

Хрустальные Балерины

The illustration depicts two ballerinas made of translucent, faceted crystal. They are in a dynamic dance pose, with one ballerina standing and the other being lifted. Their dresses are also made of crystal, with a ruffled skirt. They are surrounded by dark, shadowy creatures with glowing red eyes and sharp teeth, creating a threatening atmosphere. The background is dark with some light rays emanating from behind the dancers.

Против оскорблений и кулаков поможет только доброе сердце

Автор: Татьяна «ВВПолёты», редактор: Виталий Палажченко

Тема: Предание

Ключевые слова: ветви, мать, хрусталь

Вдохновение: Щелкунчик, Приключения Эрнеста и Селестины.

Идея

Предание – история о добре и зле, история с ясной моралью, история, которую рассказывают новому поколению в качестве наставления или обучения.

Главные герои преданий несут свет и доброту: brave богатыри, храбрые рыцари, находчивые принцессы. Они выступают против зла, преданно сражаясь за Родину, любимых и близких, слабых и обездоленных, жизнь и счастье. Злодеи преданий несут уныние, смерть и боль: ужасные змии, черные ведьмы и короли, искажённые до обликов монстров.

Главные герои «Хрустальных Балерин» - светлые хрустальные фигурки, которые противостоят монстроподобным крысам, приносящим им боль и страдания. Балерины борются за лучшую жизнь, за спасение от оскорблений себя и своих близких.

В основе каждого предания лежит мораль, которая в истории объясняется простыми образами добра и зла. Мораль данной игры заложена во фразе «Против оскорблений и кулаков поможет только доброе сердце». Мораль раскрывается через образы хрустальных фигурок (добро) и черных крыс (зло). Игра старается показать, что чувствуют жертвы издевательств и что может помочь жертвам и задирам.

Хрусталь. Это ключевое слово отражено в механиках и внешности персонажей игроков. Хрусталь – материал фигурок – символизирует хрупкость тела и души перед оскорблениями и издевательствами. Опираясь на трещины в буквах, символизирующих тело и душу персонажа, игра определяет шансы персонажа преуспеть в действии.

Ветви. Это ключевое слово отражено в злодеях истории. Злые крысы имеют иерархию в обществе, схожую с ветвями дерева. Самые маленькие крысы – самые маленькие веточки, крысы побольше – веточки побольше.

Мать. Это ключевое слово – главный злодей истории. Самая большая ветвь дерева, Корень Зла. Мать – источник издевательств, самая большая крыса. Именно она будет ждать персонажей в конце.

СЦЕНА

Раздел для всех, кто хочет сыграть в Хрустальных Балерин

Тише – тише,
Они услышат!
Спрячься, будь ниже –
Вокруг крысы рыщут.

Пропажу нашу,
Они тут же заметят.
Но терпеть оскорбления
Не в силах, поверьте.

Мы бежим от них
За высокие стены,
Терпеть издевательства
Нам надоело.

Оглянулась вокруг –
Мы не одни.
Мы есть друг у друга
И нас не разбить!

Вместо вступления

Темный мир, пустое здание и маленький игрушечный театр – это Сцена, где разворачивается наша история. Действующие лица этого спектакля – фигурки-балерины, сделанные из чистого, светлого и прозрачного хрусталя, и мокрое месиво крыс, которые обижают маленьких балерин. Но морозный ветерок и лучик солнца откуда-то из-за стен наводят на мысль «А как там за театром? Как там на свободе?».

