

Проект “Возрождение”

Настольная ролевая игра

Содержание

Ключевые слова	3
Введение	3
Часть 1 - Как играть	5
Что такое настольная ролевая игра	5
Использование кубика	5
Сцены и раунды	5
Характеристики персонажа	6
Ранг и значение	6
Список характеристик	6
Проверки	7
Простая проверка	7
Встречная проверка	7
Модификаторы	8
Аутентичность персонажей	9
Показатель Аутентичности	9
Изменение Аутентичности	10
Усилители	10
Негативные состояния персонажа	10
Ранен/болен/отравлен	10
При смерти	11
Мёртв	11

Часть 2 - Приключение “Спасение учёного”	12
Место действия	12
Создание персонажей	13
Имя	13
Характеристики	13
Снаряжение	13
Усилитель	14
Аутентичность	14
Часть 1 - Прибытие	14
Часть 2 - Путь в город	15
Часть 3 - Поиски отца Катани	15
Часть 4 - Освобождение и бегство из города	16
Персонажи Ведущего	16
Координатор Александр	17
Отец Катани	17
Мирные жители	17
Стражники	18
Верные	18
PS	18

Ключевые слова

Война, учёный, море.

Введение

Человечество устремилось к звёздам. Казалось, после преодоления светового барьера для людей не существует преград. К тому моменту био, нано и другие технологии достигли такого уровня, что ни отличная от земной гравитация, ни иной состав атмосферы (или её отсутствие), ни новые бактерии и вирусы не стали для человека непреодолимым препятствием. Люди или изменяли под себя другие планеты, или менялись сами, приспособливая свои тела к условиям новых миров. Это время принято называть Золотым Веком человечества: торжеством науки и согласия для достижения общей цели.

Но человеческая натура, жаждущая властвовать, угнетать и разрушать, осталась неизменной. По мере того, как люди расселялись по Галактике, колонии и их жители всё больше отличались друг от друга. А как показывает история, мало что пугает больше, чем чужаки... даже если их предки произошли с той же планеты, что и ваши.

Война стала концом Золотого Века. Локальные конфликты, не выходявшие за пределы одной звёздной системы, сменились сражениями на сверхсветовых скоростях. Ресурсы, идеология, религия - всё шло в ход, чтобы оправдать массовое убийство. А технологии, как оказалось, могли не менее эффективно разрушать. Целые планеты охватили вызванные боевыми вирусами эпидемии, города исчезали в роях военных наноботов и сгорали в ядерном огне. Люди со свойственным им высокомерием назвали эту войну Первой Галактической, хотя к тому времени заселили лишь ничтожно малую часть Млечного Пути. Но, как бы то ни было, она едва не стала концом человечества. Наступили Тёмные Века: время, когда многие колонии перестали существовать, а уцелевшие стали лишь бледной тенью прежнего величия, растеряв большую часть накопленных человечеством знаний.

Лучом света во мраке техноварварства стало Содружество. Несколько миров объединились, чтобы не допустить повторения подобной катастрофы в будущем. Для этого Содружество стремится осуществлять строгий контроль за

наследием Золотого Века. Многие технологии объявлены вне закона, а найденные образцы основанного на них оружия подлежат немедленному уничтожению. Разумеется, не всем понравились столь жёсткие правила. Некоторые колонии отказались стать частью нового порядка, в свою очередь сформировав Лигу Независимых Миров. Между Содружеством и Независимыми на данный момент соблюдается вооружённый нейтралитет, причём обе стороны объясняют это нежеланием вновь развязывать Галактическую войну.

Важной частью Тёмных Веков являются “неоварварские” миры: пострадавшие настолько, что их жители утратили доступ к космическим полётам... а иногда и воспоминания о том, что подобное возможно. В отношении таких колоний Содружество практикует политику “Точечного вмешательства”. Специально подготовленные агенты тайно внедряются во все общественные институты (армию, правительство, церковь и др.), чтобы постепенно направить развитие мира в нужную Содруеству сторону. Этот процесс занимает не одно поколение, но считается менее травматичным для местных жителей, чем открытое вторжение. Занимается им Бюро Колониального Развития, а сама программа получила название “Проект “Возрождение””. Впрочем, существует и другая, не столь известная, но столь же важная задача: поиск технологий Золотого Века, также называемых артефактами. Подготовка неоварварского мира к вступлению в Содружество может длиться десятилетиями, в то время как диктатор, в руки которого попало nanoоружие, способен за считанные недели убить миллионы.

