

Рецепт Мечты

Приключение для настольно-ролевой игры “Волшебные котята”

Волшебные котята отправляются в короткое и немного странное путешествие по миру снов обычного офисного сотрудника, чтобы помочь ему справиться с внутренними сомнениями и придать ему уверенности для достижения собственной мечты.

Автор: Ангелина Черемухина

Редакторы и корректоры: Диана Ямалтдинова, Анна Жукова

Художник: Вера Нестерова

Дизайн и верстка: Антон Черемухин

Ролевая система: [“Волшебные котята спешат на помощь!”](#)

Рецепт мечты

Симон (или же Семён, если Ведущий хочет провести эту историю в России) — самый обычный офисный клерк, мечтающий стать поваром и открыть свой ресторан. К сожалению, Симон поглощен рутинной, усталостью и внутренней неуверенностью, которая грызет его изнутри. Из-за всего этого он не может сделать первый шаг к тому, чтобы начать воплощать свою мечту в жизнь. Как хорошо, что волшебные котята рядом и они спешат на помощь!

Как начать приключение

Помочь Симону не так-то просто — главным источником его проблем являются он сам, его мрачные мысли и неуверенность. А это не то, с чем можно справиться когтями и царапками... Или нет?

На помощь приходит старушка Соня, которая уже не котенок, но от этого не менее волшебная! Она может быть кошкой Симона, которая сама попросила у котят помощи, либо же жить у пожилой соседки напротив (если вы хотите, чтобы Симон был хозяином одного из котят игроков).

Соня не сможет активно участвовать в приключении, так как она слишком ленива и стара для такого, но у нее всегда есть мудрый (или не очень) совет и волшебные силы, позволяющие котятам путешествовать по снам людей.

Котенок-сновидец

Если среди игроков есть котенок с силами **Сновидец** с бонусными свойствами **Взаимодействие со сном** и **Спутники по снам**, то он сможет завести себя и своих друзей внутрь снов Симона без помощи Сони.

Так что закрывайте глазки, начинайте считать мышат и приготовьтесь к странным путешествиям по царству Морфея!

Волшебные силы, сновидения и вы

Обычно котятам нужно действовать осторожно, скрывая свои волшебные способности от обычных людей. Но в мире снов парящий или копающий глубочайшие тоннели котенок вызывает меньше вопросов. Если вы играете в долгую кампанию, это может стать проблемой для котят в будущем, потому что Симон может начать подозревать, что они не так просты, как кажется.

Сцена 1. Начало

Снаружи Симон выглядит спокойным и сдержанным молодым человеком, но стоит попасть к нему в сновидения, как сразу становится видно, что внешность обманчива! Котята попадают на знакомые улицы родного города и сразу же видят Симона, который бежит в офис с бумагами на увольнение и недоеденным тостом во рту. Он волнуется, он опаздывает, он торопится изо всех сил!

Почти сразу же котята видят стаю темных лохматых крыс, которые устраивают всяческие пакости ему на пути. Какой ужас! В своем сне Симон наконец-то нашел в себе силы сделать первый шаг и уволиться — и именно в этот день он выглядит ужасно нелепо и кажется, что весь мир мешает ему прийти в офис! А порой всего пары неудач достаточно, чтобы сломить настрой и те крупницы храбрости, что есть у человека!

Крысы в этой истории играют роль сомнений и неуверенности Симона, они приносят хаос в его сновидения и мешают ему представить даже возможность успеха. Как Ведущий, вы можете описать их как легион синхронно движущихся, будто бы с сознанием улья существ или же как коварно хихикающих и похожих на гремлинов монстров.

Конечно, с крысами можно договориться, их можно растоптать, их можно напугать... Но что бы вы ни делали, они всегда возвращаются обратно. Так что котятам нужно проникнуть в глубины снов, чтобы найти там способ сделать Симона увереннее и дать ему возможность самому бороться с этими коварными тварями.

На пути в офис у Симона будет две проблемы. Ведущий может выбрать с какими именно неприятностями котятам надо разобраться, чтобы помочь ему (можно добавить случайности и бросить шестигранный кубик).



Неприятности на улице:

1. У Симона нет штанов. И он так торопится, что даже не замечает этого! Прямо сейчас его офисные брюки, наполненные до краев крысами, бегут по улице в противоположном от котят направлении! Нужно перехватить штаны, избавиться от сидящих в них крыс и вернуть их обратно хозяину в целостности и сохранности.
2. Крысы начали менять местами дорожные знаки и путать адреса, превращая знакомые улочки в запутанный лабиринт. Если им не помешать, то Симон опоздает на работу! Котьям нужно продуманно составить правильный маршрут (может, найти карту города? Или посмотреть с высоты куда идти дальше?), или выкрасть (или выбить боем) у крыс недостающие указатели и вернуть порядок на спутавшиеся улицы.
3. На пути вам встречается нескончаемый поток торопящихся туда-сюда разносчиков пиццы, которые дерутся, толкаются, устраивают аварии на мопедах и роняют еду прямо на землю. Пройти сквозь эту толпу можно (но мамма мия, это опасно! Тут нескончаемый поток разносчиков, и они могут не заметить котят и растоптать их!), но также можно поиграть в детектива и выяснить, что это за крыса такая заказывает так много еды с утра пораньше. Благо, если поискать, то можно найти дорожку из брошенных корочек пиццы...
4. На улице проходит митинг против права на увольнение офисных сотрудников. Его возглавляет мужчина, у которого под шапкой сидит крыса и управляет им, дергая его за волосы. "А вы знали, что на плечах бухгалтеров и менеджеров стоит современное общество? А вы знали, что мы все тут одна семья?" Мало того, что эти кричалки крайне удручают Симона, так протестующие еще и лезут к нему, чтобы он подписал клятву о верности коллективу! Котьям нужно отвлечь митингующих, изменить направление их хода... Или, может быть, даже раскрыть личность их лидера, показав, что он просто марионетка в чужих руках (точнее, лапах).
5. Улица перед вами превратилась в настоящую полосу препятствий! Тракторы и самосвалы (которыми, разумеется, управляют крысы в маленьких касках) превратили тротуар и дороги в рвы и каналы. Котьям надо помочь Симону перепрыгнуть через болото бетона по кочкам, проскользнуть под разбросанными прямо на дороге арматурами и перелезть через горы неубранного мусора. Конечно, особо хитрые котята могут попробовать угнать уличную технику у крыс и проделать путь сами, но это требует недюжинного мастерства и, возможно, даже волшебных сил, связанных с техникой.
6. Улица под прицелом! Крысы расселись на ближайших крышах и фонарях, в их лапках помидоры, яйца, шарики с краской и прочие гадости. Котьям нужно найти способ укрыть Симона (и его дорогой костюм) от такой "грязной" атаки.

Если котьям не удалось разобраться с какой-либо из проблем, то ничего страшного, потрепанный, запыхавшийся (и, может быть, не совсем одетый), Симон продолжит свой путь до офиса. За каждую успешно решенную задачу Ведущий может записать +1 пункт к уверенности Симона.

Логика снов

Конечно, ничто не мешает котят использовать логику снов себе на пользу. Хитрый котёнок может сшить новые штаны из занавески, украденной в ближайшей кофейне, свирепый котенок может согнуть уличный фонарь, создавая таким образом мост через огромную лужу, а очаровательный котенок может уговорить проезжающего мимо таксиста подвезти Симона через препятствия. На плечи Ведущего ложится сложная задача контролировать возможный хаос — потому что если сон пойдет совсем в другом направлении и котята, играясь, заставят Симона сойти с курса, то он не сможет продвинуться в решении своей проблемы!



Сцена 2. Идем глубже

Наконец, Симону удастся добраться до офиса. Это огромный, возвышающийся до самых небес небоскреб, со стерильными серыми переплетающимися коридорами, где у кулера на каждом этаже кто-то сплетничает о скандалах в бухгалтерии; бумажные формы, необходимые, чтобы попасть на третий этаж, нужно получить на сорок шестом, а старший менеджер смотрит на всех свысока с укоризной и строгостью.

