

ет прове

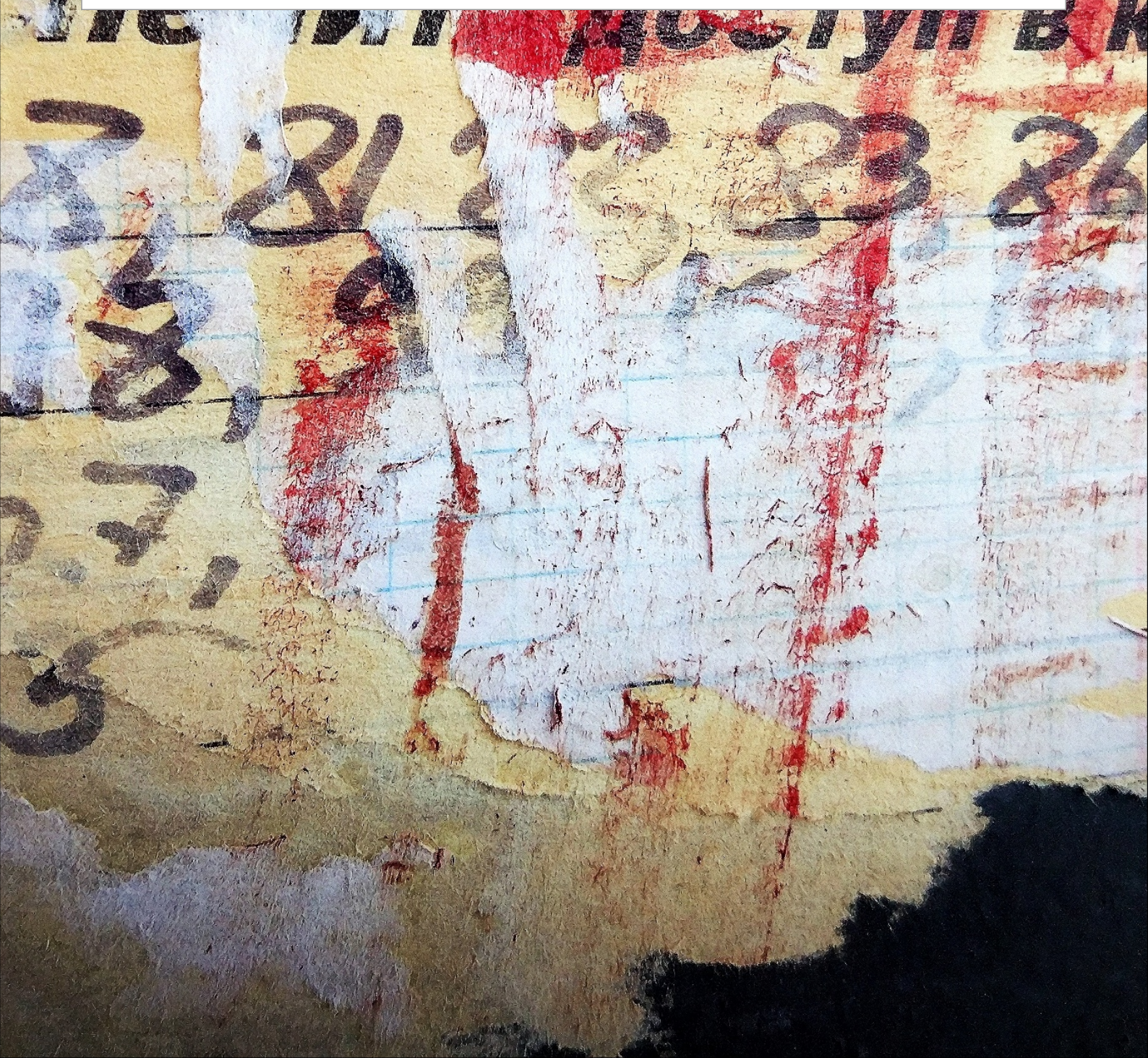
САМОСБОР: настольная ролевая игра

Настольная ролевая игра на базе движка Year Zero, посвященная выживанию в гротескном мистическом сеттинге, исследованию опасных локаций и персональному пути персонажа к его финалу.

