



Матерос Вселену

Долгожданный день наконец наступил. Слышен звон бокалов. Свет разливается на краски. С каждой минутой улучшается настроение. Кажется, что именно сейчас могут исполниться любые желания. Но что-то вдруг произошло с этим миром в самый разгар празднеств. Радостная музыка усилилась, набирая глубину. Огромные белые тени заслонили небо. И они исполнились. Все, до единого...

Это игра для четырёх человек, собравшихся вместе в одном помещении, общающихся по голосовой связи (например, Skype), либо играющим через текст (например, на форуме). Дополнительного инструментария не требуется. Каждый играющий выбирает себе сущность, которой он будет управлять во время игры — это Странник, Стая, Ворон и Жертва.

Игровой процесс выстроен вокруг линейного сценария, где разворачивающийся сюжет подан в виде кратких инструкций. Мир гибнет, и никто уже не в силах изменить финальную череду событий. Здесь задача игроков — не в том, чтобы своими действиями изменить канву сюжета. Они получают иную свободу самовыражения — действуя в установленных сценарием рамках, наполняют сюжет конкретными деталями, образами, характерами, жизнью. Образно говоря, они словно раскрашивают туманные карандашные наброски, делая их чёткими, яркими и законченными.

Теперь остановимся подробнее на каждой из игровых сущностей:

Странник

«Я спасу то, что мне нравится»

Странник может быть любого пола, возраста или расы. Эти подробности придумываются игроком.

Этот герой не помнит своего прошлого и путешествует по объёмному светом миру, с единственной целью — успеть спасти хоть кого-то из тех, чьи желания исполнились. Ему известно, что этому миру пришёл конец и нужно торопиться.

Странник искренне хочет спасти всех «несчастливых» от полного исчезновения. Он несёт с собой волшебный артефакт: бутылку из яшмы, со старинной этикеткой где едва едва можно прочесть полу-стёршу-

юся надпись «Эста...». Тот, кто будет помещён в эту бутылку — переносится в новый мир и будет спасён.

Тем не менее Странник — личность с характером, и у него есть свои представления о прекрасном, поэтому он не хочет спасать тех, кто неприятен ему лично.

Стая

«Счастья! Всем! Здесь! Сейчас!»

Это сущность, которая считает, что несёт наивысшее благо. Быстро, метко, окончательно. Всем и каждому. Она пришла вознаградить и осчастливить человечество. Правда в совершенно ультимативной форме — выполнив всё, что они попросили. И, хотя желали они разное — хоть кто-то да загадал конец света.

Стая обычно проявляется в мире как скопление голодных летающих голов, пожирающих всё вокруг. Эти бледные головы гораздо крупнее человека, отдельные экземпляры достигают совершенно колоссальных размеров.

Ни злая, ни добрая изначально Стая приняла именно такие формы, какие от неё ждали. Пожирая мир Стая только начинает осознавать себя, однако это тоже ненадолго — конец человечества это и конец Стаи.

Ворон

«Мы должны взять всё, что важно: и светлое, и тёмное»

Ворон довольно проницателен. Это чёрная говорящая птица, летящая за Странником и, как и тот, не помнящая своего прошлого. Однако, Ворону прекрасно известно то, что Странник — это его хозяин, на которого возложено исполнение великой миссии.

Ворон достаточно критически отзываясь о качествах каждого увиденного им существа. При этом у него обострённое чувство справедливости — Ворон старается быть как можно более беспристрастным и объективным. Такое поведение доставляет чёрной птице какое-то особенное удовольствие.

Жертва

«Не смейте лишать меня счастья»

Все Жертвы, которых встречают на своём пути Странник и Ворон — разные. Игрок, управляющий Жертвами сам придумывает подробности того, кем они являлись и как выглядели (каждый раз, когда в сюжете появляется очередная Жертва).

Каждая из Жертв столкнулась с исполнением своей сокровенной мечты, но их отношение к этому факту может быть различным: от позитивного до негативного. При этом почти все жертвы склонны скорее противиться спасению, чем ожидать его.

Как уже было сказано, игра выглядит как череда событий. В фокусе повествования последовательно оказываются различные места, а участникам предстоит разрешить происходящие там ситуации. Данная игра сугубо описательная — в ней каждый участник будет описывать те элементы, за которые отвечает. Вы словно смотрите на историю с разных сторон, с различных точек зрения, формируя общий сюжет. Сосредоточьтесь именно на красочных описаниях, на развёрнутых диалогах, на драматичной подаче, на ярких героях и насыщенном деталями окружении.

