

Младшие боги



Игра.

Ключевые слова:

трансформация, завеса, предания

автор: @launch_photon_torpedoes111

Краткий синопсис: космоопера-фанфик про людей и их партнеров в борьбе с крысодраконами.

О чем эта игра?

Это игра написана по мотивам замечательного рассказа Смита Кордвайнера «Игра с крысодраконом», который критиками считается возрождением жанра космооперы в середине 1950-ых годов.

Игроки берут на себя роль Светострелков – охраны пассажирского лайнера, которые в сотрудничестве с Партнерами (кошками), противостоят звездной тьме при переходе корабля в «плоскоту» при совершении серии межзвездных прыжков в «верходаль».

В игре предполагается чуть пониженный уровень агентивности и абстрактности, чем, возможно, вы привыкли. Роли довольно точно прописаны, вплоть до имен. Игра имеет определенную фазовую структуру. Тем не менее, это все еще игра, а не театральная постановка. Так как она опирается на абстракции и задает вопросы, ответы на которые предлагается найти самим игрокам. Интерпретацию идей игроки отыгрывают в ролях. Возможно, трансформируя сами идеи во что-то новое, что больше подходит контексту истории.

Кроме собственно боя с Крысодраконами и исследования телепатическим взором окружающего космического пространства, игрокам предлагается исследовать внутренний мир доставшегося им Партнера, как и представить образ своего героя глазами Партнера, оценить с его точки зрения. А также исследовать проблематику отношения общества к их деятельности и взаимоотношения с Партнерами.

Я решил не менять имена действующих лиц ради большего соответствия рассказу. Однако, вольно обошелся с самим названием – оно немного отсылает к произведению Айзека Азимова «Сами боги». И действительно, игра в немалой степени связана с теми, кого мы привыкли называть «кошками», и кто присутствует с человеком с незапамятных времен.

Однако, при некотором «очеловечивании» и предании им смыслов превосходящих роль домашних питомцев – они заставляют вас взглянуть на себя по-новому, воспринимая их вид и роль в истории человечества с мифологической стороны. Переосмыслить их восприятие нас.

Об этом наш рассказ.

Как в нее играть?

Для игры вам потребуется четыре человека, каждый из которых возьмет соответствующего персонажа и Партнера с момента жеребьевки. Мастер для игры не требуется. Если игроков меньше, то в игру все еще можно сыграть, но сложнее: при двух игроках – каждый берет двух персонажей, при игре втроем – самый опытный из вас возьмет двух персонажей.

Каждый игрок получает лист персонажа и пересказывает своими словами от первого лица информацию о персонаже. Далее каждый персонаж по очереди получает спотлайт и продвигает повествование вперед, обыгрывая следующий параграф на своем листе. Помните, что это лишь идеи, которые должны помочь вам в убедительном отыгрыше вашего персонажа, а качество отыгрыша и его интерес для других игроков зависит от вас.

Когда все игроки спасовали – переходите к следующему разделу. Всего в игре 4 раздела, которые расположены в хронологическом порядке, после второго вы получите еще один листок - партнера. В разделе «Игра», вам потребуется более внимательно следить за заявками игроков и стараться делать свой ход своевременно.

Ваше заметное качество и отношение к партнерам (а также партнеров к вам) задает еще один фильтр, который следует наложить на идею каждого параграфа. Необходимо так обернуть каждую мысль, чтобы речь и поступки вашего персонажа выглядели убедительно, согласно его роли.

Игра за два листа может быть достаточно серьезным испытанием. Необходимо понимать точки взаимодействия листов. Постараться выполнить все ходы раздела. Озвучивая ход начиная со второго раздела, вы должны так же представлять реакцию на него Партнера. Так же как озвучивая ход Партнера – реакцию на него персонажа. Очень хорошо, если вам удастся соединить идеи обоих ходов с двух листочков и отыграть это за один спотлайт. Такой отыгрыш получится более объемным, показав реакцию на действия.

Какие в игре есть проверки и генераторы случайностей? Только случайность определения партнера и ощущения своевременности хода, между ходами других игроков. После одной игры вы можете отыграть другие роли, а, кроме того, при жеребьевке вам может достаться другой Партнер. Для жеребьевки переверните листы партнеров, перемешайте и раздайте их в случайном порядке.

Игра начинается в небольшой рубке светострелков, которая расположена в верхней части в хвосте корабля. Это очень небольшое помещение, даже тесное, здесь расположены четыре кресла-лежанки, на каждом из которых установлены телепатические шлемы и множество проводов соединенных в жгуты и шлейфы ведущих к автоматам управления светопушками. Аппаратура мерно гудит, прогреваясь. Также здесь стол, клетки с кошками и вывод автомата зарядания пусковых установок.

