

3110

3B03A1



ЗЛЫЕ ЗВЕЗДЫ

*приключение для настольной ролевой игры Genesys
по мотивам произведений Максима Горького и Фридриха Ницше*

Что-то случилось, и люди лишились огня. Он перестал гореть. Пламя, что зажигают в круглых каменных очагах; и огоньки на концах лучин; и те голодные язычки, запертые в масляных лампах; и искры от лесного костра; и даже угли, заботливо спрятанные внутри глиняного горшка - все гаснет, и ничьи руки ныне не в силах разжечь огонь.

Люди начали умирать. От холода; и от диких зверей, выходящих из леса, что больше ничего не боятся; и от того, что не на чем стало теперь приготовить доброй горячей еды.

Люди бежали из деревень в города - и, напротив, из городов в села, - и сбивались в грязные кучи, чтобы согреться, дрались и разбегались опять - и душили друг друга, чтобы добыть немного тепла и немного еды.

Лучшие из людей уходили искать огонь. В леса, навстречу зверям, уходили они; и спускались в ущелья, и поднимались на горы, и ни один из них не вернулся.

Лишь злые звезды смотрели на людей с высоты - но ни света, ни тепла от них не было.

ЧТО ЭТО?

Перед вами сценарий игры. Чтобы в нее сыграть, потребуется книга правил¹ и набор игровых костей. При желании (и наличии опыта) вы можете попытаться положить данный сюжет на другие подходящие правила.

Игра предназначена для 3-4 игроков и ведущего. Этот текст - только для ведущего. Если вы игрок - можно просто выбрать себе персонажа и начать играть, дальше читать не нужно.

Жанр игры - мифологическое фэнтези с элементами философской притчи. Максимальное удовольствие все получают, если играть, выдерживая единый пафосно-героический стиль, находить аллюзии и отсылки, а главное - не избегать диспутов, связанных с моральными выборами, совершаемыми персонажами игроков (ПИ).

¹ Генезис. Основная книга правил. - М.: Мир Хобби, 2020

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Попросите игроков выбрать себе персонажей из имеющейся четверки (см. приложение). Персонажу требуется дать имя (ориентируйтесь на европейские), примерно определить его возраст и предысторию (см. ниже).

СЮЖЕТНАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Итак, действие происходит в мире условного фэнтези, где исчез огонь. На начало игры ПИ - в плену у жителей небольшого укрепленного хутора Пестрая Корова. Пусть каждый из игроков расскажет - как его персонаж очутился здесь? как попал в плен? Важно, что каждый из ПИ - на хуторе недавний пришелец, а не местный житель. Считается, что ПИ познакомились друг с другом в плену, если не были знакомы раньше.

Хутор осаждает стая волков. Жители Пестрой Коровы практически не покидают его крепких стен - благо, в закромах есть припасы. Но скота не осталось, и пропадают посевы - царит безысходность.

Некоторое время назад на хутор также забрел неистовый проповедник по имени Готфрид. Он учит, что Бог гневается на грешников - оттого огонь и исчез, - и что хуторяне могут спастись от волков, предав казни тех странных чужаков, что у них в плену. Со сцены казни и начинается игра.

ЭПИЗОД I

Пустырь на окраине деревни. С одной стороны - большая дорога, с другой - опушка темного леса. Заходящее солнце порождает багровые тени.

ПИ заключены в клетке и ждут казни. Местных жителей - десятеро, во главе с толстяком старостой. Проповедник Готфрид распаляет толпу. На голове палача грубый мешок с прорезями для глаз, рядом - мясницкая колода и тяжелый топор.

С началом казни из леса выходят волки: дюжина. Становится ясно, что казнь никак не уменьшила бы их кровожадность, зато теперь собравшиеся на открытом месте жители станут легкой добычей.

В суматохе ПИ получают возможность освободиться и вооружиться: добыть копье для Канатного плясуна и кинжал для Книжника, лук для Зверолова, тяжелый топор для Лесоруба. У ПИ нет возможности убежать далеко и покинуть сцену: нужно драться².

Местные жители начинают просить о помощи. Перед героями выбор: спасти свою шкуру или все-таки попытаться помочь кому-то из тех, кто их отправил на казнь.

