

КИТОБОИ НРИ НА КАШЕВАР 2022

ИГРА ПРО САМОУБИЙЦ, КОТОРЫЕ УНИЧТОЖАЮТ ГИГАНТСКИХ
ТВАРЕЙ, ИСПОЛЬЗУЯ ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ И ВОСПОМИНАНИЯ.
ИХ ЦЕЛЬ – УБИТЬ КИТА, КОТОРЫЙ ИНАЧЕ УНИЧТОЖИТ ВСЕ
ЧТО ИМ ОСТАЛОСЬ ДОРОГОГО.
СТАВКИ ВСЕГДА ВЫСОКИ.

Ключевые Слова:

Долг – мотивация персонажей действовать. Поступить иначе они не могут. Это символизируют Связи.

Сон – место для того, чтобы вспомнить. Вспомнить о том времени, когда...

Руины – в сердцах, умах и мирах людей. Собирать личность – это задача игрока.

Метаморфоза – убив Кита Китобой впитывает в себя украденные воспоминания. Они помогут ему в следующей битве

Основные референсы

НРИ 10 свечей

Манга «Гантц»

Манга «Огненный Удар»

Франсиско де Гойя

Neon Genesis Evangelion

КИТОБОИ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Ввод	5
О МИРЕ	6
ПОДГОТОВКА	8
СТРУКТУРА ИГРЫ	13
ХОДЫ ИГРОКА	17
ХОДЫ МАСТЕРА	19
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ	20
СХЕМА ХОДА	21
МАСКИ	22

ВЫ КОГДА-НИБУДЬ ПРЕДСТАВЛЯЛИ СЕБЕ РАЗМЕР КИТА? НА ВАС ДВИЖЕТСЯ ГОРА МЯСА, КОТОРАЯ РАССЕКАЕТ ТКАНЬ ПРОСТРАНСТВА, ЗАСЛОНЯЯ НЕБО, СОЛНЦЕ, САМ МИР. ОКРУЖЕНИЕ СТАНОВИТСЯ КИТОМ, И МЕДЛЕННО ВАС ПОГЛОЩАЕТ. ВСЕГО ЛИШЬ ПОТОМУ, ЧТО ТЫ НЕ СПОСОБЕН СОПРОТИВЛЯТЬСЯ.

ТЫ ЧАСТЬ ОТРЯДА КИТОБОЕВ. ТЕХ НЕМНОГИХ ОТЧАЯННЫХ, ЧТО МОГУТ СОПРОТИВЛЯТЬСЯ ВСЕПОГЛОЩАЮЩЕМУ ВОЗДЕЙСТВИЮ ЭТИХ СУЩЕСТВ. НА ТЕБЕ НАДЕТ КОСТЮМ, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ТЕБЕ СОВЕРШАТЬ НЕВЕРОЯТНЫЕ ТРЮКИ, В ТВОИХ РУКАХ ГАРПУН. ТВОЯ ЦЕЛЬ – УБИТЬ.

КИТЫ – ТВАРИ ЧТО ПОГЛОЩАЮТ ТВОИ ЭМОЦИИ И ВОСПОМИНАНИЯ. ОНИ РАЗРУШАЮТ ТВОЙ РАЗУМ СЛОЙ ЗА СЛОЕМ, ПОКА НЕ ДОБЕРУТСЯ ДО ВНУТРЕННЕГО «Я». ТЫ НЕ ВЫЙДЕШЬ ПРЕЖНИМ ИЗ ЭТОЙ БИТВЫ, НО МОЖЕШЬ НАЙТИ В СЕБЕ СИЛЫ ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ ДОРОГИХ ТЕБЕ ЛЮДЕЙ. И НЕВАЖНО КАК МНОГО ПРИДЕТСЯ ПОСТАВИТЬ НА КОН.

Ввод

Катастрофа положила конец старому миру и дала начало новому. Мир раскололся на сотни и тысячи частей, каждая из которых соединена червоточинами. Но, чтобы пройти через них, людям приходится пересекать пространство Астрала. Представьте себе разбитое стекло автомобиля. Оно выгнулось, растрескалось, но все еще держится вместе за счет клея, что содержится внутри. Эта связь и является Астралом.

