



(предположительное название)

Автор: Кочкина Маргарита Вячеславовна

Страна Фантазий — авторская НРИ, вдохновлённая «Алисой в стране чудес» и «Зазеркальем». Игроки примерят на себя роли Алисы/Элис и других знакомых персонажей, получивших новые черты, цели и судьбы. Вас ждут странные города, абсурдные законы, причудливые союзники и опасные враги.

Вы будете исследовать мир, похожий и в то же время неузнаваемо изменённый, вступать в дуэли и переговоры, раскрывать тайны и влиять на судьбу страны. Следовать ли за белым кроликом в погоне за неизвестным или остаться в уютном уголке Фантазий — решать только вам.

Добро пожаловать туда, где реальность и воображение переплетаются, а каждый шаг за гранью зеркала может изменить всё.



«Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта».

Всем вам знакома Алиса и её путешествия в Стране Чудес и Зазеркалье. Знакомы книги, мультики и фильмы. Алиса сделала большой вклад в культуру и осталась там, влияя и по сей день. И сейчас, здесь представлен свой взгляд на Алису, на её стремления, характер и путешествия в Стране Фантазий и Чудес. Побывать Алисой или Элис, с мечом наперевес, брать с собой разных спутников, знакомых всем, но имеющих теперь свои особенности и цели, а может быть даже сыграть и выбрать их истории. И только вам решать, догнать ли этот белый хвостик, что маячит впереди, или остаться в такой знакомой и родной стране Фантазий. Добро пожаловать в Страну Фантазий, так похожую и такую отличную от страны Чудес, стоит лишь переступить через зеркало.

Вы находитесь в Стране Фантазий. Загадочная и чарующая страна, но она не так безобидна и прекрасна, как может показаться на первый взгляд. Вы можете посетить прекрасные маленькие поселения, расположенные на опушках вековых лесов, поля, полные сочных блюд, или спуститься в кристальные пещеры, полные ярких живых огоньков, но будьте осторожны, вдруг вы встретите Бармаглота. В этих землях правит жестокая и странная королева Живых сердец, некоторые боятся её, а некоторые говорят, наоборот, стоит опасаться Шута из колоды её придворных. Есть слухи о том, как страшный зверь нападает на маленькое поселение вдали за Марианскими горами. А кто-то упоминает старика или юношу, живущего в башне, что уходит за облака и окружена неприступными болотами, в которых можно утонуть, погрузившись в своё прошлое. Эта страна дышит и меняется, только недавно открытая дорога уже заросла лесом или ушла под океан. Оставаясь на месте, вы будете двигаться, попадая в разные места, а двигаясь, вы сможете остаться там, где сейчас находитесь. Вам не нужен сон, вам не нужна еда, но говорят, что, если вы желаете избавиться от неприятных последствий своих действий, вы можете съесть еду и тем самым поделиться ею со всеми, помогая им отдохнуть, но вы при этом не отдыхаете, вам нужно было найти еду, познакомиться с ней и убедить её, что вы отличный друг.

У каждого героя есть своя история и цели, но все они не против помочь Алисе, она может быть довольна убедительна, особенно большой меч позади неё. Но она не будет против помочь вам в ваших историях, которые для вас являются важнее всего. Конечно, для всех героев интересно свергнуть или хотя бы перевоспитать, ну или поговорить с Королевой Живых сердец. И у каждого в этом свой интерес.

Сюжеты

История мира не заикливается на одном сюжете. У каждого есть своя цель, и вам хочется выполнить именно её, а по ходу исполнения этих целей может открыться новый путь и способ достижения целей для других персонажей. Все они связаны друг с другом, и это влияет как на сюжет, так и на способности и проверки. Алиса связана со Шляпником, Кот с Соней, Фанк с Панком, Королева со всеми.

(Побочные истории находятся в разработке)

Но на своём пути герои встретят три главных сюжета, а Алиса даже все четыре, если свернёт за кроликом. Первый акт связан с победой над Королевой Живых Сердец, которая позволит Алисе узнать немного больше о своём прошлом, Шляпнику обрести разум, Коту свободу, Соне же узнать, где её родные, Фанку — жесткость, Панку — мягкость. После первого акта силы персонажей будут немного меняться, в зависимости от того, достигли ли они своих целей, узнали ли то, что хотели от Королевы, или не смогли по ходу прохождения сюжета. Первый акт больше похож на приключение, изучение мира и его особенностей, знакомство с опасной стороной страны Фантазий.

