кого-то из пассажиров убивают, его тело немедленно отправляется в закрытый и строго охраняемый отсек в трюме лайнера. В зависимости от того, что кажется вам уместнее, этим могут заниматься либо сами охотники, торжественно уносящие тело, либо автоматические дроны, вроде тех, что мы можем видеть в роликах от Бостон Дайнемикс, либо что-то ещё.

После попадания в закрытый отсек, участник церемонии проходит процедуру воскрешения, и, собственно проходит церемонию посвящения в иллюминаты. Примерное описание происходящего вы можете найти в конце этого текста в части, предназначенной для игроков, чьи персонажи погибли. Ну и наконец, став полноправным членом тайного клуба мировых правителей, неопит получает первое задание - помочь возродиться в новом качестве остальным приглашённым. В этот момент игрок меняет один из обязательных образов своего персонажа ( тот, который отражал его роль в театрализованном представлении) на образ "Чумной доктор", и продолжает игру, выслеживая и охотясь на персонажей остальных игроков.

Когда все игроки перейдут в новый статус, это может послужить как поводом закончить игру, если действие уже затянулось, так и запустить последнюю сцену, чтобы каждый участник игры почувствовал себя в роли могучего адепта науки. Последние выжившие - наиболее ловкие и изворотливые персонажи ведущего, никак не желают переродиться. Найти и убить их - задача всех, уже довольно плотно заполнивших лайнер охотников.

Что ещё стоит помнить. Персонажи игроков могут надеяться только на себя. Лайнер вышел далеко в море и лёг в дрейф. Устроители церемонии тщательно следят, чтобы ни одно другое судно не показалось в поле зрения пассажиров. Действие происходит в северных широтах, поэтому, хотя одежда и обеспечивает полный комфорт даже на открытых палубах, но вода слишком холодна, чтобы рассчитывать добраться куда-то вплавь. У всех прибывших изъяли их личные вещи и средства связи, так что позвать на помощь не выйдет. Конечно, охотники оснащены миниатюрными рациями, но если персонажи сумеют завладеть одной из них, радиуса действия не хватит, чтобы связаться с кем-то за пределами лайнера, а их самих сравнительно быстро вычислят, после чего будет изменён протокол шифрования сигнала, и прослушивание бесед охотников снова станет невозможно. Примерно так же обстоит дело с иными устройствами охотников - все они либо вообще работают только в руках своих хозяев, либо могут быть сравнительно быстро отключены. К слову об устройствах, по мере продвижения времени, охотники будут получать всё более продвинутое снаряжение. Как говорится, достаточно продвинутая наука неотличима от магии, так что, если вначале единственным снаряжением охотников будут шпаги и рации, то под конец они смогут летать, проходить сквозь стены, считывать генетический код с крошечных оставленных беглецами следов и делать прочие фантастические вещи.

## Часть для игроков, чьи персонажи погибли

Вы отлично боролись за свою жизнь, но она всё-таки подошла к концу. Острая боль и темнота. Которая, казалось, длилась лишь мгновение.

Вы вновь открываете глаза. Вы живы и полны сил. Правда, пока обездвижены. Вокруг вас высокотехнологичный медицинский кабинет. 3D проекция вашего тела висит в воздухе рядом с кроватью, на которой вы располагаетесь. Она светится тем приятным зелёным цветом, который ассоциируется с безопасностью и разрешением действовать. О том же говорит и мерцающая рядом надпись “все функции организма действуют в штатном режиме”.

К вам подходит пожилой человек, и вы узнаете его. Символ гуманизма, врач и филантроп, нередко появляющийся на обложках журналов и в кадрах вселяющих надежду новостей. Он улыбается вам, производит привычную манипуляцию с интерфейсом кровати, и к вам возвращается способность двигаться.

- Поздравляю. Вы умерли для старой жизни и возродились как иллюминат. Теперь вы один из нас. Сейчас я проведу церемонию принятия, но это только формальность. Любой воскресший в стенах этой лаборатории уже является членом нашего маленького тайного клуба. И увы, это единственный путь. Поэтому когда мы закончим, вам нужно будет помочь переродиться остальным кандидатам. А теперь повторяйте за мной...

Несколько фраз на латыни составляют клятву, впервые прозвучавшую века назад. Несмотря на полное отсутствие пафоса в поведении вашего нового ментира, вы испытываете благоговение. Возможно, это благоговение перед самим собой и вашей новой жизнью, полной невероятных новых возможностей. Но сначала надо исполнить первое задание.

Замените образ своего персонажа, который отвечает за исполняемую роль на образ “Чумной доктор”. В остальном ваш персонаж остаётся без изменений. Теперь задача вашего персонажа выследить, убить и доставить в лабораторию воскрешения всех остальных приглашённых кандидатов. Новый образ даёт вам доступ ко всей мощи фантастической науки, доступной ордену иллюминатов. Не жалейте своих товарищей по игре, играйте в полную силу. Чем сложнее будет вызов который вы им предоставите, тем интереснее станет игра. Впрочем, не действуйте в ущерб общей атмосфере. Старайтесь не вызвать стресс у преследуемых персонажей. Не ставьте непреодолимых препятствий, если видите, что ваши соигроки испытывают затруднения, оставьте для них лазейку. Это должна быть хорошая охота.