

У Порога Сновидений

Авторская ролевая игра о переговорах людей и джинов в средневековом Каире.

Эта игра о торговцах и дипломатах, мечтающих обогатиться на торговле кофе с миром сновидений. В центре игрового процесса - беседы в кофейнях, где игроки должны убеждать чиновников, джиннов, преступников и других торговцев поддержать их предприятие, не влезая в чрезмерные долги, и не забывая о собственных личных целях. В этом деле случайно оброненные или неправильно понятые слова легко превращаются в угрозы и обещания, но мудрый переговорщик и сам контролирует эти метаморфозы.

Использованные ключевые слова: кофе, сон, долг,

У Порога Сновидений

Каир, конец 12 века. Египет, пребывающий под властью мудрого Салладина, центр торговли, культуры и науки, потрясает загадочное событие. Воды в дельте Нила разверзлись, обнажая врата в новое, загадочное пространство: Алям аль-Миталь, царство, которое люди раньше видели только во сне. Но теперь этот мир, наполненный богатствами и чудесами, стал доступен для тех, кто хочет войти в него телесно, а джины, обитатели мира грёз, начали ходить среди людей.

Пребывание в материальном мире опьяняет этих загадочных созданий, давая испытать страсти и удовольствия, недоступные в переменчивом Алям аль-Миталь. Но для того, чтобы джинн мог проникнуть в наш мир, требуется субстанция, ставшая самой драгоценной на Востоке - зёрна кофе, единственного растения, не растущего во снах. Торговля кофе обогатила множество людей, и вы хотите войти в их число.

Эта игра построена вокруг сделок с людьми и джиннами. Герои обменивают кофе или иные товары на сокровища или знания из другой реальности. Но обмен - понятие растяжимое: торговый старшина, мечтающий поднять мятеж, хочет, чтобы джины поделились секретами жестокого правителя, а богобоязненный мулла нуждается в разрешении просящий Султанов Сновидений допустить в его владения проповедников. И всего этого можно добиться посулами и подарками.

Поэтому основное внимание в игре уделяется переговорам, которые проводятся в расслабляющей и чинной обстановке кофеен, стремительно распространившихся по всему Каиру, где обитатели снов могут не опасаться, что исчезнут прямо в процессе разговора. Однако одной встречи мало для выгодного контракта. Героям потребуется разрешение властей того или иного мира, дополнительные инвестиции, слухи о поставщиках и многое другое.

Из череды разговор с информаторами, возможными партнёрами по сделкам, их слугами и врагами, чиновниками, преступниками и богачами, готовыми вложиться в ваше предприятие, и состоит игра. А кроме общего контракта, каждый персонаж игроков преследует свои собственные цели. Так что героям снова и снова придётся садиться за стол переговоров, добиваясь желаемого доводами разума, лъстивыми речами и наглой ложью.

Для этого используется система, строящаяся вокруг того, что по-арабски называется *унсур*, а на русском языке известно как "стихия". греческие мудрецы учили, что весь мир состоит из четырех начал - огня, воды, земли и воздуха, а их метаморфозы определяет свойства вещей, людей, животных и даже государств. Разговор тут не исключение: те или иные аргументы и подходы соотносятся с определенными стихиями, обращение к которым помогает разжечь интерес собеседника или охладить его ярость.

Умелый переговорщик находит именно те аргументы, которые соответствуют ситуации и элементам, стоящим за увиденной проблемой: холодного интеллектуала он задавит аргументами, страстного оратора склонит на свою сторону терпением и пониманием. Но точно также, как слова в разговоре, даже оброненные случайно и не послужившие делу говорившего, не забываются, так и мистические элементы, которые были затронуты, сохраняют силу и могут использоваться против того, кто к ним воззвал.

Квадрат Стихий

Чтобы помочь управляться этим процессом был создан квадрат стихий, отмечающий отношения между ними. Стихии, расположенные на соседних углах квадрата (например, воздух и огонь), считаются смежными и могут трансформироваться друг в друга. Стихии, расположенные напротив друг друга - противоположные и не способны к взаимодействию.

Философы давали множество трактовок отдельных стихий. Мы используем нашу собственную, в которой сделан упор на то, какие социальные взаимодействия, ситуации и факторы с ними связаны. Это влияет на выбор стихии, применяющейся в разговоре, а также при активации стихий Ведущим..