В роли агентов Бюро вам предстоит отправиться в охваченный религиозным фанатизмом феодальный мир. Вы увидите замки, возведённые на остовах космических кораблей. И кто знает, какие опасности и приключения ждут вас на этом пути...

Часть 1 - Как играть

Что такое настольная ролевая игра

Один из вас возьмёт на себя роль Ведущего. Остальные игроки создадут по персонажу, которым будут управлять в ходе игры. Ведущий рассказывает, что окружает персонажей игроков, придумывая для них различные сложные, опасные (но главное - интересные) ситуации. При этом у Ведущего тоже есть персонажи, представляющие остальных обитателей мира. Игроки описывают (заявляют) действия своих персонажей, после чего Ведущий рассказывает, к какому результату они привели.

Использование кубика

Часто в ходе игры будут возникать спорные ситуации (получилось ли задуманное персонажем, кто будет действовать раньше и т.п.). Для их разрешения используется кубик с шестью гранями, пронумерованными от 1 до 6 (далее "D6"). При возникновении спорной ситуации бросается D6, после чего результат сравнивается со значением характеристики персонажа, или результаты двух бросков сравниваются между собой.

Сцены и раунды

Сюжет приключения состоит из сцен - ситуаций, объединённые общим местом и временем действия.

Сцена в свою очередь делится на раунды: промежутки игрового времени, в ходе которого каждый участвующий в сцене персонаж может предпринять одно действие.

Порядок действий персонажей в раунде определяется любым удобным игрокам и Ведущему способом. В случаях, когда очерёдность действий имеет решающее значение, бросается D6 и персонажи действуют от наибольшего результата к наименьшему. Если у двух и более участников выпадает одинаковый результат - бросок повторяется, но теперь уже очерёдность распределяется только между ними.

Характеристики персонажа

Обозначают физические, психологические и интеллектуальные возможности персонажа, а также его знания в различных областях.

Ранг и значение

Характеристика имеет ранг и значение.

Ранг - уровень развития характеристики. Чтобы не путать со значением, обозначается римскими цифрами. Характеристика может иметь ранг от I до V.

Значение - минимальное число, которое необходимо выбросить на кубике, чтобы проверка характеристики оказалась успешной.

Ранг	Значение
I	6
II	5+
III	4+
IV	3+
V	2+

Список характеристик

Каждый персонаж обладает следующими характеристиками:

- **Физическая сфера.** Физическая форма и подготовка, владение оружием.
- **Интеллектуальная сфера.** Способность анализировать и запоминать информацию, умение работать с высокими технологиями (в т.ч. с артефактами).
- **Социальная сфера.** Харизма, умение вести диалог, понимание истинных мотивов собеседника.

Решение о том, какая характеристика будет использована для заявленного игроком действия, принимает Ведущий.

Проверки

Часто в ходе игры нужно будет определить, насколько успешным оказалось действие персонажа. Такие ситуации называются проверками.

Простая проверка

Проводится в случаях, когда персонаж не встречает активного сопротивления, но всё равно должен приложить значительные усилия (например, взбирается по верёвке). Игрок или Ведущий бросает D6 и сравнивает выпавшее число со значением соответствующей характеристики персонажа. Если результат броска равен или выше значения, это успех. Ниже - провал.

Встречная проверка

Если действие встречает сопротивление со стороны другого персонажа (бой, попытка обмана и т.п.) - проводится встречная проверка. Участники бросают по D6 и сравнивают результат со значением соответствующего навыка/характеристики персонажей. И если:

- **Предпринимающий действие - успех, сопротивляющийся - провал.**
Действие успешно (бой выигран; обман удался).
- **Предпринимающий действие - успех, сопротивляющийся - успех.**
Действие не удалось, но негативных последствий для предпринимающего нет (бой закончился вничью; обман не удался, но у цели пока возникли лишь смутные подозрения).
- **Предпринимающий действие - провал, сопротивляющийся - успех.**
Действие оказалось настолько неудачным, что обернулось негативными последствиями (бой проигран; обман не только провалился, но цель ещё и отчётливо понимает, что её пытаются обмануть).
- **Предпринимающий действие - провал, сопротивляющийся - провал.**
Действие не удалось, но негативных последствий для предпринимающего нет.

