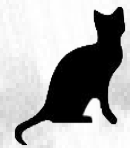




Во сне и наяву...

Приключение для игры Джона Вика «A little game about little heroes»



Каждый раз когда я закрываю глаза я вижу маленького мальчика, плачущего на крыльце старого обветшалого дома. Я подхожу к нему и начинаю тереться головой о его колено. Мальчик успокаивается, и я ложусь к нему на колени. И тогда приходит Он, я не вижу его, но знаю, что он прячется в тенях и ждет. Он знает, что мальчику суждено умереть, и это знаю я. Мы сидим: я у него на коленях, он в своей мгле, и ждем. Он нашептывает в левое ухо и обещает спасти, я мурлычу в правое и прошу не плакать. Я Фритти, корабельный кот и это мой Сон.

Меня зовут Фритти, во всяком случае мой человек зовет меня так. Среди других Котов меня знают как Мягколапого, а своего имени хвоста я не назову никому. Итак, я Фритти и это моя последняя жизнь. Предпоследнюю у меня забрал Трик, весьма довольный собой Крыс, который часто навещает меня в моих Снах. Это случилось 5 лет назад. Теперь мы с Триком почти друзья. Ведь все честно: он забрал мою жизнь, а я забрал его. Равноценный обмен.

Я живу на большой лодке и у меня есть целых три человека. Один зовет себя Капитан, ему осталось совсем чуть-чуть черный комок в его груди доканает его через пару месяцев и мне уже не вымурчать его, Джек — непослушный человек, постоянно пытающийся наступить мне на хвост и Линдси, человек принадлежащий мне по-настоящему я выбрал ее в Марсельском порту десять лет назад, она была совсем детенышем и шла в свой первый рейс.

Этот рейс должен быть ее последним и моим тоже. Мы решили завязать с морем и я подумываю, чтобы выдать ее замуж за перспективного молодого человека, принадлежащего одному из моих правнуков, тем более, что они нравятся друг-другу.

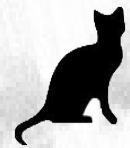
Рейс

Наш последний с Линдси рейс начался в одном северном порту, мерзком местечке от которого хвост сам по себе начинает стучать по твоим бокам. Впрочем, селедка здесь вполне приличная, а кошечки милы и обходительны. Старый хозяин порта уже седой от прожитых лет одноглазый кот по имени Когтеточ, мой давний знакомый, раньше ходил на больших военных кораблях. Он попросил меня доставить один важный груз. Нужно было перегнать то, что люди называют плавучая ракетная платформа, на слом. После того, как люди начали выбрасывать все те штуки, которые могут размазать целый город, спасибо всем котам из Мирового Совета, много таких распилили на металлолом. Эту ждала такая же участь.

Когтеточ выделил мне в команду одного недочеловека из тех, что пихают внутрь себя кучу железа, чтобы быть самыми лучшими, как они считают. Не знаю, ни один здравомыслящий Кот не опустится до подобного. Так вот он выделил мне Анди, чтобы тот присматривал за машиной, которая управляет платформой. Занятое существо, блуждающее в своих цифровых Снах. Порой мне удается кончиком хвоста зацепить такой Сон, он слишком чужд для нас Котов, хотя и не лишен некой извращенной привлекательности.

Так вот на следующее утро мы отправились в путь.





Приключение

Это приключение рассчитано на одного персонажа и одного Ведущего. Для игры вам понадобится один вечер, лист бумаги, ручка полдюжины шестигранных кубиков и этот текст. Также не помешает знакомство с правилами игры. Их написал Джон Вик и назвал их «Кот. Маленькая игра о Маленьких героях.»

Персонажи

В этом приключении рекомендуется использовать предложенных персонажей, но если они вам не нравятся по той или иной причине — создайте своих. Это совсем не сложно.

Герой

Наш герой Фритти. Это вполне довольных собой и своей жизнью кот двенадцати лет. Он провел большую часть своей жизни на кораблях вместе со своей хозяйкой Линдси. И теперь живет на буксире «Эдна». Это последний рейс Линдси, незадолго до рейс ей сделали предложение и она решила покинуть свою работу.

Важно: У кота Фритти всего одна жизнь. Если вы хотите создать другого персонажа, то обсудите со своим Ведущим сколько жизней у него будет.

Когти — у старого Фритти когти сточены, но все еще очень грозные. Это его Хороша сторона (3).

Шкурка — шкурка у Фритти крепкая и просоленная. Еще ни одной крысе, кроме Трика, не удалось прокусить ее. Это его сильная сторона (4).

Мордочка — Фритти слегка подслеповат, но его нюх все так же способен учуять самые тонкие запахи. Это его хорошая сторона (3).

Клыки — клыки у Фритти острые, как у молодого кота. Это его сильная сторона (4).

Лапки — Фритти морской кот, поэтому его баланс почти идеален. Это его сильная сторона (4).

Хвост — самая ценная для кота часть тела. Если хвост сухой, значит кот может творить свое волшебство. Хвост Фритти его самая большая гордость. Именно поэтому он недолгоблывает Джека, пытающегося наступить на него. Это лучшая сторона (5).

Репутация.

За свою жизнь Фритти успел получить некоторую известность. Его знают как:

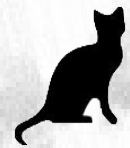
Хозяина корабля (5) и **Убийцу Крыс** (4).

Имена

Первое имя дается человеком и остается на всю жизнь. Для нашего героя это Фритти. Второе имя — Мягколап, Фритти получил от других Котов. Третьего имени не знает никто, кроме самого Фритти.

Важно: Игрок должен придумать третье имя для своего кота. Это должно быть имя связанное с какими либо особенностями персонажа. Затем игрок должен записать на листике бумаги свою ассоциацию с этим именем и отдать листик Ведущему. Ведущий не должен знать третьего имени кота.





Люди

Капитан

Пожилой человек. За последние пару рейсов очень сильно сдал. Фритти практически перестал видеть его во Сне, даже если использует ритуал Сонного Укуса. Капитан не будет причинять Фритти вреда. Страдает от болезни сердца.

Джек

Плохой человек. Не любит Фритти. Домогается Линдси.

Лицо — сильная сторона (4).

Ноги — хорошая сторона (3).

Ладони — слабая сторона (2). У Джека нет одного пальца на правой руке.

Инструменты — разное. У Джека есть шестизарядный револьвер и четыре патрона к нему.

Линдси

Хозяйка Фритти. У Линдси все особенности **Хорошие** (3). Дополнительно ко всему Линдси **Сильный** (4) механик и разбирается в механизмах. Благодаря многолетнему общению с Фритти она пропиталась его запахом. Это позволяет Фритти найти ее во сне без особых усилий.

Анди

Андроид. Фритти считает его человеком, натывшим в себя железок, т.е. Киборгом, но он не прав. Анди — армейский андроид для обслуживания компьютерных систем. Все свободное время он будет проводить в собственной виртуальной реальности, которую Фритти считает особым видом сна. Если Анди выходит в реальный мир, то не обращает на Фритти ни какого внимания.

Другие обитатели

Важно: Эта и следующие секции предназначена для Ведущего. Если вы не хотите испортить себе удовольствие от игры — не заглядывайте сюда.

Мальчик Джейми

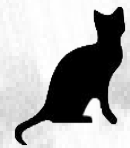
Фритти видит во Сне Джейми каждый раз, когда закрывает глаза. Обычно он видит его на крыльце полуразрушенного дома. Дом каждый раз может выглядеть по-разному, но у игрока должно оставаться впечатление заброшенности и ненужности. Пока нет Фритти, Джейми проводит свое время на крыльце. Он ищет свои потерянные игрушки. Если Фритти будет с ним разговаривать, то Джейми скажет, что отец отобрал их у него и спрятал в большом железном ящике.

