

Пэньцзин

Номинация: игра по открытой лицензии, Tricube Tales

Название лицензии: CC BY 3.0

Автор: Анна «Доротея» Музыка

Тема: предание

Используемые ключевые слова: ветвь, хрусталь, мать

Количество символов: 15594 знаков с пробелами

Краткий синопсис: «Пэньцзин» — это игра, отсылающая своими механиками к гаданию «И Цзин», про обитателей Хрустального дворца, закрытого от посторонних глаз мифического места, где обитает император выдуманного безымянного восточного государства, а также его чиновники, наложницы, евнухи, ближайшие сподвижники и родственники. Персонажи игры вынуждены обзаводиться полезными связями, стараться использовать свои сильные стороны и бороться против самой судьбы, чтобы на обломках интриг вырастить древо собственного будущего.



Введение

Пэньцзин — китайское искусство составления композиций из особым образом выращенных древесных растений в миниатюре.

Вдовствующая мать-императрица рассказывает юной внучке сказки о том, что когда-то происходило в Хрустальном дворце — или когда-нибудь будет. Перед ней ложится блестящее золото монет-оракулов, показывая, как переламываются одни ветви судеб и прорастают другие согласно «Книге Перемен» — «И Цзин». Так волею изменчивых богов рождается ваша история.

«Пэньцзин» — это игра про обитателей Хрустального дворца, закрытого от посторонних глаз места, где обитает император выдуманного безымянного восточного государства, а также его чиновники, наложницы, евнухи, ближайшие сподвижники и родственники. Разумеется, наружу большинство из обитателей выйти тоже не может. Вы вплетены в этот клубок противоречивых взглядов и пытаетесь двигаться к своей цели — вырастить на холодном и прекрасном камне дворца хрупкое деревце из собственных устремлений и обрётённой силы.

Самым близким образцом и источником вдохновения для вас пусть послужит китайский Запретный город. Однако не гонитесь за исторической достоверностью. «Пэньцзин» — лишь вольная фантазия на тему. Не бойтесь воспроизводить знакомые мотивы сквозь призму взгляда чужаков или добавлять в повествование совсем фантастические элементы.

Алхимия персонажа

1. Прежде чем создавать персонажей, определитесь, насколько активно **сверхъестественное** участвует в вашей истории. Вы можете решить, что боги и прочие мистические существа в мире игры реальны, а молитвы и гадания действительно влияют на происходящее. Такое свойство сильно изменит тон повествования и происходящих событий, так что лучше определиться с этим заранее.
2. Выберите одну из восьми **гуа** для вашего персонажа — триграмму. Это комбинация из трёх ветвей-чёрточек, целых — растущих — или прерывистых — сломанных. Она отражает суть героя и убеждения о том, какими средствами он предпочитает пользоваться в критических ситуациях. За столом не может быть персонажей с одинаковым гуа.
 - ☰ Цянь (небо; три растущих ветви) — достижение цели созданием нового и властью авторитета
 - ☷ Кунь (земля; три преломленных ветви) — достижение цели преданным служением и безвольной покорностью

