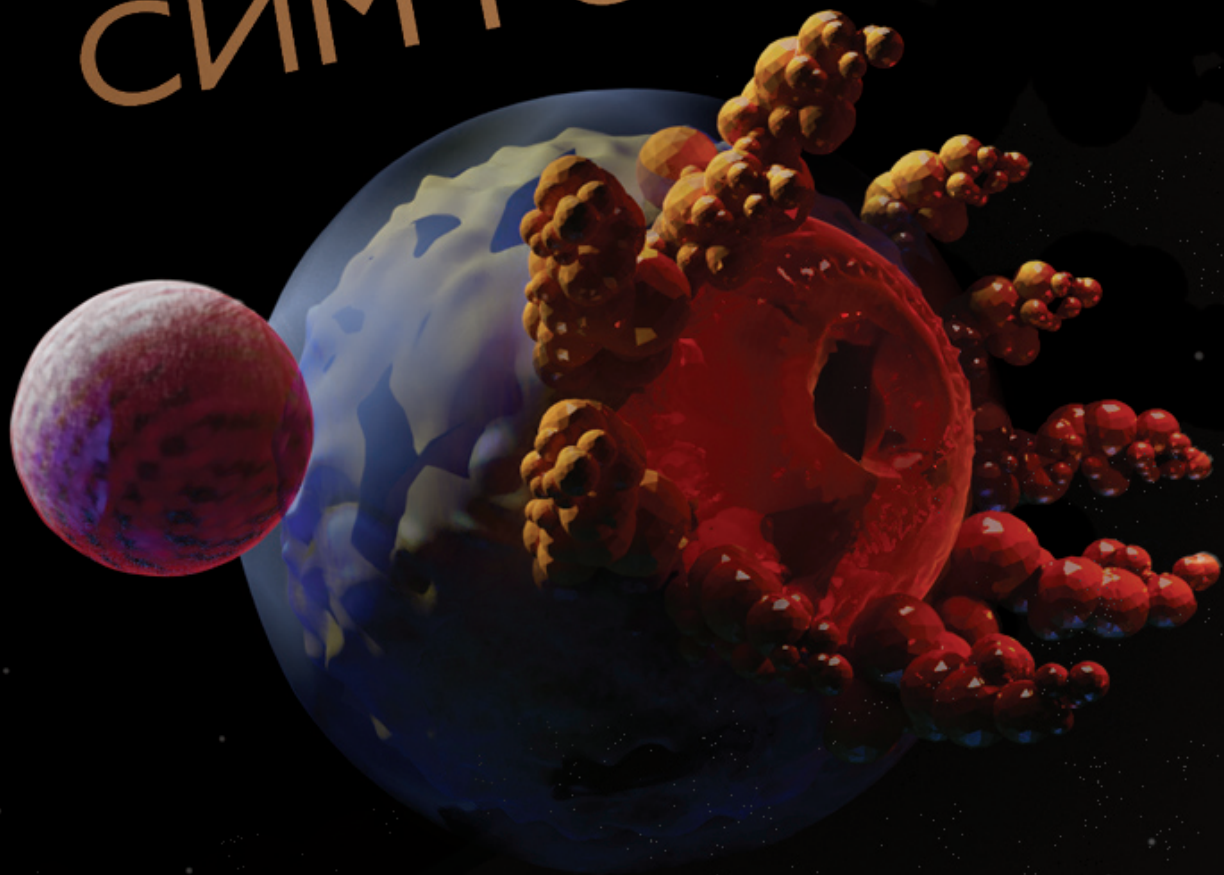


# МАЛАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СИМФОНИЯ



# МАЛАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СИМФОНИЯ

планетарно-ролевой симулятор

Автор, вёрстка, оформление: Александр «NoNsense» Кульков

## Содержание

<i>Введение</i>	3
<i>Создание планеток</i>	5
<i>Процесс игры</i>	9
<i>Дополнительно</i>	13
<i>Пример игры</i>	16
<i>Карты Судьбы</i>	23



*Fly me to the moon  
And let me play among the stars  
Let me see what spring is like  
On a Jupiter and Mars*

*Фрэнк Синатра, "Fly Me To The Moon"*

Необъятны просторы фантастической вселенной. Радио-безмолвие космоса таит в себе бескрайние тайны пространства и времени. Посреди областей чёрной пустоты поблёскивают весёлые искорки галактик. С одной из них мы и познакомимся...

Одни называют её Грандсферой, другие Великим облаком, третьи Диаметридой. Внутри этой галактики покоится «Сердце Вселенной» – огромная белая звезда. На значительном удалении от сияющей звезды проходит граница Оболочки, по которой, среди прочих объектов, путешествуют миниатюрные планеты. Именно они являются главными действующими лицами этой истории, о жизни, затерянной среди звёзд. Добро пожаловать в мир маленьких планет!

## ШАГ В КОСМОС

В нашем орбитально-ролевом симуляторе вы будете творить миры и истории, играть свою партию в малой космической симфонии. Вам предстоит вдохнуть жизнь в одного из тех странников, что плывут по Оболочке. Здесь вы сможете взрастить свою собственную планету!

Планетки эти удивительны и уникальны: они наделены собственной душой, мыслят, общаются с другими жителями своего сектора при помощи радиоволн, могут изменяться и развиваться, умеют создавать живых созданий и даже способны явиться своим обитателям в виде Воплощения.

Для игры нам понадобятся:

- ваши скучающие друзья,
- колода Судьбы (14 специальных карт, приведены в конце брошюры),
- несколько чистых листов бумаги и пишущие принадлежности (для ведения заметок),
- фантазия

Вы будете ведущим, контролирующим космос и Грандсферу, а прочие участники станут игроками и получают в своё распоряжение планетки.

