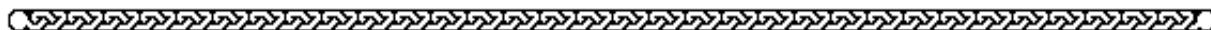


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: ЛОСТ-2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Мастерские правила](#)

[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



ЛОСТ-2.

Игроки - экипаж разведывательного корабля СКДР-3-10 (Специальный Крейсер Дальней Разведки - Земля - Искривление 10 (10 св. лет /год)).

Состав экипажа:

- Капитан (играющий мастер) - он же Координатор;
- Первый помощник - Капитан игроков;
- Второй помощник.
- Штурман (Астронавигатор)!
- Бортинженер.
- Инженер связи!
- Бортмеханик (двигатели)
- Кибернетик.
- Врач.
- Биолог (биосинтезаторы пищи и кислорода).

Научная часть экипажа:

- Ксенобиолог.
- Лингвист.
- Астрофизик.
- Планетолог.
- Археолог (палеонтолог).
- Психолог (ксенопсихолог).
- Астрохимик (биохимик).
- Ментат (логик)!
- Техник.
- Социальный историк.
- Бортовой компьютер БК0010.

Отношения между экипажем и учеными дружественные, но без излишней теплоты - экипаж считает в глубине души ученых бесполезным и капризным грузом, а ученые в глубине души считают экипаж заносчивыми извозчиками. На корабле - единоначалие,

слово капитана - закон, еще неизвестны случаи неподчинения капитану, поскольку такое преступление сразу ставит экипаж вне закона. В основном руководство кораблем осуществляет первый помощник при помощи Второго помощника, обращение к капитану идет только в крайнем случае. Научная экспедиция подчиняется Первому помощнику и Капитану. Руководитель научной экспедиции - Ментат (он же логик), специалист, не имеющий углубленных знаний ни по одной из дисциплин, который, однако, умеет быстро воспринимать и анализировать разнородную информацию из различных источников, делать логические выводы, строить взаимосвязи и закономерности. Остальные члены экспедиции – узкие специалисты в своих областях. Тем не менее, в критических ситуациях и экипаж, и экспедиция действуют очень слаженно, происходит взаимопроникновение, изучение профессий друг у друга, и др. Кроме того, на корабле присутствуют члены КомКона – Комиссии по Контактным, основной организации Земли, ведающей взаимодействием с другими разумными расами и освоением новых планет. Один из них – второй помощник капитана, другой – находится в анабиозе после неудачной высадки на одной из планет в рейде. Кроме того, на корабле в анабиозе есть еще пострадавшие, также находящиеся в анабиозе, т.к. силами передвижного медблока корабля их восстановить невозможно.

2. Функции членов экипажа и экспедиции:

- Капитан - непосредственный руководитель экипажа, наделен абсолютной властью в космосе и во время высадки. Принимает решения только в крайнем случае.
- Первый помощник - осуществляет текущее руководство экипажем во время полета, также во время высадок.
- Второй помощник - исполнитель, помогает Первому помощнику в руководстве.
- Штурман (Астронавигатор) - осуществляет прокладку и расчет курсов, расчет орбит при входе в систему, основной пользователь бортовой ЭВМ.
- Бортинженер - отвечает и следит за состоянием всех систем корабля, руководит технической группой - Бортмеханик, Биолог, Кибернетик.
- Бортмеханик - занимается обслуживанием и ремонтом двигательных систем корабля.
- Биолог - ответственный за системы жизнеобеспечения корабля (оснащенного биологическими синтезаторами пищи и кислорода (водоросли)).
- Кибернетик - обслуживание бортовой ЭВМ и различных автоматов корабля, в том числе роботов.
- Инженер связи осуществляет связь с Землей и в случае высадки - с десантом. Подчиняется непосредственно Первому помощнику и Капитану. Может обратиться непосредственно к Капитану, если сочтет сообщение достаточно важным.
- Врач - врач экспедиции, биолог, хирург и т.д.

