



ПУШИСТЫЕ ХРАНИТЕЛИ

ПУШИСТЫЕ ХРАНИТЕЛИ

Настольно-ролевая игра для 2-4 человек, в которой вам предстоит взять на себя роли кошек, путешествующих между астральным и материальным мирами с целью помочь людям-подопечным с их психологическими проблемами. Рассчитана на короткие истории на 1-2 сессии.

Автор: Пургина Алёна (она же Elaine Snowstorm)

Нейросеть, использованная для создания рисунков: «Шедеврум» (версия 10.32.1, подписка Шедеврум ПРО, модель YandexART v.1.3)

Художественный редактор и корректор нейроартов: Пургин Игорь (он же Сварожич)

Ответственные за психическое здоровье автора: Сергей К., Юстина Марципановна

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.



*Посвящается всем пушистым хранителям –
здравствующим и обретшим Десятую жизнь.*

Кошки разумны. Они понимают людскую речь, но не говорят сами. Зачем? Им ведомо древнее наречие, что позволяет обращаться напрямую к душе и сердцу. Впрочем, они прекрасно говорят между собой, дружат, любят, ссорятся и мирятся. Они чувствуют незримое и умеют ходить там, куда никому больше нет дороги. Они знают тайные тропы в астрал, которые позволяют им путешествовать по удивительным мирам людского бессознательного. И – помогать людям, если те заплутали в закоулках собственного разума. А ещё они могут видеть умерших и помогать им обрести новую жизнь. Если считают их достойными помощи.

Об игре

В игре вам предстоит взять на себя роль пушистых хранителей - кошек, которые защищают свою семью от... них самих: внутренних конфликтов, страхов и раздоров. Блуждая между явью и астралом, где сны, мечты и эмоции обретают материальный облик, кошки могут взаимодействовать с человеческими душами напрямую, исцеляя их.

По умолчанию игра предполагает лирично-меланхолично-фантастический тон. Это истории об обыкновенных людях. И кошках, которые помогают им справляться с распространёнными психологическими проблемами, странствуя между нашей реальностью и фантастическим миром кошмаров и грёз. Юмор, приятное времяпрепровождение с другими кошками и людьми помогают оттенить печали и волнения, находящиеся в центре повествования. При этом не предполагаются увечья или смерти животных, хоть подобное и может происходить с людьми – обычно, за кадром.

Однако, вы вольны как добавить юмора и придать игре более лёгкое настроение, так и приправить действие большей драмой и жестокостью. Полагайтесь на свой вкус.

Людские страхи

Правда в том, что человеческие мысли материальны. Не в реальном мире, но в астрале, где все надежды, страхи и опасения приобретают конкретный облик. И уже оттуда медленно точат когти на благополучие и психическое здоровье создателей. Страх экзамена может стать жуткой временной петлёй, из которой нет выхода, а вокруг бродят страшные монстры. Депрессия примет вид преследующего вас ворона, зависимость – полного наслаждений дворца с жуткими, но ласковыми хозяевами, любовь станет брошью, освещающей путь во тьме... И так далее. Всё очень индивидуально и зависит от каждого конкретного человека, его жизненного опыта и индивидуальных черт личности. И только пушистые хранители могут отвести эту напасть.

Сами люди способны воспринимать чувства и мысли таким образом лишь во сне и грёзах, да и то плохо в них ориентируются. Люди только выглядят умными и рациональными, но с тем, что касается умения принимать себя и мир такими, какие они есть – у них огромные проблемы. Кошки же уже созданы образцом совершенства, а потому могут помочь людям преодолеть внутреннее сопротивление и найти путь к гармонии.

Страхами, сомнениями, тревогами и заблуждениями люди порой возводят в астрале целые лабиринты ужаса, по которым бродят монстры, мешающие не то, что добиваться новых горизонтов,

но хотя бы просто вставать с постели. Иногда негативные мысли и эмоции становятся столь сильны, что человек может заболеть или даже умереть.

Значит ли это, что люди, у которых нет кошек - обречены? Необязательно. Будучи милосердными созданиями, кошки порой помогают знакомым подопечных. А есть и такие, что защищают целые сообщества, оставаясь независимыми.

Почему кошки помогают людям?

Вы думаете, вас с кошкой связывают только совместное валяние на диване? Вы покупаете ей еду, а она – мурлычет вам на ушко? Нет. Обладая способностью путешествовать в астрал и видеть его проявления в реальном мире, кошки с давних времён берегут людей от них самих. В астрале они могут напрямую обращаться к человеку (точнее, конечно, сказать – к его душе, а то и отдельным её проявлениям) и совершать чудеса, о которых и не подумаешь, глядя на них в материальном мире. Но почему же они решаются на такие подвиги?