Вот что должны знать игроки о существовании в Грандсфере: планетки покоятся в пространстве, вращаясь вокруг собственной оси и обычно не покидают свои родные сектора Оболочки. Их размеры невелики — от 100 метров до пары километров в диаметре. Источником ресурсов для планет, помимо собственных запасов, служат мертвые планетоиды, куски космического мусора, скопления астероидов и прочие объекты, попавшие в поле их тяготения.

Планетки живут своей обычной жизнью, развиваясь и познавая мир вокруг. Иногда они могут захватывать друг друга, заключать союзы, объявлять войны и перемирия. Редко кто разрушает вражеские планетоиды физически — подобные возможности не так просто развить, а уже даже просто обладание ими консолидирует остальных на борьбу с агрессором. Однако убить планетку можно и путём уничтожения её Воплощения, по этой причине некоторые опасаются заводить Воплощения. Тем не менее, тайная магия древних, уникальные технологии, да и просто дар убеждения могут быть использованы для принуждения планетоида к созданию своего уязвимого альтер-эго.

Воплощение планетки может путешествовать к другим планетоидам, но если оно окажется за пределами Грандсферы или умрёт, то и сама планета в итоге погибнет, чему будет предшествовать долгий период разрушения всех особых конфигураций её поверхности, созданных при жизни.

На Оболочке также присутствуют немногочисленные большие планеты, Старшие. Одни настроены миролюбиво и склонны предлагать помощь, другие обличены властью и пытаются насадить свои порядки, создав в конечном итоге собственную империю, третьи охотятся за артефактами, технологиями, магией и могущественными существами. Чаще всего гиганты погружены в свои заботы и редко их дела касаются меньших собратьев.

Кроме всего прочего существует множество других необычных планетоидов и объектов: планеты-невидимки, двойные планеты, заражённые планеты, стаи планет-паразитов, мини-звёзды, оружие древних, кометы, космические чудовища и так далее. Будьте осторожны при встрече с ними.

Ну что же, начнём подготовку к игре: игроки разбирают листы и создают себе планетки по шагам, которые озвучивает ведущий. В своём листе каждый игрок будет записывать информацию о планетке.

Шаг 1. Игрок должен придумать имя своей планете.

Шаг 2. Игрок тянет из колоды Судьбы случайную карту, выбирая тем самым созвездие, покровительствующее планетке (один из 12 стандартных Знаков Зодиака). Запишите название выпавшего Знака и его стихию, затем карта замешивается обратно в колоду.

*Если выпала карта-джокер (Зменосец или Кит), то игрок получает 1 Секрет, связанный с его планеткой. После этого игрок снова тянет карту.*

*Секретов может набраться несколько. Их природа до поры неизвестна и выяснится уже в процессе игры.*

Шаг 3. Игрок выбирает один из четырёх типов планеты. Тип определяет то, в какой концепции развития планета более успешна: I — магическая, II — технологическая, III — эволюционная, IV — божественная.

*Магический тип полагается на волшебство и чары, технологический на науку и опыты, эволюционный на физиологический прогресс и мутации, божественный на веру в чудо и мистические высшие силы.*

## МАЛЫЕ МИРЫ

Теперь перейдём к знакомству с планетками. Каждый игрок, по очереди, описывает остальным свой планетоид. Как он выглядит, кто на нём живёт и так далее, всё, что придёт вам в голову.

Помните, что на старте планетка может иметь не более 3-х специальных объектов, обладающих собственными именами: это могут быть какие-то уникальные существа (герои, монстры), штучные артефакты (изобретения, технологии), важные сооружения (города) и так далее. Обычное население, а также Всплощение планетки тоже занимают место 1-го специального объекта. Запишите все важные объекты, о которых вы рассказали на лист своей планетки.

*Ориентируйтесь на то, что концепция планеты, местность и обитатели как-то связаны с её типом и стихией Знака-покровителя.*

*Если Знак планетки Овен, Лев или Стрелец, то её концепция будет связана с жаром, теплом; Телец, Дева, Козерог — камень, плотность; Близнецы, Весы, Водолей — воздух, хрупкость; Рак, Скорпион, Рыбы — вода, холод.*

*Может быть, ваш планетоид будет раскалённым куском лавы с волшебными замками или стеклянным шаром, начинённым шестерёнками. Самое время проявить фантазию.*



Огонь



Воздух



Вода

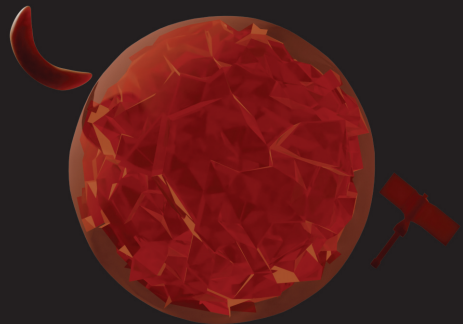
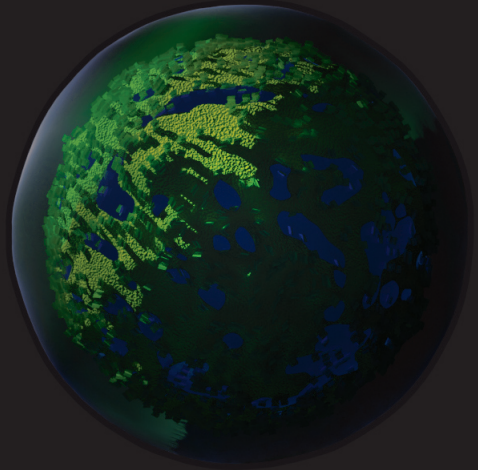
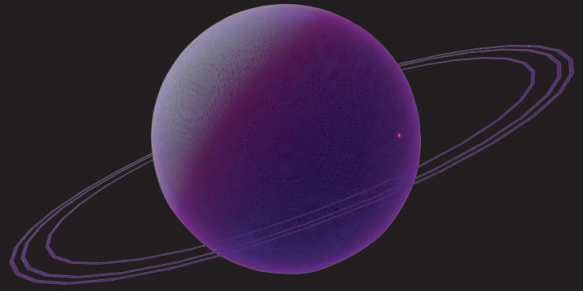