А самое худшее — босс на дух не переносит животных!

Поэтому и крысам, и котятam приходится действовать осторожно и скрытно, прячась в вентиляционных шахтах и под офисными столами. Стоит хоть кому-то (кроме Симона, разумеется) заметить ваш пушистый хвостик, так за вами сразу кинутся в погоню, чтобы выкинуть в окно (да, даже если вы сейчас на сто шестом этаже. Корпоративная этика беспощадна!)

Вместе мы сила!

Чем дальше котята находятся от Симона, тем слабее становится их связь с его миром снов. Поэтому пойманным и выброшенным котятam нужно как можно скорее вернуться обратно к команде, иначе они проснутся!

Симону нужно попасть в кабинет начальника, но это проще сказать, чем сделать! Как и с уличными неприятностями, Ведущий может выбрать с какими именно неприятностями котятam надо разобраться, чтобы помочь ему (можно добавить случайности и бросить шестигранный кубик).



Неприятности в офисе:

1. Крайне симпатичная секретарша просит Симона помочь ей с принтером, который вместо нужных ей документов начал печатать отсканированные крысиные хвостики, лапки и мордочки (а может даже что похуже!). Конечно же, это крысы залезли в принтер, грызут провода и проказничают. Котят придется залезть внутрь принтера и, уворачиваясь от искрящихся проводов, боем прогнать проказников прочь.
2. Злой менеджер патрулирует коридоры офиса. Он представляет опасность не только для котят, но и для самого Симона. Если Симон попадется ему на глаза, то его завалят работой и ему придется часами сидеть на очередном совещании ни о чем. Котят нужно найти способ отвлечь внимание менеджера от Симона.
3. Кофемашина ломается, и на Симона хотят повесить штраф за ремонт. Кто же ее сломал? Кто-то из бухгалтерии? Уборщик? Или... крысы? Нужно починить кофемашину, а главное, поймать по горячим следам (и может быть, заменить кофе. Кто знает, что крысы с ним сделали, пока копались в нем...)
4. В офис заявляется Специалист По Отлову Котят, который начинает проводить учения среди работников офиса по "прерыванию нежелательной деятельности пушистых непрошенных гостей". Это таинственный и грозный мужчина похожий на детектива, в федоре, с шарфом, закрывающим все лицо... А также с тонким писклявым голоском и множеством крысиных хвостиков торчащих из-под полы его плаща. Да, это огромная стая крыс в плаще. Котят стоит поторопиться и раскрыть личность этого так называемого "специалиста" прежде, чем тот соберет полноценный поисковый отряд!
5. Кто-то сожрал все обеды в общем холодильнике, а обертки от них нашлись в мусорке у Симона! Благо, он может приготовить что-то на замену в офисной кухне, но пока он это делает, нужно отвлечь его коллег, чтобы те ничего не заподозрили. И как назло, три самые склочные и популярные дамочки офиса прямо сейчас идут на кухню за своим утренним кофе!
6. "С РАБОЧИМ ЮБИЛЕЕМ, СИМОН!! 75 ЛЕТ В ДОЛЖНОСТИ! (интерна)" По всему офису развешаны разноцветные гирлянды, собирается большая толпа, глава отдела дарит Симону часы и жмет ему руку, при всех хваля того за верность делу и старание на благо коллектива. Портить праздники, может, некрасиво, но эта вечеринка кого угодно может заставить умереть от стыда! Плюс, они еще и торт купили невкусный.

За каждую успешно решенную задачу Ведущий может записать +1 пункт к уверенности Симона.

Наконец, после всех офисных проблем и отвлечений, Симону удастся попасть в кабинет начальника, папка с документами на увольнение в его руках. Его начальник искренне удивлен его решением и спрашивает Симона, что же он собирается делать дальше.

Тот, расправив плечи, делает глубокий вдох и гордо говорит: "Я хочу стать поваром!"