Ходят легенды о ведьме, которая подписала с котом волшебное соглашение, по которому он должен помогать ей, а в обмен получать пищу и кров. Или о племени людей-кошек, которые были прокляты стать двумя разными видами. Всё это оскорбляет большинство котов. Сами они говорят, что лишь хотят приблизить неразумных людей к совершенству, коим наделены сами. Но правда может быть проще: кошкам нужно чем-то подпитывать астральную часть своей сущности, и людские страхи – самый простой способ «наесться». Тем более что люди, которым кошка помогла в астрале после могут испытывать к ней «необъяснимую» симпатию. В результате между людьми и кошками поддерживается крепкий союз, выгодный обеим сторонам.

Кто-то ещё полагает, что, будучи обречёнными слоняться в Десятой жизни по астралу подопечных, кошки просто пытаются сделать его более уютным и безопасным местом, а любовь к людям и магические пакты с ведьмами здесь ни при чём.

Но это всё правда. Истина же, как всегда, зависит от каждой конкретной кошки. Спросите её.

Материальный мир

Реальный мир объективных фактов и конкретных вещей, такой, каким мы его видим и знаем. Здесь обитает большинство земных созданий, и именно здесь – корень всех зол, но, одновременно, ответ на все вопросы.

К сожалению, кошки здесь – просто домашние животные, мелкие хищники. Они редко демонстрируют окружающим больше, чем тем следует знать, потому что справедливо опасаются новых волн преследований из-за страхов и предрассудков. Однако, проблемы, с которыми сталкиваются люди, разрешаются не только в астрале: порой, чтобы исцелить душу человека, котам приходится побегать между мирами. Иногда достаточно лёгкого мурлыканья, чтобы подопечному стало легче, но бывает, что кошке приходится подавать людям «знаки» - включать телевизор в нужные моменты, привлекать внимание к забытым вещам, отгораживать их от постылой работы или выманывать на свежий воздух. Способов миллион. И все они помогают бороться с мрачными думами также, как и астральные приключения. Пусть это и не так увлекательно. Не забывайте об этом.



Астральные путешествия

Кошки знают тайные тропы в астрал, которые позволяют им странствовать по мирам, бессознательно созданным людьми.

Одна из таких троп – сон. Уснув рядом с человеком, кошка может попасть в актуальные для него именно сейчас области бессознательного. Более того, этот способ позволяет «взять» человека с собой в путешествие и даже разговаривать с ним. К сожалению, люди обычно забывают такие сны.

Вторая – тайные ходы, которые позволяют кошке буквально пропасть из реального мира и проявиться в астрале. Метод довольно рискованный, потому что кошке приходится истончать тело, лишая его материальности. Это всегда требует проверки её знаний и умений. Зато так можно свободно путешествовать по астралу, не ограничиваясь бессознательным одного человека. Можно даже посетить области коллективного бессознательного семьи или крупных людских сообществ, работая с уже порожденными ими кошмарами и надеждами. Правда, стоит ли говорить настолько это сложнее, если даже один подопечный порой причиняет кошке немало хлопот?

А ещё этот способ даёт возможность попасть в «Покои усопших», где души умерших пытаются сбросить бремя последней жизни, чтобы переродиться вновь. Там смешиваются надежды и страхи, мысли и чувства, воспоминания и грёзы – всё это обретает законченную форму места, в котором и пребывает душа, пока не вспомнит кто она и что впереди и позади ещё много жизней. После этого она может переродиться, оставив Покои. И, да, некоторые кошки помогают только безутешным мертвецам.

Увы, кошки не могут оставаться в астрале слишком долго: несмотря на возможность вдоволь полакомиться человеческими страхами и сомнениями, потребности желудка в обыкновенной еде никто не отменял.

Астрал

Астрал хаотичен и сумбурен, но его условно делят на несколько областей: царство страхов, залы мечтаний, лес воспоминаний и покои усопших. Такое разделение может создать ложное впечатление, что это отдельные места, но на практике области часто перемешиваются между собой, напоминая причудливый сон, где тёплое воспоминание о летнем дне на берегу реки вдруг становится кошмаром о морском шторме. Здесь перемешиваются сознательное и бессознательное. Мысли и чувства могут стать существом или местом. И всё это постоянно изменяется под воздействием настроения человека. Перемены обыденны в астрале.