Огонь - сила личности. Он позволяет вдохновлять, настаивать, запугивать и увлекать. Продолжение переговоров: собеседник упрямится, злиться, отказывается соглашаться из принципа или движимый сильной личной привязанностью. Осложнения: вы сами увлеклись собеседником или его проектом или, напротив, испытываете страх перед конкурентами. Условия: вступить в конфликт, вложиться в рискованное предприятие, сделать широкий жест.

Воздух - пространство разума. Он позволяет приводить рациональные аргументы, демонстрировать знания и использовать информацию. Продолжение переговоров: собеседник указывает на недостатки в вашем плане, ловит вас на лжи, манипуляции, преувеличении или игнорировании фактов. Осложнения: ваше предложение восприняли как нарушение закона, обитатель царства слов поймал вас на слове и связал колдовским обязательством. Условия: предоставить важную информацию, отказаться от нерационального поведения, помочь разобраться в запутанной истории.

Вода - чуткость и гибкость. Она позволяет понимать и использовать эмоции собеседника, говорить то, что он хочет слышать, и скрывать правду о себе. Продолжение переговоров: собеседник не решается взять на себя ответственность, избегает рисков или начинает врать. Осложнения: вы случайно выдаёте собственные переживания или секреты или становитесь жертвой обмана. Условия: примирить враждующие группы, помочь кому-то важному для собеседника.

Земля - власть и богатство. Она позволяет ссылаться на свой авторитет и статус, подкупать или использовать в свою пользу законы и обычаи.

Продолжение переговоров: у собеседника есть материальные ресурсы не соглашаться с вами - например, вы просите вложить в проект последние деньги или пойти против городских властей.

Осложнение: вы подписали невыгодный для себя контракт или потратились на подарки, так и не достигнув цели.

Условия: склонить вышестоящих на сторону собеседника, предоставить вашу политическую или финансовую поддержку.

Как это работает?

- 1) Переговоры идут по раундам. В каждом из них кто-то из игроков описывает, какие аргументы он приводит, чтобы убедить собеседника, и как именно ведёт переговоры. Он может обещать процент с будущих прибылей, предлагать подарки, взывать к чувствам, к которым имеет доступ его торговый дом, сулить помощь в будущем. Подробнее см. “Экономика”
- 2) Ведущий, совместно с игроком, определяют стихию, к которой относятся аргументы, и называют сложность от 1 до 3.
- 3) Игрок кидает 3 четырёхгранные кости, каждая из которых создаёт один **элемент** в зависимости от выпавшего значения. 1 - Земля, 2 - Вода, 3 - Воздух, 4 - Огонь.
- 4) Если по итогам броска количество *элементов* нужной стихии оказалось не меньше заявленной сложности, бросок считается удачным: аргументы подействовали. Все неиспользованные *элементы* (*элементы* нужной стихии сверх заявленной сложности и *элементы* других стихий) идут в запас Ведущего, где остаются до конца игры или пока он их не использует для **Активации Стихии**.
Игрок может использовать кофе, чтобы улучшить бросок: потратив 1 кофе, он автоматически получает 1 элемент нужной стихии в разговоре с человеком, 2 - с обитателям Царства Снов. Это можно делать сколько угодно раз за раунд переговоров, до, после или вместо броска костей.
- 5) Если игрок не набирает нужного числа *элементов*, он и его товарищи могут изменить ситуацию 3 способами: воспользоваться помощью соратника, изменить баланс и применить навыки.
- 6) Любой игрок может взять на себя Долг, чтобы перебросить все кости, и свои, и чужие. Это можно сделать только один раз за раунд.
- 7) Ведущий подводит итог раунда переговоров и либо объявляет, что они успешно закончены, либо использует свой запас элементов, чтобы начать новый (см. Запас Ведущего).

Помощь Соратника

- 1) После того, как один из игроков провалил бросок, другой может сказать, как пытается он подключается к разговору, и тоже кидает кости и/или использует кофе.
- 2) Если он использует тот же подход, что и его товарищ, то используется та же стихия, а созданные элементы прибавляются к тем, что были созданы ранее.
- 3) Если он использует подход одной из побочных стихий, то результаты броска считаются отдельно. Следующие участники разговора могут выбрать, к кому из своих товарищей присоединиться, если также захотят принять участие в переговорах. **Использовать противоположную стихию для продолжения переговоров нельзя.**
- 4) Каждый участник спора может совершить только один бросок за один раунд переговоров. Если сразу несколько человек хотят поучаствовать, очередность определяет глава группы, однако он не может запретить никому высказаться.

Трансформация стихий

Один раз за раунд переговоров игрок, совершивший в этом раунде бросок, может трансформировать побочные элементы в необходимый (например, воздух - в огонь). Это возможно только если одновременно превратить в противоположную необходимой стихию столько же элементов другой побочной стихии (например, землю - в воду).

