

Статус: мастерский документ. Не обсуждайте содержание с потенциальными игроками.

Основы минисериала «Цена Чести»

Минисериал основывается на истории, которую можно было бы окрестить банальной, но мы лучше назовем ее «вечной». Нас интересует такое специфическое состояние человеческого общества как война — организованное массовое убийство других людей ради высоких идеалов, и поведение в рамках войны кадровых военных — людей, которые занимаются массовым убийством профессионально.

Слова «высокие идеалы» мы употребляем без всяких кавычек: долг, честь, любовь к своей стране без всякого сомнения — достойные чувства, и в нашей истории мы отнесемся к ним с подобающим уважением.

Теперь несколько слов о том, о какой войне мы предполагаем рассказать, и о каких людях.

Война

Война — это жестокая, кровавая, тяжелая работа, которую надо выполнять ради высшей цели. Мы не рассматриваем войну как высоту искусства фехтования или как спокойствие штаба. Для нас война — это тяжелая рубка на алебардах — тяжело, опасно и руки по локоть в крови.

В отличие от персонажей БСГ, герои ЦЧ будут сражаться не с абстрактным образом врага, а с другими героями игроков. Если в БСГ война была борьбой между страхом быть убитым и долгом, в ЦЧ мы говорим еще и о страхе убить: страхе прекратить игру другого игрока, убив его персонажа с проработанным образом и ОБВМ.

Мы ценим Вебера за его реалистичность и глубину проработки космических сражений, и рассчитываем, что наша война будет такой же реалистичной и глубокой.

Наши герои

Люди, которым посвящена наша история, это простые парни с Мантикоры и Хэвена, выбравшие карьеру кадровых военных, судьбу защищать свою страну, свой образ жизни и своих близких.

Среди героев нет, и это важно, героев без страха и упрека, подобных герцогине Харрингтон или Тому Тейсману. Они живые люди со своими недостатками: страхом, гордыней, жадной славой, карьеризмом. Герои могут ошибаться, поступать плохо и т.д.. Пусть среди героев нашей истории нет рыцарей и супергероев, но мы нет среди них монстров и суперзлодеев, злых, плохих людей, получающих удовольствие от зла, убийств и насилия. Наши герои будут гордиться удачно проведенной операцией, наши герои крикнут: «получили, проклятые монти», но наши герои не из тех, кто дьявольски хохочет

при докладе о цифрах убитых врагов или не из тех, кто пытается невинных жертв ради забавы.

Впрочем, иногда на пути наших героев могут встретиться и откровенные злодеи. Эту роль наша история отведет Мезе и Рабсиле. Независимо от разницы между нашими героями и их нелюбви друг к другу, они в большинстве своем разделяют одну мысль: рабство, работоторговля, клонирование людей для того, чтобы они стали рабами — однозначно плохие поступки. Поэтому Меза в нашей истории — «плохие парни».

В большинстве случаев роли, подобные роли агентов Мезы, в рамках нашей истории — эпизодические роли или роли второго плана. Даже если это будут игроки, а не игротехники, они не лежат в центре нашей истории: нас не интересует их внутренний мир и мотивации, они только опасности, которые наши герои встретят на пути.

Наконец, последний важный факт: в рамках нашей истории Меза не является главным врагом. Возможно, история на время и позволит нашим героям совместно действовать против Мезы, но всеобщее объединение против «большого зла» — не то, о чем бы мы хотели рассказать. Главный враг для Мантикоры — Хэвен, и для Хэвена — Мантикора. Война не предполагает ничьей — эта война должна закончиться победой одной из сторон, и действия наших героев во многом определяют победу. Хэвенитский командир в конце не протянет руку дружбы мантикорскому, но, возможно, с почетом примет его шпагу.

Честь

В нашей истории честь занимает важное место. Честь в системе ценностей нашей истории бывает двух видов: честь внешняя (долг перед своей страной, своей командой, своей семьей и своими близкими) и некая внутренняя честь, некое загадочное «не быть мудаком», нечто что-то еще внутри человека. Ради своей внешней чести (той самой, вынесенной в название) наши герои сполна пожертвуют многим. Вопрос, который волнует нас в разрезе нашей истории — пожертвуют ли они той самой внутренней честью. Для этого мы будем ставить героев в ситуации выбора типа «надо пытаться человека, иначе тысяча наших погибнет» или «честь офицера требует принять бой, потому что иначе все сочтут меня трусом, но тогда наша команда погибнет напрасно». Все такие возможные конфликты надо продумать как можно подробнее и как можно в больших вариантах.