Хуже, когда что-то начинает беспокоить человека настолько, что он не может думать ни о чём другом. Такое состояние образует застои в астрале, и чем дольше человек пребывает в нём – тем устойчивей становится эта структура. Пленник бессознательного не может больше вести нормальную жизнь: ссоры и конфликты становятся обыденными, а некоторые люди вообще теряют связь с материальным миром. И хотя большинство с течением времени способно справиться самостоятельно, это всегда оставляет шрам на душе. А уж если застой оказался столь сильным, что время не способно его исцелить... Человек может окончательно сойти с ума, заболеть или даже погибнуть. Такие застои, как и провоцирующие их мысли, кошки называют мрачными думами.

Свои области астрала есть у групп, а то и огромных сообществ вроде государств или конфессий. Стоит ли говорить, что их мрачные думы способны причинить немалый вред, ликвидировать который бывает тяжело даже большой группе кошек?

Кошачья жизнь

Люди думают, что кошки безмятежны. Всё так. Но это не означает, что у них нет забот или работы. Кошки всегда при деле. Даже если их подопечным сейчас ничего не грозит, кошка может быть занята разделом территорий, ликвидацией угроз для сородичей, превентивной помощью людям, а то и учёбой у более опытной кошки.

Помните, что кошки – не люди. Хотя им ведомо многое, какие-то вещи могут их озадачивать (например, большинство из них до сих пор не понимает как можно весь день смотреть в сияющий экран, и даже не охотиться!). Они в большинстве своём не умеют читать и в целом плохо осознают концепцию письменных знаков и обозначений, зато прекрасно видят в сумраке, обладают тонким нюхом и, конечно же, их взгляд пронзает реальный мир, что позволяет им видеть людские мысли в их астальном воплощении. Конечно же, при необходимости они могут кооперироваться с другими животными, но часто считают это излишеством. Ведь другие не были столь же щедро одарены.

Что касается кошачьих сообществ, то за исключением прайдов-семей (когда кошки делят квартиру, дом или целую деревню), они носят формальный и прагматичный характер. Кошки независимы и предпочитают одиночество. И если коты, живущие в одной семье, связаны крепкими узлами, то кошки, проживающие в районе одного города, скооперируются только в случае великой и страшной опасности. Но на личном уровне они ладят весьма неплохо.



ПРИДУМАЙ СВОЮ КОШКУ!

Каждая кошка, вне всяких сомнений, личность. Причём, незаурядная. Вне зависимости от того, что о ней думают люди. А потому при создании персонажа рекомендуется не стесняться проявлять фантазию и изобретательность. Но если чувствуете ступор – посмотрите на своих мурлык. Они наверняка смогут вас вдохновить!

Помните, что хотя кошки объединяют в себе астральный и материальный миры, они всё-таки остаются кошками, а не чародеями и тёмными властелинами. Им достаточно быть, так что не следует заставлять их казаться. В конце концов, в мире «Пушистых хранителей» нет магии, кроме астральных путешествий и разумных животных.

Итак, для создания персонажа вам сначала следует ответить себе на вопрос, кем является ваша кошка. Что приходит в голову в первую очередь, когда вы представляете её? Эта фраза может отражать то, в чём кошка проявляет себя лучше всего (зоркая охотница, бывалый бродяга), черту характера (капризная принцесса, флегматичный созерцатель) или даже обыгрывать отношение персонажа к той или иной группе (бдительный защитник семьи Ивановых, альфа-кот прайда).

Получившаяся фраза будет основным **достоинством** вашей кошки, первым из десяти. Думая над остальными достоинствами, ориентируетесь на основное, но помните, что гармоничному персонажу нужно иметь хотя бы:

- 2-3 достоинства, позволяющих ему эффективно общаться – как с людьми и другими кошками, так и порождениями астрала (красноречивая лгунья, командный голос, мягкий и пушистый и т.п.)
- 1-3 достоинства, отражающих его способность защищать себя и подопечных. В конце концов, коты – природные воины (всегда заточенные когти, воин тени и др.)
- 1-2 достоинства, демонстрирующих кошачью восприимчивость к окружающему миру и любознательность (астральная чуйка, сильный нюх, наблюдательный эмпат и т.п.)
- 1-2 достоинства, отражающих житейский опыт вашей кошки, а также её знания об окружающем мире (постоянный зритель ЖИВОЙ ПЛАНЕТЫ, кошачьи байки, знаток кухонных разговоров и т.п.)

По умолчанию каждое достоинство имеет одну ступень. Но основное достоинство и ещё два по выбору развиты сильнее прочих, повысьте их ещё на одну ступень. В завершение работы со списком достоинств, повысьте ещё три достоинства на любую ступень. Помните, что ни одно достоинство не может быть выше третьей ступени.

Несмотря на то, что кошки идеальны, каждая из них обладает... не недостатком, но **причудой**, которая не портит кошку, а является продолжением её достоинств. Как правило, это черта характера.