Покончив с волками, ПИ выслушивают предсмертную речь Готфрида. Если тот тяжело ранен, ПИ предстоит решить - оказать ему помощь, добить ("казнить", потому что он обманул хуторян и привел их на растерзание), или просто бросить. Если Готфрид погиб, перед ПИ появляется его дух.

Готфрид кается. Он признает, что натравил хуторян на пришельцев от страха и безысходности: ему *хотелось верить*, что спасение возможно. Теперь же он понимает: дело не в "грешниках", от которых нужно избавиться, беда страшнее и больше. Готфрид рассказывает: об истинной причине случившегося, а также о способе вернуть огонь людям

² Для описания волков как противников используйте параметры зверолодов: стр. 146 книги правил

знает святой отшельник, живущий в лесу. Но он, Готфрид, не захотел его слушать, потому что слаб духом и никогда не смог бы выполнить эту миссию.

Несколько дней назад Готфрида поймали на дороге разбойники. Но проповедник умолил, чтобы его отпустили, взамен рассказав разбойникам, где проживает отшельник, и что у того в лесу спрятано сокровище. Теперь Готфрид молит ПИ направиться по следам разбойников и спасти отшельника - чтобы тот рассказал героям, как вернуть огонь.

ЭПИЗОД II

Пройдя по лесным тропам, ПИ выходят к хижине отшельника. Старик привязан к дереву, а четверо разбойников (пятый - главарь)³ требуют, чтобы он рассказал им про сокровища. Старик пытается безуспешно объяснить им, что его сокровище - это любовь к Богу.

Святой отвечал: "Я слагаю песни и пою их; и когда я слагаю песни, я смеюсь, плачу и бормочу себе в бороду: так славлю я Бога. Пением, плачем, смехом и бормотанием славлю я Бога, моего Бога".

ПИ нужно перебить разбойников, не допустив, чтобы погиб старик. Когда враги начинают терпеть поражение, один из них упирает в живот старика копье, требуя, чтобы ПИ отступили. Отшельник готов безропотно принять смерть: он продолжает прославлять Бога.

ПИ могут справиться с разбойниками при помощи оружия, либо убедить их отступить, оставив старика. Для этого придется постараться: главарь банды - жестокий и циничный детина, который не верит в "духовные сокровища", зато любит убивать.

Если старик все же погиб - с ПИ говорит его дух. Он рассказывает: пропажа огня - это козни Чудовища из Бездны. Ибо попытки Чудовища повредить то, что создал Бог, происходят с начала времен. Отшельник об этом печалится, но утешается тем, что все, что случается, в итоге послужит славе Бога.

Отшельник не сразу рассказывает ПИ, как достичь края Бездны, потому что не верит в серьезность их намерений. Он спрашивает ПИ: они уверены, что хотят попробовать вернуть огонь?

Этот диалог - очень важный момент игры. Вот содержание речи старика.

Возвращение огня - подвиг. Это деяние, требующее совокупных людских усилий, невозможное для одиночки. Толпа многочисленна и сильна. Но способна ли толпа на подвиг? - нет. Огонь сможет вернуть только отряд сплоченных героев. Но истинно ли они сплочены? - потому что каждый в одиночку должен решиться на подвиг, чтобы вместе его совершить. Если же перед ликом смерти решения героев будут различными, то и цели они не достигнут.

Далее отшельник рассказывает: увидеть Чудовище в Бездне можно с утеса, что за западными горами. Но чтобы туда попасть, нужны крылья. ПИ мог бы помочь Ларра - Проклятый, - но за помощь он возьмет полной мерой.

Искать Ларру нужно рядом с людьми, но там, где их нет, куда они избегают смотреть. Испокон веку он ходит в тених вокруг человеческого жилья, вне круга костра - бессмертный, осужденный за страшное преступление на вечное одиночество и изгнание; глядит завистливыми глазами, как живут люди, крадет скот и женщин. А теперь костров больше нет, и черная душа Ларры ликует.