Экспедиция:

- Ксенобиолог - специалист по внеземной биологии, микробиологии, внеземным болезням, и т.д.
- Лингвист - специалист по лингвистике, по земным и внеземным языкам, оператор компьютерных лингвистических установок, может отличать различные системы передачи сигналов, вместе с Психологом, Археологом и Ксенобиологом может определить степень развития цивилизации, если она не входит в Союз.
- Астрофизик - специалист по физике звезд и Вселенной.
- Планетолог - специалист по планетным системам, определяет степень пригодности планеты для жизни, и т.д. планеты. Специалист по космической истории.

- Психолог (ксенопсихолог) - ведет исследования и наблюдения за психологическим состоянием экипажа и ученых, специалист по контактам с ВЦ, знаток внеземных цивилизаций и особенностей их психологии, помогает врачу экспедиции в своей области, разрешает конфликты экипажа, и т.д.
- Астрохимик (биохимик) - специалист по космической химии и биохимии. Совместно с биологом исследует открытые планеты.
- Ментат (логик) - руководитель научной экспедиции, способен устанавливать связь между различными фактами, выводить логическими методами различные гипотезы, и т.д. Человек-компьютер.
- Социальный историк.

3. Вводный загруз.

Общая ситуация: Земля входит в Галактический Союз, объединяющий порядка 30 цивилизаций. В подавляющем большинстве случаев это гуманоидные цивилизации, не гуманоидов, известно 3 расы. Звездолет экспедиции - обычный исследовательский корабль, возвращающийся из дальнего десантного рейда. В задачи экспедиции входит также исследования ситуации на планете Саула. Задачи экипажа и членов экспедиции расписаны выше. Между учеными и экипажем существуют довольно формальные и прохладные отношения, за исключением давних друзей: Капитан и Ментат, Капитан иногда просит Ментата разрешить трудную проблему, Ментат интересуется знаниями Капитана об известных ему мирах. Ксенобиолог, Врач, Астрохимик, Психолог – связаны профессиональными интересами. Психолог, Лингвист, Археолог - аналогично. Бортмеханик, Биолог, Кибернетик - аналогично. Капитан, Инженер связи - просто давние друзья. Вне этих групп отношения не то чтобы очень прохладные, но и не дружественные - нейтрально служебные. Все члены поисковой экспедиции влюблены в свое дело до легкого профессионального снобизма и считают его самым главным во всей экспедиции. Игра начинается с момента подлета корабля к звездной системе с планетой Саула, на которой происходили события, описанные в книге «Полдень, 21-й век» А. и Б. Стругацких. Из системы были приняты какие-то странные сигналы, которые из-за помех не удалось расшифровать, и Капитан принял решение обследовать систему на предмет источника сигналов, а также в целях дистанционного исследования планеты Саула.

Блок: Мастерские правила



5. Мастерские группы.

1. Корабль - мастера Ментат и Капитан, полу мастерский Ксенобиолог.
2. Земля - поддерживают связь с инженером связи.
3. Планета Ларс - поддерживают связь с инженером связи.
4. Орбитальная станция - один из найденных - мастер.

6. Сюжет.

При исследовании упомянутой системы было обнаружено, что рядом с планетой Саула находится звездолет тагорян, который не подает признаков жизни, и который предположительно подавал те самые странные сигналы, запеленгованные при подлете к системе. При запросе корабль еще раз подает сигнал SOS, после чего Капитан принимает решение исследовать корабль. В результате исследования корабля средствами бортового компьютера выясняется, что на борту произошла некая катастрофа, однако несколько тагорян живы, находятся в состоянии анабиоза, а сам звездолет – в режиме

полуконсервации. Выясняется, что совместными усилиями бортового компьютера и автоматики станции тагорян можно оживить на борту земного звездолета. После оживления тагорян те вспоминают, что на корабле, вскоре после исследования планеты Саула зондами началось побоище, вызванное, похоже, сбоем в системе внутренней безопасности звездолета. В живых остались только двое этих членов экипажа, которым удалось перевести звездолет в состояние полуконсервации и уйти в анабиоз. Во время переговоров в систему входит второй звездолет тагорян, и предъявляет землянам претензии по поводу незаконного вторжения на их звездолет. Не слушая доводов землян, они требуют немедленного уничтожения тагорянского мертвого звездолета. Когда они узнают о наличии двух их оживленных соотечественников, включается широковещательная передача с их корабля, в коей сообщается, что СКДР-3-10 стал объектом атаки неизвестной мутагенной инфекции, в результате чего скоро станет оружием в руках мутантов...