Так, причудой капризной принцессы может быть высокомерие или переборчивость, а флегматичный созерцатель может быть лежебокой. Но не бойтесь и неожиданных вариантов. Та же принцесса может жаждать славы, что заставит немножко по-новому взглянуть на её персонажа.

Выбирая причуду, помните, что она должна регулярно проявляться в игре, то есть, быть достаточно весомой, но при этом и не создавать чрезмерных проблем ведущему или персонажам других игроков. И, конечно, она не должна делать вашего персонажа недееспособным: кошка с боязнью астрала, во-первых, умрёт с голоду, а во-вторых, не сможет выполнять своих прямых обязанностей. А мы ведь помним, что коты идеальны во всём? Даже в своих причудах.

Не забудьте поставить отметку причуды на 1 перед началом игры.

Кроме того, каждая кошка обладает одним **изыском** – личной особенностью, даром, который отличает её от прочих. Это может быть как талант особенно хорошо взаимодействовать с определённой категорией людей (детьми, стариками, офисными служащими), так и нечто иное – от способности где угодно найти члена своей семьи до практически полной невидимости в темноте. Иногда изыск может даже нарушать правила, если такое позволяет ваш ведущий.

Придумывая изыск, учтите, что сфера его использования должна быть достаточно узкой, но при этом у кошки должны быть возможности им воспользоваться хотя бы раз за историю. Это делает кошку чрезвычайно эффективной в определённых обстоятельствах. Например, давая ей до 3 дополнительных кубиков на бросок или даже автоуспех, если это уместно. А может быть, ваш изыск – просто какая-то приятная особенность в духе умения всегда и везде найти еду или способность читать человеческие тексты? Решать вам, но – с одобрения ведущего. Помните только, что хотя изыск даёт фишку вашей кошке, он не делает её всемогущей.

А теперь самое время придумать имя вашему персонажу, его предысторию, людей, с которыми он связан и отношения с другими персонажами. Это поможет вам определиться с **воспоминаниями** – тремя историями, которые произошли с кошкой в прошлом и благодаря которым она стала такой, какая есть. Одно воспоминание обязательно связано с человеком, второе – с другими кошками, а третье должно отражать её независимость и способность справляться с трудностями.

В будущем эти воспоминания обязательно помогут ей и обогреют душевным теплом в трудную минуту. Пока же кратко запишите их в соответствующую графу. Помните только, что воспоминания должны быть достаточно конкретными.

Но всё не так просто. Как говорилось ранее, каждая кошка несёт ответственность за своих людей – будь это одинокий хозяин или целый дачный кооператив. А люди склонны накручивать и преувеличивать. Теперь вам следует определиться с **мрачными думами**, которые свойственны вашим подопечным – индивидуально и сообща. Например, ребёнок может бояться темноты, мать-одиночка – увольнения, а как семья в целом они могут переживать из-за того, что на них косо смотрят соседи (даже если это не правда). Это – основные конфликты, с которыми вам придётся столкнуться в игре. Обычно такие вещи определяет ведущий, однако, в мире «Пушистых хранителей» считается, что кошки сами находят себе хозяев, так что если чувствуете вдохновение – определите сущность ваших людей и их мрачные думы сами. Если же нет, ничего страшного, просто доверьтесь ведущему. Помните, что если все персонажи игроков – кошки, живущие в одной семье, то у них общий перечень мрачных дум.

Закончили? Что же, теперь у вас есть кот для путешествий по астральному и материальному мирам. Вы готовы защищать непутёвых людей!



ПРАВИЛА

Основная проверка

Когда кошка сталкивается с препятствием, угрозой или берётся за сложное дело, она обращается к списку достоинств и выбирает подходящие к ситуации. Если в действии нет никаких рисков, а кошка обладает нужными достоинствами – она обречена на успех, кидать кубики не нужно, всё получится без броска.

Если риск неудачи есть, то совершается проверка действия с количеством шестигранных кубиков суммарно равных всем ступеням задействованных достоинств. Выпавшие 5 и 6 – **меры успеха**, которые позволяют понять, насколько хорошо удалось справиться с задачей. Если успехов нет – случается **конфуз**. Обычно это означает, что ситуация ухудшается: может быть, кошка получает **царапину**, а задача, которую она пыталась разрешить, принимает совсем уж неожиданный поворот. А может быть, она всё равно преуспеет, но какой ценой? В общем, всё зависит от решения ведущего.

