

БРЕД

Наративная ролевая игра
об обычных людях, которые ста-
новятся героями погружаясь
в необычные ситуации.

π

ПЕХСКИЕ ИЗВЕСТИЯ

Региональное издание § 34 (666) 5-11 августа 2009

Взрыв скотомогильника!

Сибирская язва— очень живучая бактерия. Чтобы избавиться от нее, тела зараженного скота долго закатывали в землю . В минувшую пятницу в деревне Пёхта произошёл взрыв скотомогильника. Пострадало более 300 человек. Окрестные территории оказались заражены.

Пока не известно, была ли это случайная детонация болотного газа или преднамеренный теракт. Как сообщили нам пресс-секретарь в ФСБ, недалеко от места взрыва был задержан мужчина. О его причастности к взрыву судить еще рано.

По сообщениям местных жителей, взрыв был такой силы, что выбило стекла в близлежащих деревнях.

Гвозди напали на звезду
стр. 2

Подушки убийцы. Миф или реальность? стр.4

Петр Деникин. Россия вышла из кризиса 4-5

Дети съели воспитателя 5

Комар выпил бабушку 6

Хотите жить до ста? Грызьте ноги 7-9

Смерть на столе! В арбузах найдет диоксидводорода!! 10

Петрушка против комаров
11-12

WorkingDick—новое слово в лечении импотенции 13

Что нужно для игры?

Кости (6-тигранные) - много

Чистые листы

Линейка (стальная, от полуметра)

Игроки/Ведущий (как минимум по одному с каждой стороны)

Правила игры

Каждый герой игры описывается 5 характеристиками: прошлое, надежды, характер, настоящее и второе дыхание. Это тень вощего героя. Почему тень? Потому что эту информацию НЕ ДОЛЖНЫ ВИДЕТЬ ДРУГИЕ ИГРОКИ. Кроме ведущего. Первые четыре характеристики описываются 3 чертами. Стоит отметить, что черта широкое понятие и игрок волен ее интерпретировать как угодно, размещается, в разумных рамках. Например, в характеристике «настоящее» игрок имеет черту «богат». Можно предполо-

жить, что туда входит хороший дом (а может и несколько), шикарный автомобиль (или целый автопарк) и источник доходов.

Пример: Мы хотим (или не хотим, но таков пример) играть слесарем Андреем Петровичем, ему 50 лет и он бородат. В его «прошлом» мы напишем «армия», «ПТУ», «друзья». В «надеждах» напишем «нормальная власть в стране», «богатство», «красавица-жена», это то, чем мечтает герой. В «характере» укажем «веселый», «дручный», «лодырь». «настоящее» нашего героя - «слесарь», «друзья», «семья».

Характеристика «второе дыхание» представлена числом и играет роль нуля.

Игроку дается 25 очков, которые он может распределить между чертами как ему заблагорассудится. Очки, которые игрок не израсходовал, остаются во «Втором дыхании»

Пример:

«Прошлое»: Армия 2 ПТУ 1 Друзья 2

«Надежды»: Нормальная власть в стране 1
Богатство 3 Красавица-жена 2

«Характер»: Весельи 2 Драчун 1 Подырь 3

«Настоящее»: Слесарь 3 Друзья 1 Семья 1

Второе дыхание: 3

Спрашивается зачем оно надо, так создавать героя?

Во-первых, готовая квеста. Во-вторых, ответ дан по тексту.

Игромеханика

Всё просто (относительно): В конфликтной ситуации — это может быть как бой, так и переговоры или поиск нужной информации, — смотрим, с какой характеристикой сопряжен конфликт, выбираем черту, которая больше подходит для решения конфликта. Смотрим, сколько очков стоит напротив ключевого слова, столько кубиков и бросаем.