Андерхил

Ваше заметное качество – ответственность.

Отношение к партнерам – восхищение.

Ламберный стол

Заведите разговор с чего все началось - 3 пропавших военных корабля, который отправляли один за другим за завесу плоскосты.

Порассуждайте, что такое верходаль и вообще переход в плоскость для прыжка в межзвездное пространство.

Спросите, как кто представляет себе образ межзвездной пыли (Крысодракона) и почему она атакует людей. Какие предания вам известны про драконов?

Вспомните, что до световых бомб и Партнеров, пытались одевать корабли в свет.

Расклад

Определите какой Партнер вам достался. Бережно упакуйте Партнера в небольшой кораблик. Позаботьтесь чтобы ему было удобно.

Дождитесь прогрева телепатического шлема. Осмотрите ближайший космос, почувствуйте тепло Солнца, механически точное движение других светил.

Установите контакт с партнером. Вспомните, когда последний раз были с ним в паре. Каким образом он вам представляется?

Как Партнер ощущает мир вокруг вас, чем ему представляются шарики планет, жар Солнца, размытые пятна далеких туманностей?

Игра

После первого прыжка, почувствуйте, что партнер сказал вам что прыжок совершен, до того, как у вас внутри все оборвалось

После второго прыжка заметьте скопление звездной пыли достаточной для одного или двух драконов.

Первым выстрелите партнера в сторону звездной пыли. И садитесь за световую пушку.

Почувствуйте трансформацию звездной пыли в образ хищной стрелы, устремленной в сторону корабля. С узкими сначала, но широко расходящимися в стороны крыльями. Стреляйте, промахиваясь в прорехах крыльев.

Наблюдайте укол, когда отогнанный выстрелами Крысодракон задевает вас крылом, что вы чувствуете, когда душа начинает покидать тело?

К счастью, вы даже остались в сознании. Ощущение боли усиливает второй прыжок.

Подсчет

Узнайте, что с Партнером, как он пережил бой? Не отправили-ли дальше?

Прочитайте мысли симпатичной медсестры, которая завидует и ненавидит таких как вы, опишите свой образ в ее голове.

Несмотря на запрет врача, выскользните из палаты и найдите Леди Мэй. Опишите сцену встречи.

Папаша Мунтри

Вы мужчина 40 лет. Несмотря на почтенный возраст, вас согласились взять в ряды светострелков в связи с текучкой кадров и редкостью телепатов. Вы являетесь старшим этой группы, хоть это и проявляется лишь в связи с командиром.

Ваше заметное качество – забота.

Отношение к партнерам – взвешенное.

Ламберный стол

Зайдя в каюту чопорно поздоровайтесь

Поддакивайте и кивайте, что именно так.

Расскажите про Андромеду, Платформы 43 и 56, на которых не осталось никого в живых и в своем уме.

Доложите капитану по радиосвязи, что вы готовы к взлету.

Расклад

Вы не очень-то рады леди Мэй или капитану Гаву, предпочитаете кого-то постарше им.

Предложите помощь Вест достать клетку с Партнером. Потом чуть не уроните ее.

Раздраженно заметьте, что из-за телепатических шлемов всегда болит голова на следующий день. Спросите других, что они думают по этому поводу?

Прервите перепалку Вудли и Вест если она начнется. Детишки, не ссорьтесь.

Подключившись к партнеру, узнайте у него что он думает про вероятности и шансы. Справедливо заметьте, что партнеру от такого вы крайне не интересны.

Осмотритесь по сторонам, проверив что все закончили приготовления и доложите капитану, что вы готовы к первому прыжку.

Игра

Когда корабль прыгнет первый раз скривитесь от боли в желудке. Скажите, что в этот раз это было как-то особенно неприятно.

Наблюдайте за реакцией Андерхила и партнеров.

Если все спокойно – дайте знать капитану и приготовьтесь к следующему прыжку.

После второго прыжка если будет замечена опасность – спросите ГДЕЕЕЕ, потому что слова гораздо медленнее мысли, затем выстрелите Партнера в Крысодракона.

Начните говорить в рацию «Командир быстрее» трансформируя и растягивая буквы.

Возьмите в руки световую пушку, но не стреляйте, а наблюдайте за Андерхилом.

Второй прыжок приводит вас на станцию.