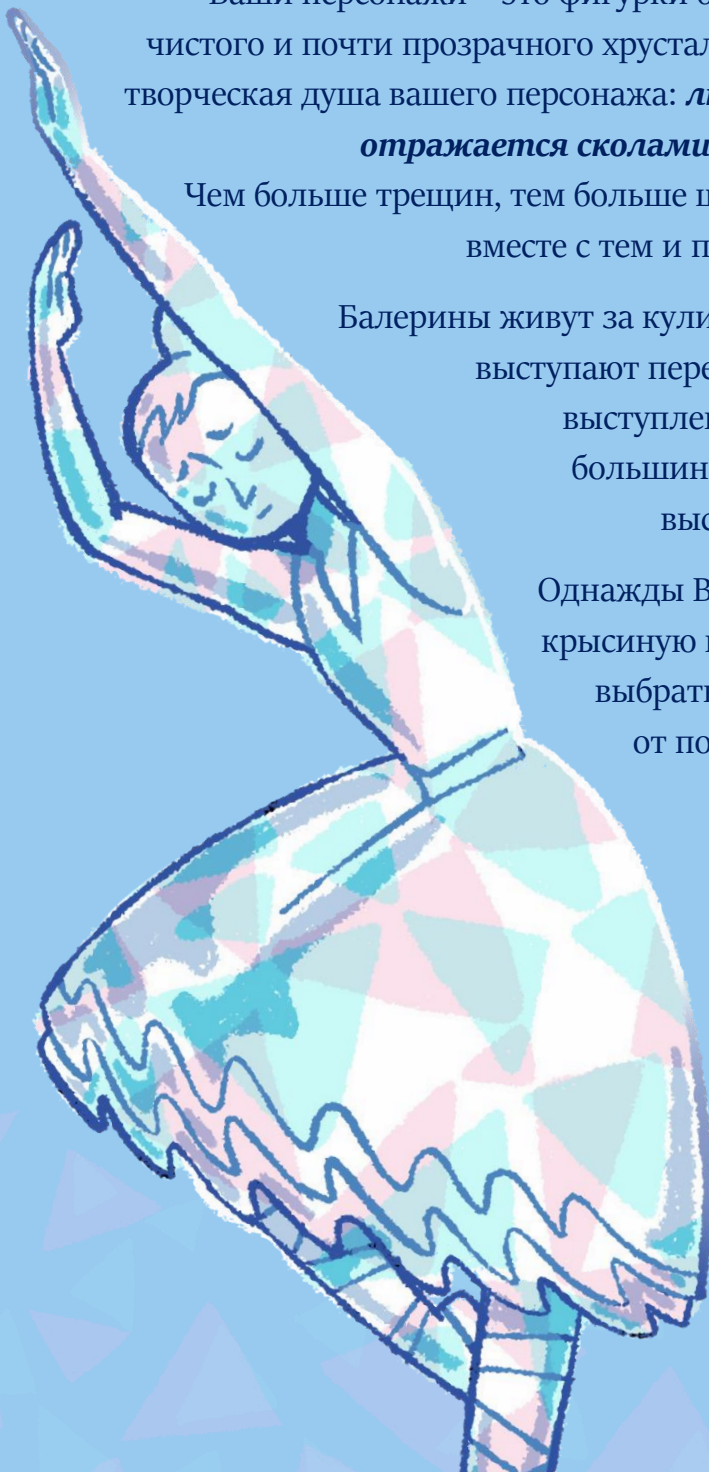
Хрустальные балерины

Ваши персонажи – это фигурки балерин-танцовщиц. Балерины сделаны из чистого и почти прозрачного хрусталя. Материал фигурок так же хрупок, как и творческая душа вашего персонажа: ***любое физическое или ментальное увечье отражается сколами и трещинами на хрустальной фигурке.***

Чем больше трещин, тем больше шансов хрустально полностью расколоться, а вместе с тем и перестать существовать Вашему персонажу.

Балерины живут за кулисами игрушечного театра и периодически выступают перед залом, полным местных крыс. Не всегда выступления заканчиваются громкими овациями, в большинстве случаев крысы бурчат или агрессивно высказывают недовольства танцами балерин.

Однажды Ваши персонажи устали, не смогли терпеть крысиную публику и задумали бежать. Им предстоит выбраться из театра, обойти всех крыс и скрыться от погони, чтобы начать выступать перед теми, кто будет ценить их, там, откуда лучи солнца попадают в театр.



Крысы

Все остальные действующие лица на сцене этой истории – обычные черные крысы. Они ничем не отличаются друг от друга: одинаково мерзкие, громкие и наглые. Они не скупятся на оскорбления, от них можно ждать только подставы и предательства, в том числе по отношению друг к другу.

Крысы живут повсюду вокруг сцены: в норах, в гнилых досках, земле и шкафах. Их настолько много, что одного помещения игрушечного театра не хватит, чтобы уместить всех. Неизвестно, что едят крысы, наверное, что-то настолько же противное, как они сами. Они появляются из ниоткуда – будто по треску ветки из одной получается две.