Результат определяется броском, игрок должен взять

в руку столько костей, сколько пожелает. Максимум ограничен количеством очков в слове. Игрок может брать кубики и сверх максимума. В таком случае, очки черты после броска понижаются на количество кубиков, взятых сверх максимума. Очки ставятся либо из текущей черты, либо из «второго дыхания». Затем происходят броски костей как со стороны игрока, так и со стороны ведущего. Кто выбросил больше, тот и победитель. Если очки черты приобретают отрицательное значение, то игрок может купить новую черту по удвоенной цене. В рамках игры это будет означать, что герой изменил точку зрения, изменились обстоятельства или начинает сходиться с ума и придумывает для себя нереальные вещи.

Не стоит забывать о влиянии характеристик на игровой процесс. Так, в случае, когда действия героя будут противоречить прошлому героя или его характеру, то игрок будет получать штрафы к броску +/- кубики.

Город.

Город, это то место, где герои живут (странно, да?).

Герои каждый день чувствуют запах крепкого кофе, свежих газет, дорогих духов, помойки, сигарет. Герои каждый день ощущают утреннюю прохладу города, яркое солнце, давку общественного транспорта. Каждый день герои слышат шум города, болтовню прохожих, музыку по радио. Каждый день героя видят блеск витрин, глянец журналов, измученных рабочей неделей клерков и грязных бомжей.

Герои знают город от А до Б. По крайней мере, им так кажется.

Каждый город скрывает в себе много тайн и загадок, которые не должны стать известны героя. Наверное в этот момент вы подумали о Мире Тьмы и всяких Неизвестных Армиях? Даже если и не подумали, всё следует отметить, что никаких элементов сверхъестественного в игре быть не должно.

С героями происходят очень неприятные вещи. Очень

необычные, странные, невообразимые вещи, но остающиеся в рамках данной реальности.

Как поведет себя среднестатистический слесарь из соседней управляющей компании в один не совсем прекрасный день получит звонок, в котором ему приказывается забрать из камеры хранения чемодан и оставить в чистом поле, а вернувшись домой он не обнаруживает своих домашних? А как поведет себя милиционер, который обнаружил задержанного жулика мертвым у себя в ЧАДике? Именно так должна проходить игра. Безумно. Но в то же время всему можно было найти логическое объяснение. Если постараться.

Город в игре выступает как еще один герой, который враждебен к героям игроков. Все привычное для героев начнет представлять в другом свете, в зависимости от черт характеристик героев.

В начале игры лучше использовать в качестве зацепок

прошлое, характер или настоящее героя.

Дополнительными мотивами действий героя будут его надежды. Следование своим надеждам в игромеханике будет давать. Если герой попадает в новую ситуацию или пытается действовать иначе в новых ситуациях (трудно избавляться от старых привычек), прошлое должно мешать или помогать действиям героев.

Воша игра всегда должна быть динамичной. Вокруг героя что-то происходит. Аварии, суета, шум, гам. Герой не должен чувствовать себя в безопасности. Обязательно следует постоянно описывать город. Город должен постоянно меняться под действиями героев и под влиянием характеристик героя. Герой активный позитивный человек? Отлично! Пусть город будет ярким, чистым. Герой неторопливый, спокойный человек? Пусть все происходит в неторопливом темпе.

Как бросать кубики?

Легко. Сложность устанавливается ведущим, в зависимости от очков в черте. Ведущий должен соблюдать баланс. Вероятность успеха/неудачи должна составлять 50%. Игрок делает заявку, затем и игрок и ведущий бросают кубики. Кто выбросил больше, тот и победил. Если игрок проигрывает, то ведущий случайным образом выбирает черту и чертой действует случайным негативным образом.

Зачем в игре нужна линейка? Очень просто. Игроки могут полезть в драку после результата броска или неожиданного поворота в сюжете. А могут и не полезть. Но в любом случае, последнее слово должно быть за ведущим, а железная линейка — весомый аргумент в словах ведущего.

Во что вообще можно играть по
этой системе?

Всё зависит от вкусов игроков и ведущего.

С уважением, Николай Сте1911 Мёрзляк