Например: Игрок А запугивает стражника. Ему нужно 2 элемента Огня. В броске ему выпадает 1 (Земля), 4 (Воздух) и 3 (Огонь). Он может превратить элементы земли ИЛИ воздуха в Огонь, но при этом другой элемент превратится в Воду. Если бы в броске выпали 1 (Земля), 2 (Вода) и 3 (Огонь), трансформация была бы невозможно, так как игрок не смог бы превратить никакой элемент в Воду. Аналогично, трансформация была бы невозможна, если бы на костях выпало 3 (Огонь), 2 (Вода) и 2 (Вода), потому что противоположные стихии нельзя превращать друг в друга.

Навыки

Навыки, отражающие сильные стороны персонажа в переговорах, позволяют превращать смежные стихии друг в друга, как при обычной трансформации, но без необходимости трансформировать противоположные стихии (например, воздух - в огонь, не превращая землю в воду). Каждый навык связан с конкретной парой элемент и направлением. См. Навыки.

Запас ведущего

Все элементы, которые игроки не использовали после окончания раунда, записываются в запас Ведущего и сохраняются у него до самого конца игры. Он может использовать их, чтобы сделать жизнь игроков сложнее и интереснее.

Каждый персонаж, с которым игроки сталкиваются, способен обращаться к определенному числу стихий. Первая становится известна игрокам сразу, другие можно узнать или предположить, собрав информацию о персонаже или оценив его стиль поведения и характер.

Человек, не представляющий большой проблемы, имеет доступ к 1 стихии, достаточно опытный переговорщик - к 2, подлинный мастер своего дела или очень могущественное существо - к 3 а ко всем стихиям способны обращаться только самые опытные, влиятельные и загадочные персонажи, переговоры с которыми должны заканчиваться долгой и насыщенной историей.

Ведущий может активировать стихии неигровых персонажей, тратя элементы из своего запаса, 3 способами. При первой активации за переговоры он тратит столько элементов, сколько игроков присутствует в сцене, а каждая следующая активация стихий того же персонажа в одних переговорах требует траты 1 дополнительного элемента (вне зависимости от того, активируется ли одна и та же стихия, или разные). Последствия активации зависят от содержания разговора, образа персонажа и того, какая именно стихий активирована.

Активация стихий:

Продолжение переговоров - если игроки выиграли раунд переговоров, Ведущий может активировать стихию, чтобы собеседник нашёл какие-то новые резоны не соглашаться на их условия. Это начинается новый раунд переговоров.

Осложнения - если игроки потерпели поражение в переговорах, Ведущий может активировать одну из стихий своего персонажа, чтобы создать им долгосрочные проблемы. Простейший вариант осложнения - получение одним из персонажей игроков Долга по отношению к собеседнику, его организации или покровителю.

Условия - если игроки добились успеха при переговорах, Ведущий может активировать стихию персонажа, чтобы тот, согласившись, навязал им дополнительные условия, как правило, требующие переговоров уже с другими персонажами. В частности, он может потребовать подарка в виде кофейных зёрен.

Создание персонажа:

Создание персонажа и подготовка к игре состоит из трёх этапов: Создание Торгового Дома, Выбор Целей и Выбор Навыков.

Создание Торгового Дома

Игроки выбирают тип Торгового Дома: Авантюристы, Уважаемые Купцы, Торговое представительство. Каждый из этих вариантов даёт всем игрокам одно *преимущество* и одну *проблему*.

После этого совместно с Ведущим игроки определяют стартовый капитал кофе (для первой игры мы рекомендуем 10) и выбирают главу группы. Он по-своему усмотрению распределяет половину кофе между остальными игроками, а остальное оставляет себе.

Игроки также придумывают своему торговому дому название.

Авантюристы

Работники кофейной плантации, сбежавшие оттуда с грузом драгоценного товара. Удачливые разбойники или мошенники, решившие начать новую жизнь. Авантюрно настроенные ремесленники, продавшие всё, что имели, чтобы купить зёрна и попытаться завоевать мечту. У вас нет ничего, кроме, небольшого груза кофе и собственной смекалки - но это уже немало!

Преимущество: на начало игры персонажи никому неизвестны и ничего никому не должны.

Недостаток: у персонажей нет ничего, кроме кофе. Они не могут в рамках переговоров дать взятку или обеспечить поставки каких-либо обычных товаров и услуг, пока не совершат хотя бы одну успешную сделку, которая принесёт реальный доход. Это не мешает обещать хоть Луну с неба!

