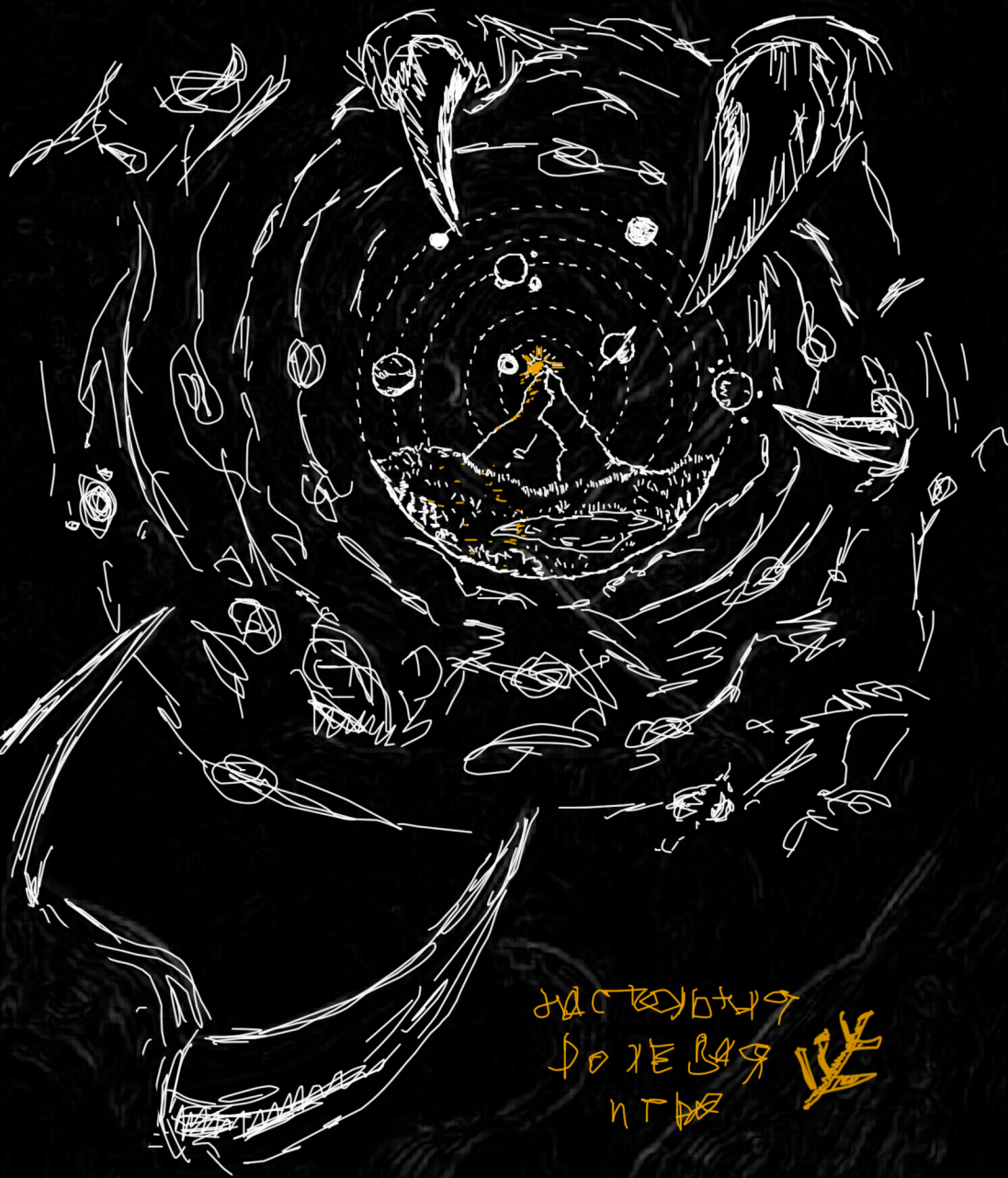


Пам'ять сновидця ведёт к невідомому



НАСТЮХА
ДОХЕВА
ИТД



ПАМЯТЬ СНОВИДЦА ВЕДЁТ К НЕВЕДОМОМУ

- настольная ролевая игра -

Вдали от шумных дорог внезапного пробуждения и скользких лестниц глубокого сна, сквозь окраину Царства грёз плывёт дайнер с неоновой вывеской „Неведомый К“. Внутри на удобных кожаных диванах за столиком, заставленным стаканчиками с кофе, собрались сновидцы - безумцы, дерзнувшие красть воспоминания из ожерелья повелителя кошмаров Абегота.