Второй шанс

...Или не совсем. У вас всегда есть второй шанс. Кошки – выносливы и упрямы, они могут собрать волю в кулак, и получив подходящую случаю душевную (-3) ИЛИ телесную (-1) царапину могут перекинуть все кубики, на которых не выпало 5 и 6. А иногда справиться с тяжелой ситуацией помогают воспоминания – если вы объясните как то или иное воспоминание помогает персонажу собраться духом, вы вправе поставить напротив него отметку и перекинуть кубики бесплатно.

Состязания

Если кто-то активно противостоит персонажу, оба участника действия делают бросок. Тот, у кого больше мер успеха побеждает. Если их одинаковое количество – ничья. Может быть, оба соперника получают желаемое, а, может быть, происходит нечто из ряда вон, что кардинально меняет ситуацию.

Но может произойти такое, что оба соперника оконфузятся, не получив ни одной меры успеха. Тогда ситуация может ухудшиться для них обоих. В зависимости от решения ведущего, состязание может стать вызовом, когда нужно будет набрать как можно больше мер успеха за ограниченное количество действий. Или даже **запутанным клубком**, когда нужно как можно быстрее набрать определённое количество успехов.

Запутанные клубки

Запутанными клубками называются дела, которые не решишь в один миг. Они сложны и растянуты во времени: обычно это организация чего-то или творческий процесс, а может быть просто что-то долгое и нудное.

У запутанного клубка всегда есть **степень запутанности**, которая указывается в скобках. Например, вырыть лаз под забором (15) означает, что кошке придётся набрать 15 мер успеха прежде, чем у неё получится воплотить задуманное.

Если кошка конфузится на таком броске, мало того, что ситуация как-то осложняется, так ещё и от запутанного клубка отнимаются меры успеха равные причуде кошки.

Если степень запутанности клубка становится отрицательной – нити судьбы спутались слишком сильно и ничего нельзя сделать, пока у кошки не появятся новые ресурсы, союзники или не изменятся обстоятельства.

Если же кошка набрала больше мер успеха, чем нужно, то клубок идеально распутывается и ведущий вправе дать ей уместную в данном случае награду.

Надоедливые мошки и превосходства

Правда, порой вмешиваются внешние силы, и некоторые обстоятельства могут помешать коту достичь желаемого результата. Такие обстоятельства считаются **надоедливыми мошками** и вычитают количество кубиков, соизмеримое их величине. Так же действуют **причуды, царапины и мрачные думы**.

Однако, бывает так что судьба благоволит кошке – удачное место, её связь с человеком особенно крепка, она только что получила толковое наставление и т.п. Тогда она получает **превосходство** в данной ситуации, которое работает как и надоедливые мошки, но с тем исключением, что добавляет количество кубиков к текущему броску.

Игроки, не бойтесь напоминать ведущему о том, что в данной ситуации у вашего кота может быть превосходство, – кошки любят порой козырнуть – но и не огорчайтесь, если он сочтёт ваши доводы неподходящими в данной ситуации.

Мрачные думы

Что касается мрачных дум, то с ними в том или ином виде придётся сталкиваться достаточно часто. В ситуациях, когда кошка вынуждена взаимодействовать с человеком, отягощённым мрачной думой или при встрече с её воплощением в астрале, кошка теряет в броске количество кубиков, равное текущему значению соответствующих мрачных дум. Если она не преуспевает в броске – мрачная дума увеличивается ещё на одну ступень.

Мало того, каждая мрачная дума – одновременно и запутанный клубок, со степенью запутанности, определяемой ведущим (но даже самые скромные клубки мрачных дум почти не бывают меньше 15). Чтобы распутать все нити судьбы в таком клубке кошке придётся постараться и пройти все испытания, которые проявятся в связи с этой мрачной думой в астрале. Конфузы будут отнимать меры успеха как обычно, а вот если число их станет отрицательным – человек может заболеть или сойти с ума, а семья – распасться. Ведущий определяет, что подходит лучше всего, но, скорее всего, этот конфуз изменит жизнь кошки в худшую сторону, хотя и не перечеркнёт все усилия – просто теперь ей придётся бороться с новой, более серьёзной угрозой.

В астрале мрачные думы вольны делиться на число событий и угроз по воле ведущего. И преодоление каждого её этапа вносит свой вклад в распутывание клубка. Например, старый художник перестает писать картины из-за ссоры с дочерью. Его коты отправляются в астрал. Ведущий решает, что клубок обида на дочь (30) делится на три препятствия: лабиринт с ловушками (нежелание старика признавать свою вину), неприступный замок, окруженный рвом с крокодилами (страх сближения с другими) и старый король, полный злобы и желчи (опустошённость, ярость и одновременно страх одиночества). Для распутывания клубка кошкам придётся столкнуться по очереди с каждым препятствием, и все их проверки, направленные на решение каждой конкретной

задачи, пойдут в общий пул. То есть, кошки могут набрать 15 мер успеха на преодолении лабиринта, всего два на прохождение рва и им останется набрать 13 мер успеха для убеждения короля. Помните, что вы можете предпринимать попытки распутывания клубка и в материальном мире тоже, где придётся столкнуться со своими препятствиями. Например, помешать художнику уничтожить свои картины.

За распутывание клубка мрачных дум полагается награда - не меньше трёх очков милости Бастет. Если проблема была грандиозной или кошка справилась с блеском - то намного больше.

Мрак рассеялся...

Когда же кошка справляется с мрачными думами - на некоторое время всё становится благополучно, люди лучатся счастьем и наслаждаются им. Помощь одному человеку уже улучшает качество его жизни на некоторое время, но если вашему прайду удалось покопаться в голове каждого человека в семье, то они становятся настолько счастливыми и целостными, что их можно показывать в рекламе.

Увы, как говорилось выше, над людьми довлеют более крупные сообщества, к тому же, они не могут просто не уметь долго оставаться счастливыми, а потому через некоторое время над ними вновь сгустятся тучи мрачных дум. Но это не значит, что борьба бесполезна: в моменты просветления люди делают много добрых дел, развиваются лично и достигают больших творческих и карьерных успехов. Просто это путь длиною в жизнь. Таковы люди, но кошки не намерены сдаваться.



Помощь

Но не всё так плохо: кошки – социальные животные, и могут помогать друг другу. Если одна кошка хочет помочь другой, то помощница должна описать как она вмешивается, а после совершить бросок подходящих достоинств. Каждый успех даст дополнительный кубик к основному броску. Если же кошка-помощница не преуспееет, то её товарке придётся столкнуться с надоедливыми мошками равными причуде помощницы. Если же помощь предполагает, что несколько кошек делают одно дело сообща, но каждая отвечает за что-то своё, – например, распутывая клубок – то успехи от бросков каждой кошки складываются между собой.

Конфликты и царапины

Кошки предпочитают избегать прямого столкновения, насколько это возможно. В большинстве случаев всё обходится стандартными бросками. Но иногда нужно дать бой обстоятельствам, природным явлениям, чудовищам разума или даже другим котам (а то и некоторым людям!). Как это сделать?

Чтобы определить последовательность действий в опасной ситуации, персонажи игроков кидают 3 кубика. Это количество определяется их проворством, которое одинаково у всех персонажей. Каждый кубик – одновременно и действие, и его порядок в общей инициативе. У персонажей ведущего может быть как больше кубиков проворства, так и меньше – в зависимости от скорости реакции данного создания, но не рекомендуется давать кому или чему-либо больше 5. Помните также, что кошки резвее большинства людей, но порождения мрачных дум могут быть проворнее кошек.

Первым действует тот, у кого больше всего шестёрок (или пятёрок, если не выпало ничего больше и т.д.) и так далее в порядке убывания. Если количество равное – бросьте кубик на чёт-нечёт, и пусть судьба определит очередность. Вы вправе не действовать в свой ход, и отложить кубик с более высокой инициативой, чтобы впоследствии вмешаться и в любой момент заявить атаку или защиту. Но вы не можете прервать уже заявленное кем-то действие. Если раунд закончился, а вы всё выжидаете – вы получаете душевную царапину «шерсть дыбом», значение которой равно причуде персонажа или -1 для персонажей ведущего. Она будет мешать дальнейшим действиям в бою.

Каждый кубик – это ещё и действие. Соответственно, в каждом раунде у персонажа игрока 3 действия, в которые он может атаковать, защититься, попытаться помочь союзнику или помешать врагу, а то и совершить что-то особенное (например, разоружить противника) – с одобрения ведущего. Уже задействованные в раунде кубики откладываются в сторону.

Все эти проверки совершаются как обычно, разве что атаки наносят царапины – душевные или телесные, а защита отнимает меры успеха противника. Царапины записываются подходящими случаю фразами в соответствующие графы, а в скобках обозначается их тяжесть (например, исполосованный бок (2) или взвинчен (4)). Схожие царапины могут объединяться в одну: так, если к исполосованному боку (2) добавить удар по голове (1), то получится изранен (3). Обратите внимание, что душевные царапины записывают в графу душевных состояний.

У кошки не может быть больше трёх душевных и шести телесных царапин разного вида. Если они активны, а кошка получает четвёртую душевную или седьмую телесную царапину – считается, что она теряет восьмую жизнь. Она больше не может путешествовать в астрал на сколько-нибудь значимые расстояния, да и в материальном мире особо шевелиться ей не хочется. Теперь она станет наставником юным котяткам и опорой для менее опытных товарищей, но сама больше не сможет пускаться в приключения.