Второй акт начнется в замке Королевы, где у Алисы снова есть выбор: пойти за кроликом или узнать тайну старца в башне, который пленил Шляпника и заключил много контрактов, даже с Королевой Сердец. Шляпник просит помочь ему освободиться, так как думает, что они все застряли в петле и не могут двигаться дальше, и он не может дать свободу Алисе и помочь ей, как бы он ни хотел. Но чтобы попасть к нему, нужно расследовать много дел,

в которых замешан старец. Второй акт пропитан детективной атмосферой, где у каждого раскрываются характеристики, и каждый может найти части своего прошлого или достичь своих целей. Соня находит, где её семья, Шляпник же становится спокойнее и уже реже поддаётся безумию или помешательству, Алиса же находит странные документы (другие в разработке). Однако, подойдя к башне, акт заканчивается.

Второй акт начинается в замке Королевы. Вы помните, что вам нужно в Королевство Шахмат и Пешек, и что туда можно добраться на поезде. Кто сказал о третьем акте? Второй же. Читатель, я думал, что ты знаешь, что после одного идет два. Но не важно. Вы можете постоять на месте, надеясь попасть на поезд, или отправиться в город Льва, пока у них есть королевская конница (если в первом акте, в «Мешай и не болтай», вы не взобрались на стену). Тогда вы можете попросить у Льва конницу, чтобы быстрее двигаться и остаться на месте, замедляя время, дабы узнать, где проходит поезд. А дальше, один шаг – и вы на платформе, главное – держаться за руки. Если у вас не будет конницы, то вы опоздаете на поезд и вам придется плыть морем, которое появится тут через три хода часов, уже через два!

В поезде вы узнаете драму, в которой Моллюск потерял семью, а жемчужина мужа, пока кондуктор Додо расскажет о саде, где цветы не были равны. И каждый рассказ будет сопровождаться остановкой, где можно выйти и что-то сделать, чтобы изменить рассказ. Лишь после этого вы попадете в королевство. Королева Душ, встретив вас вполне радушно, расскажет, что в Королевстве творится ужас, появились темные воспоминания и Мечты, что отравляют земли. Но если вы поможете, то она Королевским ходом перенесет вас к башне старца, ведь вы туда хотели попасть. В поисках Тёмного ядра персонажи увидят и столкнутся со своими страхами, которые помогут им в последствии развить свои силы. Алиса же столкнется с зеркалом и кроликом. Только шаг – и ты на той стороне, но чего это будет стоить? Что поменяется, если она перешагнет через эту тонкую холодную грань? У неё будет выбор:

бросить друзей, что в беде, и пойти за кроликом, или остаться. Оставшись, она получит очки характеристик и услышит голос меча, говорящий ей, что на деле ей нужно сделать.

Третий акт. Выполнив поручение Королевы, герои окажутся возле башни, благодаря Королевскому ходу. Вручив им защитные шашки, королева уйдет. А герои пойдут по болоту, сражаясь или договариваясь. Пройдя через монстров, они будут подниматься по лестнице в башне, но сколько бы они ни шли, они будут внизу. Именно тогда вскрывается правда. Что этот старец, на деле – Чародей Времени, Часовщик, сам Ход Часов. Именно тогда происходит главное сражение, в котором все методы будут хороши, но лишь в команде герои смогут преодолеть трудности. В конце Часовщик обращается к Элис и спрашивает, хочет ли она остаться или уйти. Если Алисы в команде нет, то он спросит остальных героев. Например: «Шляпник, хочешь ли ты остаться с Алисой?» и т.д. Если она остается, ведущий должен начать с первого предложения истории (вы просыпаетесь на опушке, рядом с вами лежит ваш меч), если Алиса соглашается уйти, то Часовщик предупреждает, что она забудет всё и больше не встретит своих друзей, но он обещает снять проклятие со всех остальных. (если выбираете этот вариант, игрок больше не может играть за Алису. Он выбрал свой вариант – уйти).