Уважаемые купцы

Небольшой, но уважаемый торговый дом, впервые решивший наладить связи с Царством Снов, но уже обладающий репутацией и сбережениями.

Преимущество: игроки выбирают по одной категории товаров (лошади, ткани, специи, оружие и так далее) на каждого из них. У них достаточно этого товара, чтобы свободно обещать его в качестве взятки чиновникам, бандитам и другим гражданам и есть все необходимые разрешения для торговли этим товаром, если он вообще законен.

Недостаток: Успех приходит с определёнными обязательствами. В начале игры каждый из персонажей выдумывает один Долг (см. раздел Экономика).

Торговое представительство.

Персонажи игроков связаны с огромной торговой империей, готовой предоставить им всё необходимое для заключения сделок - но она требует результатов.

Преимущество: персонажи могут обещать в качестве подарков практически любой товар, созданный в Мире Яви.

Недостаток: персонажи не хозяева сами себе. В начале каждой сессии Представительство даёт им поручение, функционирующее как Долг главы группы, причём основные выгоды от его выполнения получают не они. Если поручение не выполнить к концу сессии (дополнительно к уже имевшимся планам и целям), глава теряет единицу Кофе и передаёт свой пост другому персонажу, но Долг остаётся.

Выбор Цели

Игроки совместно решают, какую сделку они планируют заключить: купить партию редких текстов, договориться о поставках самоцветов, заключить выгодный брак с принцем джинов. После этого, каждый игрок придумывает личную цель своему персонажу.

Если игроки выполнили общую цель, глава группы и один персонаж по его выбору получают один новый навык.

Персонаж, выполнивший личную цель, в конце истории получает один новый навык.

Выбор навыков:

Каждый персонаж берёт себе два Навыка: Переговорный и Общий. Переговорный занимает одну из линий на квадрате стихий, отражая, какую трансформацию между элементами он осуществляет. Общий записывается напротив одного из углов квадрата, отражая с какой из стихий он связан.

Переговорные Навыки

Каждый из них позволяет превращать одну из стихий в другую. В описании стихия, которую вы превращаете, написана первой, та, в которую вы её превращаете - второй. Выбирая этот навык, нарисуйте и подпишите стрелку в соответствующей части квадрата.

Кроме того, навыки открывают доступ к уникальным способностям. Игрок волен использовать в каждой ситуации ту часть навыка, которая ему нужно - он не обязан кидать кости для применения способности (если описание способности этого прямо не подразумевает), и волен не применять способность, даже если использовал трансформацию.

Обобщение (Вода-Воздух).

За каждый элемент, который достаётся Ведущему по итогам успешной проверки, можете задать ему вопрос о собеседнике или другом персонаже, которого собеседник близко знает. Земля: материальное положение. Вода: личные секреты и тайные привязанности. Огонь: желания и текущие эмоции. Воздух: тайная лояльность и политическая позиция.

Очарование (Воздух-Вода)

После успешной проверки можете обещать собеседнику провести с ним время в непринужденной обстановке, чтобы убрать один Долг у любого члена вашего торгового дома (включая вас).

Успокоение (Огонь-Воздух)

Если вы ведёте себя в разговоре спокойно и не угрожающе, то в случае успешного броска “лишние” элементы той стихии, от которой вы убеждали собеседника, не уходят Ведущему, а исчезают. Каждый такой элемент повышает цену Активации стихий в рамках этих переговоров на 1.

Провокация (Воздух-Огонь)

В процессе разговора бросьте вызов в качестве собеседника, соответствующем примененной вами в разговоре стихии. Воздух - интеллектуальные способности, земля - богатство и власть, огонь - сила и решимость, вода - утончённость и милосердие. Если у собеседника нет этой стихии, то вне зависимости от итогов проверки, он в ближайшее время совершит что-то, чтобы продемонстрировать качество, в котором вы усомнились, для чего Ведущий потратит элементы использованной вами стихии, как если бы её активировали в разговоре. Если у ведущего нет нужного количества, начинание вашего собеседника проваливается, с неприятными последствиями для него.

Авторитет (Огонь-Земля)

Если ваши доводы в разговоре ссылаются на Общие Навыки любого из членов вашего Торгового Дома (включая вас), можете при проверке кидать 4 кубика вместо 3., но соответствующий член вашего дома обязуется продемонстрировать своё мастерство или помочь собеседнику.