Земля



*Подумайте над формой планетки и её населением. Шар, покрытый пустынями, по которым путешествуют дикие подземные черви. А может это будет стальной куб, все обитатели которого давно умерли и лишь стаи нано-роботов продолжают функционировать. Возможно, это плоский блин, покрытый джунглями, где живут любопытные разумные ящерицы. Или же ваша планетка будет гигантским коконом, внутри которого таятся науки-телепаты.*

*В качестве одного из специальных объектов игрок может выбрать Воплощение планетки, тогда он должен описать, как выглядит дух планеты в качестве существа. Ценность Воплощения в том, что оно немного снижает время той заявки, в выполнении которой участвует, а кроме того это понятный населению проводник воли планеты. Не обязательно создавать Воплощение именно сейчас, вы можете сделать это позднее. Помните, что каждый игрок может создать только одно Воплощение, а смерть Воплощения — это медленная смерть для всей планетки.*



*Вы можете рассказать большое количество подробностей про свою планетку, но на старте игры в лист можно записать не более трёх важных объектов.*

## Примеры планет:

**Бастион II**, благоприятное созвездие: Скорпион, тип: магический.

Холодная планета с магическими гильдиями.

Особые объекты: верховный маг и огромный меч, воткнутый в землю.

**Болриб**, благоприятное созвездие: Весы, тип: магический.

На 85 процентов состоит из воздуха, в центре тяжёлый кусок неизвестной породы, насыщенный магической силой. Местные аборигены — воздушные элементали.

Особые объекты: Центр Всего (то самое средоточие массы и магии). Облако воды (запасы воды, в виде летающей сферы).

**Горгона**, благоприятное созвездие: Лев, тип: божественная.

Уродливая, неправильной формы, покрытая многочисленными кратерами, хребтами из заостренных скал. Населена прямоходящими рептилиями

Особые объекты: город-храм. Управляющая народом организация Семь Голов Гидры — теократический матриархат.

**Псилон**, благоприятное созвездие: Водолей, тип: технологический.

Населена разумными аэростатами.

Газовый шар с пузырями разных газов, вокруг центра циркулирует энергия (дух планеты).

Особые объекты: город Сильфир и его управитель Эол, Свежий поток.

**Ржавый Джо**, благоприятное созвездие: Лев, тип: технологический.

Цельнометаллический шар километрового диаметра, весь покрытый ржавчиной. Слабо-ядовитая атмосфера не помеха местному населению, разнообразным шелезякам (насекомоподобные металлические существа).

Особые объекты: Воплощение (сложная и гармоничная конструкция из множества мелких деталей, в движении походит на ртуть). Марта, железный дракон с термоядерным сердцем и планетарным двигателем.

**Сильва**, благоприятное созвездие: Рак, тип: эволюционная.

Планета покрытая лесами и болотами.

Особые объекты: Воплощение, Великий Жрун. Великая Лоза. Население (тролли и русалки).



# ДЕНЬ ЗА ДНЁМ

Теперь начинается основная игра, течение которой делится на **световые дни**. В каждый новый день игроки по очереди получают ход, описывая события на своих планетках и совершая заявки на постройку новых объектов. Ведущий поддерживает порядок, следит за правилами, отвечает за внешние события и назначает цену заявкам игроков.

Как проходит световой день

## Расположение звёзд

В начале каждого нового дня ведущий даёт одному из участников вытянуть карту из колоды Судьбы. Эта карта будет определять созвездие, влияние которого преобладает в этот день.

## Внешний радиоэфир

Опциональная фаза. Ведущий может описывать различные сообщения от других планет из соседних секторов. Это могут быть ничего не значащие обрывки информации, различные предложения или просьбы, угрозы и предупреждения.

Планетки игроков могут ответить на эти далёкие сигналы, но лишь на следующий день получают новые ответные радиоволны (если другая планета находится в том же секторе, что и игроки, то они смогут нормально общаться).

## Симфония планет

Основная фаза светового дня. Ведущий работает индивидуально с каждой планеткой. Сначала ему нужно определить эффект, который оказывает созвездие этого дня на жизнь планетки и рассказать о нём игроку.

*Чаще всего происходит нейтральный эффект, который не имеет каких-то явно негативных или позитивных следствий, а просто развивает ситуацию. В придумывании эффекта ведущему следует ориентироваться на те слова, что указаны на карте текущего созвездия (любые свои ассоциа-*

*ции). Если ведущему трудно придумать эффект, то ему могут помочь другие игроки (кроме того, чей сейчас ход). Нейтральными эффектами могут быть например такие: наподалёку от планетки возник астероид или иное космическое тело, случился прилив или отлив, облака в этот день закрыли звёздное небо, местные обитатели нашли ископаемый скелет и так далее.*

*Если в этот день покровитель Змееносец или Кит, то новых эффектов не происходит. Однако, если на какой-либо планетке был Секрет, тогда одно из её изобретений замедляется на 2 дня или же ломается что-то из уже созданных объектов (его «починка» будет требовать 2 дня).*

*Если Знак созвездия принадлежит к противоположной Знаку планеты стихии (вода противоположна огню, а воздух противоположен земле), то случилось что-то негативное (например, на 1-2 дня может замедлиться запланированное планетой изобретение, случилась потасовка среди обитателей, вспышка заболевания, падение метеорита).*

*Если же Знаки полностью совпали, то следует значительное положительное изменение (например, ускорение изобретения на 3-4 дня, нахождение артефакта, внезапное полезное открытие). При этом игрок получает право вскрыть любой из Секретов на других планетках: он придумывает и описывает один специальный объект, который находится на другой планете — это может быть некая аномалия, герой, артефакт, вирус и так далее (кроме обычного населения и Воплощений). Если Секретов сейчас в игре нет, то игрок должен выбрать любую другую планетку, которая получит 1 Секрет (но вскрыт он будет в другой раз, а не сейчас).*

Теперь ведущий озвучивает игроку, какие его заявки были выполнены в этот день (что построилось на планетке, что было изобретено и так далее). В начале первого светового дня таких заявок ещё не было подано, но они появятся в дальнейшем.

