

# «Мимики против Кофейного Короля»

«Мимики против Кофейного Короля» — это небольшая игра о команде волшебных воришек, которые задумали совершить дерзкое ограбление.

Игроки возьмут на себя роли мимиков — представителей волшебного народца, которые умеют превращаться в различные полезные предметы. Используя эту магическую способность им предстоит прятаться на виду у опасных противников, чтобы выкрасть ценные бумаги из особняка нечестного бизнесмена по прозвищу «Кофейный Король».

Внутри вас ждут простые правила, основанные на бросках шестигранного кубика, а также завязка приключения и несколько советов по организации весёлого ограбления.

Игра хорошо подойдёт для новичков в хобби, детей и подростков, а также тех, кто хочет немного расслабиться и отдохнуть от тяжёлых систем. В ней поощряется несерьёзная атмосфера, юмор и креативные способы выпутываться из проблем.

«RPG-Кашевар 2022: Зимние игры»

Тема: «Метаморфозы»

Ключевые слова: «Кофе», «Долг», «Сон»

## Введение

**«Мимики против Кофейного Короля»** (далее в тексте я буду называть её просто «Мимики») — это совсем небольшая и совсем несерьёзная игра, события которой разворачиваются в мире фэнтези. В нём есть привычные для жанра орки, эльфы и гоблины. А ещё в нём есть **мимики** — низкорослые волшебные человечки, умеющие превращаться в различные полезные предметы. Эта особенность делает их замечательными ворами и шпионами, а также позволяет проникать в хорошо охраняемые места.

Перед тем, как читать дальше, внимательно осмотри свою комнату. Вдруг кухонный гарнитур, доставшийся тебе от любимой бабули, тоже мимик? Вдруг все эти дни он подслушивал за тобой, а потом рассказывал своим нанимателям, какую песню ты поёшь во время готовки?

Проверил? Замечательно! Теперь переходим к основам. Для игры в «Мимиков» тебе понадобятся:

- Несколько участников (как минимум, один ведущий и два игрока);
- Два шестигранных кубика;
- Листы бумаги и ручки;
- Несколько часов свободного времени;
- Вкусный чай и сладости (эти составляющие не обязательны, но они точно не сделают хуже).

Для начала нужно определиться, кто будет **ведущим**, а кто **игроком**:

**Ведущий** — главный рассказчик этой истории и тот, чьей фантазии повинуются весь игровой мир. Он описывает окружающее героев пространство, озвучивает действия неигровых персонажей, логически связывает сюжетные эпизоды между собой и выступает судьёй для разрешения спорных ситуаций. Роль ведущего подойдёт тому, кто любит рассказывать интересные истории, контролировать ход сюжета и импровизировать.

**Игрок** — центральный герой приключения. Он управляет одним единственным персонажем и описывает все его действия так, словно сам является им. Роль игрока подойдёт тому, кто любит погружаться в интересные истории и оказываться в центре внимания.

## Создание персонажа

Теперь пусть игроки придумают себе персонажей. Первым делом нужно определиться с личностью героя и выбрать ему одну **черту характера**. Эта черта будет являться важным преимуществом в любых спорных ситуациях (давать +1 к броску кубика) и поможет игрокам лучше проникнуться своим героем.

Пусть каждый игрок бросит один или два игральные кубика (на свой выбор) и в соответствии с выпавшим числом выберет себе одну черту характера:

1. Вспыльчивость;
2. Жадность;
3. Порядочность;
4. Верность;
5. Дотошность;
6. Дисциплинированность;
7. Настойчивость;
8. Лень;
9. Оптимизм;
10. Самолюбие;
11. Трусливость;
12. Храбрость.

**ВАЖНО:** В ходе приключения герои **не могут** лишиться своей черты характера.

После этого игрокам нужно выбрать один полезный предмет, который они возьмут с собой в приключение. Как и черта характера, этот предмет будет давать преимущество в спорных ситуациях (+1 к броску кубика).

Пусть игроки ещё раз бросят один или два игральные кубика (на свой выбор) и в соответствии с выпавшим числом выберут себе один полезный предмет:

1. Короткая верёвка;
2. Мешок для награбленного;
3. Ржавый нож;
4. Огниво;
5. Очень острый перец;
6. Фляга с водой;
7. Лупа;
8. Маленькая сумка с чёрным порошком;
9. Небольшой молоток;
10. Мячик-попрыгунчик;
11. Книга со стыдными картинками;
12. Носовой платок.