Искренность (Земля-Огонь)

Если вы обрушиваетесь на собеседника с речью, нарушающей правила этикета или, как минимум, размерную атмосферу кофейни, можете кинуть 6 кубиков вместо 3, но ваш бросок не суммируется с бросками других персонажей и автоматически заканчивает раунд переговоров.

Манипулирование (Земля-Вода)

Если вы признаёте превосходство собеседника в какой-то области, связанной с имеющейся у него стихией, то после броска за каждую пару элементов этой стихии, которые получает ведущий, собеседник окажет вам услугу, подтверждающую его превосходство. Земля - сделает подарок, воздух - даст ценный совет, вода - позаботится и защитит, огонь - выкинет что-то экстравагантное.

Скепсис (Вода-Земля)

После того, как собеседник что-то сказал, можете усомниться в правдивости его слов. Если его слова действительно лживы, ведущий не может Активировать Стихии этого персонажа для Продолжения Переговоров. Если ваше обвинение оказалось несправедливым, собеседник приводит доказательства этому, и стыд вам один Долг.

Мы рекомендуем отыгрывать ключевые моменты в таких беседах, но не все весь разговор полностью. Заключение финансового контракта нередко затягивается на долгие часы и включает множество подробностей, которые опытным купцам знакомы лучше, чем игрокам.

Общие навыки.

Персонажи обладают всеми умениями, присущими купцам и людям их культуры и происхождения. Но какие-то вещи они делают особенно хорошо. При создании персонажа запишите в одном из углов квадрата стихий тот или иной Общий навык, отражающий уникальный талант персонажа, не связанный напрямую с переговорами. Как правило, персонаж автоматически преуспевает в любом действии, где этот талант применяется, но если он столкнулся с кем-то, не уступающим ему в мастерстве, необходима проверка.

Игрок объясняет, каким образом в его действиях проявляется выбранная для навыка стихия и бросает 3 кости как при Переговорах. Он не может применять Переговорные Навыки, но может трансформировать стихии. Ведущий не может активировать стихии ни для чего, кроме Осложнений при неудаче.

Примеры общих навыков: Верховая езда, Медицина, Фехтование, Живопись, Танец, Игра на музыкальном инструменте, Кулинария, Богословие.

Экономика:

Персонажи могут обещать, дарить, продавать и менять любые предметы, доступ к которым кажется логичным на основании типа торгового дома и предшествующих событий. Но есть два ресурса, которые настолько важны для жизни у Врат Сновидений, что их точное количество необходимо считать. Это Долги и Кофе.

Долги

Обязательства помочь тому или иному персонажу или организации, которые персонаж на себя взял. Они отражают и обещания, данные под влиянием страсти, и клятвы, и невыгодные контракты. Игрок получает Долги двумя способами: либо Ведущий активизирует стихию для Осложнения, либо игрок добровольно записывает Долг, чтобы перебросить кости.

Получив Долг, игрок записывает его на листе персонажа, причём ведущий говорит, кому именно он должен: непосредственно собеседнику, его покровителю, другому торговому дому или иной организации, одному из Владык Сновидений.

Если игрок получает 3 Долга на одну и ту же силу, в разговорах с ее врагами он кидает на 1 кость меньше - слухи расходятся быстро. 5 долгов одной силе - и персонаж выбывает из игры, так как обязательства перед ней превышают обязательства перед торговым домом.

Избавится от Долгов можно, оказывая кредитору те или иные услуги. Ведущий и игрок совместно решают, сколько именно Долгов (от 1 до 3) стоит конкретное действие.

Кофе

Драгоценное зерно, единственный товар, которого нет в царстве сновидений, и, как следствие, материал, за который можно купить всё, что угодно.

Финальная цель любой игры - заключить сделку, при которой персонажи используют свой запас кофе, чтобы купить нечто у жителей Царства Снов на необходимые им блага. На пути к этому, кофе можно использовать как козырь в переговорах по правилам, приведенным выше.

Получить новый кофе можно в рамках истории: уговорив кого-то его вам предоставить как вложение в ваше предприятие или подарок, или, к примеру, организовав ограбление.

Как правило, больше 5 единиц этого ресурса в одном месте найти сложно. Кроме того, жители Царства Сновидений скорее погибнут в материальном мире и вернуться на свою колдовскую родину, чем расстанутся с зёрнами.

Имя Персонажа:

Название Торгового Дома:

Цель Персонажа:

Цель Торгового Дома:

Доступ к товарам:

Квадрат Стихий

Воздух

Огонь

Вода

Земля

Запас Кофе:

Долги: