

Тёмная звезда

Приключение на движке Blackbirdpie

Написано для конкурса Кашевар 2012

Тема «страхи»: рассматривается страх смерти

Использованные слова:

Бомба, Птицы, Лестница

Автор: Женя ZhacondaВоскресенская

Эпиграф:

- Сержант Пинбэк обращается к бомбе №19, ты меня слышишь, бомба?

- Бомба № 190 сержанту Пинбэку: я вас слышу, продолжайте.

- Слушай, бомба: через 60 секунд сброс. Я хочу знать, всё ли у тебя в порядке. Проверена ли твоя платиновая, радиевая и энергозащита?

- Всё нормально.

- Хорошо, давай сверим время взрыва: ты случайно не знаешь, когда тебе взрываться?

Dark star, 1974

Вводная для игроков

Вы прекрасно знаете, где находитесь: на крейсере «Тёмная звезда», где сейчас расположен штаб командующего эскадрой и начальника Главного Воздушного Штаба адмирала князя Воробьёва-Гордых.

Вы хорошо себе представляете, что происходит: эскадра Великого Княжества Архипелага взяла в окружение союзный флот Вольных миров и пиратов; последние несколько часов боевые действия перешли в стадию позиционных, и вряд ли ближайšie сутки ситуация изменится. В любом случае, союзный флот отрезан от ресурсов, прячется среди местного каменного крошева, что и островками-то назвать трудно, и, по прогнозам аналитиков, не обладает достаточными силами для прорыва. Фактически, ваша эскадра ждёт капитуляции, не давая противнику высунуться из той кучи мусора, где он укрылся.

Вы помните, почему вообще началась эта война: княжества островов Архипелага объединились в одно государство под началом единого правителя – Великого князя; более трёх поколений ушло на то, чтобы новое государство разрешило большую часть своих внутренних противоречий и достаточно окрепло. Пришедший к власти два года назад новый Великий князь объявил о желании расширить границы и заодно усилить централизацию. Есть те, кто подозревает за его политикой желание превратить объединение княжеств в империю с собой во главе, но таковых пока мало.

Оказывается, вы- младшие офицеры службы безопасности крейсера «Тёмная звезда», вы можете по памяти с закрытыми глазами нарисовать карту его палуб с точностью до метра, но вам неизвестны коды доступа в закрытые отсеки и пароли систем сигнализации. При этом двадцать дней назад вы были просто боевыми пилотами великокняжеского флота, и никогда не ступали на борт «Тёмной звезды».

Но чего вы точно НЕ знаете – это где вы пробыли последние двадцать дней, и откуда, чёрт побери, вы знаете всё остальное.

Персонажи игроков

Лейтенант Аделаида Крюгер

Яркая и крайне целеустремлённая, была беспощадна и к врагам, и к друзьям, если те вдруг проявляли слабость. Мечтала получить «мёртвую голову» на борт своего корабля, и прозвище вроде «яростной фурии» или «роковой валькирии». Мирную жизнь себе представить не может и не хочет.

Черты/аспекты:

Офицер – стрельба, именной пистолет, фехтование, захват, обездвигивание, первая помощь

Без правил – грязные уловки, быстрая, подкрасться, внимательность, обезоружить

Подавление – угрозы, внушить страх, дознание,

Механик – ремонт, саботаж, чтение чертежей, двери и лифты

Флаги:

1. Защищать подругу – в идеале, спасти Герду и помочь покинуть борт «Тёмной звезды», но даже если это не удастся, Аделаида будет пытаться до самого конца.
2. Вернуть «должок» княгине Старовороньевой – будучи командиром боевой группы, княгиня по неопытности подставила своих людей под огонь. Аделаида отделалась рваным шрамом поперёк лица, потеряла всех товарищей и старшего брата. Вернуть погибших невозможно, а вот расписаться на лице княгини - душу согреет.
3. Целеустремлённость – Аделаида ставит себе цели и тут же идёт их добиваться, мало обращая внимания на всё, что к делу не относится, и отбрасывая всё, что мешает.

Лейтенант Лука Бендер

О глубоком и разностороннем внутреннем мире парня никто вокруг не догадывается – всем плевать, Лука мало у кого вызывает симпатию. Он мало беспокоится о политике и много – о личной безопасности и материальном благополучии. Лука не верит в благородство и прочие громкие слова, он боится умереть зря.