Крысы имеют иерархию, похожую на ветви дерева: маленькие крысы – это маленькие веточки, крысы побольше – более толстые ветви, из которых растут маленькие. Непонятно, каким образом **крысы побольше знают всё, что крысы поменьше**. Но это факт. Словно маленькие ветви, произрастающие из больших, они сообщаются с ними, передают всё, что получают: информация от маленьких крыс попадает в уши крыс побольше. Чем больше крыса – тем она более озлоблена на тех, кто меньше, и на Ваших балерин.

Самую большую крысу, ствол, из которого растут все ветви, называют Матерью. Мать слышит, видит и знает абсолютно всё, что знают ее крысы. Мать – ствол, впивающийся в землю корнями. Мать – это и есть Корень Зла. Сами крысы безумно боятся любых встреч с ней.



Ваш хрустальный персонаж

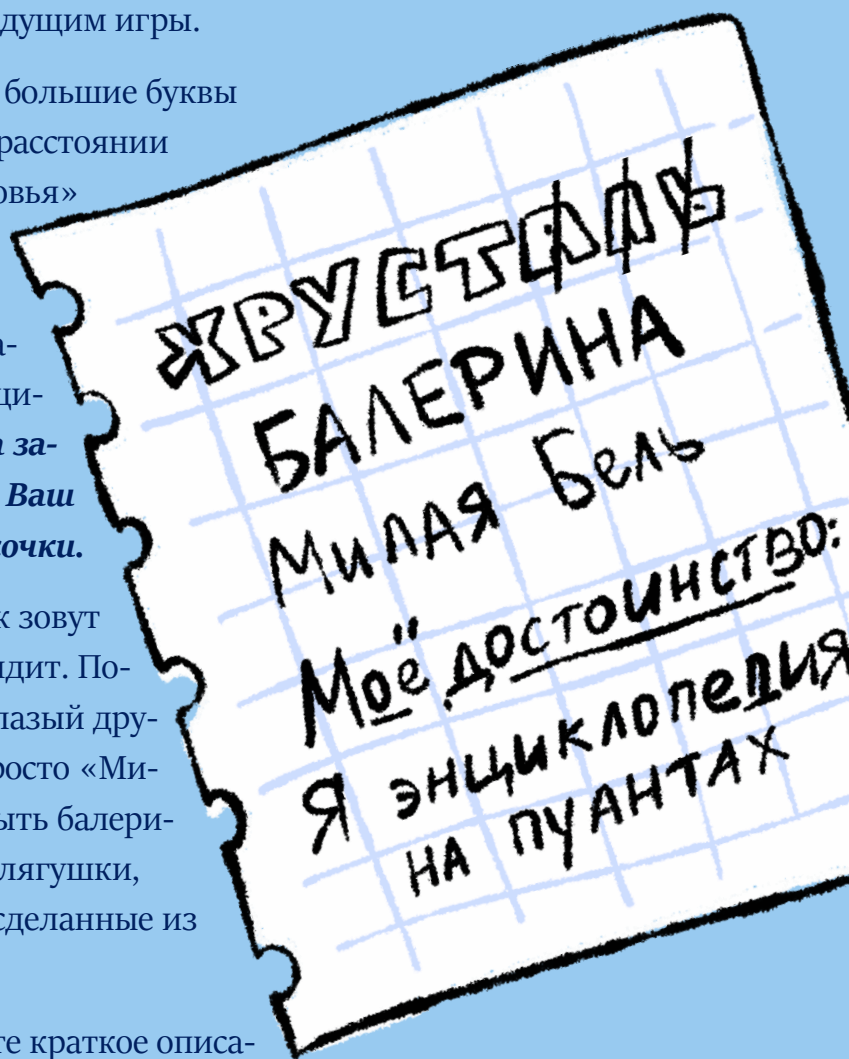
С этой строчки вы можете начать придумывать своего хрустального персонажа. Возьмите **8 шестигранных кубиков (8к6), ручку, карандаш, ластик и небольшой лист бумаги**. Они понадобятся Вам для игры. И позовите 3-4 друзей. Один из Вас станет Ведущим игры.

На листе бумаги напишите большие буквы «Х Р У С Т А Л Ь», на небольшом расстоянии друг от друга. Это «счетчик здоровья» Вашего персонажа. В течение игры вы будете зачеркивать буквы: это будет означать, что на теле Вашего персонажа появляются трещины. **Как только последняя буква зачёркивается (раскалывается) – Ваш персонаж раскалывается на кусочки.**

Под буквами напишите, как зовут Вашего персонажа и как он выглядит. Подойдёт любое имя в духе «Одноглазый дружок», «Роскошная Адель» или просто «Миша». Ваш персонаж может и не быть балериной: подойдут фигурки медведя, лягушки, трансформера или Щелкунчика, сделанные из хрусталя, или что-то похожее.