**ВАЖНО:** В ходе приключения герои **могут** лишиться своего полезного предмета. Решение об этом принимает ведущий в зависимости от того, что сейчас происходит в истории.

Теперь игрокам нужно выбрать свой **второй облик** — тот предмет, в который умеет превращаться их персонаж. Подробнее об этой способности героев будет написано далее.

Пусть игроки снова бросят один или два игральные кубика (на свой выбор) и в соответствии с выпавшим числом выберут себе второй облик:

1. Старый деревянный сундук;
2. Большое зеркало;
3. Подушка;
4. Бутафорская сабля;
5. Шкаф-купе;
6. Мраморная статуэтка черепахи на длинной ножке;
7. Вешалка с платьем в цветочек;
8. Металлические нунчаки;
9. Пузатый котёл;
10. Декоративное деревце;
11. Табуретка;
12. Грязная простыня.

Теперь у героев есть черта характера, полезный предмет и второй облик для превращения. Пусть игроки постараются придумать на основе этих данных небольшую предысторию для своего героя. И не забудьте об имени!

**Пример:** *Во время создания персонажа Артём кидал кубики три раза. В первый он кидал один кубик, на котором выпала цифра «4» — его герою досталась черта характера «Верность». После этого он кинул два кубика, на которых суммарно выпало число «12» — герою достался полезный предмет «Носовой платок». В конце Артём ещё раз кинул два кубика, на которых суммарно выпало число «11» — персонажу достался второй облик «Табуретка».*

*На основе этих данных Артём решает дать своему персонажу имя «Плакса Стулинский». Согласно придуманной им предыстории, Плакса Стулинский — это потомок древнего и почитаемого рода мимиков, все представители которого умели превращаться в стулья. Плаксой же его назвали за ту верность, с которой он поддерживает своих друзей и переживает за их успехи. Переживает так сильно, что на всякий случай всегда носит с собой носовой платок — чтобы вовремя утереть слёзы.*

## Основные правила

«Мимики» — это ролевая игра, поэтому основная история в ней создаётся посредством диалога между ведущим и игроками. Ведущий описывает окружающий героев мир и создаёт для них интересные ситуации. Игроки же, основываясь на описаниях ведущего, рассказывают, как в этих ситуациях ведут себя герои. Как правило, большинство действий персонажей описываются словами и не требуют каких-то дополнительных манипуляций со стороны игроков или ведущего.

## Броски кубиков

В спорных ситуациях, исход которых сложно однозначно предугадать, игроки должны кидать шестигранный кубик, описывая совершаемое их героями действие. К выпавшему на кубике значению нужно прибавить **+1** за каждую используемую черту характера или полезный предмет.

Действие считается **успешным**, если кубик покажет цифру «5» или «6». Любое значение ниже будет означать, что герою не удалось совершить запланированное действие и его постигла **неудача** — теперь он должен либо **лишиться** одного полезного предмета, либо получить **повреждение**.

**Пример:** Персонаж Артёма Плакса Стулинский на цыпочках пробирается по длинному тёмному коридору. Но вот незадача — дорогу ему преграждает дородный охранник в полном обмундировании. Кажется, охранник заметил Плаксу. Нужно действовать быстро!

Плакса решает отвлечь внимание охранника и вывести его из равновесия неожиданным броском носового платка прямо в лицо. Артём бросает кубик — на нём выпадает цифра «4». После этого Артём прибавляет к значению броска +1 за использование носового платка — теперь значение становится равно «5». Это успех! Плаксе удаётся сбить замешкавшегося охранника с толку и проскользнуть у него под ногами.

## Повреждения

Изначально у каждого персонажа игрока есть **три очка здоровья**. Получая повреждения, игрок должен вычесть одного очко. Если персонаж получает три повреждения, то игра для него заканчивается — пусть герой получит серьёзную травму и не сможет дальше продолжать ограбление.