Сновидцы пьют кофе, кружка за кружкой пробуют вспомнить себя и дорогу к дому. Наслаждаются общением - едва ли придётся им встретиться вновь. Прислушиваются, не спешат ли сюда со всех лап кошмарные псы Абегота. Всматриваются в неведомое.

ПСВН - настольная ролевая игра, созданная специально для конкурса РПГ-Кашевар, Зима 2022, Зимние игры. Тема конкурса: Метаморфоза. Ключевые слова: сон, руины, кофе.

В связи с ограничением количества дополнительного материала колода включённая в игру урезана до одной масти, но автор планирует доработать игру после конкурса, также добавив в колоду недостающие карты.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Если Вы ведущий, прочтите книгу правил. Это займет не много времени, зато потом Вы сможете прямо по ходу игры объяснять правила остальным участникам и им не придётся их читать.

Подготовьте бумагу для записей, стикеры и карандаши. Также Вам понадобятся несколько игровых костей к6. Если используете виртуальный игровой стол, достаточно чтобы там была возможность кидать кости и делать заметки.

Обсудите с собравшимися за столом, о чём эта игра, какие темы она затрагивает и что требуется от участников.

О ЧЁМ ЭТА ИГРА

ПСВН - игра о людях, утративших связь с реальностью и по крупицам собирающих информацию о том, кто они и откуда.

Место действия - Царство грёз, пространство капризное, меняющееся, как в кривом зеркале отражающее воспоминания и страхи персонажей. Но и в этом аморфном мире есть постоянство: скользящий сквозь отражения Царства дайнер, пробуждающий кофе в стаканчиках с надписями, а также рыщущие вокруг кошмарные чёрные псы Абегота.

Цель персонажей - сбежать от слуг Абегота. Для этого они должны заполнить воспоминаниями чёрные провалы памяти, вспомнить себя и проснуться.

У игроков цель иная - нарисовать яркую будоражащую картину Царства грёз и узнать как можно больше о сно-

видах: как об их прошлом, так и о текущих отношениях. Это общая ответственность, так как формирование Царства и развитие отношений строится на совместном творческом процессе.

СОБРАВШИЕСЬ ВМЕСТЕ ЗА СТОЛОМ

И ещё раз, эта игра — одно большое поле для совместного творчества. Чаще соглашайтесь с тем, что предлагают остальные, а если хотите добавить что-то свое — говорите. В итоге один участник начинает рассказывать о Царстве грёз, другой его дополняет, а третий уточняет детали, меняя окружение на ходу. Пока всех за столом устраивает то, что из этого получается, всё в порядке.

Собравшись вместе и обсудив во что вы будете играть, приступайте к созданию персонажей. Вот что нужно сделать: возьмите бланк и заполните его, обращаясь к этим правилам или к ведущему, если понадобится что-то уточнить.

СОЗДАЁМ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ваш персонаж - сновидец. Неизвестно как и зачем он оказался в Царстве грёз и кем был в Бодрствующем мире, воспоминания об этом истончились за время сомнамбулических путешествий. Восстановить их - важная часть пробуждения, ведь иначе можно лишиться рассудка. Для начала игры за сновидца вам нужно подумать о некоторых деталях и записать их на бланке персонажа. Вот эти детали.

Кто я сейчас?

В Царстве у сновидца есть пол, имя и внешность, возможно, отличающиеся от реальных, но близкие к привычным в Бодрствующем мире. Это значит, что вы можете выглядеть как Взрослый мужчина, маленькая девочка или кто-то между, но вы точно не камень и не единорог.

Вкратце опишите себя другим участникам.

Что я умею?

У каждого сновидца есть особый способ управления грёзами. Например, способность находить нужные двери и дороги или парить в воздухе, может быть вы умеете превращаться в огнедышащего дракона или становиться невидимым.

Придумайте, запишите в бланке персонажа и вкратце расскажите другим участникам о своей способности.

Откуда я прибыл?

Сновидцем может стать любой человек, где и когда бы он ни жил. Греческая гетера, итальянский странствующий рыцарь, лондонский денди, модный российский писатель, сингапурский кибер-самурай, летящий на Альфу-Центавра колонист... При этом, все они способны оказаться за одним столиком в дайнере, скользящем сквозь Царство, ведь грёзы находятся вне времени и пространства.

Подумайте, из какой сновидец эпохи и Царство подстроится под вас. Запишите откуда вы и сообщите остальным. Сновидец отчётливо помнит из какой эпохи прибыл.

О чём я пытаюсь вспомнить?

Вы привлекли внимание Владыки кошмаров и пытаетесь сбежать, затаившись в Бодрствующем мире. Для этого придётся проснуться. Хотите сделать это и не утратить рассудок - вспоминайте.

Как выглядело место в котором Вы росли? Есть ли у Вас дети? Кто такая Трейси Стивенс? Почему Вы боитесь отца?.. Подойдут любые вопросы на которые Вам будет интересно искать ответы. Любят ли меня родители? Кто ждёт меня дома? Какое воспоминание я украл из ожерелья Абегота? Чем я зарабатывал на жизнь? Почему меня мучает жажда?

Один вопрос, одинаковый для всех сновидцев, уже записан в Вашу карточку, а ответ на него Вы дали в предыдущем шаге - запишите его.

Добавьте туда еще два-три вопроса для короткой игры.

Добавьте пять вопросов если не спешите завершать историю.

В какую эпоху я возвращаюсь?

_____.

_____?

_____.

_____?

_____.

~~Кто люди с которыми я навсегда прощаюсь?~~

Стоит сновидцам проснуться и они никогда больше не встретят друг друга. В этом нет проблемы, если кто-то из них едва знаком. Но других могут связывать узы брака или родства - кто-то мог уснуть в Бодрствующем мире, родиться в Царстве, прожить здесь новую жизнь и стать матерью или сыном другого сновидца. Расставаться не просто.

Дождитесь, пока все игроки дойдут до этого шага, а затем совместно решите, кто вы друг для друга. Подойдут любые связи: мы официально женаты, мы любовники, мы вместе странствовали, она моя дочь, он мой слуга, мы не знакомы и так далее. Запишите ваши связи с другими сновидцами в бланке персонажа.

~~После этого сновидец готов!~~

Не переживайте, что у персонажа нет цифровых характеристик, навыков и других явных механик воздействия на игровой мир. О способах решения конфликтов и спорных ситуаций мы поговорим позже.

НАЧАЛО ИГРОВОГО ЦИКЛА

Игровой цикл всегда начинается с одного: сновидцы сидят за столиком в дайнере „Неведомый К“ и пьют кофе. Ведущий может описать это место, его немногочисленных посетителей и хозяев или сразу предложить игрокам сделать выбор.

Пьёте ли вы кофе?

Кофе - важный элемент игры. В начале цикла игроки решают, кто из сновидцев пьёт его, а кто нет. Хотя бы один персонаж должен выпить кофе - иначе никто из собравшихся так никогда и не проснётся.

Выпивший кофе получает специальную карту Воспоминаний, а проверки его ментальных способностей в текущем цикле усиливаются.

Однако кофе разрушает связь с Царством, поэтому проверки физических способностей персонажа в текущем цикле становятся жёсткими. К тому же, пьющий кофе сновидец не может использовать свой особый способ управления грёзами до конца цикла.

Когда кофе будет выпито, один из получивших карту Воспоминаний игроков кладёт её на стол и рассказывает, что видит за окном дайнера. Чтобы сделать это, взгляните на карту Воспоминаний и сверьтесь со списком записанных в бланк персонажа вопросов. Используйте текст с карты и ваши вопросы в качестве источников вдохновения. Решите, на какой из вопросов вы бы хотели сейчас найти ответ и сообщите об этом ведущему. После чего парой коротких фраз опишите, каким становится Царство под влиянием ваших воспоминаний. Затем другие участники могут дополнить его парой фраз.

Если на руках у нескольких игроков есть карты Воспоминаний и вы не можете решить, кто сейчас должен выложить свою, определите это по достоинству карт - у кого выше, тот и выкладывает.

ЦАРСТВО ГРЁЗ

Кусочки Воспоминаний пытающихся проснуться сновидцев смешиваются в хаотичном порядке, порождая меняющийся пейзаж Царства грёз. Это место всегда несовершенно: если это город - он лежит в руинах, если дом - нуждается в ремонте, если корабль - он сел на мель или дал течь. Руины - ключевое слово, не забывайте об этом, описывая окружение.

При этом, один игрок, начиная описывать что сейчас видят персонажи, может воссоздавать образы викторианского Лондона, так как считает, что он - уснувший на кушетке в колледже на Бедфорд-сквер джентльмен. Тогда как другой, спящий из Токио 2077 года, расскажет о гигантских рекламных щитах Арасаки, маслянистом дожде и бродящих по улицам кибер-самураях.