Далее право действия переходит к игроку и сначала он должен рассказать, что случилось на его планетке в этот световой день. Что произошло интересного, как население отреагировало на эффект созвездия, чем занято Воплощение и различные герои. Можно пообщаться в радиоэфире с планетками прочих участников.

*Помните, что игрок также контролирует те Секреты, которые сам раскрыл. Он может управлять их действиями, оказывать местным созданиям помощь или причинять им вред.*

*Если на вашей планетке оказались создания/сооружения, контролируемые другими игроками (раскрытые Секреты, гости, захватчики), то вы можете как-то повзаимодействовать с ними.*

Завершая свой ход игрок делает заявки на различные усовершенствования, изобретения, открытия, селекцию, терраформинг, космические перелёты и прочие подобные вещи. Ведущий фиксирует все эти заявки на свой лист и назначает им номер дня, в который заявка исполнится или даст результат. Игрок тоже может вести записи.

*Рекомендуется позволять игроку не более 2-3 заявок в световой день и ограничивать число одновременно выполняющихся заявок: не более 5-6. Световой день не равен дню обычному, это условная универсальная мера.*

*Назначая день исполнения ведущий тем самым регулирует время, которое потребуется на выполнение заявки. Планетка хочет вырастить сад, построить город? Назначьте +1, +2 дня к текущему. Построить космический корабль с помощью населения? От +10 до +20 дней. Создать своё Воплощение? От +3 дней.*

*Обратите внимание на то, что ведущий не говорит количество дней, он сразу объявляет номер того дня, когда заявка исполнится. Если сейчас идёт день 3, а игрок дал заявку примерной сложностью в +2 дня с точки зрения ведущего, то эта заявка исполнится в день 5. Когда понижается/повышается время уже поданным заявкам, то соответственно нужно понизить/повысить их номер дня.*

*Помните, что для планет разных типов одна и та же заявка может занимать разное количество времени. Например, изучение какой-то инопланетной технологии на волшебной планете займёт гораздо больше времени, чем на научной и может дать разные результаты. Таким образом тип планеты определяет наиболее подходящее её направление развития.*

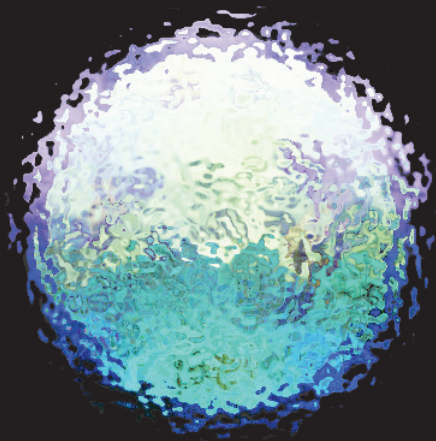
*Не говорите «нет». Разрешайте любые заявки, просто назначайте огромное количество времени тем, которые на ваш взгляд слишком уж круты.*

*Для некоторых неопределённых пока заявок ведущий может назначить День X, установив срок позднее (например, конкретизировать срок в другой день при положительном воздействии созвездия, или сразу выполнить ту заявку, когда сложатся благоприятные, на взгляд ведущего, условия).*

*Если планета имеет Воплощение, то давайте ей небольшие поблажки. Например, небольшое ускорение тех заявок, в реализацию которых вовлечено Воплощение. Возможно, вы даже решите увеличить лимит одновременно выполняющихся заявок для такой планетки или придумаете что-то ещё.*

*Различные перемещения по Оболочке — это тоже заявки. Планетки могут перемещаться самостоятельно, но делают это ужас как медленно: от +50 до +100 дней займёт у них путешествие в пределах своего сектора. Различные космические корабли перемещаются значительно быстрее: от +1 до +10 дней на перелёты внутри сектора. Возможны иные, более быстрые способы, но назначайте побольше времени на их открытие или ограничивайте их тратой большого количества энергии (либо временем на перезарядку).*

Когда каждый игрок совершил ход, то день меняется на следующий, снова происходят фазы Расположение звёзд и Внешний радиоэфир, после чего обрабатывается ход каждого игрока в фазе Симфония планет.



Проводя игру, придерживайтесь какое-то общего сюжетного направления, в котором разворачиваются события внешнего космоса. Например, Оболочке может угрожать возникшая на одной из планет чёрная дыра, планета-захватчик, уничтожающая или захватывающая всех на своём пути, неведомые объекты, прилетевшие сквозь древние межпространственные врата...

Помните, что эта игра ориентирована на созидательное творчество и создание истории, не преследуя цели определить некоего победителя в космическом состязании.

Придумайте несколько планет, которые будут посылать в радиоэфир сигналы. Достаточно дать им имена и какую-то функцию. Планета-исследователь, дипломатическая станция, Старший-миротворец, планета-изобретатель, планета-агрессор, пролетающая мимо Гранд-сферы комета и так далее.

Планетки игроков обычно находятся в разных точках одного и того же сектора, а планеты ведущего лучше всего разместить в соседних секторах.

Когда вы просто ускоряете или замедляете изобретения, то позвольте игроку самому описать сложившуюся на его планетке ситуацию, по которой это произошло.

Возможно, со временем вы захотите добавить в игру более экзотические варианты действующих лиц. В то время как одни игроки будут играть планетками, некоторые могут выбрать другие классы объектов, например такие:

### Звездолёт

*Пример: космический корабль «Скиталец». Выберите Знак и тип самостоятельно. Имеет следующие специальные объекты: Айко — электронный мозг корабля, экипаж, Обелиск Химеры (артефакт, который способен провести ритуал связи существа с гибнущей планетой, превращая его в Воплощение этой планеты). В отличие от планеты звездолёт не может создать Воплощение.*

### Бродяга

*Пример: Орион, псионик-мутант. Выберите Знак и тип самостоятельно. Является Воплощением. Начинает игру внезапно появившись на одной из других планеток вместе с обломком своей разрушенной родной планеты. Прочими специальными объектами на старте не обладает. Бродяга не может иметь Секретов сам, но игрок может контролировать чужие Секреты как обычно.*

### Ведение записей

Для каждого игрока заведите колонку (на отдельном листе или в тетради), где будете отмечать ход развития его планетки: прогресс заявок.

Например, планетка Джем в свой ход планирует исследовать загадочный упавший астероид, а населяющие её медузы заняты возведением статуи местному божеству. Ведущий назначил неизвестное количество дней на исследование и шестой день на возникновение статуи. Сейчас (идёт день 2) запись по Джемму выглядит так:

*ДЖЕМ*  
*Астероид X*  
*Статуя 6*

В день 3 на Джемме случилось приятное событие и постройка статуи ускорилась на два дня. Планетка даёт новые заявки: создание Воплощения и попытка медуз изобрести телепатическое общение между собой. Ведущий вносит изменения в запись:

*ДЖЕМ*  
*Астероид X*  
*Статуя 4*  
*Воплощение 9*  
*Телепатия 8*

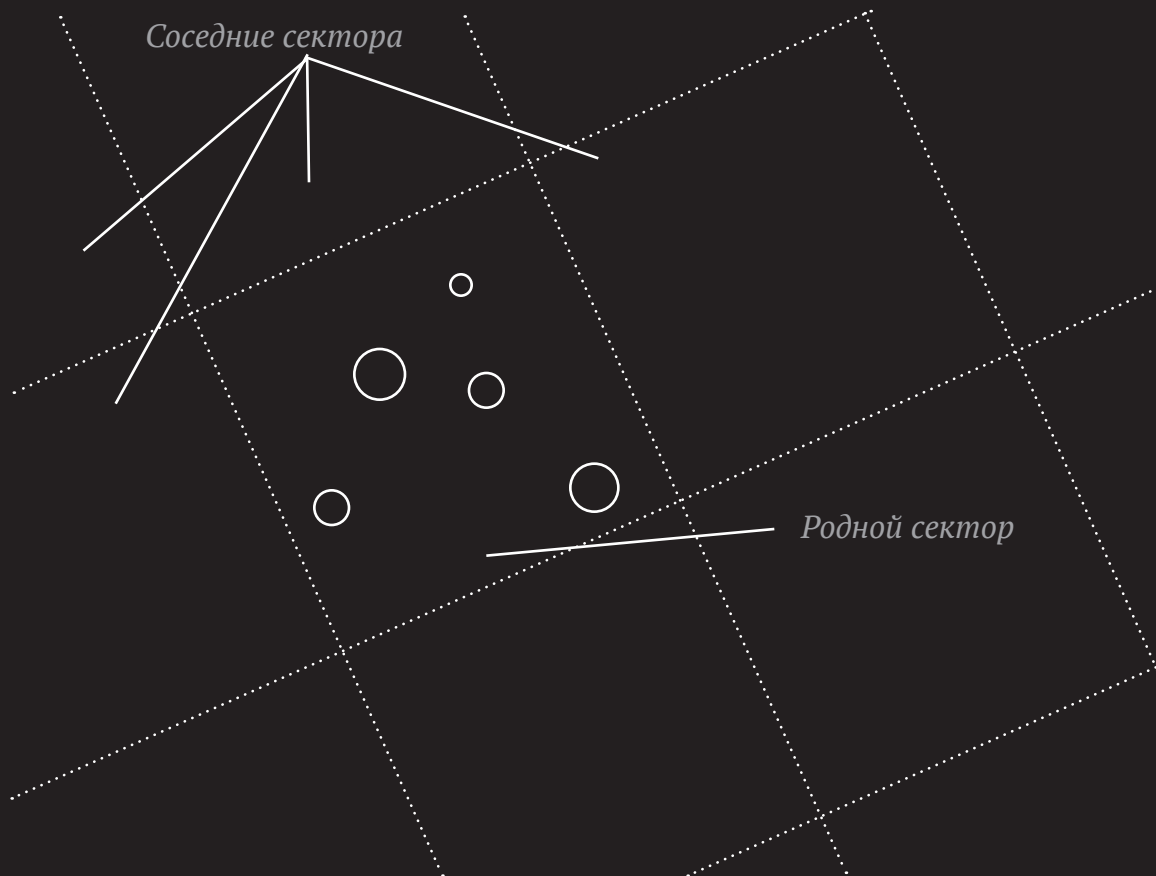
В день 4 медузы завершают установку божественной статуи. Планетка пока не делает новых заявок. Ведущий вычёркивает статую из своего листа построек:

*ДЖЕМ*  
*Астероид X*  
~~*Статуя 4*~~  
*Воплощение 9*  
*Телепатия 8*

Наступает 5-й день. Благодаря расположению звёзд на Джемме сегодня происходит некая неприятность. Ведущий решает связать её с текущим осмотром астероида и рассказывает о том, что кажется медузы-исследователи заразились какой-то болезнью. Джем созывает свой народ на молебен, который исцелит заболевших. Ведущий вычёркивает заявку на исследование астероида, так как оно пока что закончилось, и назначает исцеление на день 6 (всё-таки Джем — планета божественного типа и подобные заявки на нём выполняются быстро):

*ДЖЕМ*  
~~*Астероид X*~~  
~~*Статуя 4*~~  
*Воплощение 9*  
*Телепатия 8*  
*Исцеление 6*





Будет хорошо, если ведущий набросает для себя схематичную карту той части Оболочки, где происходит игра. На ней можно отметить, где находятся планеты игроков, а где будут располагаться их различные враги, союзники, космические редкости и угрозы.