Для первого места, куда попадает Странник инструкции для всех участников игры расписаны более подробно. В последующих вам встретятся как похожие шаги (изложены более кратко), так и различные новые моменты (разобраны подробнее). Некоторые шаги предоставляют игрокам выбор, в таких случаях сначала придите к решению, а потом смотрите в нижеследующее примечание, где указаны различные последствия. Будьте готовы к сюрпризам.

Перед тем как начать, решите — кто из вас будет зачитывать (или писать, если вы играете на форуме) инструкции остальным участникам.

Место первое. Дом мечты

- Творить историю начинает Жертва. Этот игрок описывает некое создание, придумывая ему пол, расу, возраст, различные детали внешности, одежду. При этом он должен упомянуть, что первая Жертва носила одежду красного цвета. Кроме того постарайтесь отразить, что первая Жертва чувствует себя очень уставшей.
- Затем в дело вступает Стая. Ей нужно описать тот дом мечты, который она создала для Жертвы.
- После этого право рассказчика переходит к Ворону, который описывает местность перед домом мечты, где оказалась Жертва в красном. Ворон также может упомянуть какие-то детали собственной внешности
- Наконец, слово достаётся Страннику. Этот игрок описывает то, как выглядел его герой: пол, возраст, раса, одежда и прочее. Далее по игре его внешность (как и внешность Ворона) не будет меняться. Странник носит серые одеяния. В руках у него артефакт, который тоже можно описать более подробно.
- Странник и Ворон подходят к дому. Оба молчаливы. Оба знают о своей миссии спасения. Оба чувствуют между собой какую-то древнюю связь. Но при этом оба не помнят, как получилось так, что они теперь путешествуют вместе. Войдя в дом они видят Жертву и общаются с ней. В этом разговоре Жертва должна поделиться с ними впечатлениями о доме своей мечты, а также поинтересоваться у путников — кто они такие. Странник и Ворон могут что-то ответить, но каждый из них понимает, что его прошлое в определённой степени покрыто мраком.
- После этого разговора Странник и Ворон должны решить — будут ли они спасать Жертву в красном. Это обсуждается уже игроками. Здесь нужно учесть мотивы Странника (симпатизирует ли он Жертве) и мотивы Ворона (заслуживает ли Жертва права на спасение).

Если оба оказались солидарны, то Странник описывает то, как он поместил Жертву в бутылку. Если хотя бы один был против, то Странник и Ворон покидают дом, оставляя Жертву там.

- Финальный шаг на этом месте — Стая описывает то, как дом из которого ушли путники был ею сожран. Придумайте подробности самостоятельно: это может быть нападение на дом огромных белых голов-пожирателей, либо превращение самого дома в голодного монстра, либо что-то ещё.

Место второе. Река снов

- Теперь первым слово достаётся Ворону. Он описывает место рядом с большим дубом, куда они со Странником пришли и решили сделать привал. После этого оба погружаются в сон.
- Контроль над историей переходит к Стае. Она описывает, что оказавшись внутри сна герои плывут в лодке по реке. Навстречу им плывёт другая лодка. Берегов не видно. То тут то там из реки торчат белые гигантские статуи. Странник одет немного иначе, чем в реальности.
- Слово предоставляется Жертве. Теперь это другое существо, придумайте какое. И на сей раз Жертва в оранжевом. Её лодку несёт стая диковинных рыб.
- Диалог между Странником и Жертвой. Ворон, по неизвестной причине в этом месте способен лишь каркать. Жертва недовольна тем, что её покой нарушен — она стремилась к безмятежному существованию.
- Игроки обсуждают судьбу второй Жертвы.

Снова Странник и Ворон должны быть солидарны в своём желании, иначе Жертва не будет спасена.

- Стая описывает то, как сон помутился и путники проснулись.

Место третье. Миражи среди пустошей

- Герои движутся дальше и Ворон описывает пустоши, где по всей видимости случилась какая-то техногенная катастрофа. В воздухе летают призраки различных живых созданий.
- Ход переходит к Жертве и Стае, у них диалог. Теперь Жертва в жёлтом. Это оживший голем, а рядом с ним стоит его создатель. У них словесная перепалка — создатель уверяет, что дал голему благо, вложив в него живую душу-призрак. Голем же испытывает сильную боль. Жизнь для него — это больно.
- Создателя придумывает Стая и он должен быть одет в белое. Разговор заканчивается на том, что голем хочет убить своего создателя и хватается того за горло.
- Обсуждение судьбы третьей Жертвы.

При любом исходе Стая описывает, то, что случилось с создателем голема дальше. Путники уходят.

