

Бесконечное

путешествие через

бесплодные земли

Грезы в поисках себя,

сопровожаемое

растительным кофе и

чудесными

исцелениями



Бесконечное путешествие через бесплодные земли Грёзы в поисках себя, сопровождаемое раститием кофе и чудесными исцелениями

*This is the way the world's ends
Not with a bang but a whimper*

Никто не заметил первых признаков беды. Чуть серее стали стены белокаменных башен, чуть бледнее реющие на шпильях этих башен флаги, чуть тише пение птиц, гнездящихся на их крышах. И лишь когда пала башня Тысячи лиц, стало ясно что Грёза умерла, тихо всхлипнул осыпающимся песком стен напоследок.

И тогда пришли Мы, пустые изнутри, провалившиеся между сном и явью. Потерявшие то, чем не владели, но жаждущие вернуть потерянное. Строители и разрушители, наряженные в чужие одежды, спадающие с наших плеч; тщетно примеряющие на себя чужое величие.

Однажды ты устроился поудобнее, насколько позволяли обстоятельства, закрыл глаза и приготовился отдаться в цепкие руки сна. Но вместо этого очутился в разрушенной земле Грёзы, лежащей между явью и сном. Все, что ты видел вокруг, было руиной. Но ты помнил эти края, там, на пригорке, покрытом грудой сухой трухи, шумел лес, здесь, где расплзлось болотце, плескалось прозрачное озерцо, на дне которого сверкала драгоценная драконья чешуя. Ты коснулся трухи рукой и ощутил слабое биение жизни глубоко внутри, зачерпнул затхлую воду из болотца, и она очистилась в твоих ладонях. И тогда, ты принял решение возвращаться сюда раз за разом, в тщетном старании спасти то, что сумеешь.

Ты был не один – рядом с тобой встали те, кто не терял веру: воители и воительницы, плетущие слова смерти и исцеляющие словом жизни. Кто-то уходил и не больше не возвращался, кто-то приходил вновь, каждый раз теряя часть себя, становясь бледной тенью, опустошенной изнутри.

Оглавление

Экипировка	4
Грёза	4
Архетип	5
Кофе.....	5
Надежда	5
Сокровища	5
Испытания	6
Исцеление	6
Конец путешествия	6
Ведущему	7

Эквипировка

Чтобы отправиться в грёзу тебе понадобится:

- * Игроки – от двух до пяти человек, один из которых будет ведущим
- * Писчие принадлежности – карандаши, ручки, ластики, блокноты или бумага для заметок
- * Колода Ведущего – колода классических игральных карт (36 или 52 листа). Старшинство мастей ♥-♦-♣-♠
- * Жетоны – по три жетона двух видов для каждого игрока, кроме ведущего. Вы можете использовать фишки, бусины или монетки — главное, чтобы всем было понятно, что это такое
- * Лист персонажа – по одному для каждого участника, кроме ведущего

This is the dead land
This is cactus land *

Грёза

Когда ты попадаешь в Грёзу, ты видишь её малую часть. Чтобы понять, куда именно вас занесло в этот раз, понадобится создать Карту. Возьмите девять игральных карт из колоды Ведущего и разложите их на столе по три в ряд, рубашкой вверх. Каждая такая карта называется квадратом. Когда карты выложены на стол:

- * Ведущий тайно выбирает и записывает, какой из квадратов будет являться целью для игроков
- * Откройте квадрат в левом верхнем углу Карты. Это стартовая точка путешествия для игроков

Масть открытой карты квадрата определяет, с чем именно столкнулись игроки:

- * Сокровище ♥ – нечто ценное, способное дать преимущество в поисках
- * Руина ♦ – разрушенное строение или даже мертвый город
- * Преграда ♣ – нечто, стоящее на пути у героев
- * Чудовище ♠ – разрушительная сила, которой нужно дать отпор

Когда каждый игрок прошел испытание в открытом квадрате, они могут двигаться дальше

We are the hollow men
We are the stuffed men
Leaning together
Headpiece lilled with straw

Архетип

Каждый раз, когда ты вступаешь в земли Грёзы, ты должен облачиться в сияющую одежду, сотканную из ткани этого мира. Стать Архетипом, если угодно. Выбери один из архетипов, перечисленных ниже:

- * Волшебник – сила волшебника в знании. Каждый раз, когда ты покидаешь квадрат, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы разведать любой соседний с ним
- * Воитель – сила воителя в действии. Каждый раз, когда тыходишь в квадрат с чудовищем, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы сразить его и передвинуться с другими игроками в следующий квадрат
- * Целитель – сила целителя в восстановлении. Когда вы покидаете квадрат, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы сделать его Исцеленным, даже если игроки провалили одно из своих испытаний
- * Шут – сила шута, в отрицании реальности. Каждый раз, когда кто-то проваливает свое испытание, ты можешь сделать один глоток кофе и позволить достичь успеха потерпевшему неудачу