Сцена 3. Адская кухня

Стоит Симону произнести эти слова, как стена в офисе начальника отодвигается в сторону как декорация в театре, офисные работники начинают поспешно относить столы и стулья куда-то прочь, оставляя вместо них кухонные принадлежности и столики. Всего за считанные мгновения многоэтажный офис-небоскреб превращается в маленький уютный ресторанчик, полный голодных посетителей, которые выстраиваются в длинную очередь и голодны.

Бывший начальник Симона разводит руками в стороны и советует тому поторопиться. Да, он наконец-то набрался храбрости уволиться, сделать большой шаг к своей мечте и бла-бла-бла. Но вот если он думал, что на этом сложности кончились и дальше все будет идти как по маслу, то он глубоко ошибался! За первым шагом должен следовать второй, третий и четвертый.

Так что время Симону взяться за поварешки и начать кормить голодную толпу. И побыстрее — в конце очереди стоит Очень Важный Ресторанный Критик, мнение которого определит дальнейшую судьбу Симона!.. Ну, по крайней мере, в его сне.

И конечно же, крысы никуда не делись. И в отличие от одной знаменитой истории, они что-то не торопятся помогать котяткам и Симону готовить кулинарный шедевр. Какие же две проблемы могут помешать команде в этот раз?



Неприятности в ресторане:

1. Изюм! Крысы начали ловко добавлять в каждое блюдо обильное количество изюма. Они замешивают его в тесто пиццы, подкидывают его в салаты, добавляют его в рагу. Лучше действовать, а не лишний раз думать о том, откуда они взяли этот изюм. Котяткам нужно отогнать крыс прочь и избавиться от изюма... Или, может, наоборот, помочь Симону изменить меню, сделав это главной *изюминкой* его рецептов?
2. Ребенок в очереди начинает истошно плакать, раздражая других посетителей и отвлекая всех вокруг. Его родителей нет рядом, ему грустно, он потерялся, а еще он хочет получить горячее мороженое.
3. В ресторан вкатываются крысы верхом на катящихся бутылках из-под газировки. Мало того, что их вид пугает и возмущает посетителей, так они еще и не соблюдают правила дорожного движения! Крысы врезаются друг в друга, отчего бутылки пенятся еще сильнее, а струи газировки пачкают все вокруг. Так что котяткам лучше прогнать негодников прочь и навести тут порядок.
4. Тесто в печи начинает странно бурлить, двигаться и отращивать щупальца. В него вселился злой мстительный дух, готовый нести возмездие за каждую съеденную посетителями ресторана печенку или хлеб.
5. Кто бы мог подумать, что морковь так хорошо горит? По крайней мере, в мире снов. На кухне начался пожар, так что котяткам стоит поторопиться, чтобы это не обернулось настоящей катастрофой!
6. Посетители уходят в бешенстве так и не дождавшись заказа, мясо пригорает, едва коснувшись сковороды, а ингредиенты портятся прямо на глазах. Котяткам нужно успокоить посетителей, спасти блюда, а также найти источник этой странной проблемы — настенные часы, чьи стрелки двигаются все быстрее и быстрее, ускоряя время вокруг.

Рано или поздно очередь дойдет до конца, и Симону придется приготовить блюдо для Очень Важного Ресторанного Критика. За каждую успешно решенную неприятность на кухне Ведущий может записать +1 пункт к уверенности Симона.



Сцена 4. Кулинарный цензор

Это не первый раз, когда Симон видит этот сон. Но во все предыдущие разы Очень Важный Ресторанный Критик разочаровывался в его готовке, заставляя людей (и крыс) вокруг хохотать над его мечтой. Но может, благодаря вмешательству котят, в этот раз всё будет по-другому?

Итак, момент истины. Очень Важный Ресторанный Критик пробует блюдо Симона, и...
Финальная проверка готовности!

Время пунктам уверенности Симона, которые Ведущий считал на протяжении всей игры, показать себя! Именно от уверенности Симона и его готовности поверить в то, что его ждет что-то *помимо* неудачи, зависит вердикт Очень Важного Ресторанного Критика.

