

Предварители (Анатолий Шестов)

Ролевая игра о спасении человечества орденом сверх-людей от кровожадных марсиан.

Сеттинг игры

Ролевая игра “Предварители” названа в честь главной действующей силы сеттинга - ордена сверх-людей, пытающегося отправить своих агентов в прошлое ради спасения человечества.

Предварители владеют технологией, позволяющей сохранять трезвость мышления и ясность рассудка вкупе с полным набором воспоминаний после перемещения в прошлое, и с помощью этой технологии они пытаются предотвратить уничтожение человечества. Сами Предварители состоят из псиоников, эсперов, говорящих-с-духами, пирокинетиков и наделенных сверх-способностями мутантов, располагающихся всем дружным коллективом на плавающей в глубинах далекого космоса боевой станции “Чехов-22”

Марсиане представляют из себя жестко структурированное теократическое общество, управляемое маткой-богиней К’Штар, благодаря своим псионическим способностям соединяющей в единый разум-улей всех марсиан. С самых древних времен шпионы марсиан присутствуют среди людей под масками обычных смертных или шкурами мифических монстров, похищая и препарирую обычных людей и собирая о них информацию. Обладая несоизмеримо более развитыми биотехнологиями, марсиане в обязательном порядке наделяют свои тела особыми свойствами, копирующими какое-либо свойство самой К’Штар. Более того, в соответствии со своей верой они копируют лишь отрицательные свойства своей богини, тем самым на кармическом уровне лишая ее этих слабостей.

Сильные, быстрые, технологически развитые фанатики-марсиане, уничтожив человечество, столкнулись с проблемой сверх-способностей, которыми наделены некоторые люди. К’Штар возжелала их себе, и огромный марсианский флот бороздит просторы галактики в поисках оставшихся супер-людей, дабы извлечь эти супер-свойства из их гено-кода.

На момент начала игры Предварители являются единственным, что осталось от человечества после атаки кровожадных марсиан, захвативших и полностью очистивших планету “Земля” 12 декабря 2012 года. Более того, флот марсиан уже окружил “Чехов-22” и ближайшие несколько минут все обитатели станции будут захвачены, препарированы и утилизированы.

Капсул для перемещения во времени крайне мало, поэтому дружное товарищество супер-героев решило полным составом остаться и дать бой инопланетному агрессору, дав тем самым небольшой группе избранных возможность вернуться в прошлое, сразиться с генералами марсиан и узнать таки главную слабость богини К’Штар.

Тем временем председатель товарищества супер-героев, доктор Зи, погрузился

в глубокую медитацию и копит силы для сверх-мощного удара по марсианской богине. Наделенный всеми сверх-силами разом, он уверен, что сможет сразить ее одним ударом, если будет знать главную слабость богини. Как только избранные герои вернутся из прошлого с нужной информацией, доктор Зи незамедлительно нанесет удар и марсианские силы будут разбиты. После чего “Чехов-22” в полном составе примется за терраформирование Земли и население ее генетически выращенными из днк обитателей станции людьми.

Единственная загвоздка в том, что отправляясь в прошлое, герои могут попасть там в руки марсиан, и те извлекут и моментально распространят среди своей армии гено-код, наделяющий их супер-способностью павшего героя. Более того, эта супер-способность обязательно окажется и на вооружении самой богини К’Штар.

Механика

Каждый игрок создает себе нескольких супер-героев, наделенных одной единственной супер-способностью. Единственным ограничением на создание супер-способности является запрет на прямое безусловное воздействие на богиню К’Штар.

Принцип работы супер-способности должен быть следующим: триггер - эффект - последствия - побочный эффект.

Триггер - то, что включает способностью. Прищур глаза для того, чтобы из него вылетел лазер. Кинетическое воздействие для создания собственного клона. И т.д. Эффект - то, что случается незамедлительно после триггера сверх-силы. Луч лазера вылетает из зрачка и летит по прямой на N метров. Появляется подконтрольный клон, наделенный всеми способностями создателя. И т.д.

Последствия - то, что происходит после срабатывания эффекта. Луч лазера встречает на своем пути препятствие и разрезает его на части. Клон выполняет приказы создателя. И т.д.

Побочный эффект - нежелательный эффект, проявляющийся при использовании супер-силы. Глаз, испустивший лазер, на несколько секунд слепнет. Клон пытается возобладать над своим создателем. И т.д.

Ведущий заранее создает марсиан, и наделяет их супер-силой (или супер-технологией), побочный эффект которой является одной из черт слабости К’Штар.

Для комфортной игры число марсиан должно втрое превышать число игроков и ведущий должен выбирать конкретного марсианина случайным образом.

Задача мастера - подобрать интерактивные декорации для марсианина N, чтобы персонажи могли взаимодействовать не только с самим кровожадным марсианином, но и с элементами декора.

Слабость марсианской богини К’Штар состоит из нескольких элементов. Число этих элементов равно количеству игроков. Пример: *В игре участвуют три игрока. Мастер решает, что слабость богини К’Штар - зависть, и создает три пост-эффекта, имеющих отсылки к этому сугубо марсианскому свойству: марсианский доминатор К-Нан после овладения созданием одного из персонажей перенимает элементы его внешности; танцующий-в-тених Осло-Кун после использования*

своего “убийственного удара катаной” начинает произносить девиз одного из персонажей; кровавый колдун X-Фтор, после использования своей супер-силы пытается во время боя навязать персонажам свою дружбу.

Так же ведущий определяет, сколько времени осталось у станции “Чехов-22”. Для это используется простая формула: (число игроков x 2) - (количество захваченных марсианами игровых персонажей).

Если станция “Чехов-22” падет раньше, чем игроки узнают слабость богини, то человечество будет окончательно уничтожено. Если игроки узнают слабость К’Штар до наступления этого момента, человечество получит еще один шанс.

Суть игрового процесса

После создания персонажей и знакомства игроков с персонажами друг друга ведущий кратко описывает игрокам задачу игры - узнать по марсианам слабость их богини К’Штар. Далее вещей случайным образом выбирает марсианина и описывает игрокам начальную диспозицию: где они оказались, в каком времени, чем занят предполагаемый марсианин.

После чего игроки составляют план провокации марсианина. Мастер же, следуя исключительно логике и стилю происходящего, описывает реакцию кровожадного марсианина на действия персонажей.