³ Стр. 134

ЭПИЗОД III

По возможности дайте игрокам придумать, где ПИ ищут (и находят) Ларру, ориентируясь на подсказки отшельника. Это может быть цепочка следов, ведущая от одного человеческого поселения (деревни или кочевого стойбища) - до другого. Где-то Ларра украл ребенка, где-то - напугал парочку в темноте, где-то исчезла живущая на окраине поселения стая бродячих псов: это значит, их прогнал конкурент - Ларра. Где-то просто видели его силуэт на закате.

Если ПИ спрашивают о Ларре жителей поселений, те рассказывают легенду о нем плюс минус в том виде, как она изложена в повести Горького.

Когда Ларру находят, его еще нужно догнать: разговаривать он не хочет.

ПИ могут сделать несколько попыток найти и догнать Ларру, следуя от одного поселения к другому. Цель - загнать Ларру в угол, будь то подворотня или овраг.

Ларра - человек, давно утерявший человеческий облик: изможденный, но опасный и хищный, сохраняющий в сердце великую гордыню и злобу. В его сутулой фигуре и резких чертах лица читается что-то орлиное.

Ларра бессмертен, оружие не причиняет ему вреда, мучений он не боится тоже, потому что великое презрение к миру и к себе копилось в нем тысячелетиями. С ним можно только договориться, но вернуть людям огонь он не хочет, наоборот. Он соглашается помочь за обещание: когда все закончится, ПИ должны будут отдать им то, что он у них сам попросит.

Заклучив этот договор, Ларра ведет игроков на обрыв под темным небом, закрытым тучами в прорехи которых глядят злые звезды, и оборачивается гигантским орлом. Птица переносит ПИ через горы (быть может, в той самой клетке, в которой они ждали казни).

ЭПИЗОД IV

Орел швыряет клетку на уступ над Бездной. Сзади высятся неприступные горы, впереди и внизу клубится вечная чернота.

Вглядываясь в Бездну, ПИ видят галлюцинации.

- Канатный плясун видит веревку, натянутую над бездной, и множество зрителей снизу. Он может пройти по этой веревке первым из всех артистов, заполучив невероятную славу.
- Зверолов видит возницу, избивающего полумертвую лошадь. Ему кажется, что он может и должен подскочить и защитить животное.
- Ремесленник - близких ему людей (семью, старых друзей), зовущих присоединиться к посиделкам у очага. Очаг горит. Но не все ему искренне рады.
- Книжник видит, что выступает с кафедры. Он защищает диссертацию, посвященную сложному методу, чтобы осчастливить человечество навсегда. Но оппонент готовится выступить с критикой.

Разыграйте сценки, совместно с игроками дополняя их деталями и формируя соответствующие наборы костей. Задача ведущего - создать угрозу того, чтобы ПИ в сценке "проиграл", потерпел поражение - в физическом плане или моральном. Игроки пытаются обернуть ситуации в пользу ПИ, завершить их благополучно.

Но решающее значение имеет не это, а длительность сценки. Если ПИ “застрял” в ней, если сценка обрастает все новыми деталями и подробностями, продолжается - то считается, что ПИ делает шаг к обрыву. Потом еще один...

ПИ, первым вышедший из такой сценки, осознает происходящее и может помогать другим избавиться от галлюцинации: кричать, хлестать по щекам, оттаскивать от края. Те при этом будут воспринимать его как противника “изнутри” галлюцинации (и, возможно, пытаться нанести ему вред), однако теперь могут осуществлять проверки на обретение самоконтроля. Ведь каждый ПИ, хоть и зачарован своею грезой, чувствует в ней смутный подвох.

Если ПИ срывается со скалы - он не разбивается насмерть, но получает Ужасную травму⁴, рухнув на острые камни находящегося ниже уступа. Галлюцинация обрывается.

Придя в себя, ПИ видят, как из Бездны восстает Чудовище. Мрак оформляется в очертания колоссального змея, вознесшегося над уступом. Он говорит с людьми.

Чудовище непричастно к пропаже огня. Змей смеется над глупыми людьми, полагающими, будто он занимается вредительством и злыми делами. Он - говорит змей - не “зло”, равно как и Бог - не “добро”. Люди лишь облекли их противостояние в эти одежды. Нужно шагнуть дальше, советует змей, отбросив эти понятия, за пределы.

