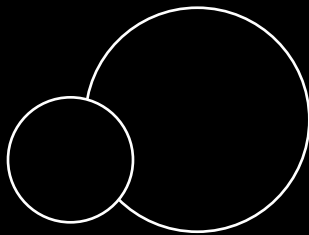




**МАЛАЯ  
КОСМИЧЕСКАЯ  
СИМФОНИЯ**



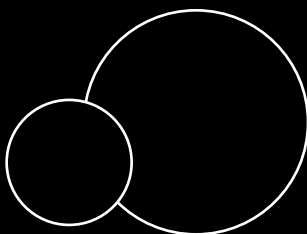
# МАЛАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СИМФОНΙΑ

**планетарно-ролевой симулятор**

**Автор, вёрстка:** Александр «NoNsense» Кульков

## Содержание

<i>Введение</i>	3
<i>Создание планеток</i>	5
<i>Процесс игры</i>	8
<i>Дополнительно</i>	12
<i>Карты Судьбы</i>	13



*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 и небольшие 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. 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 и пишущие принадлежности для ведения записей,
- 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.

Начнём подготовку к игре. Игроки разбирают листы и создают себе планетки по шагам, которые озвучивает ведущий. В своём листе каждый игрок будет записывать всю 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 предчувствия.*

## 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 Воплощение 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



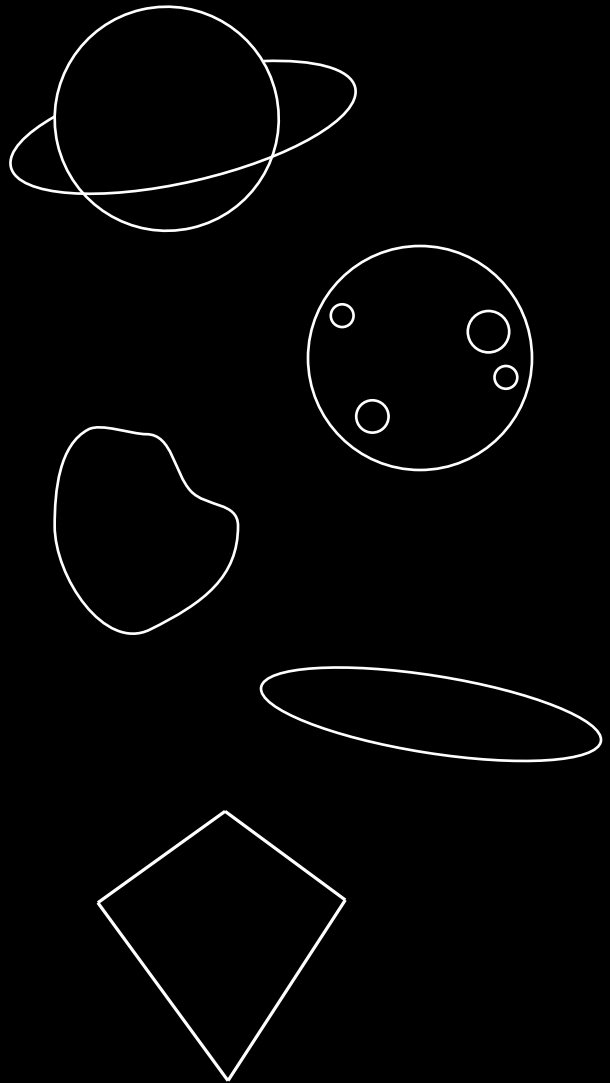
Вода



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 пауки-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.*

## **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-то планетке был Секрет, тогда одно из 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 изобретений 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 (который будет вскрыт в другой раз).*

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 нет, 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.*

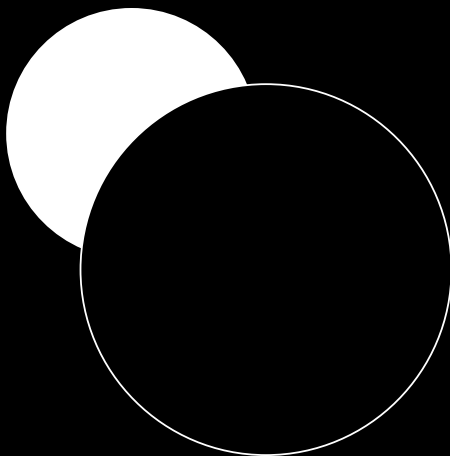
*Не говорите «нет». Разрешайте любые заявки, просто назначайте огромное количество времени тем, которые на ваш взгляд слишком уж круты.*

*Для некоторых неопределённых пока заявок ведущий может назначить День X, установив срок позднее (например, конкретизировать срок в другой день при положительном воздействии созвездия, а то и сразу выполнить ту заявку).*

*Если планета имеет Воплощение, то давайте ей небольшие поблажки. Например, небольшое ускорение тех заявок, в которые вовлечено Воплощение. А может быть вы решите увеличить лимит одновременно выполняющихся заявок 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.



## ВЕДУЩЕМУ

Проводя игру, придумайте какое-то общее сюжетное направление, в котором разворачиваются события внешнего космоса и придерживайтесь его. 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 не преследует цели определить некоего победителя.

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 ваши планеты лучше всего будет разместить в соседних секторах.

Когда вы просто ускоряете или замедляете изобретения планеток, то позвольте игрокам самим описать ситуацию, по которой это происходит.

## ИНЫЕ СУЩНОСТИ

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 роли. Это могут быть:

### 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 может контролировать чужие.*



**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 пронительность

**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 выживание  
знание местности

**СТРЕЛЕЦ**







**МИРОЗДАНИЕ**

**ЗЕМЛЯ** идеализация  
концентрация работа математика  
использование инструментов

**КОЗЕРОГ**



**СВОБОДА**

**ВОЗДУХ** революция  
надежда музыка знания  
изобретательство

**ВОДОЛЕЙ**



**ВЕРА**

**ВОДА** предчувствие очищение  
мудрость религия связь

**РЫБЫ**



**ЗМЕЕНОСЕЦ**  
**ЗМЕЕНОСЕЦ**



**КИТ**  
**КИТ**