И это естественно для Царства грёз, его обитателей и сновидцев. Никто здесь и не думает удивляться внезапно взлелевшему к облакам человеку, смешению архитектурных стилей или чудесам техники, ведь чего только нет в грёзах. Тем более, никто не удивляется разрухе, окраина Царства всегда лежит в руинах, ведь грёзы здесь соприкасаются с Бодрствующим миром.

ИГРОВОЙ РАЗГОВОР

Рассказав об увиденном, сновидцы оказываются снаружи. При этом обитатели Царства воспринимают сновидцев так, как если бы те всегда находились рядом или отошли в соседнюю комнату, а теперь вернулись.

В этот момент ведущему следует описать ситуацию, также опираясь на текст выложенной карты воспоминаний и озвученный игроком вопрос из его буклета сновидца. Начинается обычный игровой разговор: кто-то спрашивает, а другой участник отвечает. Когда возникнет сложная или неоднозначная ситуация, игроку следует совершить физическую или ментальную проверку.

Физические проверки включают всё, что касается силы, ловкости, натренированности и стойкости персонажа. Умение постоять за себя в драке, сбежать от преследователей, выбраться из бурного потока, устоять на шатком мосту и многое другое.

Ментальные проверки связаны с памятью, сообразительностью, харизмой и внимательностью персонажа. Добиться успеха в переговорах, раскусить обманщика, вспомнить важную деталь, заставить механизм работать...

КАК И КОГДА КИДАТЬ КОСТИ

Когда сновидец пытается добиться желаемого или противостоять обстоятельствам и у ведущего нет однозначного ответа, что из этого получится - игрок должен сделать физическую или ментальную проверку.

Если сновидец пил кофе в текущем цикле игры, значит физические проверки для него будут жёсткими: игрок берёт зкб, кидает их и учитывает два меньших результата или дубль.

Ментальные проверки для выпившего кофе сновидца уси-

лены: игрок берёт зк6, кидает их и учитывай два больших результата или дубль.

Также усилены любые действия, совершённые с помощью особого способа управления грёзами, записанного в бланке персонажа. Не забывайте, что выпившие кофе сновидцы лишаются этих способностей на время одного цикла.

Во всех других случаях, выполняя проверку, кидайте 2к6.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРОК

Бросив кости, сложите результат двух больших (при усилении), двух меньших (при жёстком броске) или выпавший дубль.

При результате 10+ у игрока успех, а это значит, что для сновидца всё закончилось благополучно. Ведущий расскажет, что произошло или предложит игроку сделать это, чтобы все участники узнали к чему привело действие.

При результате 7-9 у игрока частичный успех. Сновидец вроде бы достиг желаемого, но есть проблема или же у него не вышло, но есть и хорошие новости. Ведущий скажет „Да, но...” или „Нет, зато...” он продолжит фразу или попросит игрока сделать это. Частичный успех всегда должен вести к неожиданным изменениям ситуации, добавляя в неё то, о чём раньше никто не беспокоился.

При результате 6- сновидца ждёт ужасающий провал. Ве-

душий расскажет, что случилось и ему следует быть пугающе жестоким, вплоть до гибели персонажа. Тут необходимо соблюдать следующее правило: после провала ничто не может оставаться как прежде.

Почти ничто...

СЧЁТЧИК ГНЕВА

Когда игрок получает 6- в результате проверки, может произойти самое ужасное, вплоть до гибели сновидца или другого значимого для истории персонажа. Но у игрока всегда есть возможность изменить результат с провала на частичный успех, повисив при этом счётчик Гнева Абегота. Чтобы понимать, каковы ставки, игрок может сделать это уже после того, как ведущий опишет результат провала.

Счётчик Гнева состоит всего из 12 делений - представьте циферблат часов - и отражает приближение преследующих сновидцев чёрных слуг повелителя кошмаров. Каждый раз, когда игрок сблизает счётчик, он должен взять 2к6 и кинуть их. Если выпавшая сумма меньше или равна значению на счётчике Гнева - появляются псы Абегота и сновидцам нужно спастись бегством. Если у них получится сбежать - начните новый цикл.

Описывая слуг Абегота вы можете представлять людей, собак или кошмарных монстроподобных существ, но одно будет неизменным - их слишком много или они слишком сильны, чтобы сновидцы могли справиться с ними.

Когда счётчик достигнет максимального значения 12 каждый не успевший покинуть Царство грёз сновидец будет пойман, доставлен к Абеготу и существование его станет неотличимо от непрекращающегося кошмара.