Независимо от итогов диспута с ПИ, Чудовище доносит до них: чтобы найти причину пропажи огня, искать нужно не в Бездне, а на небесах. Но чтобы туда подняться, нужно пройти через чашу.

ЭПИЗОД V

Змей указывает ПИ на тропинку, ведущую с горы вниз. Она приведет к цели, если по дороге проявить мудрость. Однако (Чудовище повторяет слова отшельника), истинно ли вы сплочены? - если пред ликом смерти ваши решения будут различны, цель окажется недоступной для потерявшихся глупых героев.

Тропинка приводит в чашу у подножия гор, и та, по мере того, как ПИ бредут по ней, становится все темней и гуще.

“...Там стояли великаны-деревья, плотно обняв друг друга могучими ветвями, опустил узловатые корни глубоко в цепкий ил болота. ...Всегда, днем и ночью, вокруг тех людей было кольцо крепкой тьмы, оно точно собиралось раздавить их... А еще страшней было, когда ветер бил по вершинам деревьев и весь лес глухо гудел, точно грозил и пел похоронную песню тем людям”.

Неожиданно впереди раздаются голоса. Посреди леса ПИ встречается племя, бредущее через лес в поисках лучшей жизни. Это три десятка мужчин и женщин, и они устраивают судилище.

К камню, торчащему посреди топи, привязано тело юноши по имени Даниэл, со вскрытой грудной клеткой. Его глаза закрыты, а пульсирующее сердце лежит тут же на камне (нет, оно не горит, но Даниэл все еще жив).

Увидев ПИ, племя бурно радуется, восклицая, что Бог послал им судей. Если ПИ не развязывают бой, им рассказывают вот что.

⁴ Стр. 115

Когда племя стронулось с насиженного места и двинулось через лес, было предсказано, что пройти чащу насквозь поможет жертва. Тогда Даниэл поклялся, что любой ценой сделает так, чтобы люди смогли одолеть этот путь.

Когда идти стало совсем тяжело, люди вспомнили про клятву Даниэла и решили принести его в жертву Богу, чтобы тот помог им пройти чащу. Юношу схватили, когда он спал - и вырезали из груди сердце, возложив на алтарь.

...Но ничего не изменилось. Лес не расступился, тяготы не прекратились. И тогда люди стали судить Даниэла как клятвопреступника. За это его предлагается утопить в болоте. Девушка, влюбленная в Даниэла, оспаривает решение суда и просит ПИ стать на ее сторону.

ПИ могут попытаться решить вопрос силой (перебить племя) - или вступить в диспут. Мимо пройти не выйдет - тогда племя нападет на них, чтобы попытаться принести еще одну жертву.

Диспут может развернуться в любую сторону (например, что жертвовать нужно не Богу, а Чудовищу), но результативным направлением является следующее: клятва не нарушена, просто жертва должна быть не "Богу", а "людям", и, соответственно, добровольной. Т.е. под жертвой имелось в виду не заклятие, а самопожертвование. Если Даниэла развязывают, сердце начинает гореть, и юноша ведет племя и ПИ через лес.

Иначе племя рано или поздно все же приходит к идее заклятия чужаков - и ПИ остается только драться. После победы ПИ, если те целенаправленно освобождают Даниэла, он открывает глаза и дарит им свое сердце, а потом умирает. Сердце начинает пылать. Если просто берет с алтаря сердце - ничего не происходит.

ЭПИЗОД VI

Лес расступается. Посреди поляны растет громадное дерево, уходящее в небеса. Оно безлиственно и оплетено паутиной, его охраняют несколько ядовитых пауков⁵. Если у игроков есть горящее сердце, пауки разбегаются, если нет - с ними придется драться.

Победив пауков, ПИ по паутине начинают подниматься вверх.

Наверху открывается серая безжизненная равнина, состоящая из колышущихся облаков. Но среди туч видна россыпь тусклых огоньков.

Добравшись туда, ПИ видят великанское тело, распластанное в сизых ночных тучах. Борода гиганта растворяется в облаках.

Бог умер.

...Вернее - он умирает. Присмотревшись, ПИ замечают, что великан еще дышит. А по его телу снуют десятки людей, которые тут обустроились. ПИ видят хижины, мостки, лестницы и т.д., возведенные вокруг тела.