Использованные слова: «вопросы», «ступени», «сплав»

Автор: Андрей Муравьев

Для конкурса «RPG-Кашевар. Зима 2024. Жребий брошен»



САНТОБОР

Настольная ролевая игра на движке Year Zero



Особенности ведения хоррора

В отличие от многих прочих жанров НРИ, хоррор предельно центрирован на персонажах игроков. Какие бы удивительные места и жутких созданий вы не заготовили для своих игроков, большая часть времени должна быть уделена именно персонажам, дабы игроки успевали испугаться.

У вас как у мастера не должна стоять цель довести игроков до финала истории или помочь им закрыть какие-либо задачи – вы должны полностью сконцентрироваться на их персональных арках и развитии их отношений.

Хоррор начинается и заканчивается на людях, которым вы его проводите.

На грани страха и смеха

САМОСБОР – это очень своеобразный сеттинг, в нём есть место комедии, бреду, метаотсылкам, пастам про мерзкое и кризису личности персонажей и игроков. Он не только пугает, в нём присутствует тоска, ностальгия и немалая доля фантастики, и это всё – ваши инструменты для создания уникального настроения **САМОСБОРА**. Не стесняйтесь вдохновляться имеющимися материалами, подходящими источниками и своими любимыми сюжетами, неканон тут просто невозможен.

Если вы хотите ближе окунуться в сеттинг, с фольклором **САМОСБОРА** можно ознакомиться тут:

https://vk.com/samosbor_original

Что нужно для игры?

- Столько шестигранных кубов, сколько вы сможете найти. В идеале: 10 одного цвета (*Атрибуты и Навыки* персонажа) и до 5 другого (бонусы *Снаряжения*) на каждого игрока, плюс 10 для Ведущего.
- Листы персонажей.
- У нас тут своеобразный, но ужастик – гнетущий эмбиент на фоне уместен как никогда.
- Если хочется добавить больше рандома, в Приложении 2 вы найдёте карточки комнат, которые можно распечатать.

Какой должна быть история?

Вы можете использовать всё своё воображение для создания самого затягивающего и жуткого сеттинга, но я могу посоветовать придерживаться нескольких рамок:

1. Дайте игрокам осознать масштабы **Гигахруща**, в котором они оказались. Это бесконечная вереница лестничных клеток, коридоров и квартир, в которых не проглядывает солнце и небо. Но это бесконечность знакомых нам коридоров. Дайте им с тревогой проходить каждую ступень: лестничных пролётов, сюжетов и собственного падения в небытие.
2. Сделайте окружение живым. Люди живут в этом месте, возможно, веками. Они обустроили свои **жилячки**, они оставляют следы в коридорах, они имеют свои традиции и правила. Игрок может быть членом какой-то внутренней организации (например, бравым **ликвидатором**), иметь предысторию и знакомства, дайте игрокам связь с этим местом.
3. Ужас на грани понимания и абсурда. Местные твари – это одновременно гротескные пародии на быт и лавкрафтиански необъяснимые силы небытия: персонажи детских стишков-страшилок, гигантские **мокрицы-бетонеды**, ужасающие своим сиянием ожившие лампы **кварцеватели**. Вселите в обыденное ужас, и он тут будет уместен.

Кем являются персонажи?

Персонажи игроков – обычные люди, чьи далёкие предки по неизвестным причинам заперли себя в лиминальной бесконечности **Гитахруца**. Они не знают иного мира, сама идея «снаружи» для них мифична и непонятна. Их квартиры – **жилячейки** – это малометражные, неуютные, часто некомфортные пространства, единственное место, в которых люди действительно могут почувствовать себя в безопасности.