## Лечение повреждений

В определённых (и очень редких) ситуациях, очки здоровья можно восстановить. Для этого герои должны найти лечащее зелье, окунуться в бассейн с магической водой или получить благословение от таинственной статуи — здесь всё зависит только от фантазии ведущего. Но не стоит использовать этот трюк слишком часто! Иначе игроки перестанут переживать за своих героев и будут действовать слишком безрассудно.

## Смена облика

Главной особенностью «Мимиков» является то, что персонажи этой игры умеют превращаться в различные предметы. Эта способность пригодится, когда герои захотят спрятаться или незаметно пробраться мимо кого-то — ведущий должен это учитывать и регулярно подкидывать мимикам **соответствующие испытания!** По сюжету приключения, им предстоит проникнуть в хорошо охраняемый особняк, а значит прятаться предстоит часто.

Каждый раз, когда герои хотят использовать смену облика и спрятаться им нужно будет пройти **встречную проверку** вместе с ведущим — это будет значить, что персонаж ведущего пытается внимательно оглядеть комнату и понять, нет ли в ней чего-то подозрительного.

**Как это работает:** Сначала игрок, который хочет спрятаться, кидает кубик за своего персонажа. Потом кубик кидает ведущий, персонаж которого пытается осмотреть комнату. Для того, чтобы остаться незамеченным, игрок должен получить **большее значение**, чем ведущий. Если значения игрока и ведущего окажутся равными, то победа достаётся игроку.

**Зачем вообще менять облик:** Превращение в предмет позволяет персонажу игрока обмануть персонажа ведущего и остаться незамеченным. Для того, чтобы это сработало, второй облик героя должен **органично вписываться** в интерьер той комнаты, где находятся персонажи, и в логику повествования. Посудите сами — подушка будет странно смотреться в ванной комнате и точно привлечёт чьё-то внимание. А вот табуретка легко может остаться незамеченной в большой гостиной.

Поэтому перед превращением герои должны тщательно продумать, насколько их второй облик подходит обстановке. Если второй облик вписывается в происходящее хорошо, то игрок может увеличить значение своего броска. Расчёты производятся следующим образом:

- Предмет очень органично вписывается в обстановку и не вызывает подозрения — добавь +2 к броску скрытности;
- Предмет не очень хорошо вписывается в обстановку, но и лишних подозрений не вызывает — добавь +1 к броску скрытности;
- Предмет не вписывается в обстановку и точно вызовет подозрения — отними -1 от броска скрытности.

**ВАЖНО:** Решение о том, как хорошо второй облик героя вписывается в обстановку, могут принимать все участники игры коллективно. Но финальное решение **остаётся за ведущим**.

*Пример: Плакса Стулинский сумел пробраться в личные покои Жаднича. Вдруг он слышит за дверью шаги сразу нескольких пар ног. Он решает сменить облик и остаться незамеченным на случай, если дверь сейчас откроется — Плакса превращается в табуретку. Вдруг в комнату заходят три охранника. Двое, не останавливаясь, идут дальше, а один решает внимательно оглядеть комнату.*

*Артём кидает кубик на скрытность — ему выпадает цифра «2». После этого он прибавляет ещё +2 за то, что табуретка органично смотрится в жилой комнате и не привлекает лишнего внимания.*

*В ответ ведущий кидает кубик за охранника, который пытается осмотреть комнату — ему выпадает цифра «3». Таким образом, у Артёма оказывается большее значение, а значит охранник не замечает ничего необычного и проходит мимо.*

**Разные применения смены облика:** Герои могут использовать свой второй облик по-разному. Например, никто не мешает одному из них превратиться в огромный шкаф и придавить ничего не подозревающего охранника. Чем интереснее придумается применение для этой способности, тем лучше! Однако во всех ситуациях, где смена облика используется не для того, чтобы спрятаться, она будет давать героям такое же преимущество, как и полезный предмет. То есть **+1** к броску кубика.

## Сражения

Мимики хорошо прячутся и воруют, а вот дерутся не очень. Рано или поздно в игре произойдёт ситуация, когда герои не смогут укрыться и их прижмут к стенке, навязывая бой. В подобных случаях (когда нужно применить грубую силу или побить кого-то) игрокам придётся отнимать **-1** от броска своего кубика. Пусть это мотивирует героев придумать хитрые и авантурные способы перемещения и избавления от врагов!