Но, как вы понимаете – Астрал не место для прогулок. Его территория населена Китами – существами, что поглощают воспоминания. Они не агрессивны, но их дыхание уничтожает те небольшие мосты спокойствия и рассудка, что прокладывают люди в червоточинах. Их близость к посе-

лению может уничтожить все без остатка. Китобои – борцы с этой угрозой. Смертность среди них – лишь число, на которое они перестали обращать внимания. Говорят, что каждый из них умер в тот момент, когда взял в руки оружие. Каждый из них вооружен лишь своим гарпуном и воспоминаниями. Каждый из мечтает победить.

Любой из них ходит по тонкому волосу над пропастью где с одной стороны смерть, а с другой отчаянье. Эта игра для тех, кто любит сражаться, когда ставки чрезвычайно высоки. Игровой процесс похож на покерную игру, где у вас на руке нет карт, но вы продолжаете повышать ставки, надеясь, что вам повезет. Ведь отступить уже некуда.

О МИРЕ И КИТАХ

Вордбилдинг - замечательное хобби и мы его любим. Этот раздел призван поделиться нашими идеями с Матерами и Игроками для того чтобы дать им опору в своих играх.

Киты - новые боги. Так говорят некоторые сумасшедшие. Но иначе воспринимать их сложно. Их величие тяжело описать, грандиозность этих созданий сложно понять. Это сложнее всего того с чем приходилось сталкиваться человечеству до сей поры.

Стихия - единственное явление, что может приблизиться по масштабности. Люди учатся обороняться от нее, но природа не меняет тактику. А киты получают знания напрямую от наших страхов. Это энергия, которой они питаются и то что делает их сильнее.

Истинный лик Кита неизвестен, ведь он постоянно покрывается многочисленными слоями поглощенных страхов и воспоминаний. Все ценные воспоминания людей могут воплотиться на теле этого монстра. Вплоть до горящих самолетов. Или любимых лю-

дей. Некоторые идут в Кито-бои только для того чтобы увидеть погибших в последний раз.

Поговаривают, что *Астрал* это просто проекция наших страхов, что вырвалась из мира нематериального после Катастрофы. Тогда многие боялись. Сейчас уже привыкли.

Не было взрывов, не было объявления войны. Были сирены в крупных городах, но по большей части все прошло тихо. Мир просто раскололся.

Кривые линии будто начертанные пером невидимого гиганта прочертили небо, землю, здания. Людей. Медленно линия расширялась, превращаясь в каньоны, а после и в гигантские поля. Сейчас это бескрайнее море. Синее небо сменилось тусклой дымкой Астрала. Теперь эти виды неизменны.

Человечество снова *адаптировалось*. Даже нашествие Китов воспринимается буднично. Людские страсти горят и сейчас и огонь человеческой мечты еще не скоро будет потушен.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Ваш персонаж состоит из: Имени, Маски и Связей. Вы сражаетесь против тварей, что пожирают воспоминания и души, так что любую из частей героя можно потерять. С потерей Имени наступает Последний Удар, и ваш персонаж погибает.

Дайте Персонажу Имя. Имена в игре символизируют самоопределение персонажей. Это последний оплот их личности. Потеря Имени символизирует потерю Персонажа.

Маска. Это сеть воспоминаний героя. Она определяет его роль, которую он играет в общем сюжете.

Одну и ту же Маску может надеть сразу несколько персонажей. Маски: Герой, Наставник, Привратник,оборотень, Союзник, Плут.

Маска персонажа НЕ определяет его поведение. Герой может оказаться как действительно центральным персонажем, так и второстепенной пешкой в руках Плута. Цель Маски - предоставить инструмент восстановления ключевых событий прошлого и установить акценты в начале рассказа. Маска состоит из соединенных Воспоминаний на Трекере. Их вы будете создавать в ходе игры.