Черты/аспекты:

Офицер – фехтование, этикет, стрельба, меткий стрелок, донос

Игрок – азартные игры, шулер, лесть, блеф, честные глаза,

Иллюзии – отвести глаза, иллюзия предмета, исчезновение, обманное действие

Проникновение – сигнализация, замки, ловкость, внимательность

Флаги:

1. Клептоман – что поделывать, дорогие и блестящие безделушки просто сами по себе оказываются в руках.
2. Отблагодарить товарища – Степан вытащил Луку из крайне неприятной и опасной ситуации. Собственно, Степан вряд ли ждёт чего-то взамен, но сделать хоть что-то благородное важно для собственного его, Луки, самоуважения.
3. Избавить от гибели своих побратимов – Лука тоже был пилотом, и его группа сейчас в бою. Если бы только можно было убрать их с самой передовой, с самой вероятной точки прорыва, если противник вдруг решит выходить из окружения...

Лейтенант Герда Ангел

Одна из лучших выпускниц курсов, которые все прошли при подготовке на пилотов; Герда метила выше, получить за боевые заслуги право на полное обучение в военной академии, куда обычно имеют доступ только выходцы их благородных семей. Герда привыкла быть во всём первой и лучшей.

Офицер – стрельба, фехтование, отличница учёбы, этикет, шифры

Сновидения – чтение мыслей, создать галлюцинацию, усыпить, управление сомнамбулой,

Атлет – акробатика, выносливость, бокс, железная воля

Расследование – логика, криптография, внимательность, обман, взятки, чтение по губам

1. Избежать ненужных смертей – Герда выбрала карьеру военного сознательно, но она не считает правильным нести потери и совершать насилие сверх необходимого.
2. Повысить свой статус – это была мечта девушки с самого детства. Сейчас, на «Тёмной звезде», на её осуществление почти не осталось времени; но умереть никем это просто кошмар наяву. Повышение звания, замеченный героический поступок, или, чем чёрт не шутит, жених из благородных – сейчас подойдёт уже что угодно.
3. Нет доверия шулеру – Герда не верит Луке.

Лейтенант Степан Ныряев

Он всего на пару лет старше остальных из команды, но по глазам кажется, что на все десять. Молчалив, хотя обычно добродушен, создаёт впечатление вполне надёжного человека. Но из-за некоторых фактов биографии стоит на «плохом» счету у великокняжеской системы внутригосударственной безопасности.

Черты/аспекты:

Офицер-интендант: фехтование, ножи, распределение запасов, стрельба, боксёр, военная кухня

Вульгарная магия: лёгкое исцеление, заклинание света, заклинание темноты

Выживальщик: крепкий, выносливость, пугающий взгляд, чуют опасность, бой вслепую

Варево: зелье быстрого опьянения, зелье трёх правдивых ответов, яд, зелье приворота на полчаса.

1. Передать весточку семье – Степан жил в приграничье, его жена была как раз из вольных народов. Когда, так уж вышло, встал непростой выбор между военной карьерой и семьёй, молодой и восторженный Степан выбрал первое, уверенный, что жена поймёт и простит. Но он ошибся – она покинула их дом вместе с их годовалым сыном, сбежала куда-то к дальним родственникам на нейтральных территориях. Теперь же, во врем войны, попытки связаться с кем-то в вольных мирах расцениваются, как предательство и шпионаж.
2. Алкоголик
3. Близкие отношения с Аделаидой – Степан в душе восхищён этой женщиной. Сильная, волевая, она ценит те же вещи, что и он. Кроме прелестей семейной жизни, которые он, правда, тоже раньше всерьёз не ставил.

На всех листах персонажа есть список Состояний, в нём пять пунктов: Отрицание, Гнев, Торг, Депрессия, Принятие.

Мастеру

Персонажи игроков в общих чертах знакомы между собой, хотя и не помнят, когда впервые встретились. Они начинают осознавать себя и происходящую ситуацию недалеко от отсека прибытия, откуда они, судя по всему, недавно ушли. Если они будут это выяснять, то да, они прибыли на «Тёмную звезду» всего полчаса назад, со всеми подготовленными документами, и уже успели отдать их соответствующему офицеру службы охраны. .

Следует дать игрокам немного времени на то, чтобы включиться в происходящее, описать себя, уточнить какие-то детали.