Архетипы не могут повторяться

Кофе

У тебя с собой есть три глотка кофе. В кружке, в термосе, во фляге – не важно. Твой кофе всегда горяч и несет заряд бодрости. Выпьешь один глоток - и ты снова на коне, выпьешь – все три и ткань Грёзы больше не в силах выносить твое присутствие, ты проснёшься

Надежда

Когда тыходишь в Грёзу в первый раз, возьми три жетона надежды. Каждый раз, когда ты проваливаешь испытание, ты теряешь один такой жетон. Если ты потерял все свои жетоны и должен потерять еще один – твои одежды рассыпаются пылью, а ты проваливаешься в сон. Когда ты войдешь в Грезу в следующий раз, возьми три жетона надежды, а затем убери со стола столько жетонов надежды, сколько раз ты проваливался в сон до этого. Если у тебя не осталось жетонов надежды, Грёза более не примет тебя.

Сокровища

Когда игроки покидают квадрат с сокровищами, они открывают по одной карте из колоды Ведущего. Игрок со старшей картой забирает сокровище себе. Если у него уже есть сокровище, то его получает следующий игрок. Каждое сокровище может быть использовано один раз. У каждого игрока может быть только одно сокровище.

Испытания

Испытание это всегда встреча с чем-то важным или непреодолимым. В начале испытания игрок открывает две карты из колоды Ведущего. Если он решает использовать найденное сокровище, игрок открывает три карты и оставляет две из них вместо этого. Выберите первый подходящий вариант из списка:

- * Если открыты две карты червовой масти ♡, испытание пройдено успешно. Игрок описывает исход испытания
- * Если открыты две карты красного цвета, испытание пройдено успешно. Ведущий описывает исход испытания
- * Если открыты две карты разных цветов, испытание провалено. Игрок должен выпить глоток кофе, чтобы достичь успеха. Ведущий описывает исход испытания
- * Если открыты две карты черного цвета, игрок теряет один жетон надежды. Если он не может этого сделать, то он проваливается в сон

Исцеление

Если каждый игрок успешно прошел выпавшее ему испытание, либо если Целитель использовал свою способность архетипа, квадрат, который покидают игроки, считается исцеленной землей. Если кто-то из игроков проваливает свое испытание в процессе исследования квадрата, квадрат, который они покидают, считается погибшим и окончательно рассыпается в прах. Уберите карту этого квадрата со стола. Ведущий решает, в какой следующий квадрат перемещаются игроки. 6

Конец путешествия

Если все игроки проснулись, выпив по три глотка кофе, или провалились в сон, потеряв все жетоны надежды, их путешествие прерывается. Они могут продолжить его в следующий раз, восполнив свои силы и запас кофе. Когда вы продолжаете путешествие:

- * Заново создайте Карту, оставив на столе ранее исцеленные квадраты в старой позиции
- * Ведущий определяет и записывает новое положение Цели путешествия
- * Начинайте путешествие с любого соседнего с исцеленным квадрата
- * Вы можете перемещаться через исцеленную землю, не проходя испытаний

Если игроки успешно исцелили квадрат Цели, весь участок Грезы считается исцеленным. Путешествие заканчивается успехом.

For Thine is
Life is
For Thine is the

Ведущему

В начале нового путешествия или если игроки возвращаются к продолжению путешествия, до того как создана карта, каждый игрок восстанавливает свой запас кофе до трех глотков. Каждый игрок восстанавливает жетоны надежды до трех, а затем убирает со стола столько жетонов, сколько раз он проваливался в сон.

Каждый раз, когда игроки открывают новый квадрат

- * Расскажите игрокам, с чем именно они столкнулись
- * Создайте испытание для каждого из игроков, учитывайте выбранные ими архетипы
- * После того, как каждый игрок прошел свое испытание, опишите как именно исцелилась либо погибла данная местность

Каждый раз, когда игроки покидают квадрат

- * Спросите, не желают ли кто-то из них использовать способность своего архетипа
- * Если игроки покидают Исцеленный квадрат, оставьте его карту на столе лицом вверх
- * Если игроки покидают мертвый квадрат, уберите его карту со стола, вы решаете, в какой квадрат перемещаются игроки
- * Игроки могут передвигаться между соседними квадратами по вертикали или по горизонтали, игроки не могут двигаться через пустые (мертвые) квадраты



Каждый раз, когда ты покидаешь квадрат, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы разведать любой соседний с ним

Кофе ○○○○
Надежда ○○○○
Сокровище ○



Каждый раз, когда тыходишь в квадрат с чудовищем, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы сразить его и передвинуться с другими игроками в следующий квадрат

Кофе ○○○○
Надежда ○○○○
Сокровище ○



Когда вы покидаете квадрат, ты можешь сделать один глоток кофе, чтобы сделать его Исцеленным, даже если игроки провалили одно из своих испытаний

Кофе ○○○○
Надежда ○○○○
Сокровище ○



Каждый раз, когда кто-то проваливает свое испытание, ты можешь сделать один глоток кофе и позволить достичь успеха потерпевшему неудачу

Кофе ○○○○
Надежда ○○○○
Сокровище ○