В таких же жилищах располагаются офисы, магазины, больницы и даже целые заводы, а иногда невразумительно длинные коридоры объединяют их в блоки и этажи, словно в города и деревни этого мира. Почти всегда этажи находятся в достаточной изоляции друг от друга, и между населёнными участками могут пролегать километры опасных, опустелых и тёмных бетонных пустошей.

О цифрах

Задайте время и обстоятельства истории, такие как место действия и любые важные вам обстоятельства окружения. В идеале все эти вводные должны быть в какой-то мере знакомы каждому из игроков, ведь пугаться гораздо легче в привычной обстановке.

После этого попросите игроков перейти к их листам персонажей и немного поразбрасывать цифры:

1. На Атрибуты в сумме игроку выделяется 12 очков, которые требуется распределить между ними так, чтобы в каждом *Атрибуте* было не менее 1 и не более 5.
2. На *Навыки* в сумме игроку выделяется 10 очков, которые нужно распределить так, чтобы в итоге в одном навыке не было более 3, при этом, очевидно, часть навыков останется с 0 очков – успокойте игроков, сообщив, что они всё ещё смогут проходить соответствующие проверки, но только за счёт чистых *Атрибутов*.
3. Расскажите, с чего начнётся история. Попросите игроков придумать имена персонажей, их короткую предысторию и обстоятельства, при которых они оказались в начале истории, после чего ведите их к цели: выжить, спасти кого-то или просто погрузиться в тайны **Гитахруца**?
4. Выдайте персонажам стартовое *Снаряжение*. Это может быть полезный инструмент в духе граблей, или талон на пищевой брикет, или памятный календарь «Пролёты и тупики нашего этажа».

Не тоните в микроконтроле, заставляя их прописывать каждый листок бумаги в кармане, здравый смысл не должен страдать в угоду строкам текста. И, ради всего кошмарного, не раздавайте им эффективное оружие налево и направо, пусть угроза каждый раз ставит их перед выбором «бежать или сражаться».

5. Расскажите игрокам, как же это всё играется.

Как же это всё играется?

Начнём с проверок.

Иногда перед персонажем встаёт проблема, решить которую можно только умея, постаравшись или рискуя. Срочно выломать дверь из горящего блока, убежать от монстра, подстрелить убегающую крысу – это ситуации, когда вы как мастер можете заявлять проверку. Проверка всегда касается одного из *Навыков* персонажей и соответствует ситуации и тому, как игрок предлагает её разрешить. То есть, если Клавдия хочет взломать замок отмычкой, вам подойдёт *Ремесло*, но если ту же дверь Иван хочет высадить плечом – попросите его пройти проверку *Выносливости*.

После того, как проверка выбрана, вы можете определиться с её сложностью. Зачастую для прохождения проверки достаточно одного успеха, но особо сложные или масштабные действия могут потребовать больше. После этого подумайте над обстоятельствами проверки – мешает ли игроку что-то, или, наоборот, здесь и сейчас эта проверка будет максимально простой?

Если персонаж в спокойных условиях взламывал **термодверь** со сложностью 1, то в момент спешки, без инструментов, в заполняющем коридор **фиолетовом тумане** сложность спокойно может подняться до 3.

Каждый подходящий предмет *Снаряжения* также добавляет по 1 кубик к броску. Если же другой персонаж вызывается помочь, он тоже добавит 1 кубик, но в случае провала разделит все возникшие последствия.

Готово? Сообщите всю информацию игроку: «Клава, это будет проверка *Ремесла*, сложность 1». Клавдия смотрит в свой лист персонажа, видит 1 в *Навыке Ремесла* и 3 в связанной с ним *Силе*, получая 4 – количество кубиков, которые она может бросить. У неё нет ничего в *Снаряжении*, что могло бы ей помочь, а ведь будь у неё отмычки, это дало бы ещё 1 кубик и их стало бы 5. Более ничем себе помочь она не может и кидает.

Успехами считаются все 5 и 6, выпавшие на кубах. Если успехов столько же или больше чем заявленная вами сложность, персонаж справился с проверкой – опишите результат или попросите игрока его описать.

Если же у Клавы нет ни одного успеха (или их недостаточно для проверки высокой сложности), игрок предстаёт перед выбором:

1. Принять провал.

Вы описываете последствия, и они должны быть, проверки без ставки и продолжения истории вам не нужны. Клава что-то потеряет? Поранится? Или же поднятый ею шум привлечёт нежелательных гостей?

2. Пойти на риск.

В этом случае игрок откладывает в сторону все кубы, на которых выпали 1, а остальные кидает ещё раз. Предыдущие успехи также учитываются в подсчёте результата, и если при повторном броске нужное их число набрано, Клава всё же смогла справиться в последнюю секунду, она молодец!

Но!

Разумеется есть «но».

Если при любом из двух бросков на кубах выпадали 1, ситуация обретает цену. Действие всё ещё может быть успешным (при наличии этих самых успехов), но последствия наступают, и они должны быть негативными. Вам как мастеру выбирать, нанести ли Клаве травму, отобрать снаряжение, призвать ли угрозу или просто поставить её в неприятную ситуацию.

Травмы и потери

Иногда недостаточно успешная проверка или глупое действие может стоить персонажу здоровья. Падение с лестницы, попытка подраться с молью или падение в ту жуткую яму с пауками. Как это работает?

В листе персонажа, как вы уже заметили, *Атрибуты* указаны в формате X/Y, что означает буквально «X текущего *Атрибута* из Y возможных». Персонаж выбился из сил, ранен или иным способом стал менее силён? Снизьте ему *Силу*. Подвернул ногу, пробил стопу или как-то ещё потерял в подвижности? Снижайте *Ловкость*. Совершил что-то очень плохое или встретился с сильным страхом? Страдает его *Эмпатия*. Утомился, ударился головой или одурманен? Верно, снижаем *Интеллект*.

Естественно, во всех проверках используется текущий уровень *Атрибута*.

Можно ли их восстановить? Вам решать. Аптечки, хороший отдых, глоток самогона и сон могут помочь, но редко восстановление в моменте проходит без последствий.

Что произойдёт, когда текущее значение *Атрибута* упадёт до нуля? Опишите, каким образом персонаж встал на грань жизни и смерти и что он чувствует, и попросите игрока учитывать это в отыгрыше. А ещё – отметьте его *Ступень Вниз*.

Ступени Вниз

Это особый вид *Атрибута*, который определяет, насколько персонаж игрока близок к концу его истории. Это шкала от 0 до 5, где 5 – полная потеря воли к жизни, потеря себя и – увы – смерть.

В этой истории персонаж погибает, только когда его *Ступени Вниз* достигают 5, иные травмы и события должны ухудшать его состояние, но оставлять в живых – умереть от падения с лестницы это слишком легко для такого места.

Когда отмечается *Спуск Вниз*?

1. Когда персонаж впервые проваливает проверку.
2. Когда персонаж впервые сталкивается с паранормальным ужасом.
3. Когда персонаж впервые наблюдает смерть.
4. Когда любой его *Атрибут* падает до 0.

В идеальной истории вы должны дать возможность каждому персонажу столкнуться со всеми факторами, но и дать шанс выжить – ведь в конце хоррора всегда кто-то остаётся. Награждайте хороший отыгрыш и интересные арки опциями «счастливый конец» и дойти до лучшей из концовок, или же помогайте заведомо обречённым персонажам красиво и интересно встретить свою кончину.

Да, игрок не должен быть «хорошим». В каждой истории нужен тот, кто погибнет, так как заслужил это. Или тот, чья смерть будет выглядеть несправедливым злом этого места. Сможете собрать все эти сценарии в своей игре – и вы на пути к успеху.

И, да, это сложно, хоррор вообще сложный жанр. Не отчаивайтесь если у вас не получается сразу или же не все персонажи проходят полную арку, рано или поздно вы проведёте свою идеальную историю.

Вы можете ввести свои опции для *Ступеней Вниз*, которые сказываются на истории, или использовать примеры из листа персонажа: в нём каждый *Спуск* сопровождается каким-то поступком персонажа. Не отбирайте у игроков удовольствия самостоятельно описать, как их персонаж совершает роковую ошибку.

В листе из Приложения 1 *Ступени* выглядят следующим образом:

- **Опиши: чей голос ты слышишь и что он тебе шепчет** – попросите игрока описать сцену и добавить немного паранойи остальным.
- **Сделай: при следующей опасности поступи глупо, рискованно или трусливо** – когда приключенцы в следующий раз столкнутся с опасностью, напони игроку о этом пункте и попроси описать, что толкает его к необдуманному поступку, после чего опиши последствия этого.
- **Потеряй: брось два куба и потеряй навыки I–6 и 7–I2** – попроси игрока бросить два кубика и уменьшить на 1 навыки: от 1 до 6 сверху согласно значению первого куба и от 7 до 12 сверху согласно значению второго+6.
- **Помешай: случайно, по глупости или из-за отчаяния помешай следующему действию союзника** – при следующей проверке любого другого персонажа попроси игрока описать, как он вмешивается в неё травмирующим или негативным образом.
- **Отчайся: при следующей опасности просто позволь случиться тому, что должно** – при следующем столкновении с угрозой попроси игрока описать сцену полного отчаяния его персонажа, при которой он не сопротивляется ужасам **САМОСБОРА**. Зачастую это приводит к смерти персонажа, поэтому позволь игроку уделить этой сцене достаточно времени и сделать её красивой.

Ступени Вверх

Водить хорроры тяжело, в том числе из-за сложности контроля таймингов такой истории. Поэтому в «10 СВЕЧАХ» есть те самые свечи, отмеряющие всё. В **САМОСБОРЕ** я могу предложить систему *Ступеней Вверх*, которые ведут персонажей к финалу.

В отличие от *Пути Вниз*, эти *Ступени* не отмечаются где-то в листе персонажей, и только мастер управляет их прогрессом.

Для стандартной истории на одну сессию можно использовать 5 *Ступеней*, отмечая по одной, когда:

- Персонажи определяют цель своих исканий (выход из ситуации или места, нужный предмет или персону).
- Персонажи спасают кого-то на своём пути (в том числе сопартийца) ценой усилий, травм, хорошей совместной работы или действительно выдающегося поступка.
- Персонажи теряют кого-то или что-то действительно ценное.
- Персонажи находят новый ответ на вопросы **Гигахруща**: понимают принцип поведения **бетоноеда**, удостоверяются в безопасности лифтов при **САМОСБОРЕ**, впервые смотрят в окно и раскрывают какой-то мастерский замысел.

Только когда группа приключенцев в своём Восхождении Вверх наберёт 5 *Ступеней*, им должен раскрыться финал истории. Да, они могут погибнуть по пути, если так идёт их история. Помните: хороший финал не награда игрокам, как и плохой – не наказание, это лаконичный и красивый финал вашего повествования.

Угрозы и загадки Гигахруща

Мир **САМОСБОРА** интересен не только его аномалиями. Это мир победившего позднесоветского гротеска и утилитаризма, с гимнами партии, бюстами давно потерявших имена руководителей и наименованием самых простых вещей жёстким канцеляритом: в руках персонажей не грабли, а «Грабли Ликвидаторские ЛКЩ-56».

И это отражается, перерождается в окружающие угрозы и тайны: легко просто кинуть на пути приключенцев шоггота, но гораздо интереснее пояснить, что это Валерий Вольфрамович, бывший зам.след.пом.тех. цеха по производству пищевых брикетов, которого **САМОСБОР** поймал прямо в момент воровства питательной массы из бака.

Порталы и пространственные разломы найдут своё место, но дайте им их положенную долю бредовости и близости, пусть лифт 673-3-AB ведёт с этого этажа на этот же не просто так, а из-за ошибки в официальном документе «сверху». Мир **САМОСБОРА** это сплав кошмаров с обыденностью.