Ниже, по желанию, добавьте краткое описание характера Вашего персонажа. А еще ниже фразу «Мое достоинство...».

Теперь представьте Ваших персонажей друг другу: опишите, как они выглядят, что любят и как относятся к крысам. Затем **каждый игрок должен придумать, за что его персонаж ценит персонажа игрока справа**. Обсудите это игрок с игроком и продолжите фразу «Мое достоинство...». Например, вы можете придумать такое достоинство балерине игрока справа: «Мое достоинство – умение слушать» или «Мое достоинство – ранний подъем всех по утрам, даже если они не хотят».



Хрусталь

Большие буквы «Х-Р-У-С-Т-А-Л-Ь» означают не только состояние тела Вашего персонажа, но и ментального здоровья. Потому что слова, бездействие и косые взгляды тоже могут ранить и даже разбить. Если что-то принесло физическое или ментальное увечье Вашей балерине, ***Ведущий может попросить зачеркнуть (расколоть) одну букву.***



Чем больше у Ваших персонажей трещин, тем сильнее они разбиты. Если мы, люди, в разбитом состоянии, печали или злости, попробуем что-то сделать – не всякое действие у нас получится. Поэтому каждый раз, когда исход какого-либо действия не ясен, ***Вам нужно кинуть столько шестигранных кубиков, сколько целых (не зачеркнутых) букв*** написано на листе перед вами. Эти кубики называются «***Хрустальные кубики***». Вашего персонажа ждет успешный исход, если выпала ***хотя бы 1 шестёрка***. В противном случае, балерину ждёт провал. Независимо от исхода история развивается и не стоит на месте.

Если вы хотите найти что-то, то вам не нужно кидать кубики: достаточно описать что и где вы ищете. А получилось ли найти задуманное – это решает Ведущий.

Риск и страх

Иногда задуманное действие может быть опасным или Вашему персонажу может быть слишком страшно. Например, взобраться по тумбочке, высоко над полом, рискуя сорваться и разбиться, или прокрасться мимо спящего крысиного патруля. Если Ваш персонаж решается на такое действие, то бросьте Хрустальные кубики и Треснувшие кубики. **Количество треснувших кубиков равно количеству зачеркнутых (разбитых) букв. Каждая шестерка на треснувших кубиках разбивает (аннулирует) шестерку на хрустальных кубиках.**

Для того чтобы исход оказался успешным, нужно, чтобы выпала хотя бы одна шестерка на хрустальных кубах, то есть **количество шестерок на хрустальных кубах было больше количества шестёрок на треснувших кубах.** Если шестерок на хрустальных кубах недостаточно – исход провальный – страх или опасность нанесут персонажу **новую трещину (зачеркните одну букву).** Если Ваш персонаж трескается, опишите, что именно сломило волю, задело или добавило скол на теле Вашего персонажа.

Действия, направленные напрямую против крыс почти всегда опасные (или страшные!).

Поддержка

Справляться со всем в одиночку невероятно трудно. Хорошо, что Ваши балерины выступают не одни. Ваши персонажи могут помогать друг другу.

Если Ваш персонаж хочет помочь своему товарищу, то скажите об этом до броска кубов, а также опишите, как именно Ваш персонаж хочет помочь. **Если действие обычное, то добавьте один хрустальный кубик за каждого помогающего персонажа. Если действие опасное, то замените один треснувший кубик на один хрустальный, за каждого помогающего персонажа.** Количество кубиков, участвующих в проверке, не должно превышать 8.

Ваши балерины выполняют действие вместе, а значит и последствия настигнут всех. Если исход действия оказался таким, что персонаж должен получить трещину (зачеркнуть букву), то трещину получают и те, кто помогал.

Достоинство

Взгляните на лист перед вами, на фразу «Моё достоинство...». Знания того, что вы дороги вашим друзьями, знания о том, что вас ценят – они могут помочь вам в момент упадка Ваших сил.