## Помощь

В сложных и опасных ситуациях персонажи игроков могут помогать друг другу. Если игрок хочет помочь другу, то пусть опишет, какую именно помощь оказывает его герой. Если герою помогли, значит он может один раз **перебросить кубик**.

**ВАЖНО:** Если игрок решил помочь другу, но друг всё равно не смог получить нужное значение на кубике, то оба персонажа **страдают от последствий** — теряют полезный предмет или получают урон.

# Приключение

## Место действия

События «Мимиков» разворачиваются в небольшом городке **Сонбурге**. Здесь живут представители разных рас (каких именно можете придумать сами), ведущие очень неспешный образ жизни. Работа, домашние дела, редкие встречи с друзьями в таверне и ещё более редкие выезды за пределы города — вот и все доступные виды досуга.

Главная достопримечательность Сонбурга и его экономический центр — знаменитая кофейная фабрика богатого бизнесмена **Жаднича Воровски**. Несколько десятков лет назад он начал производить «фирменный кофе Жаднича» в своём доме. Продукт оказался настолько востребован в Сонбурге, что всего за год дом превратился в огромный особняк, а ещё через год — в полноценную фабрику по производству бодрящего напитка.

Дело в том, что уже много лет жители Сонбурга страдают от странного недуга, который врачи окрестили **«Онейротозом»** («жуткой сонливостью» в переводе с языка эльфов). Никто не знает, чем именно вызвана болезнь, но она заставляет всех обитателей города часто зевать, лениться и мечтать о скорой встрече с кроватью. Собственно, именно поэтому его и прозвали Сонбургом — а настоящее название населённого пункта со временем просто стёрлось из памяти жителей.

Лишь «фирменный кофе Жаднича» позволяет хоть как-то бороться с этой проблемой. Чем богатый бизнесмен активно пользуется, сколачивая всё более внушительное состояние с каждым годом.

## История главных героев

Протагонисты этого приключения — бродячие мимики, которые прибыли в Сонбург всего несколько месяцев назад. У каждого из них своя уникальная предыстория (которую предстоит придумать игрокам) и одна общая цель: наворовать побольше добра и зажечь припеваючи.

Впрочем, реализовать эту цель оказалось не так-то просто. На первом же ограблении команду героев успела схватить городская стража, заковать в кандалы и бросить в темницу. Теперь они ожидают неминуемой смертной казни.

*Дополнительно: При желании историю о том, как герои провалили своё первое ограбление можно разыграть отдельно. Это поможет опробовать правила игры и немного привыкнуть к придуманным персонажам.*

## Начало приключения

Первая сцена разворачивается в темнице — за несколько дней взаперти мимики успели исхудать и совсем отчаяться. Вдруг в камеру заходят несколько очень сонных стражников и снимают с героев кандалы. Следом за стражей туда входит толстый гоблин вороватого вида. Герои узнают его — это **Хитр Сумчик**, один из богатейших в стране производителей кофе.

Сумчик рассказывает, что он спас героев от смертной казни, заплатив городской страже баснословную сумму золотых. Теперь мимики у него **в долгу** и обязаны выполнить одно важное поручение в качестве ответной услуги.

Гоблин уверяет героев в том, что болезнь, от которой страдают все обитатели Сонбурга — никакая не болезнь. Он подозревает, что Жаднич Воровски тайно сливает в местную реку зелье, которое делает всех жителей сонными. И пользуясь этим зарабатывает огромные

деньги, продавая свой кофе. Сумчик просит мимиков проникнуть в особняк Жаднича и найти в его кабинете любые доказательства этой гипотезы. Так гоблин сможет настроить жителей города против Жаднича, а заодно и устранить опасного конкурента.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** Герои могут попросить гоблина о помощи в проникновении. Если кто-то из них сможет успешно пройти проверку обаяния, то Сумчик щедро заплатит личным охранникам Жаднича и те беспрепятственно проведут мимиков в особняк. При таком раскладе следующий фрагмент приключения можно не читать, а сразу перейти к описанию комнат особняка.