Опишите как корабль вздрагивает от швартовки к шлюзу и корабль начинают покидать пассажиры, которые даже не знают, что произошло.

Подсчет

Оказавшись на станции позаботьтесь о своем здоровье. Что вы делаете?

Прийти проводить Вудли, даже если он не просит. Что вы ему говорите?

Как вы проводите остаток дня?

Вудли

Вам 26 и это ваш последний полет. Вы в этой тяжелой профессии уже 10 лет, но вам удалось скопить почти настоящее состояние на собственную ферму. Осталось только не подставиться, и шикарная жизнь вам обеспечена до конца дней.

Ваше заметное качество – осмотрительность.

Отношение к партнерам – как к инструменту.

Ламберный стол

Расскажите историю про первый корабль, который вернулся из-за завесы верхолазы, полный безумных людей.

Затянитесь имитацией трубки с вонючим табаком.

Расскажите в деталях историю про трансформацию светострелка Дугвуда, из которого вышло что-то склизкое на вид при атаке крысодракона.

Скажите, что Партнерам не сдалось сознание людей, ничего умнее счета до 3 они воспринять не могут.

Расклад

Кто бы вам не достался – будьте пренебрежительны, в конце концов они всего лишь кошки. Запихните существо быстрее в свой кораблик, подпихнув рукой.

Пока люк запаивают барабаньте по нему пальцами.

Установив телепатический контакт поморщитесь, сравните партнера с какой-нибудь вещью.

Попытайтесь не пускать партнера в свой внутренний мир, но если все же он попытается туда проникнуть – представьте оскаленную и рычащую собаку.

Игра

Во время первого прыжка панически осмотритесь. Дурное предчувствие.

После второго прыжка наблюдайте за реакцией других.

Опишите, как вы стараетесь меньше рисковать, прикрываясь Андерхилом и Папашей Мунтри, например не привлекаете к себе внимание выстрелами из световой пушки.

Промедлите с высылкой Партнера в бой – его потеря плохо отразится на вашем послужном списке.

Отправив партнера, стреляйте из световой пушки непрерывно перед собой, чтобы Крысодракон не мог вас поранить.

Если партнер что-то просит – оставайтесь глухи к его просьбам, продолжая стрелять пока есть опасность.

Перед прыжком нехотя верните его на корабль магнитным захватом.

После второго прыжка испытайте головокружение из-за табачного дыма.

Подсчет

Брезгливо помогите затолкнуть Андерхила на гравитационные носилики, если нужно.

Избавьтесь от униформы как можно быстрее. Что вы при этом чувствуете?

Купите хороший костюм или другую дорогую и бесполезную вещь. Опишите ее.

Отправьтесь отметить это дело. Куда вы идете? Остальных звать с собой не обязательно.

Опишите, как именно вы планируете обеспечить защиту своей фермы от кошек, чтобы и духу их там не было!

Вест

Вы девочка 12 лет. Несмотря на юный возраст, вы полноправный член команды Светострелков и гордитесь этим. Но, все же, вы полны оптимизма, доброты к Партнерам и заботы. Каждый из них чудесен по-своему.

Ваше заметное качество – оптимизм.

Отношение к партнерам – восхищение.

Ламберный стол

Впорхните в каюту и плюхнитесь на сидение.

Скорчите гримасу Вудли, его ни один партнер не любит. Разгоните завесу дыма.

Мило протяните ручку Андерхилу, спросите, как его дела.

Скучайте при разговорах про верходаль.

Скривитесь от отвращения при разговоре про «вырванные души».

Бойтесь пропавших кораблей и опустевшие станции.

Расклад

Про то что партнерам интересно или не интересно слушайте очень внимательно, расспрашивайте.

Нежно возьмите Партнера на руки, кто бы вам не достался, погладьте его и обнимите неся в его кораблик.

Поругайтесь на Вудли, чтобы тот не стучал по кораблику Партнера пальцами.

Установив контакт – успокойте партнера. Попробуйте проникнуть в его сознание и осмотреться с интересом.

Если получится – найдите образ котенка, которым он был когда-то и узнайте об его любимых играх и проказах.

Спросите каким он видит вас. Как вы на это реагируете?

Игра

Во время первого прыжка запустите партнера, потом поймайте его магнитным захватом приободряя мысленно.

Осмотрите пространство вокруг себя, попытайтесь заглянуть за планеты, зная что это всего лишь проекция радара корабля в ваше сознание.

После второго прыжка ощутите страх, понимая какое огромное облако черной пыли устремляется к вам.