Что происходит в реальности: Джейми — баллистический компьютер ракетной платформы, который находится на грани пробуждения. Его интеллект соответствует интеллекту 4-5 летнего ребенка. Отобранные игрушки для Джейми — баллистические ракеты, находящиеся на платформе. Их управление заблокировано внешним ключом и может быть включено только по команде Анди.

Бука

Бука долго уже живет на Ракетной платформе. Но только теперь, когда защитные контуры баллистического компьютера отключены он начал свое черное дело. Это не обычный старый





и совсем Бука, совсем непохожий на тех с которыми раньше Фритти уже встречался. Это Бука цифрового века. Он живет в проводах и сигналах, он чистая информация. Его присутствие Фритти может только ощущать.

Когда Бука поселяется в теле Анди, то имеет следующие характеристики

Характеристики Буки.

Шупальца — серые шупальца, состоящие из цифр, вырываются из рук Анди. Хорошая Сторона (3)

Ноги — Бука в теле Анди очень быстр. Лучшая сторона (5).

Руки — руками Анди будет пытаться схватить кота. Сильная сторона (4)

Глаза — через глаза Анди Бука смотрит на мир. Это его сама чувствительная часть. Слабая сторона (2).

Анди (Продолжение)

Чего игрок не знает, так это того, что Анди является своеобразным ключом к боевым системам корабля. В собственной реальности Анди почти равен коту. Он может использовать приемы: Изменить себя, Изменить другое и Создать/Разрушить что-либо. Если Фритти забредет в Цифровой сон Анди, то он может столкнуться с этим

Важно: Анди уязвим к действиям Буки.

Трик

Трик призрак Крыса, который живет во сне Фритти. Трик оказался особенно уязвим к действиям Буки и сейчас почти находится под его контролем.

Он имеет представление о Фритти, т.к. уже пять лет связан с ним дружбой и будет пытаться помочь ему.

Если Фритти не сделает шага навстречу другу, чтобы помочь, то в конце первого дня настоящий Трик будет побежден и его попадет под контроль к Буке. Бука будет пытаться узнать Имя Хвоста (Третье имя) Фритти, чтобы одолеть его. Если он узнает это имя, то сможет подчинить кота во Сне. В реальности же тело кота умрет.

Трик обычная крыса с *плохими характеристиками* (2).

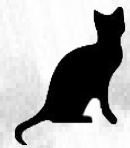
Важно: На Трика не действует правило Хвоста. На него нельзя подействовать с помощью кошачьего волшебства, т.к. он уже давно мертв и является проекцией подсознания Фритти.

Ключевые сцены

Ведущий может изменить набор ключевых сцен, если некоторые из них покажутся неуместными. Одних только ключевых сцен недостаточно для полноценной игры, между ими нужно будет вставлять проходные сцены.

Важно: Приведенные сцены не являются полноценными — это основа для Ведущего игры, по которой он сможет построить свой сюжет





День первый

Утро

Сон

Фритти спит и видит Сон о мальчике. Здесь Фритти знакомится с Джейми.

Сон

Разговор с Триком. Во время разговора Трик пытается просить Фритти о помощи. Он не будет делать этого прямо, только намекнет на свое странное состояние. Если Фритти останется и поможет Трику, то он может увидеть, как какая-то Тень уцепится за хвост Трика. Если же он не заметит этого, то Трик на его глазах начнет погружаться в землю около дома.

Важно: Если Фритти постарается помочь, то столкнется с тем, что ему будет мешать Джейми.

Вечер

Капитану становится плохо. В течении часа он умирает от массивного инфаркта. Ведущему следует подготовить игрока к этому событию.

Ночь

Джек напивается и пытается изнасиловать Линдси. Если Линдси отбилась сама или при помощи Фритти, то Джек оказывается запертым в трюме. Если Фритти не пожелал помочь Хозяйке и Джек осуществил свой план, не смотря на сопротивление, то затем он постарается убить Линдси, застрелив ее из своего револьвера. Если Фритти и тут ничего не смог сделать, то Джек завалится спать прямо рядом с трупом. Если Линдси погибла, то наутро Джека разыщет Анди и, в соответствии с программой Ответственности, ликвидирует при помощи лазерного излучателя.