Если же общее число душевных или телесных царапин не так велико, но одна из них превышает 6, то кошка выбывает из сцены, а по её окончании зарабатывает шрам. Он должен как-то отражать суть царапины, и становится надоедливой мошкой (-1) до тех пор, пока не будет исцелён.

Лечение

И царапины, и шрамы исцеляются бросками подходящих достоинств в спокойных условиях. Исцеление шрама – обычно запутанный клубок с величиной 6, но ведущий может решить иначе. Царапины же лечатся бросками один к одному. Также они автоматически исцеляются в перерывах между историями – считается, что за пройденное время царапины либо зажили сами, либо силами кошачьего травничества, либо люди сводили кошку к ветеринару.

Душевные силы

Кроме душевных и телесных царапин есть ещё душевные силы – то, что поддерживает кошку в её вечной борьбе за здравомыслие близких. Как и душевные царапины, они записываются в графу душевных состояний. Обычно силы можно заработать отыгрышем или удачным броском (например, альфа-кот может произнести вдохновенную речь перед битвой).

Душевные силы считаются превосходством, давая бонусы, когда это уместно, а ещё – могут нивелировать собой душевные царапины. Так, если у кошки была душевная сила высокий боевой дух (2), а потом она получила душевную царапину дикая ярость (3), то эта царапина сначала отнимется от душевной силы, сняв её, но и сама станет слабее, превратившись в раздражение (1).

Милость Бастет

Каждая кошка благословлена древней богиней Бастет, что выражается в очках милости Бастет, которые она получает за преодоление причуд, исследование воспоминаний, впечатляющий отыгрыш, помощь человеку или в виде благословения богини за особо впечатляющее деяние.

Милость Бастет варьируется от 0 до 12, и позволяет прибавить к любому броску количество кубиков, равное количеству потраченных очков милости. На старте игры у всех персонажей есть 3 очка милости Бастет, отметьте их в листе персонажа.

Преодоление причуд

Причуды не выгравированы на камне. Кошка – живое существо и может меняться со временем. Каждый раз, когда кошка совершает действие, которому мешает её текущая причуда, та становится надоедливой кошкой той же величины (от -1 до -5). Если бросок успешен, несмотря на эту досадливую помеху, это отмечают – теперь причуда становится назойливее, увеличиваясь на одну ступень. Когда же она достигнет максимального значения, а кошка всё равно сможет её преодолеть – игрок в праве выбрать новую причуду, да ещё и получает шесть очков милости Бастет. Но не все испытания обязательно меняют нас, так что, если хочется оставить старую причуду – так тому и быть.

В любом случае, если кошка конфузится на подобных бросках, её причуда не растёт, зато она получает одно очко милости Бастет. Богиня любит их такими, какие они есть.

Воспоминания

Как упоминалось выше, подходящие воспоминания позволяют получить второй шанс при бросках в сложных ситуациях. Когда одно и то же воспоминание отмечают в шестой раз, можно пожать плоды его исследования. На выбор персонаж получает:

- 3 очка милости Бастет
- Новое достоинство со значением 1, связанное с воспоминанием
- Развитие старого достоинства, если удалось объяснить как в этом помогает воспоминание. Оно увеличивается на 1 ступень, но не может быть больше 3.
- Изменение старого достоинства в связи с воспоминанием. В этом случае вы меняется фразу-описание достоинства, но ступень остается прежней.

До момента исследования, обращаться к воспоминанию, у которого уже есть шесть отметок, нельзя.

Отдых

Во время отдыха кошки могут прийти в себя после пережитого: исцелить царапины, утешить друзей, вдохновить их на новые свершения или заменить одно воспоминание на новое, связанное с пережитыми событиями.



СЦЕНАРИЙ НА СКОРУЮ РУКУ

Ниже приведены таблицы, которые помогут вам либо определиться с подопечными и их мрачными думами, либо создать зачин для истории на одну игру. Это самые общие шаблоны, призванные запустить вашу фантазию.