Учтите, что ведущий не имеет прямых механизмов влияния на счётчик Гнева и игроки сами решают, стоит ли ускорить развитие истории или слегка замедлить.

КАРТЫ ВОСПОМИНАНИЙ

Иногда ситуация может выйти из-под контроля и будет казаться, что снежный ком проблем уже не остановить. Но если у кого-то из игроков есть в запасе карта воспоминаний, он может в любой момент выложить её на стол и перемешать происходящее, как это бывает во сне.

Когда вы выкладываете карту воспоминаний, используйте текст с её верхней части или любое ключевое слово с нижней и опишите, как меняется всё вокруг. Рушьте здания и считайте жителей грёз со сцены, чтобы создать нечто новое, а затем позвольте остальным участникам добавить деталей.

Это хорошая возможность ввести союзников, избавиться от врагов или прервать неприятную сцену. Но вы не можете изменить при помощи карты воспоминаний проваленную проверку, если кубики уже кинуты и выпало 6-, сперва должно произойти то, что опишет ведущий, если только игрок не решит изменить результат, сдвинув счётчик Гнева.

ПАМЯТЬ СНОВИДЦА

Выложив карту воспоминаний на стол участники создают сцену, ведущий описывает происходящее, игровой разговор разгорается с новой силой, совершаются проверки и так далее. Но в какой-то момент любая сцена начинает утомлять, требуется толчок, развитие истории.

Ведущему следует учитывать время с момента как кто-то из игроков выложил карту воспоминаний. Если с начала сцены прошло пол часа и ничего важного или интересного уже не предвидится, следует предложить игрокам выложить новую карту воспоминаний или вернуться в дайнер и выпить кофе. Ведущий может сказать об этом прямо или вывести на сцену чёрных псов Абегота, которые вынудят сновидцев спасаться бегством.

В тот момент, когда персонажи возвращаются в дайнер, происходит следующее:

1. Они на короткий миг видят самих себя, сидящих за столиком, пьющих кофе и разговаривающих. Ведущий может воспроизвести пару фраз разговора, при этом искажив его смысл, добавив более злой или драматичный тон. Затем видения исчезают, освобождая место.

2. Каждый сновидец отвечает на один из вопросов воспоминаний. Для этого игрок выбирает вопрос, ответ на который хочет дать и делает ментальную проверку. Не забывайте, что ментальные проверки персонажей выпивших в начале цикла кофе усилены. При успешном броске игрок рассказывает, о чём вспомнил сновидец и записывает ответ в

свой бланк.. На 7-9 ведущий добавит омрачающую картину деталь. А при провале 6- воспоминание ускользает, приближая сновидца к безумию и продвигая счётчик Гнева Абегота на 1 пункт.

3. Если у игрока осталась неиспользованная карта воспоминаний, он оставляет её себе и может использовать в дальнейшем. Сновидец получит еще одну карту, если в новом цикле решит выпить кофе.

4. После этого цикл заканчивается и начинается новый. Сновидцы сидят за столиком и разговаривают... „Пьёте ли вы кофе?“

ПУТЬ ДОМОЙ

Когда счётчик Гнева достигнет 12, Владыка кошмаров Абегот получит всех сновидцев, не успевших ускользнуть. Но пока этого не случилось, любой игрок может заявить, что его персонаж готов проснуться.

Чтобы сбежать от Абегота сосчитайте количество вопросов, на которые нашли ответы на окраине Царства грёз и возьмите равное количество игровых костей. Сделав бросок, сложите два максимальных результата.

На 10+ вы проснулись в Бодрствующем мире, пригожим утром и в хорошем настроении. Тревожное чувство одолевавшее вас с вечера исчезло без следа.

На 7-9 вы очнулись в незнакомом месте в окружении чужих людей. Ваш Воспалённый разум ночным мотыльком бьётся о стенки черепа. Вы пытаетесь найти дорогу к Неведомому

К, хотя не помните что это и как туда попасть.

На 6- Вы не можете проснуться. Возможно потому что давно умерли и ваше тело истлело в Бодрствующем мире. Или просто сновидец забыл кто он и откуда. Теперь вы - лакомый кусочек для Абегома.

МЫ ОСТАЁМСЯ

Если игроки активно демонстрировали чувства персонажей друг к другу во время игры. Если двое сновидцев, связанных узами родства, любви или дружбы, решают не покидать друг друга даже перед лицом опасности. Если они хотят остаться в Царстве грёз, вдовоём, вопреки всему.

Это происходит.

Бросьте кости, но не смотрите на результат. Судьба сновидцев теперь принадлежит только им самим.