Игроки тоже могут составлять подобную карту, но не обязательно сразу рассказывать им о местоположении всех ваших объектов: пусть узнают это постепенно, в процессе игры.

Вы можете присваивать секторам различные названия или идентификаторы, чтобы их легче было запоминать. Например: Жемчужный сектор, Красный сектор, сектор Б11, Урановое скопление, Бархатная зона, Гавань, Ц5.

## ПРИМЕР ИГРЫ

Для начала игроки придумали следующие имена своим планеткам: Аврора, Скави, Фейниц V, Галуарис, Некродром. Затем настало время тянуть карту из колоды, для выяснения созвездия-покровителя:

Аврора сразу же вытянула карту-джокер (Кит) — следовательно получает 1 Секрет, и должна тянуть карту повторно. Джокер замешивается в колоду. На второй раз Аврора вытягивает Льва (огненный знак).

Колода снова перемешивается, теперь очередь за Скави. Он вытягивает Весы (воздушный знак). Фейниц V тоже вытянул Весы, Галуарису достался Телец (земной знак), а Некродром в качестве покровителя заполучил Рыб (водный знак).

Переходим к выбору типа планеты. Предпочтения игроков распределились следующим образом: Аврора — божественный тип, Скави — технологический, Фейниц V — магический, Галуарис — эволюционный, Некродром — технологический.

Теперь наступает этап знакомства с планетками — игроки поочерёдно описывают своих «подопечных»:

*Аврора: Так, значит огонь и божественность. Хорошо, у меня будет планета населённая огненными элементами, которые поклоняются музыке.*

*Ведущий: Что за музыка?*

*Аврора: Тяжёлый рок. Продвинутые адепты ходят с «гитарами» из чёрного камня.*

*Ведущий: Отлично! Что ещё интересного есть?*

*Аврора: Ну такой примерно марсианский пейзаж и стеклянные постройки.*

*Ведущий: Ладно. Ещё какие-то объекты, Воплощение?*

*Аврора: Без Воплощения. Есть одно важное сооружение — Хрупкий Замок. А не, лучше даже Хрупкий Храм! Вроде все пока.*

*Ведущий: Запиши объекты — народ элементалей и Храм. Скави, что у тебя?*

*Скави: У меня достижения науки и техники по всем фронтам — в центре планеты суперкомпьютер, который генерирует голографический ланд-*

шафт и местных жителей. В целом Скави выглядит как огромный двадцатигранник, по которому бегают призраки.

Ведущий: Звучит многообещающе.

Скави: И у меня будет Воплощение пожалуй — многорукая кибернетическая Химера. А то я чувствую одними голограммами сыт не будешь.

Ведущий: Хорошо, как раз три объекта — суперкомпьютер, призраки и Воплощение.

Скави: Ага.

Фейниц V: Можно, да?

Ведущий: Давай, слушаем.

Фейниц V: Представьте себе Древо Жизни, которое растет из центра планеты во все стороны, изгибаясь и закручиваясь — плетёная растительная масса, имеющая очертания сферы. Здесь живёт народец фей, владеющих колдовскими знаниями. Свою силу они черпают из волшебных цветов, что растут на Древе.

Ведущий: Древо и феи значит. Воплощение?

Фейниц V: Пока без него.

Ведущий: Следующий.

Галуарис: Я хочу космическое чудовище — Зверь, пожирающий астероиды. Здоровая такая туша, каменная броня, рога, плавники.

Ведущий: Один из объектов?

Галуарис: Нет, это вместо самой планетки. А внутри у него цивилизация пишуварительных слизней.

Ведущий: Тогда может сделаем по модели «звездолёта»? Слизни будут вроде как «команда» чудовища. Только Воплощение не сможешь создавать.

Галуарис: Да, давай так.

Ведущий: Замечательно. Некродром?

Некродром: У меня собственно мертвяцкая космическая станция. Тоже по принципу «звездолёта». Здесь зомби-учёные исследуют свойства синей жидкости, инъекции которой оживляют трупы. У них есть лидер — Мор-тум, полуразложившаяся летающая голова.

Знакомство закончилось и начинается игра. Первый световой день, начинается с фазы «Расположение звёзд» — Аврора тянет карту из колоды, чтобы определить главное созвездие этого дня. Это Стрелец (огненный знак). Далее, в фазу «внешнего радиоэфира» ведущий сообщает о космических новостях: на кипящем Углисе Прайм в соседнем секторе разбушевалась маг-

нитная буря, а хрустальная планета Невада изобрела сегодня луч для захвата пролетающих астероидов.

Теперь наступает фаза «симфонии планет».

*Ведущий: На Авроре сегодня довольно спокойно, элементали чувствуют прилив вдохновения во время занятий музыкой. Что добавишь, твои действия, заявки?*

*Аврора: Да, в этот день одному из элементалей пришла хорошая мысль — исполнить особенный рок-концерт, призвав Духа Гармонии.*

*Ведущий: Я так понимаю это будет создание Воплощения?*

*Аврора: Пожалуй.*

*Ведущий: Хорошо, это случится в день 4.*

*Аврора: Так, а ещё спрашиваю у Углиса Прайм кто на нём обитает. И, кстати, интересуюсь, кто ещё музыкой в нашем секторе увлекается.*

*Некродром: Боюсь, что никто.*

*Галуарис: Ну почему, мой зверь довольно звучно рычит трубным гласом, слизням нравится.*

*Аврора: Мда, похоже придётся наставлять вас на путь истинный. О, Фейниц, а твои феи песнопениями не увлекаются?*