На самом деле, на звездолете тагорян были челноки, исследовавшие планету Саула, которую земляне хотели исследовать сами. С одним из челноков проник вирус, точнее микробиоавтомат, запрограммированный на коррекцию организма разумного существа в «ЛУЧШУЮ» сторону. Существо сохраняет свою индивидуальность, становится очень долгоживущим, не подверженным никаким болезням, более развитым в физическом и умственном плане - например, появляется способность телепатии с такими же преобразованными существами своего вида. Все это узнается из разговора с одним из оживленных, коей и прошел такую метаморфозу, и решил признаться в этом кому-то из экипажа или экспедиции. Такой подарок оставила жившая на планете очень давно цивилизация. Фактически, пораженный этой инфекцией землянин становится люденем. Единственное, что после непосредственного заражения существо не может сразу справиться с открывшимися перед ним возможности и не очень ловко владеет искусством сокрытия истины, не говоря неправды.

Если высадиться на планету, то можно обнаружить следы этой самой цивилизации, остатки городов, действующие машины и т.д. Цивилизация на самом деле не вымерла, просто ушла во времени в прошлое, причем в параллельном мире, о чем можно узнать из разного рода архивов планеты.

Эта самая цивилизация в свое время подобрала и вылечила Саула Репина, он получил миссию убить Великого Утеса, которую успешно выполняет, и его по его просьбе отправляют в его прошлое. В результате действия Странников (м.б. будущего воплощения тагорян) на Сауле прекратились, империя Утеса развалилась на феодальные княжества, а на планете остались заброшенные останки двух техногенных цивилизаций, цивилизация «мистиков», и куча разнообразных феодальных княжеств.

Вскоре после инцидента с тагорянами, в результате взаимодействия с ними, звездолет землян пошел на вынужденную посадку и основание колонии на Сауле. К тому же, ставшие люденями земляне более не сильно заинтересованы в выполнении своей первоначальной миссии, их интересуют руины на Сауле и жизнь на ней.

Блок: Вводные



4. Персоналии.

Экипаж корабля.

Капитан. (Мастерская роль). Очень волевой, жесткий, до жестокости целеустремленный человек. На нем висит громадная ответственность за экспедицию и экипаж в целом, ради спасения остальных вполне готов пожертвовать как самим собой, так и любым человеком, ему подчиненным. В отношениях замкнут, руководит исключительно в авторитарном стиле. Несмотря на это, пользуется огромным уважением коллектива, эта экспедиция - не первая, неоднократно бывали ситуации, когда удачное завершение той или иной передрыги зависело целиком от принятых Капитаном решений. Поддерживает дружбу с Первым помощником, что не мешает ему резко отчитывать последнего за служебные промахи. Лучший друг - Ментат, несмотря на то, что есть при взгляде со стороны причины для возможной вражды. Капитан и Ментат понимают друг друга практически без слов, это люди равных интеллектуальных, аналитических возможностей, только Капитан свои таланты применяет на интуитивном (необученный ментат) уровне для руководства экспедицией, а Ментат - профессиональный аналитик, и Капитан ему интересен еще и как крайне редко встречающийся тип человека. Капитан также знает о внутренней неприязни между Первым и Вторым помощниками, но не придает этому значения, считая полезной подобную конкуренцию.

(Игрок желательно должен обладать описанными ниже качествами).

Первый помощник. Волевой, целеустремленный человек. Руководит экипажем, имеет хорошие отношения с членами экспедиции. Достаточно замкнут, своей основной задачей считает поддержание стабильности в отношениях между людьми, однако забота о целях экспедиции и безопасности составляют вторую уравновешивающую силу его характера. Может руководить очень жестко, хотя об этом мало кто знает. Предпочитает использовать не силу, а свой авторитет, который весьма весом. Хороший друг Капитана, недолюбливает Ментата, с остальными практически нейтральные отношения. Уступает Капитану в проницательности и интуиции. В остальном - они очень схожи. Недолюбливает Второго помощника, считая его малоспособным выскочкой, склонен недооценивать его.

(Игрок желательно должен иметь театральные данные).

Второй помощник. Молодой, волевой, достаточно тщеславный человек. Имеет определенную, хотя и редко проявляющуюся склонность к сплетням, скандалам, считая это формой "борьбы за справедливость" (своего рода проявления юношеского максимализма). Очень уважает Капитана (считая себя похожим на него, хотя это и не так), побаивается и недолюбливает Первого помощника, считая в силу своих максималистских убеждений его тайным врагом Капитана, метящим на его место, хотя сам, втайне, рассчитывает занять его (Первого Помощника место).

(Игрок должен обладать фантазией и пожизненными знаниями математики).

Штурман. Достаточно преклонного возраста человек, лучший математик экипажа, основной пользователь бортовой ЭВМ. Практически совершенно лишен каких бы то ни было руководящих качеств, очень хороший человек, "душа коллектива". Относится с отеческой заботой ко всем, особенно старается урезонивать Первого и Второго помощника, смягчая назревающие конфликты. Очень опытный специалист, фанатик своей науки - математики. Весь коллектив его любит, причем не только за профессиональные качества. Особых симпатий и антипатий ни к кому не испытывает, со

всеми обращается одинаково душевно.

(Игрок должен уметь играть в шахматы)

Бортинженер. Очень угрюмый и замкнутый человек. Любит свое дело, и разбирается во всех системах корабля, хотя внешне кажется, что его работа тяготит его. Со своими подчиненными обращается хорошо, хотя общения помимо служебных обязанностей не признает. Любимое времяпрепровождение - астрономические наблюдения из обзорной рубки, чтение, запершись в своей каюте, занятия в одиночку в спортзале. Не выносит насмешек и шуток в свой адрес, хотя виду не показывает. Из друзей - только Кибернетик, хотя и здесь отношения слегка натянутые. Достаточно хорошие отношения с Планетологом, как с партнером по игре в шахматы.

(Игрок должен адекватно отыгрывать описанное).

Бортмеханик. Фанатик своего дела, готов часами вылизывать и настраивать свои любимые двигатели. Очень общительный и веселый человек, хотя и способен достать кого угодно своими анекдотами. Однако в коллективе его все любят, хотя его начальник старается его всячески избегать во внеслужебное время.

(Желательны театральные данные).

Биолог. Энтузиаст. Веселый общительный человек (своего рода корабельный кок - второе лицо после капитана :), любит свое дело. Общается со всеми, особых симпатий и антипатий ни к кому не испытывает. Очень любит общество Ксенобиолога - и не только по профессиональным интересам. В целом весьма нейтральная, порой даже инертная личность. Недолюбливает Бортинженера, впрочем, это взаимно. Также напряженные отношения с Кибернетиком, т.к. думает, что тот его подставил.

(Желательно отыгрывать "смешанный" тип характера).

Кибернетик. Не особенно открытый человек. Лучший друг Бортинженера и Штурмана. Фанатик своего дела. Постоянно для собственного удовольствия мастерит и испытывает новые модели автоматов и программы.

Прославился тем, что в свое время при попытке преподнести подарок на день рождения Ксенобиолога в виде выращенных биологом цветов ошибся при программировании сервоавтомата. В результате цветы были преподнесены Бортинженеру, что вызвало известные насмешки. В результате и возникла определенная неприязнь между Биологом, Кибернетиком и Бортинженером, хотя Кибернетик и является другом последнего.

(Полумастерская роль? Желательно знание математики (шифры)).

Инженер связи. Достаточно замкнутый человек. Умеет хранить тайну, очень уважает и ценит Капитана. Дорожит своим авторитетом, всегда держит данное слово. Немного словен. Дружит (скорее сотрудничает) с Лингвистом. Увлечение - "космическая радиосвязь". Именно благодаря его увлечению и были приняты сигналы, которые заставили обратить внимание на данную планетную систему.

(Также желательны театральные данные).

Врач. Один из самых авторитетных людей на корабле. Также один из немногих людей, способных спорить с Капитаном, хотя авторитет последнего признает безоговорочно. Выполняет также и функции психолога, вместе со Штурманом поддерживая нормальные отношения в коллективе. Друзей, кроме коллег по профессии, нет. Большой специалист своего дела, в свое время после одной из неудачных высадок спас Ментата, для чего пришлось нарушить приказ Капитана о немедленном взлете. С тех пор считает Капитана

и Ментата врагами, втайне симпатизируя Ментату.

Научная экспедиция.

(Мастерская роль).

Ментат. Руководитель научной группы. Не является глубоким специалистом ни в одной из областей знаний, работает в тесном контакте с узкими специалистами, делает логические выводы на основании фактов. Человек-компьютер с феноменальной памятью. Лучший друг Капитана, несмотря на эпизод, чуть не стоивший ему жизни - он прекрасно понимает лежащую на Капитане ответственность, мотивы его решения и не винит его. Они с Капитаном прекрасно дополняют друг друга, взаимно интересны друг другу и взаимно изучают друг друга.

(Мастерская роль).

Ксенобиолог. Специалист по внеземной биологии. Одна из немногих женщин в команде. Явного предпочтения в отношениях ни с кем не выражает, слегка побаивается Капитана. Может доверительно общаться с Ментатом. Специализировалась на низших формах жизни.

(Человек должен иметь склонность к языкам и шифрам).

Лингвист. Специалист по внеземным языкам. Очень дружен с Психологом и активно общается с Кибернетиком. Поскольку большинство известных разумных рас - гуманоидные, способы обмена информации весьма схожи. Лингвист в совершенстве владеет многими земными языками, в том числе и древними, является неплохим историком.

(Должен иметь представление о космологии и физике).

Астрофизик. Специалист в области физики плазмы и космогонии, хороший друг Штурмана. Как и Штурман является неплохим математиком. Однажды спас весь экипаж благодаря правильному расчету времени взрыва Сверхновой. Мечтает найти скопления антиматерии в нашей Вселенной как источник энергии для всего человечества.

(Основы органической химии и биологии. Хорошая фантазия).

Астрохимик. Специалист по внеземной биохимии и космохимии газов сверхнизкого давления. Мечтает встретить неуглеродную жизнь. Дружен с Ксенобиологом и недолюбливает корабельного врача. В команде большим авторитетом не пользуется, человек "себе на уме", весьма замкнутый и обособленный. Слегка закомплексован, с чем безуспешно борется корабельный врач (как психолог).

(Желательно наличие фантазии. Должен уметь играть в шахматы).

Планетолог. Специалист по планетам, занимается геологией, тектоникой, космогонией. Также изучает различные экологические аспекты планетологии. Дружен с Ксенобиологом, Астрохимиком. Хотя это скорее профессиональная дружба, в личных отношениях достаточно замкнут, и напоминает характер Бортинженера, с которым изредка играет в шахматы.

(Должен обладать развитой фантазией, умением вести разговор).

Археолог. Специалист по древней истории планетарных форм жизни. Работает в тесном контакте с Планетологом и Ксенобиологом. Весьма своеобразный характер - не угрюмый, общительный, но большинство разговоров с его участием как-то незаметно

сами собой скатываются на профессиональные темы. Шумных компаний старается избегать, как и большинство членов научной экспедиции.

(Желательно иметь определенные психологические знания. Хотя бы интуитивные).

Ксенопсихолог. Старинный друг корабельного врача, специалист в области психологии негуманоидов (очень редкая специализация), в очень хороших отношениях с Ментатом, которые строятся на авторитете последнего, всю время пытается переубедить корабельного врача в отсутствии вражды между Ментатом и Капитаном, т.к. сам с профессиональной точки зрения исподволь исследует обоих, видит, что они являются друзьями, и в их отношениях нет вражды. Зато его беспокоит угрюмость и замкнутость Бортинженера, но с этим он ничего поделать не может.

2.0.0.3