Жанр истории

Минисериал будет выдержан в духе научно-фантастического военного романа. Для нашей истории не настолько важно то, что конфликт происходит в будущем, столько сам конфликт и сама война. Кроме того, тон происходящего будет максимально реалистичный. Мы хотим реалистичности событий, и постараемся не допускать натяжек. В нашей истории не может быть зеленых человечков, неведомой ебанной хуйни и путешествий во времени (впрочем, эмпатические способности котов и повышенную силу генетически модифицированных людей мы готовы допустить).

Формат истории

Наша история состоит из двух условных частей: до войны и во время войны.

«Академия Чести»

В первой части мы познакомимся с нашими героями, они познакомятся друг с другом, их ждут совместные приключения против общего врага — в этой роли, вероятнее всего, выступит Меца. В первой части герои увидят людей в себе и людей — во врагах. Также первая часть будет играть важную роль полигона для обкатки моделей, в том числе самой важной — модели войны.

«Любой Ценой» Во второй части нашим героям предстоит сразиться в маленьком, но очень важном эпизоде большой войны. Их пути пересекутся в маленьком уголке Галактики, но исход их сражения позволит историку через сотню лет смело указать на этот маленький эпизод как на решающий в войне. Разница между двумя эпизодами — не менее 5 лет. На «Любой Ценой» сериал заканчивается.

В чем отличие от БСГ

Поскольку сеттинг немного похож на «BSG: В поисках дома», то мы хотим подчеркнуть важные отличия:

1. «Цена чести» — не про выживание. Герои БСГ были ориентировано на попытку спастись от врага, отбиться от него, герои Цены Чести — собираются напасть на врага и победить.
2. Не про предательство. Герои БСГ предавали и были преданы, им отказывало самое дорогое в их жизни. Герои Цены Чести не совершают поступки **вопреки** своим идеалам, они совершают поступки **ради** них, и это может завести их дальше, чем они рассчитывают.
3. В БСГ судьба выступала как герой истории: нечто, что ведет героев к какой-то цели. В «ЦЧ» судьбы героев связаны, они пересекаются до войны, пересекаются на войне (в том числе и в той части событий, которая между двумя частями нашей истории), но в этом нет никакой мистической связи, это просто закон повествования.

Главные герои

Под главными героями мы подразумеваем персонажей-офицеров, которые будут активными участниками как первой, так и второй части. Их будет примерно 60 человек. На начало нашей истории они примерно одного возраста — впрочем, в мире пролонга это не столь важно, важнее, что они примерно одного карьерного положения: академию флота уже закончили, в учебный поход уже сходили, подвигов пока не свершили и «пороху еще не нюхали».

В зависимости от событий первой части, событий, которые произойдут между сериями, изменится и их карьера — одни поднимутся до высоких должностей, другие будут расти в званиях не столь быстро.

Во второй части главные герои, так повернется судьба, составят костяк двух подразделений на участке фронта.

Примерно треть главных героев принадлежит к Хэвену, треть — к Мантикоре, треть к нейтральным державам, которые будут воевать на той или другой стороне в войне.

Смерть главного героя в течении первой части — событие из ряда вон. Возможно, один-два человека и погибнут, но это скорее исключение. Игроки, чьи персонажи погибнут, получают возможность продолжить игру.

В течении второй части погибнут многие. И, конечно, во второй части будет одноразовая жизнь.

Главные герои требуют высокой проработки персонажа, осуществленной до первой части совместно с мастером, и доработанной роли ко второй части.

Запасные главные герои

Под запасными главными героями мы подразумеваем некий пул запасных персонажей, предназначенный для вторых ролей игрокам во время первой части и внедрению дополнительно желающих поехать на вторую часть.

Запасные главные герои находятся примерно в тех же условиях, что и основные главные герои. Количество — $\approx 10 \times 3 = 30$ (по 10 Хэвена, Мантикоры и нейтралов).

Уровень их проработки должен быть не сильно хуже.

Правило смены сторон

Очень простое правило — ни при каких условиях от первой части ко второй невозможна смена игроком хэвенитского персонажа на мантикорского или наоборот.

Возможны перебежчики и шпионы.