*Фейниц V: Эээ, ну песнопениями да, но не роком же!*

*Аврора: А, ясно. Ну ладно, посмотрим.*

*Ведущий: Двигаем дальше. Скави. Сегодня у тебя небольшая профилактика, переписываешь код нескольким призракам.*

*Скави: Вон даже как. Хорошо, переписываю код и попутно планирую сделать для нескольких призраков материальные кибер-доспехи.*

*Ведущий: Хм, а они тогда по поверхности суперкомпьютера будут двигаться?*

*Скави: Нет, по голографической проекции планеты — она достаточно плотная.*

*Ведущий: Ну допустим, тогда первый прототип такого кибер-доспеха появится в день 5, а там видно будет.*

*Скави: Нормально. Кстати, интересна технология Невады, отправляю ей запрос - как изготовить притягивающий луч.*

*Ведущий: На следующий день придёт ответ, возможно.*

*Скави: О, Химере поручаю сконструировать передатчик для мгновенного сообщения с планетами ближайших секторов.*

*Ведущий: Это будет не так просто, в день 7.*

*Скави: Сойдёт.*

*Ведущий: Так. Фейниц. Сегодня ничего необычного не случилось, но рядом с планетой пролетает какой-то космический мусор.*

*Фейниц V: Любопытно. Феи пытаются притянуть этот мусор поближе с помощью магии.*

*Ведущий: Они смогут это сделать в день 3.*

*Фейниц V: Так, а ещё я думаю сделать волшебный корабль для космических путешествий.*

*Ведущий: Зачарованное семечко Древа Жизни!*

*Фейниц V: Вроде того.*

*Ведущий: Отлично, феи смогут вырастить одно такое в день 12.*

*Фейниц V: И фея Гагарин скажет «поехали»?*

*Ведущий: Непременно. Будешь день космонавтики отмечать.*

*Фейниц V: Шик! Ждём.*

*Ведущий: Галуарис... а вот скажи, слизи они чем вообще занимаются?*

*Галуарис: Ну, ползают внутри и снаружи чудовища. Едят перемолотую астероидную крошку, чистят панцирь, намечают курс.*

*Ведущий: Тогда сегодня в астероидной крошке им попался абсолютно чёрный куб.*

*Галуарис: Они его тоже пытаются съесть.*

*Ведущий: Слишком твёрдый, не получается.*

*Галуарис: Всё равно пробуют, им интересно.*

*Ведущий: Ну ладно, пока нет эффекта, но может быть в день X у них что-то получится.*

*Галуарис: Вот и хорошо. Кстати, может остальные планеты что-то знают об этом предмете?*

*Ведущий: Нет, им не попадалось.*

*Галуарис: А мой зверь тем временем ищет новые вкусные астероиды поблизости.*

*Ведущий: Рядом ничего не осталось, но в день 2 ты долетишь до очередного скопления.*

*Галуарис: Хорошо.*

*Ведущий: Так, а вот на Некродроме сегодня произошло что-то явно нехорошее.*

*Некродром: Почему?*

*Ведущий: У тебя водный знак, а карта текущего дня огненная.*

*Некродром: Печально.*

*Ведущий: Да, в этот день неблагоприятное соотношение звёзд повлияло на работу твоей станции — во время эксперимента произошел взрыв бака с синей жидкостью в одной из лабораторий, несколько учёных умерло.*

*Некродром: Они ж и так мертвецы.*

*Ведущий: Их растворило окончательно, восстановлению не подлежат.*

*Некродром: Ну так то да, передоз этой жидкости губителен. Они вообще как-то думали оружие из неё делать, но она слишком ценная, чтобы её тратить в больших количествах.*

*Ведущий: Что делаешь?*

*Некродром: Хм. Мортум собрал всех на экстренное совещание, призвал лучше соблюдать меры предосторожности во время проведения экспериментов. И, кстати, об оружии. Изобретаем лазерное вооружение.*

*Ведущий: Персональное для начала?*

*Некродром: Да.*

*Ведущий: Хорошо, в день 4 будет готов первый лазерный пистолет.*

Затем наступает второй световой день. На этот раз карту созвездия тянет Скави. Это оказался Козерог (земной знак), а значит сегодня неприятности будут у воздушных планет (Скави и Фейниц V). Ведущий рассказывает очередную порцию новостей радиоэфира. Магнитная буря на Углисе Прайм скоро затихнет, чему тот весьма рад. Также Углис отвечает Авроре, что на нём живёт раса разумных червей. Для Скави пришел ответ с Невады — её притягивающий луч создаётся адептами священной пирамиды, вряд ли она сможет объяснить ему принцип действия. Кроме того подала голос ещё одна планетка из другого прилегающего сектора — Мириам 14. На неё высадились инопланетные чужаки-колонизаторы, чем она весьма недовольна и просит как-нибудь ей помочь.

Далее фаза «симфонии планет»:

*Ведущий: На Авроре сегодня один из элементалей составил сценарий предстоящего рок-концерта.*

*Аврора: Эх, нам бы ещё вокалистку откуда-нибудь с Фейница притащить.*

*Ведущий: Ну, они там корабли замыслили, может прилетят к тебе.*

*Фейниц V: Не знаю, мои феи вообще-то огня боятся.*

*Аврора: Чего бояться, не кусаются они.*

*Фейниц V: Я тебе запись пришлю.*



*Аврора: Нет уж, фанерой вселенную не завоеешь! Я за живые выступления.*

*Фейниц V: Ну, как знаешь.*

*Аврора: Объявляю в радиоэфир, что ищу таланты — требуется вокалистка в рок-группу.*

*Ведущий: Хорошо, запрос отправлен. Может завтра кто-то ответит.*

*Аврора: И ещё начинаю постройку большого красивого стеклянного зала для выступлений.*