Это племя Последних, как они себя называют. Здесь, у тела умирающего Бога, огонь еще разгорается, хоть и очень тусклый. Им хватает. Последние приучились экономить огонь, и таким образом планируют протянуть еще много тысячелетий. Тусклые равнодушные звезды, которые видно снизу - это бережливо хранимые и едва теплые костерки Последних людей.

⁵ Стр. 147

Если ПИ вступают с кем-то из них в диалог, то Последние излагают идеи апатичного, эпикурейского избегания любых потрясений как залога высшего счастья. Держаться подальше от большого добра и от большого зла - вот их философия.

Последних терзает явное беспокойство относительно планов ПИ, они старательно уклоняются от ответов “как воскресить Бога”. Больше того, вождь Последних умоляет ПИ ничего не трогать. Он предлагает людям, живущим снизу, всем переселиться на тело Бога. Если расходувать огонь рачительно - всем хватит. Здесь, в мягких тучах, на теле Бога можно жить без войн и без бед - это ли не высшее благо?

Чтобы добиться иных ответов, придется применить насилие. Последние - не бойцы, они не станут вступать в столкновение с ПИ и попросту разбегутся. Но если кого-то из них припугнуть, покажут ПИ разверстую рану на груди Бога, где медленно пульсирует огромная жила.

Гремят крылья, и локоть мертвого Бога садится огромный орел. Вокруг птицы обвилось чешуйчатое тело Чудовища. Змей объявляет, что у ПИ три выхода.

- Воскресить Бога - если у них есть горящее сердце Даниэла.
- Убить Бога, ударив в рану копьем.
- Или же принять образ жизни Последних.

Воздух становится плотным, точно вода, в тем трудно двигаться. Воскресить либо убить Бога возможно, только если минимум трое ПИ согласны друг с другом в этом решении.

Это ключевой момент игры. Вспомните и озвучьте - от лица змея - все идеологические разногласия, имевшие место между ПИ. Какой бы из “активных” вариантов они не выбрали, обостряйте выбор, задавайте вопросы: а нужен ли такой мир? такое человечество? такой Бог?

Эта сцена - не место для PvP. Если трое ПИ сошлись на одном решении, четвертый не сможет им помешать: не хватит сил.

Если трое не сумели договориться, озвучьте: даже герою нужны сподвижники. Круг избранных единомышленников - та золотая середина, к которой пришел Заратустра в своих проповедях. Потому что нельзя хранить мудрость только в себе - и нельзя безоглядно изливать в толпу.

После того, как ПИ приняли решение, орел превращается в Ларру. Тот требует долг - горящее сердце Даниэла - “потому что я так хочу”. Если у ПИ нет сердца (или оно не горит) - Ларра проклинает их, говоря, что по его плану те должны были добыть для него величайшее из сокровищ - и не справились.

Если ПИ отдают сердце - Ларра злорадно уничтожает его. Если отказываются, противопоставляя свою волю “хочу” Ларры и отказываясь подчиниться моральному правилу (“должны вернуть долг”) - Ларра нападает на них и пытается отнять сердце. Он бессмертен, однако его можно задержать.

Если горящее сердце Даниэла помещено в грудь Бога - рана затягивается и Бог открывает глаза, исцеленный энергией человека. Круг начинается заново. Огонь вернулся. Ларра с разочарованным воплем исчезает.

Если Бог убит - в тучах раздается удар грома. Звезды гаснут, начинается буря. На землю обрушивается обновляющий дождь. Когда он стихает, сердце Даниэла взрывается искрами и превращается в новую, танцующую звезду. Отныне люди сами за себя. Огонь вернулся. Ларра внезапно падает замертво. (Он был проклят на одинокое существование отдельно от людей; но старое человечество кончилось, убив своего Бога, и проклятие рассеялось).

В любом случае (даже если Бога не убили и не воскресили), каждый из героев получает выбор: спуститься с небес на вершину горы, приняв отшельничество, или “нести прах в долины” - т.е. спуститься ниже и идти проповедовать людям. Попросите каждого игрока сделать выбор - или же самому рассказать, чем завершилась история его персонажа.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРУ АТМОСФЕРНЕЕ?