Хронология мира

Нами будут сделаны важные изменения в хронологии. Официальные даты первой части игры — 30, 31 августа и 1 сентября (отсылка к датам начала Второй Мировой) 1901 г. Но у нас в игровом мире:

- Не произошла оккупация Хэвеном Звезды Тревога (в книгах — 1888). Вместо этого к власти там пришла про-хэвенитская партия, заключившая договор о взаимной обороне с Народной Республикой Хэвен.
- Наоборот, в 1898 произошло убийство Наследного Президента Гарриса (в книгах — 1905) и к власти пришел Комитет Общественного Спасения и товарищи Пьер, Сен-Жюст и Рэнсом твердой рукой проводят реформы в Народной Республике. Главной задачей на ближайшее время поставлено полное искоренение коррупции и блата.

Структура истории

Сюжетные арки можно сгруппировать на следующие пункты:

1. **Противостояние Хэвена и Мантикоры** проходит сквозь всю историю, является ее опорным пунктом, постепенно переходя от скрытого напряжения к открытому конфликту. Части этой истории будут видны постепенно: например в первой части вопросы отношений с соларианцами могут оказать потом важное влияние на ход войны, убийство вышестоящего офицера мантикоры может дать дополнительные

очки Хэвену и т.д. Наши события — лишь часть большой войны, но очень важная часть. Мы будем поддерживать в персонажах ощущение причастности к большему.

2. **Меза и Рабсила** всегда будет выполнять в нашей истории роль жупела, неких «злых парней». Большая часть истории с Рабсилой будет раскрыта в первой части: герои совместно сразятся и победят Рабсилу в одном конкретном месте. Но это не значит, что мы не встретим агентов Мезы позднее. Бальная Зала и вопросы вроде «какие меры допустимы для борьбы с абсолютным злом» у нас тоже будет.
3. **Грейсон против Масады**. Противостояние двух фанатичных христианских культур, фанатичной и очень фанатичной, и их столкновение с современным обществом Мантикоры и Хэвена.
4. **Другие малые страны**, их истории, замесы, к какой стороне они примкнут. Сан-Мартин, Эреван, Андерманцы, Силезия.
5. **Внутриполитическая история Хэвена**
6. Рассказ про **внутреннюю политику Мантикоры** в основном посвящена поиску старой мантикорской аристократией места в развивающемся мире. Как должна изменится аристократия, чтобы не стать ненужным пережитком доисторических времен, на что имеют право аристократы, и какие обязанности они несут — вот тема этой арки.

Академия Чести

В рамках специального проекта Канцелярии Пограничной Безопасности по развитию окраин обитаемой Галактики и по борьбе с пиратством в этих областях, КПБ производит различные проекты по поддержке флотов неоварварских государств Хэвенитского сектора. Одним из таких является краткий трехмесячный курс переподготовки офицеров в т.н. Высшей Школе Офицера. В ВШО офицеров неоварварских флотов ознакомят с современной техникой, устранят пробелы в их тактической подготовке, научат основам межзвездного права — в общем, научат бороться с пиратами. Разумеется, КПБ надеется, что в процессе обучения они усвоят еще и преимущества Соларианской Лиги перед другими государствами, и станут неформальными агентами влияния КПБ, когда Канцелярия сможет распространить свое влияние на Хэвенитский сектор.

Для малых государств сектора (Грейсона, Эревона, Масады и т.д.) возможность подготавливать офицеров в ВШО практически необходима для поддержки боеготовности флота на современном уровне. Хэвен, в свою очередь, заинтересован в получении современных соларианских технологий, а Мантикора в основном присоединилась к программе из политических соображений.

Сюжетные задачи первой части:

- Познакомить героев друг с другом
- Позволить увидеть в сопернике человека
- Подготовить почву для разговора о чести
- Обкатать модели войны и научить им игроков

Злой против Плохого

Основной «шаблон» конфликтов Академии выглядит как «Злые» (пользующиеся плохими,

негодными, жестокими методами) против «Плохих» (добивающихся злых, негодных целей).