(все дополнительные истории, детали, страхи разрабатываются или заняли бы здесь много места)

Персонажи

На выбор представлено много персонажей: Алиса, Шляпник, Соня, Кот – шутник, или за братьев близнецов Фанка и Панка. (Со второго акта можно играть за Королеву Живых сердец, если она не была убита в первом акте). У каждого персонажа есть свои слабости/склонности, которым они подвержены, и которые влияют либо на броски, либо на характеристики.

Алиса

Если вы решили взять на себя роль Алисы, то очнётесь вы в поле, рядом с вами будет лежать меч. Одной из двух мыслей будет убить королеву Живых Сердец, а второй – что вас зовут Элис, а не Алиса, и вы ненавидите, когда вас зовут Алисой. Подняв меч в руки, вы ощутите прилив сил, перехватывая его рукоятку крепче, зная, как драться им. Ваш путь начинается... или продолжается? Кто бы знал. Но, пытаясь вспомнить хоть что-то, у вас начинает болеть голова, так что вы оставляете эти попытки. От ваших мыслей вас отвлекает шорох кустов. “Должно быть, тот самый кролик!”, проносится у вас в голове. Как вы узнали про это, вам самой не понятно. “Пойти за ним? В этот раз я его точно догоню”, но вас отвлекает другой шорох. Кто-то подошёл к вам и желает помочь.

Если Алиса отправится вслед за белым кроликом, то правила, её силы и состояния поменяются, и она больше не сможет воспринимать страну Фантазий, как до этого. Обычная история и правила теперь её не касаются. Однако это будет описано в другом томе, зачем же портить приключения сразу же с самого начала?

(другие персонажи или в разработке по истории, или не приведены для экономии. Ну и зачем все интересные сразу рассказывать?)

Правила

Силы

Под именем героя ты увидишь список умений, талантов, знаний, качеств и способностей персонажа — всё это мы называем силами/характеристиками. Справа от названия каждой из них стоит цифра от 1 до 3. Это ступени развития силы — количество кубиков, которые ты будешь бросать, когда герой прибегает к этой силе, преодолевая препятствия и воплощая замыслы. В начале истории игроки получают 3 очка, которые могут распределить между характеристиками, но чтобы показатель характеристики не превышал 3.

Помимо своих сил, у каждого героя также есть особенности, которые присущи только им, и у которых есть как плюсы, так и минусы. И здесь важную роль играет взаимосвязь персонажей, описанная в их листах.

Особенности персонажей

Алиса

Ярость. - Элис впадает в ярость, когда её не слушают, делают что-то, не переубедив, наступает серьезный момент, что-то не получается или её зовут Алисой. Ярость может как помочь вам, так и навредить, будьте осторожнее. Бросьте кубик d6, если выпало 4-6, у вас получилось обуздать ярость и вы будете бросать дополнительный кубик в сражении или при прохождении испытания. Если вам выпало от 1-3, то мой совет вашим спутникам: бегите! Элис страшна в ярости и может напасть на ближайшего к ней спутника с преимуществом, или будет бросать в сражении и прохождении испытаний на один кубик меньше. Вы можете попробовать помочь Элис в начале подчинить её ярость или немного успокоить её. Если у вас есть характеристики Дипломатия, Обман или Сострадание и их значение 2 или выше, вы можете бросить один кубик. Однако Тронувшийся Шляпных Дел Мастер (Шляпник, коротко), может помочь Элис, даже если у него нет нужных характеристик. Он может кинуть два кубика вместо одного, но лишь раз за одну историю. Но ведущий всегда обязан звать Элис Алисой в повествовании или вопросах, на такие моменты ярость не распространяется, другие же игроки будут путаться и чаще нарываться на Ярость.

Семь раз отмерь... Да кому это надо? Режь! – особенность Элис: делать необдуманные поступки. От чего она будет что-то делать, не думая, какие силы нужно применить. Бросьте 6 кубиков, вне зависимости от ситуации и сил, нужных для её прохождения.

Соня

Перемещение. - Соня всегда одета в чайник. Да, да, на ней большой чайник и на её голове крышка от него. Этот чайник позволяет ей быстро перемещаться в другое место, в другой чайник, когда она прячется в нём. Если рядом расположены другие чайники, Соня может телепортироваться неограниченное число раз. Если же чайник всего один, и этот тот чайник, который она носит на себе, она может телепортироваться в кусты или в другое место, которое спрятано от всех, но после этого ей надо будет вернуться в свой чайник.