Общая для всего сеттинга опасность – сам **САМОСБОР**. Это событие неизвестной природы, периодически посещающее населенные этажи. В этот момент начинают (или нет?) выть сирены оповещения, люди запираются за **термодверями** в своих ячейках, а по коридору начинает струиться **фиолетовый туман** и **запах сырого мяса**. Люди могут начать слышать голоса близких, умоляющих их впустить, а по радио слышатся стоны страдающих. В двери царапают чьи-то ногти, из кранов начинает течь **чёрная слизь**, а **плесень** медленно сползается к слабоизолированным местам. Любой, контактировавший с **САМОСБОРОМ**, неизбежно и ужасно меняется, и последствия очередного инцидента зачищаются – с граблями, огнём и **бетоногр анатами** – бравыми ликвидаторами. Природа **САМОСБОРА** непостоянна, и он – ваш основной инструмент создания саспенса.

Разумеется, в таких условиях далёкие этажи полнятся самыми удивительными тварями. Гигантские **черви-бетоноеды** прогрызают себе пути прямо сквозь стены, кадавры из приборов и мяса блуждают по коридорам заброшенных НИИ, **кварцеватели** пугают своим жутким лиловым светом забрédших в старые больницы... Не давайте тварям много конкретики, часто им даже не требуется статблок или вообще понятие уязвимости: угрозы не становятся предметом охоты, персонажи всегда – жертвы.

АТТРИБУТЫ

СИЛА

 /

ЛОВКОСТЬ

 /

СМЕКАЛКА

 /

ЭМПАТИЯ

 /

НАВЫКИ

РЕМЕСЛО (СИЛА)

ВЫНОСЛИВОСТЬ (СИЛА)

БЛИЖНИЙ БОЙ (СИЛА)

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

ДВИЖЕНИЕ (ЛОВКОСТЬ)

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

ИНТЕЛЛЕКТ (СМЕКАЛКА)

ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

МАНИПУЛЯЦИЯ (ЭМПАТИЯ)

ЭМОЦИИ (ЭМПАТИЯ)

ЛЕЧЕНИЕ (ЭМПАТИЯ)

СНАРЯЖЕНИЕ

Ступени вниз

ОПИШИ:
ЧЕЙ ГОЛОС ТЫ
СЛЫШИШЬ И ЧТО ОН
ТЕБЕ ШЕПЧЕТ

СДЕЛАЙ:
ПРИ СЛЕДУЮЩЕЙ
ОПАСНОСТИ ПОСТУПИ
ГЛУПО, РИСКОВАННО
ИЛИ ТРУСЛИВО

ПОТЕРЯЙ:
БРОСЬ ДВА КУБИКА И
ПОТЕРЯЙ НАВЫКИ 1-6 И
7-12

ПОДВЕДИ:
СЛУЧАЙНО, ПО
ГЛУПОСТИ ИЛИ ИЗ
ОТЧАЯНИЯ ПОМЕШАЙ
СЛЕДУЮЩЕМУ
ДЕЙСТВИЮ ТОВАРИЩА

ОТЧАЙСЯ:
ПРИ СЛЕДУЮЩЕЙ
ОПАСНОСТИ ПРОСТО
ПОЗВОЛЬ СЛУЧИТЬСЯ
ТОМУ, ЧТО ДОЛЖНО

ЖИЛЯЧЕЙКА



МЕДБЛОК



ЛИФТ



ПИЩЕКОМБИНАТ



ЛЕСТНИЦА



**ГНЕЗДО
БЕТОНОЕДА**



КОРИДОР



**ЗАБРОШЕННАЯ
ЖИЛЯЧЕЙКА**



НИИ СЛИЗИ И ГРЯЗИ





Автор: Андрей Муравьев (red_dao)

Дизайн и вёрстка: Андрей Муравьев

Правки и редакция: Андрей Алибаев, Людмила Шароченкова, Мария Федорченко

Фото для оформления: Аня Кот

Плейтесты и помощь: https://vk.com/mimic_club