- ☰ Чжень (гром; две преломленных и одна растущая ветвь) — достижение цели бесстрашными нападениями и импульсивными поступками
 - ☵ Кань (вода; преломленная, растущая и преломленная ветви) — достижение цели спокойной аккуратностью и равнодушным упрямством
 - ☶ Гэнь (гора; одна растущая и две преломленных ветви) — достижение цели тяжелым трудом и отрешенным миролюбием
 - ☷ Сюнь (ветер; две растущих и одна преломленная ветви) — достижение цели мягкой изменчивостью и коварной хитростью
 - ☲ Ли (огонь; растущая, преломленная и растущая ветви) — достижение цели привлечением внимания окружающих и стремлением уничтожить препятствие до конца
 - ☴ Дуй (озеро; одна преломленная и две растущие ветви) — достижение цели выгодными договорами и бесстыдным подкупом
3. Выберите, какого вы **пола**. От этого зависит, какая энергия приносит удачу вашим начинаниям, а, значит, какая ветвь в каждой проверке приближает вас к успеху. Для мужчин благоприятна растущая ветвь (сплошная черта), для женщин — преломленная (прерывистая).
 4. Выберите **должность** при дворе: чиновник-учёный, евнух, придворный лекарь, полководец, наложница (старшая или младшая), родственник императора, священник и духовный наставник, прислуга (запишите, чья). Это свойство будет определять ваше положение в иерархии, образ жизни и обязанности. Учтите, что должность не должна противоречить выбранному варианту из пункта 3.
 5. Выберите **особенность** персонажа, отражающую его особые умения, знания и зачастую приобретённую вне дворца: иностранец, алхимик, боец, сплетник, красавец, торговец.
 6. Запишите стартовые **узы**: свяжите своего персонажа незримыми и крепкими нитями с другим — он может стать вашим **покровителем** или **подопечным**. Запишите рядом в скобках, из-за каких жизненных обстоятельств вы теперь связаны. Если это узы с персонажем другого игрока, то сначала спросите, согласен ли он. Если вы захотите сделать подопечным или покровителем персонажа ведущего, придумайте его вместе. Помните, однако, что любые узы должны соответствовать внутриигровой логике: слуга обычно не может покровительствовать своему господину, а мужчина станет подопечным женщины, только когда она значительно выше в иерархии дворца.
 7. Придумайте **цель** персонажа — какие-то честолюбивые планы, осуществление которых займёт значительное время. Обсудите их с матерью-императрицей: они должны быть достижимы, но силами не одного героя, а с чьей-то помощью. Помните также, что они влияют на ваши взаимоотношения с покровителем или подопечным.
 8. Возьмите по 3 жетона **судьбы** и **репутации**. Желательно, чтобы жетоны были двусторонними — их вы можете использовать в проверках вместо привычных игральные костей или монетки.

9. Придумайте имя и представьтесь. Например: «Меня зовут Сяо Ли, я служанка при местном чиновнике, родившаяся под *гуа* ветра и разбирающаяся в алхимии. У меня есть *покровитель*, евнух Чжун, метящий в видные чиновники. Сама я хочу накопить денег, чтобы открыть собственную лавку».

Гадание на успех

Когда персонаж игрока делает что-то важное, а успех и провал в этом действии вызовут какие-то последствия, приходит время проходить проверку. Для этого можно использовать любую монетку, однако в дальнейшем мы будем звать ваш гадательный инструмент жетоном. Бросьте последовательно жетон 6 раз или сразу 6 жетонов, считая последовательность сверху вниз и слева направо.

Одна сторона означает растущую ветвь — цельную черту. Другая — преломленную ветвь и прерывистую черту. Чтобы использовать игровой кубик, назначьте растущей ветвью чётные числа, а нечётные — преломленную.

Успех заявки для персонажей разного пола выглядит по-разному: преломленная и растущая ветвь ассоциируется соответственно с энергиями инь и ян. Если большинство ветвей преломлены, это благоприятно для персонажей-женщин. Если ваш персонаж — мужчина, то верно обратное: растущие ветви ведут к успеху, а прерывистые — к провалу. В случае ничьей вы можете потратить один пункт судьбы и рассказать, какая счастливая случайность, связанная со свойствами вашего персонажа (если есть хоть одно подходящее), выручила вас.

Если ваше *гуа* соответствует выбранному способу решения стоящей перед персонажем проблемы, бросьте ещё один жетон. Выпавшим на нём успехом вы можете заменить любой неподходящий результат. Если на жетоне от *гуа* выпал провал, ведущий вводит осложнение, ориентируясь на описание триграммы.

Когда ни одно из свойств (включая *гуа*, *должность* и *особенность*) вашего героя не подходит для осуществления заявки, бросайте всего три жетона. Нырять в незнакомое море, речной пловец едва ли сумеет твёрдо нащупать дно.

Последовательность выпавших ветвей важно знать! Ведь, когда их узор складывается в *гуа* героя, для которого происходит проверка, это означает *триумфальный успех* вне зависимости от того, каких ветвей больше. Вместе с матерью-императрицей придумайте дополнительное преимущество, которое получает персонаж.