Ещё пять минуточек! – Все мы хотим поспать ещё пять минуточек, а Соня может! И это помогает ей. Каждый раз, когда она проходит или делает замысел, она может задремать, но во сне к ней придет понимание, как лучше сделать дело. Прибавьте к броску замысла 3 кубика.

Шляпник

Поддержка. – Вы можете только кидаться шляпами во врагов, чтобы сбить их с толку или ослепить, но вы не боец, в отличие от Элис. Зато вы можете поддержать своих друзей, и каждый раз, когда они будут проходить проверку, вы подбадриваете их! Так что каждый добавит в личную проверку по 2 кубика. Однако, если у ваших друзей уже есть 2 статуса Раздражения, не думаю, что они обрадуются... они получают третий статус, что приведет к Хаосу или Отчаянию.

О нет! Материал закончился! – Да, да. И у Шляпника бывают трудности. Когда у него заканчиваются шляпы, ему нужно сделать ещё! Но запас материала ограничен! Что же делать? Трудности, враг, испытания и всё надо решить сейчас, а у него не хватит шляп на всех! Держите швейную машинку! Нет, правда. Ловите её, иначе она прилетит вам в голову, и не важно, материальны вы как враг или нематериальны как задумка, вы получаете урон.

Ошеломлённые столь дерзким нападением, проверка для врагов и других трудностей будет на 4 кубика меньше.

(когда эти особенности активируются при Хаосе, они будут либо вредить сокомандникам, либо помогать в бросках врагам)

(другие персонажи в примере не приведены)

Препятствия и испытания

Когда ты сталкиваешься с препятствием, противником или сложной задачей, тебе нужно выбрать силы и предпринять действие. Если у тебя есть подходящие силы и тебе никто не мешает либо ситуация не предполагает негативных последствий, то бросать кубики не нужно — у тебя и так всё получится!

Однако, если существует риск провала, то стоит озвучить, какие из твоих сил подойдут, чтобы выполнить задуманное. За каждую из них возьми количество кубиков, равное её ступени. Сумма всех ступеней задействованных сил — это твой шанс на успех. Однако стоит помнить об особенностях и неприятных событиях, таких как Помешательство, Усталость, Переедание, Жажда крови и т.д., и шанс уменьшается на соответствующее число (от 1 до 5). В случае с душевными ранами и силами учитывается самое сильное состояние из тех, что могут повлиять на ситуацию. Если у тебя есть преимущества, в том числе от помощи других персонажей, шанс увеличивается на сумму преимуществ. Если ты чувствуешь, что ситуация требует от тебя отчаянных мер, добавь кубики Воображения. Шанс возрастает на 1 за каждый из них. Но помни, что кубики Воображения одноразовые и после использования не возвращаются независимо от результата действия.

Определив шанс, брось равное ему количество кубиков. Каждая пятёрка и шестёрка, выпавшая на костях, означает одну меру успеха. Для преодоления препятствия обычно достаточно 1 меры успеха, если сценарист не говорит обратного.

Если из-за отсутствия подходящих сил, а также влияния особых состояний, трудностей или вмешательства противников шанс становится равным нулю или даже отрицательным, ты не способен предпринять это действие и тебе придётся искать другой способ решения проблемы, и ты получаешь статус Раздражения.

Повествование имеет значение: сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. В первую очередь вы придумываете историю от лица персонажей, а правила лишь инструменты, которые призваны вам помочь!

Особенности мира

Чтобы остаться на локации, игрокам надо что-то делать: описывать действия, бросать кубики. Чтобы переместиться, им нужно ничего не делать. Если же один игрок ничего не делает в свой ход, он переместится в локацию, которую определит бросок кубика или мастер. Так же опасность местности определяется броском кубика. Каждый игрок раз за историю может поесть. Поев, он уберет все статусы и последствия со своих соигроков, но не с себя. Если игрок один, то он должен попросить местного жителя или игрового персонажа в истории съесть еду.