I. Кто сегодня нуждается в помощи?

1. Одинокий человек (выгоревший офисный работник, неудачливый студент, старик и т.п.)
2. Ребёнок (бунтующий подросток, испуганный малыш и т.п.)
3. Маленькая семья (родитель-одиночка с ребёнком, семейная пара и т.п.)
4. Большая семья (многодетные, все поколения живут вместе и т.п.)
5. Сообщество людей (жители дачного кооператива, члены клуба и т.п.)
6. Мертвец (душа умершего человека, томящаяся в покоях усопших)

II. Каковы их мрачные думы?

1. Страхи и кошмары
2. Грусть, разочарование
3. Стыд и вина
4. Отчаяние, гнев или обида
5. Тревога
6. Утомление и напряженность

III. Из-за чего возникли?

1. Конфликт с другим человеком (в личной жизни, на работе, в семье и т.д.)
2. Травма (смерть или уход близкого, пережитое насилие и т.д.)
3. Перемены в жизни (переезд, смена обстановки, новое окружение и т.д.)
4. Болезнь (от сломанной конечности до хронических болезней)
5. Форс-мажоры (природные катастрофы, аварии, криминал и т.д.)
6. Внутренний конфликт (нереализованные желания, неудовлетворённость и т.д.)

IV. В какие препятствия обращается в материальном мире? (Бросьте 2 кубика, трактуйте результат максимально свободно. Если хочется больше приключений в материальном мире – кидайте два раза.)

1. Зависимость
2. Агрессивное поведение
3. Бездействие и прокрастинация
4. Неоправданные риски
5. Вандализм
6. Пищевые расстройства
7. Навязчивые действия
8. Панические атаки
9. Затворничество
10. Паталогическая ложь
11. Перфекционизм
12. Аутоагрессия

V. **С чем придётся столкнуться в астрале?** (Бросьте 2 кубика, можно комбинировать между собой. Можно бросить несколько раз, если хочется дать игрокам больше препятствий и заданий на пути к распутыванию клубка мрачных дум.)

1. Чудовище (сверхъестественные существа, маньяки и даже просто неприятные личности, которых можно обойти, победить или даже заставить измениться с помощью красноречия...непроста ведь они такие)
2. Страшное место (жуткие подземелья, старинные особняки, тёмный лес, заброшенный сад и т.д., с запущенным состоянием которых и нужно разобраться, а, может, они таят в себе что-то ещё?)
3. Ловушки (нажимные плиты, силки, ямы и прочее – тоже отражают сопротивление человека, которое нужно преодолеть)
4. Загадки и головоломки (от вербальных загадок, заданных более добродушными обитателями астрала до полноценных расследований)
5. Природные явления (проливной дождь, ураган, смерч – все эти явления нужно либо перенести как сопротивление, либо уладить с привлечением на помощь более добродушных астральных существ)
6. Катастрофы (крушение лайнера, магические эпидемии и т.п. - обычно предполагают помощь кому-то или добычу чего-то на этом фоне)
7. Преодолеть непроходимую область (терновое поле, высокая башня без окон и дверей и прочее – во все эти места нужно за чем-то пробраться)
8. Трудные беседы (иногда нужно просто поговорить – либо с проекцией подопечного, либо с несколькими частями его «я». Возможно, нужно помирить кого-то с кем-то, уговорить на что-то и т.д.)
9. Спасти кого-то от непосредственной угрозы (угроза может быть любой из вышеперечисленных, так и не упомянутой здесь)
10. Погони (обычно от враждебных порождений сознания, но необязательно)
11. Поиски утраченного (предмета-олицетворения какого-то состояния, астральной сущности и т.д.)
12. Помочь кому-то (найти что-то, спасти кого-то, доставить нечто и т.п.)

VI. **Награда за труды** (кроме положенной, само собой!)

1. Приятные вещички или астральные спутники. Даруют превосходство на величину по усмотрению ведущего (но работает только в астрале).
2. Укрепление связи с подопечным. На выбор: исцеление царапины или шрама или обретение душевной силы.
3. Улыбка богини. Дополнительные очки милости Бастет.
4. Приобретённый опыт. Новое достоинство на 1 ступень, либо развитие старого.
5. Очищение. Избавляет от любой надоедливой мошки по выбору игрока, либо снижает уровень причуды на 1 (но только если причуда уже есть).
6. Развеянный мрак. Вместо мрачных дум этот член семьи будет полон счастья и воодушевления, что поможет вам в следующем приключении, даруя превосходство +3 до самого его окончания.

ИМЯ

ИЗЫСК

ДОСТОИНСТВА

- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000
- _____ 000

ЦАРАПИНЫ

ДУШЕВНЫЕ СОСТОЯНИЯ

ПРИЧУДА

_____ 00000

ВОСПОМИНАНИЯ

_____ 000000

_____ 000000

_____ 000000

НАДОЕДЛИВЫЕ МОШКИ И
ПРЕВОСХОДСТВА

МИЛОСТЬ БАСТЕТ

0000 0000 0000 0000

ПРЕДЫСТОРИЯ

ПОДОПЕЧНЫЕ И ИХ МРАЧНЫЕ ДУМЫ

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

МОЙ ПРАЙД