Модификаторы

Снаряжение, физическое состояние и другие факторы могут помогать или мешать персонажу предпринимать действия. Они называются модификаторами и прибавляются либо отнимаются от ранга соответствующей характеристики.

Важно отметить, что модификатор применяется именно к рангу (римская цифра), а не значению (арабская цифра).

Несколько модификаторов суммируются, но в итоге ранг характеристики не может стать меньше I или больше V.

Ниже вы можете найти примеры модификаторов:

Название	Модификатор
Ранен/болен/отравлен	-1 ко всем характеристикам
Цель за укрытием	-1 к физической сфере при ведении дальнего боя
Цель на выгодной позиции (например, выше персонажа)	-1 к физической сфере при ведении ближнего боя
Персонаж сражается без оружия	-1 к физической сфере при ведении ближнего боя
Хорошее оружие ближнего боя	+1 к физической сфере при ведении ближнего боя
Оружие дальнего боя	Позволяет вести дальний бой
Хорошее оружие дальнего боя	+1 к физической сфере при ведении дальнего боя
Лёгкие доспехи	+1 к физической сфере при ведении боя
Тяжёлые доспехи	+2 к физической сфере при ведении ближнего боя -1 к физической сфере при ведении дальнего боя, попытке спрятаться или акробатических трюках
Опьянение	-1 к физической и интеллектуальной сфере, +1 к социальной сфере

Ведущий может вводить и другие модификаторы, если считает нужным.

Аутентичность персонажей

Важно помнить, что персонажи игроков - не коренные жители мира. За годы подготовки они научились выглядеть и вести себя соответствующим образом, но всё равно должны тщательно следить за тем, чтобы не раскрыть своё настоящее происхождение.

Показатель Аутентичности

Отражает, насколько персонаж вписывается в среду. Чем выше Аутентичность, тем меньше неудобных вопросов возникнет к персонажу у других обитателей мира. А в неоварварском обществе “не такой, как все” вполне может оказаться в застенках религиозных фанатиков или даже на костре!

Аутентичность измеряется в диапазоне от 1 до 5.

Значение	Как воспринимают персонажа обитатели мира
1	“Злой колдун, еретик или демон”. В лучшем случае персонажа просто обойдут стороной. В худшем же постараются убить или схватить, чтобы передать священникам.
2	“Непонятный чужак (уж не колдун ли?). Может одержим демоном? Или просто прибыл из таких далёких краёв, где такое поведение - норма”. Многие откажутся общаться с персонажем, внимание священников обеспечено
3	“Чужак - точно не отсюда. Но хотя бы не демон какой”. С персонажем будут общаться, хотя и держась настороженно, могут помочь. Священникам персонаж не интересен - есть дела поважнее
4	“Какой же он чужак? Прибыл вроде как издалека, но давно тут живёт, его всякий знает”. Персонаж известен (с хорошей или плохой стороны - уже другой вопрос), и его воспринимают скорее как своего
5	“Что вы, он всегда тут жил”. Персонаж идеально влился в местное сообщество

Изменение Аутентичности

Снижается в следующих случаях:

- Персонаж использует современные слова, в т.ч. игровой сленг (“баф”, “хил” и т.п.).
- Персонаж ведёт себя несообразно социальному статусу (например, дерзит знати, будучи простолюдином).
- Персонаж открыто использует высокие технологии.
- Персонаж использует Усилитель (если есть свидетели).

Повышается в следующих случаях:

- Персонаж ведёт себя в соответствии с социальным статусом (например, выказывает пренебрежение к простолюдинам, будучи представителем знати).
- Персонаж активно участвует в жизни общества. Причём как в положительном, так и отрицательном смысле - в любом случае он перестаёт быть кем-то новым, чужим (выполнение просьб обитателей мира, красивый отыгрыш и создание интересных ситуаций).