Удача

Если сценарист не говорит обратного, то, чтобы добиться успеха, достаточно получить хотя бы одну меру успеха. Сумма мер успеха, которые получил герой, является удачей, если ему никто не противостоит. Когда случается состязание, выигрышем называется разница между количеством мер успеха победителя и побеждённого. Если ты не получаешь ни одной меры успеха, тебя ждёт неудача. Выигрыш зачастую важен в состязаниях. Игрок сам заявляет, какие характеристики будет использовать. Однако сценарист может решить, что не все названные игроком силы имеют значение в этот момент,

или, наоборот, подсказать, какая из сил героя будет актуальна в предложенной ситуации.

Неудача

Если ты не получил ни одной меры успеха, это неудача. Сценарист может значительно усугубить твоё положение, наложить особый статус, нанести подходящую ситуации рану, усложнить задачу или придумать ещё какую-нибудь неприятность по своему усмотрению, руководствуясь логикой повествования и красотой момента. В некоторых случаях сценарист скажет, что ты добился желаемого, но высокой ценой. Неудача — это не всегда провал самого действия, но всегда осложнение. Помимо этого, персонаж получает статус «Раздражение». Накопив три статуса «Раздражения», происходит состояние «Отчаяния» или «Хаоса». Отчаяние относится к неприятным событиям и уменьшает количество кубиков на один, которые герой бросает для прохождения испытания. Состояние хаоса активирует особые особенности персонажей, несмотря на ситуацию, и справиться с этим состоянием игрок не может, только помощь друзей остановит его от падения в Безумство. Игрок сам выбирает, какой исход выбрать: отчаяние или Хаос. Однако помощь друзей и воображение позволяют изменить ситуацию, если шанс станет выше нуля (конечно, если в листе персонажа не написано обратного. Например, Элис не принимает помощь при применении характеристики Силы и Убеждения, если игроки всё же добавят помощь, то у Элис начнется состояние ярости).

Сценарист, если у тебя нет идей, как именно обыграть неудачу, обращайся к склонностям персонажей. Склонности персонажей – это их слабости, например, Помешательство, Усталость, Переедание и т.д. Или предмет/оружие получит статус (например, «Жажда крови»), который внесет немного трудностей для броска. Если герой работает над замыслом, то можно вычесть склонность из уже набранной суммы мер успеха, и таким образом степень готовности замысла снизится, или начислить дополнительное «Раздражение».

Склонности персонажей

Усталость – склонность, присущая Элис, действует как на эмоциональном, так и на физическом уровне. За каждый статус усталости минус 1 кубик либо к силе, либо к интеллектуальной характеристике.

Переедание – склонность, присущая Королеве Живых Сердец. У неё всегда с собой сладости, и как только у неё что-то не получается, она расстраивается и начинает заедать грусть. Минус кубики к характеристикам, завязанным на силе и общении.

Жажда крови – склонность меча Алисы. При провале испытания меч захочет крови и не будет так хорошо слушаться хозяйку. Минус 2 кубика, пока им не убьют врага.

Любовь везде – склонность булавы Королевы Сердец. Булава при провале не желает причинять боль, наполняясь любовью ко всему. Минус 2 кубика от ударов, пока её не поцелует три персонажа.

(для экономии, приведены не все описания склонностей)

(склонности Фанка и Панка в разработке)

Второй шанс

Когда тебе невероятно важно преуспеть, ты можешь собрать волю в кулак, предпринять особое усилие, пожертвовать душевным или телесным здоровьем, лишь бы всё получилось! Сразу после броска кубиков, но до того, как сценарист огласит результат действия, ты можешь обратиться ко второму шансу. Тебе придётся решить, какой ценой тебе дался подобный рывок: это должна быть телесная рана тяжестью 1 или душевная рана тяжестью 3. Взамен ты получаешь право перебросить все кубики, на которых не выпали результаты 5 и 6. Эти раны ты почувствуешь после совершения действия. В дальнейшем ты можешь усугублять их, если будешь вновь обращаться ко второму шансу. Либо ты получишь новую рану, если это будет уместно.

Совершая действие, ты можешь положиться на второй шанс лишь один раз.