Ставки

Для особенно важных проверок обсудите с матерью-императрицей то, что персонаж готов поставить на кон. Возможно, вы захотите несколько изменить заявку, чтобы последствия оказались иными. Диапазон вашего решения — от обычного последствия, которое враги используют против вас, до жетона *репутации*, потеря которого обязательно приведёт к появлению недоброй молвы и императорской немилости.

В случае, если вы открыто бросаете вызов важному персонажу матери-императрицы, она может также обозначить его устойчивость к вашим нападкам, выдав ему жетоны

репутации. Такое противостояние требует большой дерзости, продуманного плана или сильных союзников. Жетонов у этого персонажа может быть больше трёх.

Судьба и репутация

У каждого игрока есть 3 жетона *судьбы* и *репутации*. После броска, но до описания последствий проверки можно потратить один жетон *судьбы*, если какое-то из свойств персонажа, кроме *гуа*, поможет ему с заявленным действием. Таким образом вы можете перебросить даже все жетоны, которые использовали для проверки, включая дополнительные, и заменить провалы успехами. Опишите, как свойство вашего персонажа вам помогает.

Жетон *судьбы* также тратится на то, чтобы ввести в происходящее прямо сейчас нового персонажа (однако он не может быть вашим *покровителем* или *подопечным*), обстоятельство, улику или подсказку.

В случае, если персонажу мешает какое-то из его свойств, вы можете восстановить жетон *судьбы*, бросив заново монеты, на которых выпали успехи. Новый результат станет окончательным. В случае, если проверка всё равно успешна, вы можете восстановить жетон *репутации* — опишите, как ваш герой справился, несмотря на противостояние самим ветрам провидения.

Когда происходит провал, последствия которого не просто ставят персонажа под удар, но обнажают его преступную суть, задевают его честь, уважение остальных или, в некоторых случаях, внешние данные, отдайте жетон *репутации* матери-императрице. Герой может его вернуть по указанным выше правилам или же сделав что-то по-настоящему выдающееся: совершив подвиг во имя императора, решив удивительную загадку, взволновавшую весь дворец или иным образом публично смыв (либо же заслонив непроницаемым сиянием денег и власти) пятно позора.

Когда у вас заканчиваются жетоны *репутации*, ваш персонаж навсегда покидает Хрустальный дворец... или лишается головы. Вернут его (если, конечно, он ещё жив) только объединённые усилия сразу нескольких других героев, оставшихся во дворце, и милость императора. А, значит, если все того захотят, подобная цель может стать темой вашей следующей встречи за игровым столом.

Покровительство

Во дворце крайне важно иметь союзников. В «Пэньцзин» их два вида — *подопечные* и *покровители*. Один и тот же персонаж игрока или матери-императрицы может быть одновременно и тем и другим по отношению к разным героям, но в начале игры у вас может быть только одна связь.

В случае, если в конкретной проверке или конфликте ваш *подопечный* способен принести пользу своим *гуа* или другим свойством, то вы можете дать ему поручение. Тогда он принесёт выгоду — одну ветвь, приносящую вам успех. Если это персонаж игрока, он отдаёт вам для этого свой жетон *судьбы*. *Подопечный* не в силах отказаться от поручения, если оно приносит пользу его *цели*. В случае, если провал всё же случился, последствие достаётся *подопечному*.

Покровитель может забрать из вашей проверки одну приносящую вам неудачу ветвь, а вместе с ней и разделить с вами последствия. Тогда в следующей его проверке один жетон с удачным для него значением поменяет сторону. В случае ничьей в этой проверке *покровитель* также берёт на себя последствие произошедшего провала. Он не может отказаться только в том случае, если ваш провал отодвигает покровителя от его *цели*. Чтобы обзавестись новыми узами, потребуются значительные причины и обоснования в рамках истории. Последнее слово в том, достаточно ли их, чтобы у вас появился новый *подопечный* или *покровитель*, остаётся за матерью-императрицей.