Злые	Плохие
Командование Хэвена и Мантикоры, заставляющее главных героев конфликтовать, находить способы повредить друг другу, в т.ч. и бесчестные	Преподаватели ВШО мирят главных героев, но пытаются сделать их агентами влияния КПБ
Террористы Бальной Залы Одюбон борются с работоторговцами, не стесняясь в средствах и не боясь побочных эффектов	Мезанское согласие и Рабсила преследуют свои мерзкие цели в полном согласии с законами Мезы и Солнечной Лиги.
Консерваторы Грейсона и других малых неоварварских миров пытаются удержать патриархальную основу своего общества, препятствуя внедрению нововведений и заимствованию обычаев	Соларианские корпорации (Мезанское согласие) пытаются захватить власть и влияние в малых мирах, предлагая пролонг и другие революционизирующие общество технологии
Хэвенитский комитет Общественного Спасения и Госбезопасность раскручивают машину террора в республике Хэвен, освобождая армию и бюрократию от некомпетентных Законодателей	Остатки «старого режима» борются с Комитетом, требуя прекращения репрессий и возврата к старым привилегиям.
Мантикорские Империалисты требуют территориальной экспансии, включения в состав Звездного Королевства новых планет, по возможности мирным путем. Развивающейся мантикорской экономике нужны новые рынки и цели для инвестиций.	Мантикорские Изоляционисты требуют ограничить Королевство одной звездной системой, сохранив архаичную структуру общества и привилегии аристократии.

Геополитика/карьера

События первой части будут определять то, что произойдет между двумя сериями, как в геополитическом плане (к кому примкнет та или иная малая страна), так и в плане карьеры героев (герои в первой части примерно равны, а во второй они составят подразделение — т.е. будут начальники и подчиненные).

Влияние конкретных событий на геополитику и на карьеру главных героев измеряется в условных пунктах («звездочках»). «Звездочки» могут быть прозрачны или скрыты от игроков. В результате конкретного события извлечь выгоду («заработать звездочки») могут как главные герои, так и какие-то силы.

Пример локальной сюжетной арки:

Отец одного из главных героев — грейсонский стедхолдер. Его владение является лакомым куском для инвестиций, в нем заинтересованы мантикорская компания (дядя одного из главных героев — акционер) и соларианская корпорация (представителем ее является один из преподавателей). Совместное предприятие может быть создано на выгодных для грейсонцев условиях или невыгодных (будут ли переданы грейсонцам ключевые технологии или они останутся собственностью иностранного партнера). Возможен и вариант, при котором предприятие не будет создано.

Сын стедхолдера совершил проступок, которым его можно шантажировать.

Возможные последствия:

- Грейсон, как держава, выиграет (получит звездочки), если совместное предприятие будет создано на выгодных условиях, и потеряет, если на невыгодных.
- Если Мантикора или Соларианцы создадут СП на невыгодных для грейсонцев условиях, они получат звездочки
- Если Мантикора или Соларианцы создадут СП на любых условиях, они увеличат свое влияние на Грейсон и шанс, что Грейсон станет частью Мантикорского Альянса (или соответственно протекторатом Канцелярии Пограничной Безопасности)
- Если предприятие с Мантикорой (или Соларинцами) будет создано на выгодных для грейсонцев условиях, сын стедхолдера получит «мантикорские» (или соларианские) звездочки, которые пойдут в плюс его карьере, если соответствующая страна станет союзником Хэвена.
- Если компромат раскроется, сын стедхолдера потеряет значительное количество звездочек.

С точки зрения геополитики каждая малая планета может:

1. Присоединится к Мантикорскому Альянсу
2. Стать союзником Хэвена
3. Попасть под протекторат Канцелярии Пограничной Безопасности (наихудший вариант)

Если ни одна из держав не убедила малую планету склонится на свою сторону, то в процессе войны малая планета будет завоевана либо Хэвеном, либо Мантикорой (кстати, игрокам об этом рассказывать не надо, пусть сохраняют иллюзии).

Также завоевать влияние на планетах стремится Мезанское согласие и Бальная зала (и ее легальное крыло — Антирабовладельческая лига). В целом влияние КПБ и Мезы идут рука об руку, а Антирабовладельческая лига имеет хорошие отношения и с Хэвеном, и с Мантикорой.

Помимо геополитики, у главных героев есть и другие возможности заработать звездочки, например:

1. С отличием пройти курс по какому-либо предмету в ВШО
2. Добиться покровительства главы своей делегации или преподавателя

3. За совершение «подвигов» в первой части
4. Обещать поддержку другому главному герою (может сыграть как в плюс, так и в минус)

Раскрытие компромата против героя, как мы уже писали, может стоить ему всех или большей части звездочек

Наконец, некоторые главные герои имеют с самого начала на звездочку больше, чем другие, но это компенсируется чем-то другим.

Что будет в заявке

Для начала мы будем спрашивать игроков про страну, прототип (персонажа-военного из Хонор или другого источника) и общие пожелания. В идеале мы хотим от игроков проработанных заявок с историями персонажей, и сотворчество в разработке оных :) Если у нас это не получится, перейдем к плану «Б».