Состязание

Если тебе кто-то противостоит, то сценарист может оценить силы соперника и тоже бросить кубики — сторона, получившая больше мер успеха, одерживает верх в **состязании**. Чем крупнее твой выигрыш, тем ошеломительнее окажется твоя победа.

Важно, что при состязании все действия происходят одновременно. Если соперники получают одинаковые результаты, то случается **ничья**. Как именно она выглядит, зависит от ситуации. Возможно, обе стороны добились желаемого или, наоборот, никто не достиг успеха, но и не потерпел фиаско.

Бывает так, что никто из соперников не получает ни одной удачи. Это значит, что всех их ждёт неудача. Иными словами, если один из участников состязания терпит неудачу, это ещё не значит, что второй гарантированно побеждает. Возможно, его действие тоже приведёт к неудаче, и тогда с осложнениями столкнутся оба противника.

В некоторых случаях состязание выглядит как замысел. Кто быстрее воплотит замысел, тот и победит. Также это может быть вызов. В этом случае у состязающихся сторон есть определённое количество действий, и победит тот, кто в итоге наберёт больше мер успеха.

Разумеется, в состязании нередко участвует более двух сторон. А на каждой стороне может оказаться больше одного участника, если они способны помогать друг другу или работать совместно.

Замысел

Замысел — это дело, требующее времени. **Размах замысла** — минимальное количество удачи, которое нужно получить, чтобы воплотить его. Иногда ради этого приходится предпринимать несколько действий. Более того, к замыслу можно возвращаться вновь и вновь, если это уместно. Когда начинается гонка со временем, сценарист объявляет размах замысла и сообщает, сколько действий каждый из присутствующих в сцене героев может предпринять, чтобы успеть завершить задуманное. Такой замысел называется **вызовом**. Каждый раз, когда ты бросаешь кубики, стремясь

претворить замысел в жизнь, в игре проходит определённое время. И в случае вызова оно ограничено.

- Когда мы в текстах приключений упоминаем замысел, мы пишем его название и в скобках указываем размах.
- Когда мы говорим о вызове, в скобках указывается размах и количество действий, которое может предпринять каждый из присутствующих в сцене.

Иногда персонаж сталкивается с **личным вызовом**. В этом случае ему придётся справиться с ним в одиночку — помочь ему никто не сумеет.

Воплощая замысел, ты можешь получить **выигрыш** — количество удачи сверх размаха. В таком случае сценарист дополнительно наградит тебя, если это будет уместно. Чем больше выигрыш, тем лучше! Однако если сценарист считает, что ничего сверх того, что удалось, тебе не положено, то придётся смириться.

Когда ты терпишь **неудачу**, то, помимо других последствий, от степени готовности замысла (суммы уже набранных мер успеха) отнимаются твои склонности (или -3 , если у персонажей нет слабостей). Если степень готовности замысла оказывается отрицательной из-за неудачи, замысел проваливается. Чтобы всё начать заново, потребуется потратить дополнительные ресурсы или изменить обстоятельства.

Недоделанный замысел

Обычно нужно воплотить замысел целиком, чтобы вкусить его плоды. Однако в некоторых ситуациях можно воспользоваться и недоделанной работой. Уместность такого действия определяет сценарист, руководствуясь здравым смыслом. Мы приведём лишь несколько примеров, когда от не полностью выполненного замысла всё равно есть толк. Руководствуйся обстоятельствами, но мы не рекомендуем пользоваться недоделанными вещами или опираться на незаконченные исследования. Это может быть небезопасно! И сценарист вправе запретить тебе идти на такой риск! Когда уместно воспользоваться недоделанным замыслом?

- Смягчение трудности или избавление от преимущества — если это уместно, то масштаб трудности может уменьшиться на выигрыш персонажа. Это не избавит от трудности целиком, но снизит её масштаб. От некоторых трудностей и преимуществ вполне можно избавляться постепенно.
- Недочиненная вещь — если качество предмета упало и мастер не успел восстановить его полностью, таким предметом можно пользоваться с учётом изъянов.
- Недолеченный пациент — если после лечения у персонажа остались душевные или телесные раны, он может действовать дальше. Они всё ещё будут причинять герою неудобства, но ему станет полегче. Врачу не обязательно избавлять своего подопечного от всех ран сразу.

(концепт арты персонажей)