Усилители

Каждый агент получает своего рода “последний шанс” - тщательно замаскированный имплант, позволяющий на короткое время значительно увеличить возможности организма. Он называется Усилителем.

Использование Усилителя немедленно снижает Аутентичность персонажа на 1 ед. Сверхчеловеческая сила или демоническое обаяние привлекают внимание, вызывая недоверие и страх у обитателей мира.

Негативные состояния персонажа

В результате неудачных проверок персонаж может получить различные негативные состояния.

Ранен/болен/отравлен

Персонаж чувствует себя плохо, но остаётся в сознании и может действовать, хотя даётся ему это нелегко.

Простая проверка интеллектуальной сферы в случае успеха снимает одно из данных состояний. При провале бросается D6, и если выпадает 1-2, то персонаж оказывается при смерти.

При смерти

Персонаж теряет сознание и не может совершать действия. Простая проверка интеллектуальной сферы в случае успеха снимает данное состояние, заменяя его на менее тяжёлое (так если персонаж оказался при смерти в результате сражения, то он становится просто раненым, и т.д.).

При провале бросается D6, и если выпадает 1-2, то персонаж умирает.

Мёртв

Персонаж умирает - можно создавать нового персонажа.

Часть 2 - Приключение “Спасение учёного”

Место действия

В Золотом Веке планета Аркана подверглась обширному терраформированию (более 80% биосферы) в ходе программы Новая Земля, из-за чего земные виды вытеснили большую часть местных. Колония занималась преимущественно сельским хозяйством, экспортируя значительные объёмы биомассы. Во время Великой войны Аркана подверглась орбитальной бомбардировке ЭМИ-боеголовками, но ядерное и биологическое оружие практически не применялось - планету со столь хорошими условиями жизни, скорее всего, хотели захватить с минимальным ущербом. Но что-то пошло не по плану... и про неё просто забыли.

На текущий момент уровень развития Арканы соответствует Феодалному миру по классификации Бюро. В колонии возникло несколько крупных государств, воюющих между собой. Отмечена высокая религиозная активность, при этом доминирующей религии нет - в каждом государстве своя вера, что является дополнительным поводом для конфликтов.

Эстория

Одно из крупнейших государств Арканы. Когда в колонии был запущен проект “Возрождение”, темпы научного прогресса Эстории оказались наиболее высокими, что сделало её, по мнению Бюро, лучшим кандидатом для объединения Арканы. Но через несколько лет слабость правящего дома Суруга привела к тому, что власть фактически оказалась в руках Церкви. С этого момента в Эстории начинается Контрреформация: мыслители, деятели искусства и слишком уж вольнодумные священники подвергаются преследованиям, скрипят дыбы и полыхают костры.

В Эстории используются монеты трёх номиналов. В 1 золотая монета 10 серебряных или 100 медных.

Пандея

Второй по размеру порт Эстории и один из крупнейших городов материка. В Пандею сходятся торговые маршруты со всей Арканы (ведь море - лучший способ перевозки грузов в Феодалных мирах), что сделало этот город одним из оплотов прогресса во время Контрреформации, прибежищем вольнодумцев

со всей Эстории. Но Церковь добралась и до Пандеи. Преподобный Рудольф, известный своим благочестием инквизитор, заставил горожан под угрозой отлучения открыть ворота и вошёл в город во главе целой армии фанатиков. Но Бюро не может допустить, чтобы интеллектуальная элита Эстории стала жертвой религиозной истерии...

Создание персонажей

Персонажи игроков - новые агенты, только закончившие обучение. На следующий день после грандиозной вечеринки, поводом для которой стала сдача финального экзамена, их подняли по тревоге и приказали грузиться на борт сверхсветового корабля. Ситуация в Эстории критическая, и они немедленно должны отправиться на Аркану, чтобы поступить в распоряжение координатора проекта "Возрождение" на планете.