После чего, у каждого из героев в голове звучит голос, у каждого разный; текст общий, поэтому его можно зачитать всей партии вслух:

- Привет, я – твоё второе я, и я – бомба. Цель моего существования – поразить цель. Меня это устраивает. У меня приказ не сообщать о деталях нашей с тобой цели тебе, пока ты не готов. Мы с тобой пойдём и выполним приказ, когда придёт назначенное время, или если обстоятельства изменятся так, что Хозяин отправит выполнять приказ прямо сейчас. Я также взорвусь, если ты попытаешься рассказать обо мне кому-либо, кроме моих товарищей-бомб. А ещё я взорвусь, если ты попытаешься покинуть корабль. Хозяин оставил за собой право отменить приказ – например, в случае, если наша с тобой цель будет убрана каким-то другим способом, до нас. Удачи.

Что происходит на самом деле

Общая ситуация: на «Тёмной звезде» собрались князья, дома которых входят в Великое княжество; все они привели с собой флотилии от своих земель, и, соответственно, являются их командирами; князь Воробьёв-Гордых носит звание адмирала, и командует всей эскадрой. Великого князя на борту крейсера нет и не может быть.

Военные действия на данном этапе – просто фон для внутренних интриг между господами из штаба. Фракции, коалиции, союзники и оппоненты – про всех князей, что находятся на борту крейсера в данный момент, эта информация указана в личных карточках, см. в приложениях.

Кроме непосредственного командования кораблём и Адмирала, объединений по личным причинам, князья могут иметь следующие позиции (или сохранять нейтралитет по вопросу):

- поддерживающие идею империи и выступающие против неё;
- представители Общего Верховного Суда Великого княжества, или те, кто как-то связан с «теневыми домами» организованной преступности.

Персонажи игроков – живые бомбы, которые привезены сюда своим Хозяином, чтобы уничтожить его оппонентов. У каждого персонажа своя бомба и своя цель. Личность Хозяина и его мотивы на начало игры игрокам не известны. В ходе игры у персонажей есть возможность вычислить Хозяина и цели: если цель будет убрана «вручную», то соответствующая бомба, с одобрения Хозяина, не взорвётся» если Хозяин погибнет до отмены взрыва, то взрыв произойдёт по таймеру, есть ель или уже нет.

Соответственно, вычисляя фракции и убеждения неигровых персонажей, игроки, возможно, смогут отыскать Хозяина и свои цели.

Хозяин – князь Дятловский, противник империализма. Даже когда персонажи узнают об этом, поговорить с ним так просто не удастся – он будет избегать оставаться с ними наедине, а большая разница в их социальных статусах позволяет князю вообще ограничивать общение с лейтенантами-простолюдинами скупыми формальными фразами.

Кроме князей, поименованных мастерских персонажей в игре есть ещё четыре – именные бомбы, магическим способом подключённые к психике героев. Бомбы способны вести пространственные беседы о сугубой теории (желательно что-нибудь о философии экзистенциализма, можно психологию, антропологию, или технические науки), поболтать любят, хотя не заговаривают первыми просто так (только с посланиями). Не могут выдать полезной информации или помочь в мозговом штурме, зато беседа с бомбой может быть засчитана в качестве Refreshmentscene.

Имена своим бомбам пусть дают игроки. Сами бомбы поначалу себя называют от имени персонажей – «Я – бомба Аделаиды Крюгер».

5 ступеней принятия смерти

На листах персонажей есть пять Состояний.

Когда игрок проваливает бросок, не важно, на что, он получает Состояние. Состояния можно получить только в том порядке, в каком они записаны; Состояния необратимы, то есть снять Состояние, вернуться на ступень назад невозможно.

Каждое состояние – это ступень принятия необратимости смерти. Когда персонаж получает очередное Состояние, его внутренняя бомба сообщает ему новую информацию о приказе и цели. Таким образом, когда персонаж прошёл все пять – то есть получил Состояние **принятие** - значит, он смирился со своей участью, и бомба сообщает ему его цель.

Игрокам следует сообщить о том, какую реакцию подразумевает каждое Состояние, которое переживают их персонажи, чтобы игроки могли ориентироваться на это во время игры. Также они должны помнить, что их персонажи не могут послушаться известных им частей приказа.

Лестница выглядит так:

- 1.Отрицание – герой не может поверить, что это правда и это происходит именно с ним (с ней).
- 2.Гнев – возмущение тем, что его используют, ненависть к нормальным живым людям.
- 3.Торг – попытка заключить сделку с судьбой.
- 4.Депрессия – отчаяние и ужас, потеря интереса к жизни.
- 5.Принятие – окончательное осознание собственной смертности и принятие этого факта.