Место четвёртое. Семейный склеп

- Описывает Ворон. Дорога приводит путников ко входу в склеп.
- Внутри склепа находится спокойная Жертва в зелёном и она обязательно женского пола. Она предвидела, что герои придут к ней. Рядом лежит труп её мужа, она говорит, что хотела его смерти. Объясните причину её желания. После исповеди она замолкает и больше ничего не говорит путникам.
- Обсуждение судьбы четвёртой Жертвы.

Если путники не спасли Жертву, то отвечающий за неё игрок выбирает одно из трёх последствий, к которым привёл этот выбор.

Первый вариант: игрок отвечающий за Жертву до конца игры становится Стаей, а Стая теперь отвечает за Жертву.

Второй вариант: Странник навсегда теряет зрение.

Третий вариант: Ворон навсегда лишается дара речи.

- Стая описывает, что случилось со склепом, когда путники его покинули.

Место пятое. У соляных столбов

- Начинает Жертва в голубом. Опишите небольшой оазис в пустыне, где посреди зелени виднелись шатры, а рядом торчали соляные столбы. Из одного из шатров и выходит Жертва, отпивая из фляги. Но тут она кашляет, и оказывается, что вместо воды внутри фляги — золотые монеты. И золото продолжает прибывать, распространяясь вокруг.
- Странник и Ворон беседуют с Жертвой. Та встревожена происходящим, кается в том, что всю жизнь совершала кражи.
- Обсуждение судьбы пятой Жертвы.

Слово за Стаей. Если Жертва была спасена, то золото заполняет всё вокруг слишком быстро, чтобы Странник и Ворон могли скрыться. Стая принимает облик какого-то огромного создания и обращается к путникам. Для того, чтобы выбраться отсюда они должны отдать Стае одну из спасённых Жертв.

Место шестое. Лягушачье болото

- Ворон описывает почти окончательно разрушающийся мир, где бушуют катаклизмы. Со всех сторон виднеются скопления огромных белых головопожирателей. В небе расцветают фейерверки. Путники прибегают в болото, куда пока не добрался апокалипсис.
- Их встречает удивлённая, но очень радостная Жертва в синем. Вокруг неё всё заполнено маленькими лягушками. Она щёлкает пальцами и превращает в лягушонка либо Ворона либо Странника. Если Ворон был награждён молчанием, то Жертва может выбрать только Странника.
- Диалог Жертвы и того, кто не был превращён в лягушку. Жертва ведёт себя очень капризно — она пожелала, чтобы все живые создания стали рептилиями, почему же один остался не превращён. Этот герой должен в свою очередь ответить Жертве, почему же он сохранил облик. А после этого просит её, чтобы та отказалась от своего желания.
- Жертва принимает решение — откажется или нет.

Если нет, то волшебная бутылка сверкает и сама затягивает в себя Жертву, после чего расколдовывает зачарованного путника. Если да, то Жертву пожирает Стая и тогда заклятие тоже спадает.

- Стая доедает болота и описывает как путники падают куда-то вниз, в туман. Она рассказывает, что в этот момент Ворону и Страннику приходят воспоминания. Ворон — это исполненное желание Странника. С этой птицей он прожил всю свою жизнь и страстно желал того, чтобы она воскресла после того, как умерла во время несчастного случая.

Место седьмое. В сизой мгле

Герои падают на какую-то поверхность, кругом туман. В этот момент отменяются последствия, которые могли воздействовать на игру после четвёртого места (Фамильный склеп). Это означает, что если Жертва и Стая менялись местами, то они меняются снова. Если Странник терял зрение, то оно к нему возвращается. Если Ворон молчал, то теперь снова может говорить.

- К путникам выходит Жертва в фиолетовом. Она пожелала конца света, но признаёт свою ошибку и умоляет спасти её.
- Диалог между Жертвой и появившейся сверху Стаей. Жертва уговаривает Стаю остановить всё это.
- Судьбу Жертвы решает Стая. В любом случае она не может повернуть всё вспять, но может выбрать — отпустить ли эту конкретную Жертву.

Если Стая отпускает Жертву, то ту втягивает в себя волшебная бутылка.

- Диалог между Странником и Вороном. Ворон теперь понимает, что он — порождение Стаи. Странник понимает, что Ворона спасти нельзя. Поэтому Странник должен либо остаться с Вороном, либо отправиться в бутылку и больше никогда его не увидеть. В итоге Странник принимает какое-то решение.
- Диалог Стаи с тем/теми, кто остался. После чего бутылка исчезает, рождая новый мир, а Стая пожирает всё. Свет меркнет.

На этом — конец игры.