Имя

В неоварварских мирах великое разнообразие имён. Поэтому игрок может выбрать для персонажа любое имя, которое придётся ему по душе. Впрочем, Ведущий может попросить игрока придумать другое имя, если считает, что оно не вписывается в мир игры.

Характеристики

Начальный ранг всех характеристик персонажа равен III. Игрок получает один бонусный балл, позволяющий увеличить любую характеристику на 1. Также можно уменьшить одну характеристику, чтобы увеличить другую. Но в итоге ни одна из характеристик не может быть меньше I или больше V.

Снаряжение

На начало игры персонажи одеты в униформу Бюро. Соответствующую Аркане одежду, оружие и прочее снаряжение они получают по мере развития сюжета.

Усилитель

Игрок выбирает для персонажа один из следующих Усилителей:

Название	Эффект
Нечеловеческая сила	+2 к любой проверке физической сферы
Озарение	+2 к любой проверке интеллектуальной сферы
Феромоны	+2 к любой проверке социальной сферы

Персонаж может использовать Усилитель не более 3 раз за приключение.

Аутентичность

При создании персонажа равна 3.

Часть 1 - Прибытие

Штаб-квартира Бюро находится под водой недалеко от берегов Эстории. Персонажи прибывают туда на шаттле. Подводная база небольшая, но кажется просторной и даже покинутой. В Штаб-квартире нет ни одного агента, только немногочисленный технический персонал. Координатор проекта объясняет, что все находятся на заданиях. Персонажам предстоит отправиться в Пандею. Их задачей будет спасение отца Катани, монаха-учёного, чьи достижения в области химии могут продвинуть науку Арканы на десятки лет вперёд. Но агент, наблюдавший за отцом Катани и игравший роль его ассистента, перестал выходить на связь. Персонажам предоставляется полная свобода действий: они вольны подкупать, запугивать и убивать. Главное - найти отца Катани, вывести его из города и доставить к месту встречи на берегу, откуда его заберёт шхуна "Рыба-сабля", чтобы доставить в организованное агентами убежище. И, разумеется, нельзя раскрывать себя. Затем персонажи отправляются в арсенал, где могут выбрать себе соответствующую миру одежду и снаряжение (по согласованию с Ведущим) и две золотые монеты "на оперативные расходы". После чего их провожают к батискафу, на котором они за несколько часов доберутся до окрестностей Пандеи.

Часть 2 - Путь в город

Персонажи высаживаются в укромной бухте. До города от неё три-четыре часа пути. По дороге они видят последствия Контрреформации: брошенные дома, остатки костров, мрачные люди, со смесью страха и подозрения поглядывающие на незнакомцев.

У города их ждёт серьёзная проблема - ворота закрыты по приказу отца Рудольфа. Никто не войдёт и не выйдет из Пандеи, пока не закончится "очищение". У некоторых стражников алые повязки на рукавах и серые плащи. Это Верные - люди инквизитора. С фанатиками лучше не связываться, но кроме них хватает и обычных стражников. Персонажи могут попробовать подкупить стражу или узнать у местных о способах попадания контрабанды в город. А попытка прорваться силой обречена на провал.

Часть 3 - Поиски отца Катани

Если персонажам удаётся пробраться в город, перед ними встаёт новая проблема - они понятия не имеют, где учёный. Стражники/контрабандисты (смотря кто помог проникнуть в город), если персонажи произвели на них хорошее впечатление или за дополнительную плату, могут рассказать, что подручные инквизитора сгоняют всех "подозрительных" в Торговый Дом Пандеи, который отец Рудольф превратил из "логова алчности" в тюрьму.

По улицам ходят патрули Верных. Они вполне могут остановить персонажей с вопросами "Кто такие? Почему раньше я вас не видел? В какого Бога веруете?". И если ответы не удовлетворят людей инквизитора, персонажам придётся бежать или драться. Горожане же стараются сидеть по домам, не высываясь лишней раз. Впрочем, некоторые трактиры работают. Их владельцы пользуются тем, что среди Верных есть не только фанатики, но и просто расчётливые личности, пользующиеся религией в своих целях, да и городская стража не слишком-то ладит с людьми инквизитора. В подпольном заведении также можно узнать про Торговый Дом.