Если у Вашего персонажа не получается выполнить задуманное действие, вы ***можете перебросить все кубики*** (и хрустальные, и треснувшие) ***или любой из типов кубиков по своему выбору*** (хрустальных или треснувших) и должны использовать новые результаты. Вы перебрасываете и те кубики, которые получили за помощь. Достоинство Вашего персонажа в глазах его друзей помогает найти второе дыхание. Используя Достоинство, опишите, как именно оно повлияло на исход действия, даже если этот исход оказался неудачным.

Если вы использовали Достоинство, вы больше не можете его использовать. Также Ваша балерина ***не может получить трещину*** (зачеркнуть букву) по результатам этой проверки. Она вдохновлена, она знает, что именно за это достоинство ее любят друзья, так что тени сомнения или робости нет и места!



ЗАКУЛИСЬЕ

Раздел для тех, кто хочет стать Ведущим Хрустальных Балерин



Подготовка сцены

Добро пожаловать в раздел режиссера, а по совместительству – главного злодея, который дёргает за ниточки. Вам предстоит провести маленьких хрустальных балерин через длинные ветвистые руки крысиных полчищ и столкнуть их с Матерью.

Прежде чем начать игру вам предстоит подумать о том, где будет рассказана история. Идеальным местом будет заброшенный магазин игрушек или темный склад. Ваши персонажи небольшие фигурки, соразмерные крысам – побег из реального здания станет интересным испытанием. Это место должно ощущаться так, что **вокруг только крысы и персонажи ваших игроков**, никто не сможет им помочь, только они сами.

Подумайте, где расположено место жительства персонажей, и где и как обитают крысы. Может, крысы живут организованным обществом, схожим с обществом реального мира, может, у них есть рынки, школы, административные помещения. А вдруг крысы живут по норам, щелям, стараясь не показывать носа наружу, но определённо точно следят за всем. Может, ваши персонажи живут вместе с крысами или, наоборот, живут в клетке, или их дом – их театр? От этого зависит план, который Ваши персонажи построят, чтобы сбежать. Также **определите интересные места**, места, которые ваши персонажи могли бы или хотели бы посетить, а может, наоборот, хотели бы избежать.

Обстановка вокруг должна быть угнетающей, тревожной и напряженной. **Атмосфера должна быть такой, чтобы от нее хотелось убежать**. И в противовес этой атмосфере поставьте **символ свободы** снаружи: луч солнца, или морозный ветерок, или детские голоса каждое утро, и, конечно же, самих балерин. Каждый раз, когда ваши персонажи проживают теплые моменты, сделайте их по-настоящему теплыми, такими, в которых хочется остаться, такими, из-за которых хочется идти к цели. Но до тех пор, пока балерины среди крыс, эти теплые моменты часто прерываются. Пустите за ними погоню, пусть они действительно волнуются и боятся снова оказаться в клетке.

Основная идея игры состоит в одной фразе «Против оскорблений и кулаков поможет только доброе сердце». Ваши игроки могут захотеть отомстить крысам: использовать кулаки или злобные словечки, покажите им, что, **отвечая злом на зло, они могут получить только больше зла**. Каждый раз, когда ваши игроки будут пытаться решить проблемы взаимопомощью, поддержкой, дружбой и добротой, **поощряйте их** – морозным ветерком с запахом свободы, потеплением, лучом солнца или чем-то полезным для их побега: ключ или информация.

Если игроки всё же захотят применить кулаки или действия дойдут до борьбы, то пусть порядок действий будет следующим. Если столкновение произошло в открытую, то персонажи могут действовать первыми, воспользовавшись эффектом неожиданности (ни одна крыса не подозревает, что слабые балерины могут напасть первыми). Если крысы напали из тени, то эффект неожиданности в этот раз у крыс, пусть они проявят всю свою подлую натуру.

Театральная постановка

В начале игры, после знакомства персонажей, опишите игрокам то, что находится вокруг их персонажей. Каких они знают крыс, какие слухи им известны. **Сделайте акцент на местах и локациях**, которые могут быть им интересны. Не давайте информации о Матери в самом начале, пусть персонажи узнают о ней постепенно.

Почему балерины решили сбежать? Потому что над ними незаслуженно издеваются, об этом говорят их треснувшие тела. После описания места, **расскажите небольшой отрывок из прошлого балерин:** недавнее выступление, чем оно закончилось? Пусть каждый из игроков скажет, как именно их балерина блистала на сцене, а вы опишите, как повели себя крысы: как они мерзко обсуждали и осуждали каждое движение, каждый прыжок, как позволили себе что-то кинуть в танцовщиц. Именно так появятся первые трещины. Именно поэтому **ваши персонажи начнут игру с 2-3 треснутыми (зачеркнутыми) буквами**.



Как играют крысы

Крысы подлые и мерзкие. Когда их много, они уверены в себе. Они рады воспользоваться другими, тем более беспомощными. Они готовы притвориться друзьями, чтобы потом сдать, они готовы ждать, чтобы нанести удар в спину.

Иерархия и сообщество крыс похоже на ветви дерева: большие крысы знают всё, что знают крысы поменьше, а Матерь знает абсолютно всё, что знает любая из ее крыс. Слухи и информация между крысами передаётся быстрее, чем перемещаются балерины. Когда они встретят крысу покрупнее, удивите их тем, что эта крыса уже знает все, что знают о балеринах крысы поменьше.

Каждая злая и мерзкая крыса скрывает в себе желание быть понятой, и нужной, иметь тех, кто ее поддержит. Покажите игрокам, что **крысы в своём сообществе тоже несчастны**, быть может, балерины захотят взять несчастных с собой. Ваши персонажи могут попробовать найти подход к любой крысе, поддержать ее. Если им это удастся, то **крыса станет Вдохновлённой**, а ваши персонажи смогут восстановить силы и решимость. **За каждую Вдохновленную крысу все балерины могут залечить 1 треснувшую (зачеркнутую) букву**, и она вновь станет целой. **Не просите игроков сделать проверку**, если крыса не настроена враждебна, если она нуждается в помощи или находится в располагающей к разговору обстановке.

Вдохновлённая крыса может помочь балеринам совершать обычные (неопасные) действия, тогда игрокам **не нужно бросать кубики** – исход действия будет успешным. Но ни одна крыса не пойдёт против своих собратьев, она знает, на что способны крысы, и ни за что не хочет оказаться на месте их жертв.



Как играет мать

Самая последняя угроза, которую встретят ваши балерины на своём пути – Крысиная Мать. Пусть *она специально ждёт почти у самого выхода на свободу*, пусть встреча с ней будет чем-то неожиданным, но ожидаемым. В каждой истории Мать будет выглядеть по-разному, ее поступки и мотивы также будут разными. Подумайте, какой будет Мать в Вашем театре. Пусть она пугает своим обликом и выглядит неестественно. Может – она размером со здание, может – у нее несколько голов, может – у нее пасть на животе с такими острыми зубами, которые с лёгкостью могут раскрошить любой хрусталь.

Мать – это корень зла, на котором держатся все ветви крысиного сообщества. С неё начались злоба, недоверие и страх. Она держит каждую крысу и балерину при себе, чтобы потешаться над ними и самоутверждаться. Почему? *Потому что она может.* Если с крысами поменьше можно договориться, уговорить их относиться друг к другу добрее, вдохновить, то с Матерью это не сработает.





Последний акт

Итак, ваши балерины наконец у цели: последний рывок перед свободой. И именно здесь они ожидали бы увидеть Матерь. Именно здесь она их и ждёт. Вам необходимо дать достаточно информации, надежды и предвкушения свободы, прежде чем ваши балерины встретятся с Матерью, перекрывающей последний путь на свободу.

Прежде чем ввести в финальную сцену фигуру Матери **дайте игрокам осмотреться** и приметить то, что может им помочь: спрятаться или отвлечь Её. Поскольку Матерь нельзя переубедить и вдохновить, балерины должны найти **другие способы пробраться** через нее. Может, они попросят помощи Вдохновлённых ими крыс отвлечь главного злодея. Может, они используют окружение, чтобы обездвигить Матерь. А может они узнают о слабостях Матери и воспользуются ими?

В любом случае, Матери будет интересно посмотреть, на что способны эти маленькие балерины. Но и бездействовать она не будет. Какие приёмы она будет использовать? Будет ли она беспощадно раскалывать балерин? Будет играть с ними до последнего, а затем нанесет сокрушительный удар? Или признает, что была неправа? Будет обещать, что в будущем отношение к балеринам изменится, лишь бы они остались? Что, конечно же, будет неправдой.

Обязательно добавьте в финальной сцене **символ надежды и свободы**, за которым следовали персонажи: морозный ветер, солнечный луч. Чтобы, сбежав от Матери, **они наконец-то его достигли или наоборот символ угас**, если балерины сдались.