- После освобождения героям нужно будет придумать план проникновения. Вскоре они узнают (например, подслушав чей-то разговор), что этой ночью Жаднич ожидает поставку разных диковинок для своего домашнего музея. Отличная возможность проникнуть внутрь, приняв свой второй облик!
- Когда солнце сядет, героям предстоит подобраться к особняку бизнесмена как можно ближе и незаметно для всех (для грузчиков и охранников) спрятаться в больших ящиках, в которых перевозят музейные экспонаты. Для того, чтобы всё прошло идеально, героям также потребуется вписать самих себя в документы о перевозке под какими-нибудь важными именами. Например, не «деревянная табуретка», а «старинный табурет, столетиями принадлежащий богатому королевскому роду». Чем более интересным и внушительным получится названия, тем меньше подозрений оно вызовет у подручных Жаднича.
- После того, как героев в ящиках успешно пронесут в особняк, им нужно будет незаметно выбраться наружу и уже самостоятельно начать исследовать территорию. Главное помнить про основную цель — найти доказательства того, что бизнесмен опаивает жителей города и делает их сонными.

## Структура приключения

После того, как герои окажутся в особняке Жаднича, они начнут свободно перемещаться по комнатам в поисках доказательств преступной деятельности бизнесмена. У каждой из комнат есть свой номер — пусть ведущий бросит кубик и случайным образом определит, в какое помещение герои зайдут дальше. Какой бы путь они ни прошли, последней комнатой окажется кабинет Жаднича Воровски, в котором он и хранит необходимые доказательства.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** При желании ведущий может заранее определить порядок комнат броском кубика и даже нарисовать небольшую карту особняка, которая будет помогать героям в поисках.

### 1. Фабрика по производству кофе

Самое большое помещение в особняке — именно в нём творится производственная магия. Весь зал оборудован длинными лентами конвейера, по которым медленно катятся коробки с кофейными зёрнами.

На фабрике работает огромное количество разных существ. Единственное что их объединяет — выпученные покрасневшие глаза от литров выпитого кофе. Эти работники всегда бодры и всегда готовы трудиться до изнеможения.

Сначала они жарят кофейные зёрна на гигантских сковородках, до волдырей обжигая руки, потом молотят их голыми руками, а после этого варят в гигантских чанах. Кажется, что если в такой чан ненароком кто-нибудь упадёт, то никто даже не заметит.

### 2. Личный музей Жаднича

Просторный зал, в котором хранится личная коллекция бизнесмена из разных диковинок и артефактов. Если герои внимательно осмотрятся, то они смогут обнаружить несколько

полезных предметов, которые помогут им в приключении. Одна проблема — комната очень хорошо охраняется.

### 3. Игровая зона

Эту комнату бизнесмен превратил в настоящее казино. В нём всегда много красиво одетых людей, желающих испытать удачу в странных азартных играх. Здесь герои смогут своровать немного денег и услышать парочку слухов о Жадниче и его нечестном бизнесе.

### 4. Лаборатория

Большое исследовательское помещение, в котором Жаднич создаёт сонное зелье и ставит эксперименты на людях. Внутри герои обнаружат несколько существ в коме (на них зелье возымело сильнейший эффект) и несколько существ в клетках — их эксперименты бизнесмена превратили в агрессивных чудовищ, жаждущих вырваться на свободу.

Также в лаборатории герои встретят нескольких алхимиков, которые варят это зелье. Правда, унести волшебный отвар с собой не получится — алхимики всё же заметят мимиков и тут же уничтожат все запасы зелья.

### 5. Покои Жаднича

Самое небольшое помещение в особняке. Как ни странно, бизнесмен спит на обычной деревянной кровати, а его комната украшена бедно. Если герои очень внимательно осмотрятся, то они найдут рычаг, открывающий потайную комнату. В ней мимиков ждёт сюрприз.

В потайной комнате герои обнаружат огромную кровать, на которой мёртвым сном спит юная девушка. Из записок и газетных вырезок, раскиданных повсюду, мимики узнают, что это дочь Кофейного Короля. Она страдает от редкого заболевания и не может проснуться — вероятно, именно из-за неё бизнесмен и занялся производством кофе. Что делать с находкой и как воспользоваться полученной информацией пусть герои решат самостоятельно.

### 6. Комната охраны

Помещение средних размеров, в котором охранники особняка отдыхают, общаются и переодеваются. Здесь герои смогут разжиться полезными предметами (например, рабочей формой) и интересными слухами, а также устроить небольшую подлянку кому-то из стражей Кофейного Короля.