Справьтесь с эмоциями и запустите Партнера в сторону опасности.

Начинайте бить по Крысодракону из световой пушки, которая перегревается еще до входа Крысодракона в зону попадания.

В момент подрыва бомб, поблагодарите Партнеров за то, что они есть.

Второй прыжок вызывает ощущение из детства при игре в классики. Партнер видядвигающуюся металлическую коробочку мысленно бросается поймать ее, но мысль про детство уже исчезает.

Подсчет

Найдите и сопроводите Папашу Мунтри (а то еще потеряется).

Навестите Андерхила в больнице. О чем вы говорите?

Сходите за покупками, перечислите что из одежды вы приобрели (3-5 вещей)?

Проходя около зоомагазина, невольно остановитесь возле бокса с котятами на витрине. О чем вы задумались?

Капитан Гав

Сиамский кот с голубыми глазами. Вам свойственен героический образ со здоровой долей лукавства. Любите подтрунивать над людьми.

Ваше заметное качество – ответственность.

Отношение к людям – ироническое.

Расклад

Если достается Андерхилу, то трется ему об ноги.

Если Папаше Мунтри – садится и начинает лизать лапу, умываться.

Если Вест – начинает играть с ее шнурками и висюльками на платье.

Если Вудли – то молча заходит в кораблик сам, при попытке подпихнуть его – царапает тому руку шипя.

После прогрева шлема отпускает шутки на тему предстоящего полета. Какие?

Наблюдает за сознанием Леди Мэй, хоть мысли и недоступны без подключения.

Как он представляет своего человека? В образе какого кота?

Завеса из межзвездного пространства будоражит его воображение, возбуждая азарт охоты.

Игра

После первого прыжка, Капитан Гав оказывается первым в космосе (возможно случайно нажали запуск) и носится по вокруг корабля ожидая крысодраконов.

После второго прыжка, он ощущает присутствие звездной пыли, но пассажирский отсек с множеством исходящий ощущений блокирует линию видимости.

Пока его кораблик оборачивает судно, все уже кончено. Бой завершился двумя яркими вспышками.

Ощущение разочарования, желания защищать.

Подсчет

Думает о Леди Мэй. Представляя, что они движутся рядом, гуляя, сплетя хвосты.

У ее котят его глаза.

Как он представляет себя в образе человека?

В каком ореоле?

Леди Мэй

У вас чудесная родословная персидской кошки. Ясный ум, мягкое расположение и красота внутреннего мира.

Ваше заметное качество – изысканность.

Отношение к людям – почтение.

Расклад

Смотрит на Андерхила, надеясь, что будет его Партнером.

При подключении телепата, старается оказать радушие, найти какие-то общие темы и положительные качества.

Думает, повторяя слова: «О мой большой, большой, большой Человек! С тобой мы будем сражаться с Крысой! Ничего, ничего, ничего не бойся!»

Вспоминает о своих двух милых котятках.

Если люди говорят о чем-то – скучает и начинает блуждать сознанием по космосу.

Представляет Андерхила в ореоле славы.

Представляет Вудли как прожорливого старого кота.

Видит Папашу Мунтри кастрированным и толстым полосатым котом.

Ощущает Вест как котенка, которому не сидится на месте, хоть с хвостом готова играть. Фр!

Игра

После первого прыжка сообщает, что он уже состоялся, до того, как человека скрутят его собственные нервы.

С любопытством осматривает окружающий космос, разглядывает желания людей, которые визуализируются ею как пестрое одеяло в пассажирской части корабля. Особенно ее интересуют мысли детей.

После второго прыжка если ее выпустят первой – то убьет крысодракона до того, как тот коснется корабля.

Если не первой – то бросает световые бомбы на встречном курсе с крысодраконом и промахивается из-за высокой скорости.

Чудом увернувшись от атаки, возвращается на корабль.

После второго прыжка чувствует, что Крысодракон все же задел ее. Опишите ее ощущения.

Подсчет

Опишите как встречают ее котята, как язык тела передает их настроение?

Ждет что Андерхил придет погладить ее, он всегда в ее памяти. Опишите его образ.

Бурбон

Вы старый, вечно голодный кот, жадный до рыбы. Таким представляется ваш мир тем, кто входит с вами в телепатическое сознание. Горы рыбы в океаны слюны. Ммм. И можно еще. БЗ крысодракона – это больше, чем у кого бы то ни было.

Ваше заметное качество – жадность.

Отношение к людям – потребительское.

Расклад

Желание поскорее оказаться на станции, что означает скорый обед делает его нетерпеливым.