Выберите Маску. Каждая Маска не демонстрирует истинных намерений Китобоя, но помогает использовать определенное направление в истории. Будет ли она изобиловать темными моментами, которые закалят персонажа или же наоборот он будет черпать силу в тех немногих счастливых днях?

Посмотреть Маски можно на Дополнении 3.



Трекер Воспоминаний

Создайте 2 Связи. Чаще всего это самый близкий человек (Мэри - любящая мать). Но это вполне не может быть и группой людей (семья или клан). Так вполне допустимо вписывать и прочих существ (Хома - хомяк из моего детства), а также предметов (Рагнарек - меч моего отца). Кроме Роли ценного ресурса, основного столпа поддержки для персонажей они служат еще и СВЯЗЬЮ между игроками, для того чтобы была возможность вводить друг друга в Воспоминания более органично.



В начале игры у вас есть только 2 Связи, но в ходе вы можете получить еще одну Потерянные Связи не восстановить.

ПРАВИЛО 3х РУКОПОЖАТИЙ



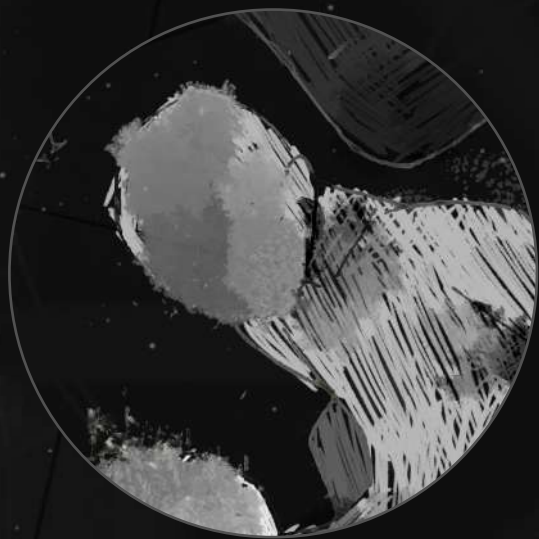
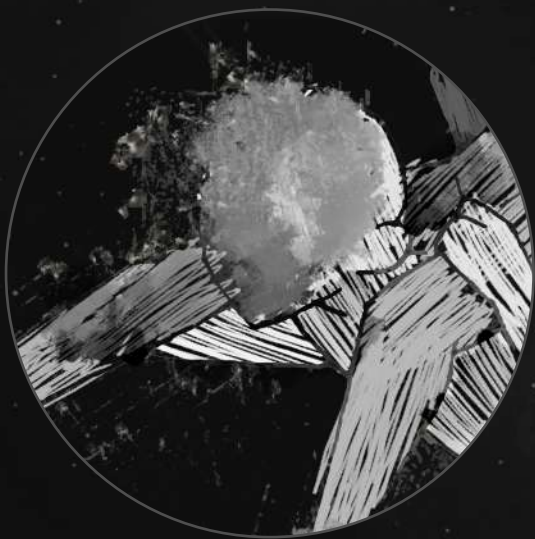
Для идеальной работы Связи игрокам требуется сделать так чтобы они были связаны с персонажами не больше, чем двумя знакомствами.

- Джон игрок
- Мэри девушка Джона, празднует день рождения



- Симон официант в арендованном ресторане
- Круш игрок, шеф-повар.

Таким образом максимальное расстояние между Китобоями составляет 2 человека или 3 рукопожатия между ними. Чем ближе герои друг к другу тем плотнее закручивается спираль их истории.





ПОДГОТОВКА МАСТЕРА

Создай Драйвер. Задача Мастера - сделать историю формирования и становления персонажей максимально трагичной. История всех игроков должна иметь Драйвер - одно общее событие, что дало толчок всем историям. Это может быть:

- Катастрофа
- Тайный злодей
- Загадочные происшествия
- Вдохновляющий и героический поступок
- Глобальные метаморфозы в политике или городе
- Киты

Опционально. Продумайте возможные угрозы для игроков. Не стоит ударяться в прописывание сюжета, прикинь варианты интересных и возможных сцен в данном Драйвере.

- Террористы, что атаковали город в прошлом, теперь нацелились на поезд, в котором находится герой. Драка на крыше вагона?
- Тайный злодей оказывается боссом персонажа. Это вскроется во время ужина в ресторане?
- Политик, что быстро захватывает власть - тайный фанатик Китов. Во время свидания персонажа в парке жители города проводят ритуал?

СТРУКТУРА ИГРЫ

Установив Драйвер, истории Китобоев начинают отсчет. Каждый из них отталкивается от разной грани этого события и создает свою историю со своими Драгоценностями, что он обязан защищать. В ходе Конфликтов или Черных воспоминаний может выясниться, что кто-то из Связей погиб или был уничтожен. Если потерять все Связи, то Китобой погибает.

Первый ход обязан быть общим Воспоминанием - случайная или не очень встреча всех персонажей - их знакомство. Игроки закрашивают первый счетчик Трекера тем цветом, каким вышло событие. ГМ, который установил Драйвер помогает персонажам собраться.

Победа. Игра длится до того момента пока Кит не получит 3 раны от ударов или пока не погибнут все персонажи.

Раунд. Раунд заканчивается после того, как все персонажи используют один из ходов. Ветки принятия решений можно посмотреть в Дополнении 3.

Момент. Обозначает кубы 2д6. Успехом при броске Момента является результат 10+. Провалом является результат 4-.

Конфликт. Когда игроки или ГМ влияют на воспоминания они вынуждены определять кто из них владеет правом повествования. Бросьте то количество Моментов, которое требуют ваши Ходы. Количество Успехов определяет победителя. В случае если Успехов нет ни у одного из вас, то побеждает сторона, что создала Конфликт. В случае если есть несколько сторон, то можете объединить Моменты как посчитаете нужным, но у них должен быть 1 источник.

ТРЕКЕР



Продвижение по трекеру. Каждое созданное или измененное воспоминание движет вас по трекеру. Каждое воспоминание, что соответствует цвету вашего трекера дает бонусы.

Темное Воспоминание: +2 Момент.

Светлое Воспоминание: +1 Момент.

Борьба: +1 Момент при победе, -1 Момент при поражении.

При несоответствии цвету Трекера - вы либо передаете Момент другому участнику сцены у которого цвет соответствует воспоминанию, либо сжигаете Момент (отдаете его Мастеру).

Если вы заполнили все позиции Трекера, то при нанесении Удара вы автоматически наносите Рану, вне зависимости от Результатов Моментов. Если эта Рана не добивает Кита, то продолжайте игру вмешиваясь в Воспоминания других персонажей, но не получая от этого бонусов.



ТРЕКЕР ВОСПОМИНАНИЙ



ВЗЯТОЕ

СОЖЖЕННОЕ

ПУСТОЕ

СТРУКТУРА ИГРЫ

Смерть. Когда вы вынуждены пожертвовать Связью или Воспоминанием, но у вас не остается ничего, то сгорает ваше Имя и вы погибаете. Если вы вынуждены сжечь Воспоминаний больше, чем у вас есть, то сжигайте все, но Имя у вас остается. За каждое лишнее дайте 1 Момент мастеру. Сразу же совершите Последний Удар. Вы погибаете, но не в прошлом, а в настоящем. Помогайте остальным создавать приятные (или не очень) воспоминания.

Ваши товарищи все еще в мире живых и могут победить.

Метаморфоза. Персонажи что победили полностью восстанавливают свои Маски, а также увеличивают их длину на 1 Воспоминание. Но, Воспоминания что они восстанавливают создаются из сожженных Воспоминаний мертвых персонажей. Вспомните самые яркие моменты сессии. Впишите в лист персонажа краткие заметки из них. Сожженные ячейки блокируются.

Если он потерял Связи, то он может заменить их Связями погибших персонажей.

Метаморфоза является отличным моментом для рефлексии группы на прошедшую сессию.

Заблокированные Воспоминания меняют цвет Трекера и сразу дают бонусы. Однако эти воспоминания невозможно сжечь.

Если этот персонаж будет участвовать в следующей сессии, то его воспоминания остаются смешанными. Его личность смешалась с личностями других. С одной стороны, из-за чужих воспоминаний (заблокированных ячеек Трекера) он будет быстрее собирать силы для Удара. Но с другой у него будет меньше Воспоминаний для Сжигания.

Сжигание Воспоминаний уничтожает первую целую и закрашенную ячейку на Трекере. Вы теряете все Моменты, что получили с него. Сжигание всех окрашенных воспоминаний ставит под удар Имя. Каждое сожженное воспоминание дает 1 Момент Гму.

ХОДЫ ИГРОКА

Совершайте удары. Используйте ВЕСЬ пул Моментов. При Успехе Кит получает Рану. Послу получения Раны прекратите бросать Моменты. Количество Провалов обозначает количество сожженных воспоминаний.

Вопрошайте ко Тьме. В вашем прошлом было немало Темных событий. Вспомните о них, восплайте в Гневе, посмотрите в лицо смерти, уничтожьте то, что принесло вам столько страданий. Бросьте свой пул Моментов и пул ГМа против Пула Моментов другого игрока. Все Провалы переходят ГМу, а все остальные остаются у вас. Создайте воспоминание или участвуйте в чужом в котором:

- *Вы теряете Драгоценность*
- *Вы делаете что-то неоправданное. Уничтожьте Драгоценность другого*
- *Раскрываются самые темные ваши качества. То, что вы бы никогда не показали остальным. Последний шанс.*
- *Тот момент, когда вы сдались. Отчаяние. Страх. Боль. Вспомните Тепло. Улыб-*

ка вашей девушки или матери. Первый поцелуй. Детские воспоминания. Счастье все еще близко. И его нужно защитить. Бросьте количество Костей равное Количеству Белых Трекеров.

Создайте воспоминание или участвуйте в чужом в котором:

- *Вы вспоминаете Связь*
- *Вы помогаете кому-то обрести Связь*
- *Ваш персонаж раскрывает свои лучшие качества. Например, в решении конфликта.*
- *Героический поступок, который вдохновляет вас. Возможно, вы сами его совершили. Что-то что заставило вас встать на защиту.*

Познайте Борьбу. Буквально - драка в подворотне за любимую. Перестрелка во время спецоперации. Спор с лучшим другом. Попытка спастись от торнадо. В вас пылает ярость. Ярость уже прошедших и еще не начавшихся сражений. Вспомните эти моменты, когда вам отчаянно нужна сила. Сделайте ставку.

Соперник обязан выставить такое же Количество Моментов против вас.

Если Моментов у него недостаточно, то после броска тот кто использовал Борьбу передает разницу ГМу.

- *Вы отбираете Связь или Моменты у другого игрока.*

- *Вы разрешаете Конфликт в свою пользу используя всю свою удачу.*

Измените Воспоминание.

Когда кто-либо создает воспоминание вклиньтесь в его историю и добавьте себя в неё. Станьте непосредственным участником или кукловодом ситуации и измените цвет ситуации согласно СВОЕМУ желанию.

- *Пока Герой ходит на свидание со своей девушкой, Плут готовит покушение на автостраде. К счастью, Оборотень, спасает парочку в последний момент.*

Соберись Тряпка! Вы жертвуете своими воспоминаниями, чтобы спасти чужие. Вы сжигаете первые 2 воспоминания.

Цель вашей защиты не может легко погибнуть в свой следующий ход. Если вы погибли, делая этот ход, цель вашей защиты получает +2 Момента.

Повысить Ставки. Вы провалили бросок Конфликта? Не смогли нанести удар? Повысьте ставки и попробуйте еще раз. Все или ничего.

- *Предложите что-то равноценное риску, если у вас сгорело 2 Воспоминания при провале, то предложите 4.*

- *Можете попросить товарища разделить с вами эту игру, даже если он ходил.*

- *Отдайте что-то из вашего Прошлого. Например Драгоценность.*

Объединиться. Помогите товарищу с атакой. Сожгите 2 своих Момента и отдайте сколько хотите еще Моментов тому, кто атакует.

Если Киту в этот ход никто не пытался нанести удар, то он атакует всех, сжигая по 1 ячейке Воспоминаний. Защищаться от этого нельзя.

ХОДЫ МАСТЕРА

Мастер являет собой достаточно стандартную роль в игре. Его цель обострить конфликт между игроками, заставить их мечтать выжить только ради самих себя. Пусть они найдут способ обнаружить в себе как в персонажах силы объединиться перед угрозой несмотря ни на что.

У Мастера есть свой *пул Моментов*, который он может использовать для дальнейших опций. В начале игры он составляет всего 1 Момент, но по ходу игры из-за обращений во Тьму и сожженных воспоминаний он будет ТОЛЬКО увеличиваться.

Создать Конфликт. Иногда персонажи не будут готовы терять свою Драгоценность. Предложите им испытание. Каким методом они будут готовы его решить?

Обострить Конфликт. Предложите повысить ставки. Больше Моментов. Больше выигрыш. Рискни семьей товарища и получи за это неплохие проценты.

Развить Драйвер. Помните про загадочные убийства, что заставили весь город гудеть как улей? Похоже, что он пришел и по душу твоего друга.

Выворачивать Воспоминания. Предложи игроку перейти на темную сторону. Не хочет? Пусть отобьется от стаи кровожадных придурков.

Атакуй! Сокруши их мощью твари, что превращает целые армии в безвольных болванчиков. Если игроки сильно окунулись в бесполезные воспоминания время напомнить, что они на поле боя. Пусть они балансируют между редкими ударами и попытками сохранить свою личность.

При твоих атаках используйте Конфликт между как обычно.

Разверни Стол. Игроки используют одну и ту же механику? Переверни и закричи истошным голосом, так как кричал бы кит. Может это их образумит.

ДОП 1: ВОПРОСЫ

ЗАЧЕМ ИГРА?

В этой игре наша команда попыталась развить идею слоев истории в бою. Мы считаем что эпичная битва необязательно динамична, но у неё обязательно должен быть глубокий контекст.

ДЛЯ КОГО ИГРА?

Для людей, что не бояться рисковать. Те кому нравятся игры где на кону стоит очень многое. По задумке игра достаточно драматичная и не подойдет для расслабляющей истории. И хотя она не только про отчаянье, но вам нужно готовиться к худшему.

ПОЧЕМУ ИГРА?

Специально для зимнего конкурса НРИ Кашевар 2022.

СКОЛЬКО ТУТ СЛОВ?

2757

МАТЕРИАЛЫ?

Все шрифты здесь распространяются минимум по Desktop лицензии, а все иллюстрации являются оригинальными. Заглавный - Kristy, Основной - Kelvinch, Особый - Amatic SC.

ДОП 2: СХЕМА ХОДА

Создай Имя и выбери Маску

Определись с 2мя Связями
и пожми руки другим персонажам

Общее Воспоминание
+1 воспоминание(первое)

Игроки делают ходы

Атакуешь?

Да

Нет

Пробрось Моменты
(одного успеха достаточно)

Попал?

Да

Нет

Повышай Ставки
или
Принимай последствия

Кит задел тебя?

Сожги одно воспоминание
и его моменты

У кита три Ранения?

Нет

Да

Победа!

Время Метаморфозы!

Помогаешь атакующему?

Да

Нет

Создаешь
Воспоминание?

Да

Нет

Вливаешься
в чужое Воспоминание
и создаешь Конфликт?

Да

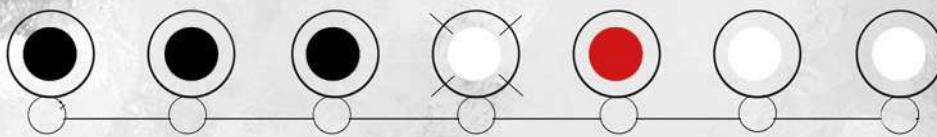
Нет

Разрешай Конфликт
Навяжи свою историю

Ход ГМа
Время боли!

ДОП 3: МАСКИ

МАСКА: ПЛУТ



СВЯЗИ

RAISE! ТВОИМ АМБИЦИЯМ НЕТ ПРЕДЕЛА. ПОВЫШАЙ СТАВКИ ДО ТЕХ ПОР ПОКА НЕ УМРЕШЬ.

ЗАПИСИ

МАСКА: ГЕРОЙ

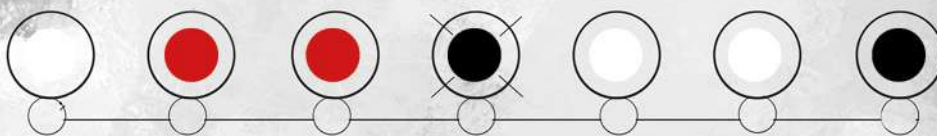


СВЯЗИ

САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ. СОЖГИ СВЕТОЕ ВОСПОМИНАНИЕ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 2 МОМЕНТА

ЗАПИСИ

МАСКА: НАСТАВНИК

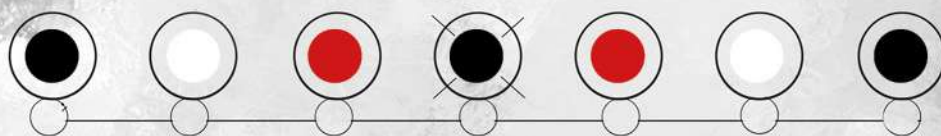


СВЯЗИ

ПСИХОТЕРАПИЯ. 3 РАЗА СОЗДАЙ НОВОЕ ВОСПОМИНАНИЕ НА МЕСТЕ СОЖЕННОГО У СОЮЗНИКА.

ЗАПИСИ

МАСКА: ОБОРОТЕНЬ

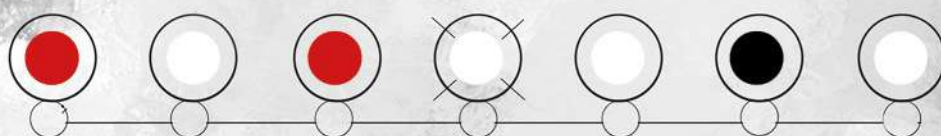


СВЯЗИ

ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ. ЗАСТАВЬ ОДНОГО ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ ОБЪЕДИНИТЬСЯ, ДАЖЕ ПРОТИВ ИХ ВОЛИ.

ЗАПИСИ

МАСКА: СОЮЗНИК

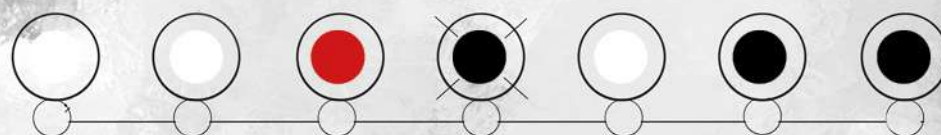


СВЯЗИ

УБЕЙ. ЕСЛИ КТО-ТО ТЕРЯЕТ ИМЯ, ТО ПОЖЕРТВУЙ ВСЕМИ СВОИМИ ВОСПОМИНАНИЯМИ, НО СПАСИ ЕГО. У СПАСЕННОГО ОСТАЮТСЯ МОМЕНТЫ, У ТЕБЯ НЕТ

ЗАПИСИ

МАСКА: ПРИВРАТНИК



СВЯЗИ

ВРАТА. ОДИН РАЗ ПРЕДОТВРАТИ ИЗВРАЩЕНИЕ ВОСПОМИНАНИЯ НАРРАТИВНО. ТЫ ОСТАВЛЯЕШЬ ПРЕДЫДУЩИЙ ВЫБОР ЦВЕТА.

ЗАПИСИ