Что изменится: Все погибшие персонажи, кроме Капитана, выступают на стороне Буки в последнем конфликте.

Второй день

Утро

Сон

Утром Фритти видит фрагмент сна в котором сидящего посреди равнины человека заглядывает огромная черная змея. При попытке что-то изменить в ходе этого сна Фритти «вываливается» в сон про Джейми.

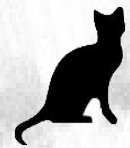
Жизнь

Бука захватил сознание Анди. Сам Анди не двигается и не реагирует на внешние раздражители. При попытке ударить его (если в живых остался хоть один человек) нападающего парализует электрическим разрядом на 10 минут.

Корабль прекращает движение. Включается сирена и начинают разворачиваться баллистические ракеты. Каждые 5 минут механический голос произносит до пуска ракет осталось N минут. Запуск будет произведен через час после начала отсчета.

В реальном мире остановиться запуск не удастся.





Во сне Фритти увидит Джейми, играющего с конструктором из которого тот строит ракету. Отвлечь или разговорить Джейми не удастся. Если Фритти постарается уничтожить или изменить конструктор, то через некоторое время он заметит, что конструктор вновь в руках у Джейми. После нескольких попыток остановить Джейми появится Трик. Если Фритти спас его, то Трик расскажет ему способ попасть в мир Анди, чтобы там Фритти смог уничтожить Буку, остановить запуск и освободить Анди.

Если же Бука захватил Трика, то он нападает на Фритти.

Призрачная стая — вокруг Трика появляются призрачные крысы, ранее задушенные Фритти. Стая Трика равна 3.

Если Фритти побеждает, то он освобождает Трика от Буки и получает направление. Если нет - погибает.

Информация от Трика

Чтобы попасть в Цифровой сон Фритти нужно добровольно пожертвовать своей жизнью. Если игрок согласится на это, то Трик поможет Фритти умереть.

Если нет, то Фритти просыпается и больше никогда не сможет увидеть Трика и Джейми во сне.

Финальная сцена

«Жизнь дороже всего»

Платформа производит пуск двух межконтинентальных баллистических ракет. Ракеты уносят тысячи жизней. Через десять часов всех выживших, кроме Анди, и Фритти забирают с корабля. Если Линдси выжила, то она не может вынести груза вины и начинает спиваться, а затем переходит на более сильные средства ухода от реальности. Через год она умирает от передозировки.

«Большая жертва»

Если Фритти решил пожертвовать собой, то он вновь попадает на Серую равнину.

Важно: Ведущему рекомендуется добавить в ее описание то, что у него ассоциируется с цифровым сном. Хорошим решением будет сделать небольшую нарезку из различных песен по 10-15 секунд, хаотично сменяющих друг-друга, описать возникающие и исчезающие образы вещей, звучащие вдали голоса...

На серой равнине Фритти ждет встреча с Букой. Бука находится в теле Анди, но не умеет изменять Цифровой Сон. Для Фритти это тоже очень тяжело, но возможно.

Важно: С точки зрения сюжета, если игрок решил сделать выбор в пользу самопожертвования, то он должен победить. Поэтому позвольте ему справиться с Букой.

Все, кто погиб в реальном Мире (кроме Капитана) оказываются на стороне Буки здесь.

Призраки имеют те же характеристики, что и в реальном мире, за исключением того, что вооружены большим инструментом (4 дополнительных кубика).

Победа.

После победы Фритти погибает. Анди, освободившийся от влияния Буки, блокирует пуск ракет. Если Линдси выжила, то по возвращению она находит маленького котенка с глазами Фритти.



Сопроводительная записка

Категория

I

Приключение к известной игре или игромеханике. Критерием известности служит доступность текста правил любому пользователю сети интернет или магазинов, а также завершённость данной игромеханики. Ограничение по объёму - 6 страниц.

Слова



Робот, море, дредноут

Срок

56

56 дней

Автор

Rigval