Финальный вердикт:

1-2 — И ради этого Очень Важный Ресторанный Критик отстоял такую ужасно большую очередь? Плохо, всё очень, очень плохо, цензору не нравится, никому это не нравится. Смейтесь над Симоном, насмехайтесь над ним, гоните его с кухни! И с чего этот долговязый выскочка вообще решил, что сможет стать поваром?

3-4 — Недурно, с этим можно работать. Симон явно не профессионал, ему есть куда расти, но для кого-то, кто никогда не занимался готовкой профессионально, он справился неплохо.

5-6 — Белиссимо! О да! Йес! Еще! Очень Важный Ресторанный Критик пускает скупую мужскую слезу восторга, вкус блюд Симона заставляет его вспомнить лучшие моменты его жизни. Он впечатлен, еще как!

На этом сон заканчивается, и котята с Симоном просыпаются.

Видеоигровая логика? В моих Настольных Ролевых?

Более вероятно, чем вы думаете! Но Ведущий волен решать самостоятельно, получилось ли у котят помочь Симону или нет, исходя из истории, что вышла у них за столом. Главное — не подсчет каких-то там пунктов, а чтобы в процессе было весело и появилось ощущение законченной истории!

Добро пожаловать в реальный мир

Котята и Симон снова бодрствуют, это странное приключение подошло к концу. Пускай в реальном мире Симон все еще работает в офисе, происшествия и успехи во сне помогут ему найти силы и храбрость начать первые шаги к исполнению мечты.

В случае провала (который, разумеется, возможен) ничего в жизни Симона глобально не изменится. Он продолжит работать, жить, и внешне никаких изменений не произойдет. В конце концов, для него это был просто очередной страшный сон про неудачу. Не первый и не последний.

Раз за разом, с надеждой на изменение

Ничто не мешает котяткам попробовать нырнуть в сны Симона еще раз! Основная структура сна при этом не изменится: наш герой снова опаздывает на работу, снова попадает в неприятности в офисе и пытается справиться с голодной толпой. Но Ведущему следует использовать разные неприятности из списка при повторном прохождении.

Что же будет дальше? Ну, работа волшебных котят никогда не заканчивается, и в мире всегда много проблем, которые надо решить. Но теперь у них есть новая союзница, ленивый сноходец по имени Соня. И кто знает, может, во время следующих своих приключений они встретят Симона вновь! Но уже как работника ресторана или участника кулинарного конкурса. И разумеется, у него в карманах будут припрятаны угощения, специально приготовленные им для котят!

Бестиарий

Крысы

Главные проказники и источники всех проблем во сне Симона. Создания сновидений, представляющие собой сомнения и страх неудач. При желании Ведущий может менять параметры этих существ под свои нужды или даже давать им параметры любого другого противника. Особо жирная крыса может по способностям ничем не отличаться от рыси (или даже слона!).

Характеристики

Лимит царапин: 2

Милый, сложность: 3

Хитрый, сложность: 4

Свирепый, сложность: 4

Реакции

Зубы и когти. Наносят 1 Царапину.

Шипение и фырканье. Предупреждают союзников об опасности.

Нас легион. Если в сцене три и более крысы, они могут начать шуметь, кидаться вещами и издавать ужасные пищание звуки. Каждый котенок должен пройти проверку характеристики Хитрый или Свирепый, иначе он потеряет один кубик при следующем броске.

Живые предметы

Может, их оживляют крысы, может, это просто царство снов шалит, может, Симону стоит пить меньше кофе на ночь... Но, так или иначе, в мире снов даже самый заурядный предмет может обрести жизнь! Кофемашина может начать говорить (и давать свидетельские показания), а куски теста могут поднять восстание и начать бить своими липкими лапами всех неугодных ей существ.

Характеристики

Лимит царапин: 1 (2 для предметов среднего размера)

Милый, сложность: 4

Хитрый, сложность: 3

Свирепый, сложность: 4

Реакции

Таран. Наносят 1 Царапину.

Притворство. Оживший предмет может застыть и притвориться самым обычным предметом.