- Зажгите свечи
- Бросайте кости на черную материю
- Включите негромко симфонию Вагнера «Так говорил Заратустра»

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

- Максим Горький, “Старуха Изергиль”
- Максим Горький, “Песня о Соколе”
- Фридрих Ницше, “Так говорил Заратустра”

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: огонь, небеса, стая, защитник

АВТОР ИГРЫ: Павел Степаненко

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

КАНАТНЫЙ ПЛАСУН

Желание: Слава

Страхи: Ответственность, Безвестность

Достоинства: Любознательность, Остроумие, Отвага

Недостаток: Безрассудство

Сила 2, Ловкость 3, Интеллект 2, Смекалка 2, Воля 2, Харизма 2

Порог ран: 12

Порог усталости: 12

Проворный: обладает ближней защитой 1 и дальней защитой 1

Навыки: Ближний бой (легкое оружие) (2 ранг), Координация (1 ранг), Обаяние (1 ранг), Бдительность (1 ранг), Внимание (1 ранг)

Таланты:

- Остроумный ответ
- Уклонение

ЗВЕРОЛОВ

Желание: Справедливость

Страхи: Позор, Неудача

Достоинства: Вера, Мудрость, Независимость

Недостатки: Гнев

Сила 2, Ловкость 2, Интеллект 2, Смекалка 2, Воля 3, Харизма 2

Порог ран: 12

Порог усталости: 13

Готов ко всему: один раз за игровую встречу, свободным действием вне хода, вы можете переместить 1 очко сюжета из набора ведущего в набор игроков

Навыки: Ближний бой (легкое оружие) (1 ранг), Дальний бой (2 ранг), Лидерство (1 ранг), Переговоры (1 ранг), Бдительность (1 ранг), Выживание (1 ранг)

Таланты:

- Животное-спутник (выберите орла либо змею)
- Быстрое реагирование
- Обездвиживающий выстрел

ЛЕСОРУБ

Желание: Безопасность

Страхи: Одиночество, Бедность

Достоинства: Аналитика (рассудительность), Терпение

Недостатки: Жадность, Трусость

Сила 3, Ловкость 2, Интеллект 2, Смекалка 2, Воля 2, Харизма 2

Порог ран: 15

Порог усталости: 10

Крепкий орешек: один раз за игровую встречу, сразу после получения критической травмы и определения ее тяжести, свободным действием вне хода, ваш персонаж может потратить 1 очко сюжета. В этом случае считается, что результат броска - "01".

Навыки: Атлетика (2 ранг), Грубая сила (2 ранг), Ближний бой (тяжелое оружие) (2 ранг), Стойкость (1 ранг)

Таланты:

- Быстрый удар
- Выхватывание
- Упорство
- Оборонительная тактика

КНИЖНИК

Желание: Знание

Страхи: Смерть, Позор

Достоинства: Аналитика, Идеализм, Мудрость

Недостаток: Гордыня

Сила 2, Ловкость 2, Интеллект 2, Смекалка 2, Воля 2, Харизма 3

Порог ран: 12

Порог усталости: 12

Сильная личность: один раз за игровую встречу, свободным действием ваш персонаж может потратить 1 очко сюжета. Если он это делает, то в следующей проверке навыка, совершенной им в этом же ходу, он удваивает значение причиняемой или вылечиваемой усталости

Навыки: Медицина (2 ранг), Ближний бой (легкое оружие) (1 ранг), Знание (1 ранг), Хладнокровие (1 ранг)

Таланты:

- Мастер (навык Медицины)
- Знаток болеутоляющих
- Хирург

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

ЛАРРА (Главарь)

Описание: Ларра выглядит как широкоплечий, однако худой и сутулый, абсолютно нагой мужчина с орлиным профилем и надменным взглядом. На пальцах – длинные когти.

Сила 3, Ловкость 2, Интеллект 1, Смекалка 1, Воля 1, Харизма 1

Навыки: Грубая сила (3 ранг)

Таланты:

- Убийственная колкость

Способность: Ларра бессмертен. Оружие не причиняет ему вреда, однако удары замедляют и дезориентируют.