*Ведущий: Стекло лопнет от звучания?*

*Аврора: Оно особенной закалки.*

*Ведущий: Хорошо, зал возникнет сразу во время концерта.*

*Аврора: Так, у меня всё.*

*Ведущий: У Скави сегодня проблемы — изобретение передатчика затягивается на пару дней, то есть переносится в день 9. Сам опиши, почему это произошло.*

*Скави: Так это, сегодня у Химеры плохое «самочувствие». Позитронный мозг плохо обрабатывает, вот и решила немного отдохнуть.*

*Ведущий: Ясно.*

*Скави: Сигналю Неваде, что принял ответ. Ну да, священная пирамида мне не подойдёт. Отправляю для Мириам 14 сообщение — пусть расскажет подробнее о себе и о пришельцах.*

*Ведущий: Принято.*

*Скави: Всё.*

*Ведущий: Так, Фейниц, у тебя тоже неприятности — сегодня завяло несколько магических цветов. Среди фей переполох и им пока не до притягивания космического мусора. И кстати этот проект срывается, потому что через пару дней он уже улетит довольно далеко от твоей планеты.*

*Фейниц V: Ну что же вы феи, не доглядели. Надо было чаще поливать. Ладно, чего уж теперь.*

*Ведущий: Что-нибудь делаешь?*

*Фейниц V: Смотрю, что можно сделать с увядшими цветами. Настой из них готовлю какой-нибудь, может что-то выйдет путное.*

*Ведущий: Ладно, завтра, в день 3 они его сварят и попробуют.*

*Фейниц V: Ага, жду.*

*Ведущий: У Галуариса сегодня выполнилась заявка — он долетел до нового скопления астероидов. Кроме того он обнаружил там чей-то разломанный космический корабль.*

*Галуарис: О, что за корабль? Чей, из чего сделан?*

*Ведущий: Из какого-то белого металла, ты не знаешь.*

*Галуарис: Отправляю вопрос в радиоэфир, у Мириам 14 спрашиваю — не такие ли корабли к ней прилетели.*

*Ведущий: Может кто-то ответит завтра.*

*Скейвен: Хватай его в зубы и ко мне, на анализ.*

*Некродром: Или ко мне.*

*Галуарис: Хм, а как далеко я от них нахожусь?*

*Ведущий: Тебе три дня лёта до Скейвена или шесть дней до Некродрома.*

*Галуарис: Ладно, Скей, уговорил — хватаю кораблик и лечу.*

*Некродром: Ну вот, опять не повезло.*

*Ведущий: Достигнешь Скейвена в день 5.*

*Галуарис: Хорошо, а пока слизни пытаются самостоятельно осмотреть обломки. На этом всё.*

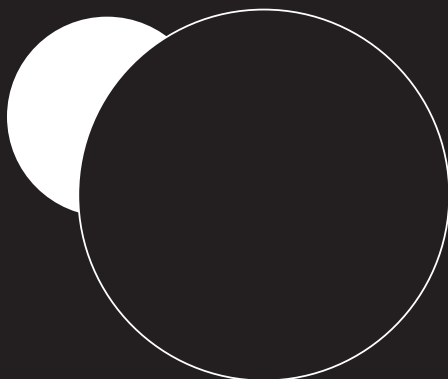
*Ведущий: Завтра, в день 3 они закончат его осмотр. На Некродроме сегодня спокойно, мимо станции пролетают странные потоки светящейся пыли.*

*Некродром: Ну хоть что-то. Учёные хотят зачерпнуть пыль для опытов.*

*Ведущий: Да, на станции есть подходящее оборудование, они сделают это завтра, в день 3.*

*Некродром: Отлично, надеюсь это будет что-то полезное.*

Так, день за днём планетки развиваются, получают новую информацию, завершают постройки, изобретения, мутации, исследования и прочие заявки, сталкиваются с проблемами и неожиданными открытиями, обмениваются знаниями и технологиями, одним словом живут своей удивительной жизнью. Ваша уникальная планетка тоже может присоединиться к обитателям Оболочки, заняв своё законное место в малой космической симфонии.






**ПОБЕДА**  
**ОГОНЬ** рождение  
 самостоятельность агрессия  
 сопротивляемость смерти  
**ОВЕН**

♈ ♀



**СОЗИДАНИЕ**  
**ЗЕМЛЯ** развитие накопление  
 трудолюбие настойчивость  
**ТЕЛЕЦ**

♉ ⚡



**ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ**  
**ВОЗДУХ** понимание общение  
 соединение медицина симпатия  
**БЛИЗНЕЦЫ**

♊ ⚡ ♀



**ЗАГАДКА**  
**ВОДА** чувства традиция  
 обман маскировка  
**РАК**

♋ ♀



**СОВЕРШЕНСТВО**  
**ОГОНЬ** уверенность изобилие  
 лидерство пронизательность  
**ЛЕВ**

♌ ♀



**ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**  
**ЗЕМЛЯ** порядок анализ  
 разделение контроль воля  
**ДЕВА**

♍ ⚡ ♀



**ГАРМОНИЯ**  
**ВОЗДУХ** равновесие  
 выбор дипломатия торговля  
**ВЕСЫ**

♎ ⚡ ♀



**ВЛАСТЬ**  
**ВОДА** алчность увядание  
 преобразование разрушение  
**СКОРПИОН**


♏ ♀





**ПРОГРЕСС**  
**ОГОНЬ** путешествие  
 просвещение въживание  
 знание местности  
**СТРЕЛЕЦ**

♏ ♀






**МИРОЗДАНИЕ**  
**ЗЕМЛЯ** идеализация  
концентрация работа математика  
использование инструментов  
**КОЗЕРОГ**



**СВОБОДА**  
**ВОЗДУХ** революция  
надежда музыка знания  
изобретательство  
**ВОДОЛЕН**



**ВЕРА**  
**ВОДА** предчувствие очищение  
мудрость религия связь  
**РЫБЫ**



**ЗМЕЕНОСЕЦ**



**КИТ**



Small Space Symphony

Новосибирск, 2020