Проникнуть в тюрьму можно посредством Скрытности, выдав себя за Верных (только сначала нужно раздобыть их одежду, а в трактире как раз отдыхает патруль), поставщиков продовольствия... Вариантов много.

Торговый Дом находится на берегу, недалеко от причалов. Это внушительное трёхэтажное здание, склады которого стали тюрьмой, а залы - застенками.

Персонажи узнают, что отца Катани действительно схватили, а наблюдавший за ним агент погиб в схватке с Верными. К счастью, ни в чём серьёзном учёного не подозревают: агенту удалось уничтожить все бумаги, прежде чем в дом ворвались люди инквизитора. Но всё равно нужно спешить, ведь Верные действуют по принципу “Чистосердечное признание - лучшее доказательство вины”.

Часть 4 - Освобождение и бегство из города

Чтобы освободить отца Катани, персонажам нужно отвлечь или ещё каким-либо образом устранить стражу у нужного склада. А затем ещё и преодолеть оцепление вокруг Торгового Дома. Форма Верных или вовремя случившийся пожар может помочь им в этом.

Затем предстоит выбраться из города. И лучше сделать это быстро: пропажу заключённого обнаружили, и Верные обыскивают каждый дом и закоулок. На стражу в такой ситуации рассчитывать не приходится - а вот контрабандисты могут и рискнуть... В любом случае, персонажам стоило заранее подготовить план побега, иначе им придётся гораздо труднее.

На пути к месту встречи персонажам предстоит скрываться от отрядов Верных, патрулирующих окрестности Пандеи. Шхуна уже ждёт, но стоит только персонажам выйти на берег, как вслед за ними вылетают Верные. С корабля подручных инквизитора встречают из луков и арбалетов. Так, под градом стрел и болтов с обеих сторон, персонажам предстоит одолеть последние метры пути до скинутого на берег трапа. На корабле они оказываются в безопасности: артиллерии у Верных нет, и “Рыба-сабля” беспрепятственно выходит в море.

Персонажи Ведущего

Важно помнить, что ведущий может ввести в приключение любых других персонажей (самостоятельно определив их характеристики и снаряжение), если посчитает нужным.

Координатор Александр

Подтянутый мужчина средних лет, при взгляде на которого складывается впечатление, что он уже забыл, что такое сон, и держится только на стимуляторах. Его взгляд то и дело словно расфокусируется - в такие моменты координатор изучает информацию, поступающую на проекционные линзы.

Отец Катани

Пожилой мужчина, подслеповато щурящийся - без очков, которые Верные разбили при задержании, он практически ничего не видит. Отец Катани потрясён смертью ассистента даже больше, чем гибелью своих трудов: за годы совместной работы агент стал для него как сын. Учёный ничего не знает о Бюро. Отец Катани разочаровался в Церкви, но не Боге: он считает, что такие как Рудольф просто используют веру и невежество большинства в своих корыстных интересах.

А ещё учёный убеждённый противник насилия и ни при каких обстоятельствах не возьмёт в руки оружия.

Характеристики:

- Физическая сфера - I
- Интеллектуальная сфера - IV
- Социальная сфера - II

Мирные жители

Простые крестьяне и горожане просто хотят держаться подальше от неприятностей в эти беспокойные времена.

Характеристики:

- Физическая сфера - II
- Интеллектуальная сфера - II
- Социальная сфера - II

Снаряжение: могут носить оружие ближнего или дальнего боя.

Стражники

Обычные горожане, поддерживающие порядок в городе.

Снаряжение:

- Оружие ближнего или дальнего боя
- Лёгкие доспехи

Верные

Люди инквизитора носят серые плащи и алые повязки на рукавах.

Характеристики:

- Физическая сфера - III
- Интеллектуальная сфера - II
- Социальная сфера - II

Снаряжение:

- Хорошее оружие ближнего или дальнего боя
- Лёгкие или тяжёлые доспехи

PS

Огромное спасибо Константину Назаренко и Владимиру “Ландграфу” Смирнову за помощь в тестировании системы! А также Анне Забельской и кошке Шуне за поддержку и вдохновение :)