Если его начинают тискать, то он недовольно урчит.

После включения шлема ему не интересно окружающее пространство, он ведет Партнера внутрь своего сознания. Так как сознания сплетены, а ему интересны только свои мысли.

В своем сознании он видит череду различных обедов, самые разные корма, но в основном это конечно же рыба. И прежде всего, и ярче всего – запах и вкус селедки. От нее рот наполняется слюной, а шерсть на загривке становится дыбом.

Если бы этот кот умел считать, он бы помнил, что убил БЗ крысодракона. Но так он знает, на кого охотится, и эта жадность к охоте неразрывно связана с жадностью к еде.

Игра

Осмотритесь в поисках крыс, раздувайте ноздри. Спросите своего человека, охотник-ли он.

Потянитесь и разомнитесь, представьте как жрете пойманную в саду птичку .

Первый прыжок вызывает дезориентацию, наблюдает как мимо проносится кораблик Леди Мэй. Поворачивается следом – наверняка там есть крысы, но ими уже занялись другие коты. Это их добыча.

Второй прыжок вызывает у вас желание поскорее настичь жертву и действительно прыгнуть на нее чтобы схватить!

Хищно высматривайте окрестности, заметьте небольшое скопление пыли на пределах зоны видимости. Поднимите шерсть на загривке начните красться в ту сторону.

С неудовольствием заметьте, что вас возвращают на корабль магнитным захватом и не дают достичь добычу.

Подсчет

Прежде чем ему приносят новую порцию он успевает добежать до миски и начать ее жадно вылизывать. Запах старой еды от стенок его совсем не смущает. Только добавляет вкуса.

Когда наконец миску наполняют, он зарывается в нее с мордой и так жадно глотает еду, что разбрызгивает остатки вокруг. Потом долго и с упоением вылизывает пол.

Тиберий

Вы мрачный, весь в шрамах старый кот. Вами правят животные инстинкты, чего не изменили даже телепатические способности. Вас воспринимают как тупого зверюгу с самыми низменными наклонностями. Вас потрепала жизнь – на голове обрубки ушей, которые отгрызли соперники в молодости.

Ваше заметное качество – осмотрительность.

Отношение к людям – недоверие.

Расклад

Когда пытаются взять на руки – шипит, но все-таки идет, сам забивается в свой кораблик.

Мрачно касается сознания партнера, пытается найти или вызвать ощущение страха, исследует страх, пытаясь понять, что его вызывает и примеряет на себя.

Не слишком стараясь пустить его к себе в голову. Если партнер будет настойчив, то может увидеть самые неприятные и оставившие след в психике Тиберия сцены из детства.

Исследует ощущение партнера от социума, друзей, родных, коллег, людей-партнеров. Разглядывает свой образ как в кривом зеркале. Потом отрицательно (будто раздраженно) взмахивая хвостом прекращает это занятие.

Следите чтобы эмоциональный фон человека взбудоражился предстоящей битвой, посылайте образы кровавого и когтистого дракона с горящими глазами из преданий.

Игра

Перед первым прыжком заметьте шевеление на грани видимости телепатического оборудования кораблика. Будто крысы шуршат по углам.

Ощущение мелкой добычи вам недостаточно, представьте, что крысы размером с собаку. И это будет бой насмерть.

Первый прыжок заставляет вас съежиться и ждать пока человек выпустит вас в окружающее пространство, нажав на кнопку запуска кораблика из стартовой трубы.

Вылетите вращаясь, долго пытаюсь стабилизировать кораблик. Испугайтесь что вас заметила огромная крыса.

Почувствуйте касание крысодракона, как внутри все съезживается и обрывается. Но вы еще живы!

Если она еще жива после Леди Мэй и Капитана Гава – прикончите ее световыми бомбами!

Уклоняйтесь от беспорядочной стрельбы светострелков.

Второй прыжок скручивает пространство и заставляет вас пережить ощущение из детства как вы катитесь куборем с лестницы и весь переломанный поднимаете голову.

Быстрой придите в себя и оскальтесь, шипя – ищите опасность. Успокоившись возвращайтесь на корабль.

Подсчет

Это был тяжелый бой, полный страха, боли и неопределенности, время зализать раны и поспать, пока есть такая возможность.

Вспомните то чувство перед всеми невзгодами, которое было когда-то очень давно, самое первое ваше воспоминание – теплый бок матери и ее шершавый язык, вылизывающий вашу шерстку на голове. Ее надежды на вашу хорошую жизнь.