### Последняя комната — кабинет Жаднича Воровски

В кабинете за большим деревянным столом восседает Жаднич собственной персоной в окружении нескольких телохранителей. Доказательства, которые нужны героям — бумаги, подтверждающие производство сонного зелья — хранятся в заднем кармане брюк бизнесмена. Мимики могут попытаться выкрасть их, могут договориться с Жадничем (например, используя против него секретную информацию) или попытаться вырвать документы силой.

### Финал приключения

В конце концов герои смогут покинуть особняк с нужными доказательствами. Хитр Сумчик будет рад проделанной работе и освободит мимиков от их долга. Теперь пусть ведущий расскажет, что случилось с кофейной империей Жаднича, основываясь на ключевых событиях игры.

**Дополнительно:** Если игрокам понравится эта история, её можно продолжить. Пусть следующая встреча будет посвящена новым приключениям мимиков в Сонбурге и новым дерзким ограблениям.

# Приложение 1

## Советы для ведущего

- «Мимики» — это несерьёзная игра, поэтому не стесняйся добавлять шуточных имён и описаний. При желании мир игры вообще можно превратить в забавную пародию на твоё любимое фэнтези-произведение. Главное, чтобы происходящее за столом не превращалось в балаган и не рушило ход истории;
- События «Мимиков» разворачиваются в фэнтези-мире, но у него нет чётко прописанных границ. Поэтому не бойся добавлять в него элементы, которые кажутся тебе интересными: нестандартные расы, персонажей, магию, древние технологии и т.п. Уместным здесь будет всё, что не отвлекает игроков от основной истории;
- «Мимики» — это игра про ограбление, поэтому постарайся создать подходящую атмосферу. Игроки должны понимать, что их героев могут обнаружить в любую секунду;
- Чтобы игроки не чувствовали себя слишком расслабленно, попробуй несколько раз натравить на их персонажей стражников или кого-то более опасного. Игроки должны понимать, что особняк Жаднича хорошо охраняется и постоянно патрулируется. Полный список недоброжелателей, которые могут встретиться героям, ты найдёшь в **Приложении 2**;
- Не старайся намеренно убить персонажей игроков или сделать их приключение невыносимо сложным — это не игра про боль и превозмогание;
- Если при броске кубиков игроку не везёт, это не значит, что его герой не может добиться желаемого. Пусть персонажи достигнут своей цели, но заставь их разбираться с последствиями;
- Поощряй творческие и нестандартные методы решения проблем. Чем более хитрый план придумают игроки, тем более интересное приключение получится у их персонажей;
- Прислушивайся к своим игрокам. Если им особенно понравился какой-то элемент сюжета, декорация, загадка или столкновение, то постарайся сделать его ещё более важным;
- Если игрок не описывает действие своего героя, то действие не засчитывается!

## Приложение 2

### Список противников

**Соня** — охранник, страдающий от приступов ужасной сонливости. Медленный и невнимательный. Спрятаться от такого можно даже не меняя облика.

**Бдящий** — самый распространённый вид охранников в особняке. От сонливости не страдает, внимательность и рефлексy на уровне обычного человека. Чтобы спрятаться от него может потребоваться смена облика.

**Бодрячок** — элитный охранник Кофейного Короля. Пьёт только самый крепкий кофе Жаднича и очень внимательно следит за порядком. Узнать его можно по выпученным красным глазам и быстрой нервной походке. Спрятаться от него можно только удачно сменив облик.

**Нескаферзерк** — самый яростный воин в личной армии Жаднича. Накачанный бугай, который носит причудливый металлический жилет со множеством трубок. По этим трубкам кофе поступает ему прямо в организм, делая Нескаферзерка очень сильным и выносливым. Спрятаться от такого противника нельзя, победить в честном бою — тоже. Можно ненадолго оглушить, ловким движением вырвав одну из трубок с кофе.

**Алхимик** — тощий человек в длинном балахоне и респираторе. Встречается только в лаборатории. Варит сонное зелье и может использовать его против героев, усыпив их на несколько минут до прибытия стражи.

**Антимимик** — злой мимик на службе у Кофейного Короля. Может встретиться почти в любой комнате и устроить героям ловушку, превратившись в один из предметов интерьера.