Сообщения бомбы Аделаиды Крюгер:

1. Твоя цель связана с конкретными людьми в конкретном месте
2. Не трогай князей Синичкина, Пойкукушкину, Индючего и Лебедающую.
3. Не трогай Хозяина – князя Дятловского
4. Держись первой палубы, к корме (зона А на карте)
5. Твоя цель - взорвать командную рубку корабля, когда там будут адмирал и капитан крейсера.

Сообщения бомбы Луки Бендера

1. Твоя цель связана с группой людей, когда они соберутся вместе, не важно, где.
2. Не трогай князей Синичкина, Пойкукушкину, Индючего и Лебедающую.
3. Не трогай Хозяина – князя Дятловского
4. Держись второй палубы (зона Д на карте)
5. Твоя цель - взорвать верховных судей, когда они соберутся

Сообщения бомбы Герды Ангел

1. Твоя цель связана с локацией, но не зависит от людей, в ней оказавшихся
2. Не трогай князей Синичкина, Пойкукушкину, Индючего и Лебедающую.
3. Не трогай Хозяина – князя Дятловского
4. Держись первой палубы (зона Е на карте)
5. Твоя цель – взорвать кают-компанию, это террор

Сообщения бомбы Степана Ныррева

1. Твоя цель – человек, когда он некоторым образом проявит себя
2. Не трогай князей Синичкина, Пойкукушкину, Индючего и Лебедающую.
3. Не трогай Хозяина – князя Дятловского
4. Держись третьей палубы, к корме (зона И на карте)
5. Твоя цель – тот из князей, кто попытается отправить депешу в столицу между 10ю и 12 часами.

Ключевые локации и события

Третья палуба:

Здесь отсек прибытия, склады, кухня, размещение младшего офицерского состава, архив, засекреченная радиорубка.

Ключи и подсказки:

- в архиве персонажи могут выяснить детали своих личных дел (нередактированный вариант) и то, что все числятся пропавшими без вести 20 дней назад;
- в засекреченной радиорубке можно получить даты и точное время предыдущих сеансов, а также отсюда можно отправить сообщение на территорию Вольных миров;
- в спальнях отсеков младших офицеров можно насобирать слухи, в основном, об интимных отношениях князей между собой – малополезно;
- в отсеке прибытия можно выяснить, что логи о прибытии и отбытии можно найти в рубке дежурного офицера на второй палубе.

Вторая палуба:

На второй палубе можно найти: кают-компании для благородных господ и для младшего офицерского состава, личные каюты князей, рубка дежурного офицера, библиотека.

Ключи и подсказки:

- в рубке дежурного офицера можно получить логи всех значимых перемещений князей. Во-первых, это даёт вычислить про-имперского доносчика (цель Степана Ныррева), сопоставив графики со временем выхода на сеансы со столицей; во-вторых – имена трёх князей, с которыми прибыли на корабль герои (очевидно, что один из них и есть Хозяин или его союзник, который провёл бомбы на корабль);
- в кают-компаниях проходят азартные игры разного рода, и, в зависимости от часа, могут быть встречи какой-либо из коалиций (по желанию Мастера);
- в библиотеке будет проходить встреча верховных судей – цели Луки Бендера;
- в личных каютах князей можно, вне их дежурства, можно найти их хозяев в обстановке без свидетелей – князья могут отдыхать, а могут заниматься отчётами и прочей бумажной работой.

Первая палуба:

На первой палубе расположены следующие важные локации: капитанский мостик и командная рубка, рубка радиоперехвата, каюты Адмирала и капитана корабля, навигационная рубка.

- в навигационной рубке можно ограниченно изменять расположение войск.

Что должно было быть в приложениях:

Приложение 1 – карта «Тёмной звезды», с обозначенными заблокированными и поставленными на сигнализацию отсеками.

Приложение 2 – карточки на каждого непися, где указаны имя с титулом, его фракции и дружественные и враждебные отношения с другими неписями, цель. ПЛЮС на всех неписей маленькие фишки с эмблемой рода (соответствующей птицей – для лёгкого опознавания), ставить на карту крейсера, отмечая, где кто (включая 4 бомбы – обозначать игровых персонажей).

Приложение 3 – круг-схема с именами всех князей и цветными стрелочками от них, указывающими, кто в каких отношениях – для Мастера; второй такой же круг, без стрелочек – для игроков, черкать и помечать там информацию, которую узнали.