Дуэль

Прямое противостояние персонажей игроков — это последняя мера в конфликте *целей* и убеждений героев. Такая дуэль может проходить только между **двумя** персонажами игроков. Помощь *покровителя* и *подопечного* здесь не считаются участием.

Мать-императрица задаёт границы этой сцены. Затем вместе с игроками определите: что для их персонажей станет победой? Что они поставят на кон: *репутацию*, ценный ресурс, *связь* с кем-то? Чтобы сразиться — мечами, красноречием или сведением воедино хитросплетения интриг — потребуется несколько успехов. Это число одинаково для каждого игрока.

Чтобы понять, кто ходит первым, бросьте жетон или кубик, где стороны (либо чётное или нечётное значение) соответствуют персонажам. Когда атакующий в конфликте очевиден матери-императрице, он ходит первым.

Проверки в дуэли проходят по обычным правилам, за единственным исключением: *гуа* обоих игроков будут считаться триумфальным успехом на результатах любой руки, что у себя, что у противника.

Сказительство

Мать-императрица задаёт ситуации, которые происходят во дворце, самостоятельно или пользуясь таблицами, определяет необходимость проверок и подходящие характеристики, а также рассказывает о реакции мира на действия персонажей игроков.

Также не забывайте во время сказительства:

- обсуждать ставки для особенно важных проверок
- предлагать жетоны *судьбы* в обмен на риск, когда герою мешает в проверке какое-то из свойств — должность, особенность или даже иногда пол
- предлагать жетоны *судьбы* в обмен на то, чтобы *гуа* персонажа взяло над ним верх, когда игрок пытается действовать противоположным образом
- придумывать последствия, не забывая ориентироваться на *гуа* персонажей
- подкидывать в каждую историю возможность для героев приблизиться к их *цели*
- пересекать интересы персонажей, их методы и *цели*, чтобы создавать конфликты, но также и соединять их воедино, когда того требует история
- делать жертв или виновников происходящего во дворце необходимыми для героев инструментами
- придумывать действительно значимые для героев ставки и коварные планы их врагов
- показывать хрупкость хрустали, из которого выстроена история дворца — рушить планы, союзы и основы самого существования здесь
- проращивать прекрасные ветви и отрезать ненужные, когда придёт их черёд засохнуть

Если вам сложно придумать историю по таблицам ниже, возьмите шесть монет или жетонов и используйте «Книгу Перемен». Пусть древние афоризмы и гадательные формулы послужат вам вдохновением.

Кроме того, когда вы планируете долгую, «многосерийную» историю, вы можете дать игрокам возможность создать несколько персонажей разного положения, чтобы показывать истории об интригах и целеустремлённости с разных ракурсов.

Завязки вашей истории

Чтобы создать канву, на которую ляжет вышивка вашей истории, бросьте три игральные кубика, чтобы цифры указали, про что в этот раз будет ваше сказание. Если под рукой только жетоны, бросьте вместо каждого кубика по шесть монет. Количество растущих ветвей — число, на которое указывает судьба. Если растущих ветвей нет, выберите любой или придумайте собственный вариант.

В хрустальном дворце происходит...

1. Напугавший многих дурной знак, предсказание или мистическое событие
2. Прибытие важного нового обитателя или посла
3. Нарушение равновесия власти среди обитателей
4. Преступление

5. Волнение вокруг какого-то события извне
6. Заговор против императора или его наследников

Главным виновником или жертвой является...

1. Кто-то из чиновников
2. Кто-то из прислуги
3. Кто-то из наложниц
4. Фэн-шуй, воля богов, стихия, случайность, сам император или иное проявление судьбы
5. Кто-то из-за пределов дворца
6. Целая группа сговорившихся: бросьте кубик или монеты для определения виновников или жертв трижды

Произошедшее осложняется тем, что...

1. Скоро должна пройти важная церемония или праздник
2. Происходят перестановки в обустройстве дворца
3. Случилось важное событие в жизни императора
4. Принимается влияющий на происходящее закон
5. Обнаруживается влияющая на происходящее деталь из прошлого
6. Важная часть происходящего — в запретном для посещения месте или за пределами дворца