В перспективе мы хотим наверное компроматный движок, самостоятельно придуманный замес на политическую игру, ОБВМ-пункты (см. «механизмы ОБВМ»).

Что нужно к открытию заявок:

1. Общая вводная «Академии Чести»
2. Описание стран и их финальный список. Точно Хэвен, Мантикора, Сан-Мартин, Эревон, Грейсон. Предварительно Занзибар, Ализон, Масада. Вряд ли Силезия и Андерманская империя. Мы не будем стесняться отрезать страны, на которые никто не заявился или заявился всего один человек.
3. Список источников и прототипов.
 - a. Вселенная Хонор
 - b. Сага о Форкосигонах
 - c. Гиперион
 - d. Два Капитана
 - e. БСГ
 - f. Firefly
4. Оргмоменты типа «важно знать» для БСГ / Они же «красные флаги»

Дата открытия заявок — 1 октября.

После открытия заявок через некоторое время начнем пиарить раз в неделю (или две) 2-3 образами персонажей, которых можно брать. Их надо сделать заранее, штук десять, а потом дописывать. Образ персонажа не предусматривает проработанной квенты и работают по принципу «Любимый игрок! Мы представления не имеем, почему кубинец любит стругать палочку ножом, придумай это сам.» © Фрам

Сетка ролей Академии Чести

1. Хэвен
 - a. Глава делегации
 - b. Куратор от госбезопасности
 - c. Курсанты ≈20 человек
2. Мантикора
 - a. Руководство делегации ≈2 чел.

- b. Курсанты ≈20 человек.
- 3. Сан-Мартин
 - a. Возможно куратор
 - b. Курсанты ≈5-7 человек
- 4. Грейсон
 - a. Возможно куратор
 - b. Курсанты ≈5-7 человек
- 5. Эревон
 - a. Возможно куратор
 - b. Курсанты ≈5-7 человек
- 6. Занзибар
 - a. Курсанты ≈3-4 человека
- 7. Ализон
 - a. Курсанты ≈3-4 человека
- 8. Масада
 - a. Курсанты ≈3-4 человека
- 9. Преподаватели и персонал школы ≈10-15 человек

Все, кроме курсантов, только на первую часть

Механизмы ОБВМ

На нашей игре мы попытаемся сместить акценты от механистично-жестких моделей ОБВМ к механизмам, творчески обыгрываемым игроком. Характер персонажа, его героичность формируется путем неких стержней, разрабатываемых совместно с игроком, а в идеале — игроком.

1. **Минута Славы** — некая придуманная игроком сценка, в которой персонаж точно не подведет, сделает все наилучшим образом, точно не сольется и не струсит, несмотря на то, что все совсем было против него. Пример: когда-нибудь меня схватят враги нашей родины и будут пытаться выдать секрет, но я ни за что не скажу, даже под самыми жуткими пытками. Или будучи капитаном гибнущего корабля, откажусь эвакуироваться, поскольку часть моей команды не может выбраться из заклинившего отсека. С одной стороны, мастера смогут помочь герою, создав такую ситуацию, а с другой стороны, игрок сам подсознательно будет искать такую ситуацию. Это сделает игру более героичной.
2. **Точка слома** — пусть наши brave герои могут выдержать все, кое-что они все-таки выдержать не могут. У каждого это «кое-что» свое — такая страшная вещь, под угрозой которой человек готов сделать все, что угодно. Пример: крысы и главный герой книги 1984. Таким образом, получается интересная модель выгоды делания бесчестных и отвратительных вещей. Ради победы, ради чести своей страны, разумеется.

Мастерская группа

Мастерская группа будет выглядеть так:

1. Блок «сюжет-работа с игроками». Координатор Атана. Сюда переписка с игроками,

загрузки, вводные и вообще все, касающееся конкретных персонажей и их историй.

Разделен на три части:

- a. Мантикора
 - b. Хэвен (Клэр + Кубела?)
 - c. Третьи страны
2. Блок «Модели-правила». Координатор Лео. Сюда всякая боевка, техника, медицина и прочее.
- a. Космические битвы (Николя + ??)
 - b. Электроника (Ранма)
 - c.
3. АХЧ. Скракан?
4. Мастер по школе (первая часть) — преподы, предметы, ВШО.
5. Пиар
- a. Съёмка ролика (Вер?)
 - b. Сайт (Питер)

С неизменным уважением и любовью, продюсер сериала, Лео.