

WENFELD PATENT STARCH

THE UNPAID STARCH... WAIVED THE PRIZE MEDAL, 1889...

MIDNIGHT



WATERBURY

Vertical text on the left side of the page, including names like 'STARKWISSE' and 'STARKWISSE'.



KEEP A GOOD BREWERY... W. S. ADAMS, 17, VICTORIA STREET.

THIS IS THE BACON FOR BREAKFAST... THE ASSORTMENT OF BELT LEATHERS FOR THE... BOWLER, 50, ST. PETER'S STREET, DERBY.

9s. 6d

COATS ARE READY TO BE MADE...

CAMO MILL... SCOTT'S...



## ОБ ИГРЕ

Эта игра — дань уважения классическим блокбастерам 80-х: легким фантастическим фильмам, которые наполняли наше детство весельем, удивлением и трепетом.

Сколько раз взбудораженный детский разум рисовал во сне картины, в которых вы сбегаете от терминатора, пытаетесь удержаться на небоскребе, обойти все яйца чужих или в потемках исследуете заброшенную станцию метро?

Именно этим вы и будете заниматься! Ведь во снах нет авторских прав, они всего лишь руины вашей памяти.

## ОДИН КУБ — ОДНА МЕХАНИКА

Единственный тип костей, которые вы будете использовать во время игры, — это обычный шестигранник **d6**.

Единственная механика для определения успешности броска — это поиск костей со значением **5** или **6**.

## ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

- ✗ Рассвет наступает в VII: именно столько шестигранных кубов вам надо для игры.
- ✗ Данная брошюрка правил.
- ✗ Несколько друзей, знакомых.
- ✗ Место для игры, или ПК для игры онлайн.
- ✗ Листочки, ручки, стикеры, еда и т.д., по желанию.

## ЧТО В ЭТОЙ ИГРЕ ТАКОГО?

Если вы уже знакомы с настольными ролевыми играми, вам может быть интересно, что такого в правилах MIDNIGHT?

- ✗ Простые правила, развивающие идеи Pvta, Trophy, Cthulhu Dark и Bloodhaist.
- ✗ Минимализм и простые механики.
- ✗ Быстрые игры, «все ради ваншота».
- ✗ Стандартные для Pvta варианты результатов броска.



ЧТО ТУТ  
ДЕЛАТЬ



## «Полночь» – ИНСТИТУТ СНА

Летаргический сон – особое болезненное состояние человека, напоминающее глубокий сон, способное затянуться на годы. Но что, если я вам скажу, – лекарство есть! Специалисты нашего института осуществляют мягкое внедрение в сновидения пациента с введением лишь одного образа, но вполне способного пробудить спящего. Это – чашечка бодрящего кофе. Но донести данный образ до пациента, погрязшего в руинах собственной памяти, может быть куда сложнее.

Вы – работники института сна «Полночь», погружающие свое сознание в сон другого человека. Однако, вы не можете создавать в нем новые образы, чтобы не нарушить целостность сознания пациента. Чем это грозит вам? Человек ранее не был знаком с вами и не мог воплотить вас в своих снах, а значит, ваш образ будет собран из руин его памяти. Ваша память также будет полностью изменена, благо, мы смогли нормализовать осознание миссии: вы точно знаете кого искать, чтобы заставить его выпить кофе. Правда, вы сами не будете знать, почему это так важно.

Кофе – это посторонний образ, добавляемый в сознание пациента (обычно допускается внедрение лишь одного подобного объекта – баночки растворимого кофе), образ, способный разрушить устоявшуюся картину мира своей инородностью, закрепившийся в человеческом сознании посылом: этот образ пробуждает ото сна.

## РУИНЫ ПАМЯТИ КАК МИРОЗДАНИЕ

Мир сна, тем более – кошмара, в котором заперт пациент, может быть абсолютно любым. Ваша цель может быть заключена в замке, находиться среди диснеевских мультиков, под охраной дракона, на другом континенте, куда отправляется ваш Титаник, или она будет ждать вас утром на границе Мексики, после ночи, проведенной в компании вампиров. Вы можете использовать любые отсылки, ибо это всего лишь сон, но стоит ограничить свою фантазию парой франшиз, чтобы не превратить сюжет в кошмар для игроков, а не их персонажей.

Совместно ответьте на следующие вопросы:

✧ Что за франшизы могут быть во сне вашего пациента?

✧ Как мир пытается уничтожить посторонний образ кофе, который вы пронесли?

✧ Что в сновидениях пациента мешает вам добраться до него?





# ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНЕЕ И ВНУТРЕННЕ

Кем был ваш персонаж до событий сна – не так и важно. Скорее всего, очередной умник с множеством дипломов. Но в руинах памяти пациента ваш образ собирательный, подходящий для происходящего вокруг, и вписывающийся в этот мир. Для мира вы «свой». Вы можете быть плюшевой игрушкой, отправившейся в погоню за хозяином, который забыл на столе свою чашечку кофе. У вас могут быть связи и знакомства, например, динозаврик Рекс или сам Баз Лайтер. История вашего персонажа началась гораздо раньше, чем вы осознали себя в нем. Это всегда была его реальность, его мир, единственное, что изменилось в нем – его цель и ваши решения в ее достижении!

Главное правило – вы не тот, кем были раньше, вы – идея, долг, вложенный в персонажа этого мира. Возвращение вашей памяти все ближе пододвигает вас к разрушению целостности образа и удалению вас из сновидения как инородного элемента, чтобы сохранить стабильное самосознание пациента.

## АГЕНДА ИГРОКУ

Никто не подскажет вам как «правильно» играть, каждый опыт уникален и меняется из-за мастера, игроков и настроения. Однако, общая агенда все же есть:

**ИСПЫТАЙТЕ ЭМОЦИИ.** Вы здесь, чтобы испытать эмоции – это не пассивная задача! Вы должны принять участие в истории, найти что-то важное в ней для себя, увидеть и почувствовать мир через своего персонажа, и для этого нужна активность. Погрузитесь в происходящие события – это опыт, на который вы подписались с доверившимися вам людьми. Все остальное оставьте на фидбек!

**НЕ ОСТАВАЙТЕСЬ ОДНИ.** У вас есть своя история, но повествование принадлежит всем за столом. Делитесь им, давайте «пассы» игрокам, чтобы раскрыться вместе. Вкладывайте в свою группу столько же энергии, сколько и в себя, создавая почву для вашей совместной истории. Такая история – всегда сильнее!

**ИЗМЕНЕНИЯ ИЗ КОНФЛИКТА.** Конфликты должны влиять на вас и персонажа, вести его к личной сюжетной арке, после которой он не будет прежним. Возможно, он уже не тот, кем был раньше: стал тем, кем не хотел быть, или узнал, кто он на самом деле. Кем бы персонаж ни был в ваших мечтах, не выбирайте для него путь статичности, стремитесь к конфликтам!





# БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

◆ **Отличия** — то, что ваш персонаж делает лучше, чем кто-либо другой. Вы начинаете с тремя отличиями, в пару слов отражающими профессиональные умения, социальные статусы, физические и ментальные способности.

◆ **Активы** — ими может быть что угодно: предмет, связь, долг, способ отвлечь противника и многое другое, что вы активно создавали на сессии или принесли с собой при создании персонажа. Вы проносите из сцены в сцену всего три актива.

◆ **Память** — показатель того, насколько ваш персонаж пробрался через руины чужих воспоминаний к собственным. Вы набираете от одного до пяти жетонов **памяти** в ходе игры, а получая пятый — покидаете разум пациента.

◆ **Сон** — так называется любой вид **отличия** или **актива**, которым ваш персонаж не мог бы владеть в реальной жизни: чистая выдумка, мистика и сказка. Например, он может летать, и даже без крыльев!

◆ **Проблема** — это мания, глупость или слабость которая является частью вашего персонажа. Проблемы притягивают проблемы, в ходе истории мешая персонажу, особенно когда он начинает все вспоминать.

## БРОСОК КУБИКОВ

Мастер должен четко понимать что делает персонаж и чего хочет добиться игрок. Запросив бросок, когда действие связано с возможностью провала, возьмите один куб за:

+ **Отличие** — для персонажа типично совершать подобные действия, если хотя бы одно **отличие** ему полезно в данной ситуации.

+ **Знания** — вы хорошо изучили проблему, задали нужные **вопросы**, знаете ее сильные и слабые стороны и пользуетесь ими в текущей заявке.

+ **Актив** — какой-то из созданных ранее **активов** полезен здесь и сейчас.

+ **Сон** — вы используете мистические силы, завязанные на свойствах данного мира. Если, используя **сон**, вы все равно **провалились**, не выбросив ни одного значения **5** или **6**, то персонаж осознает невероятность событий и вспоминает все, набирая до пяти жетонов **памяти**. Либо, персонаж принимает предложенный мастером кошмар: мутируя, меняя свои отличия, призывая что-то ужасное в этот мир, но набирая в итоге не до пяти (**5**) жетонов в руку, а — до четырех (**4**).





# ПОЙТИ НА РИСК

**ПОЙТИ НА РИСК** можно лишь раз в ходе заявки. Есть две причины идти на него:

**1.** Если вас не устраивает результат уже совершенного броска, вы можете **ПОЙТИ НА РИСК**, перебросив все кубы, добавив еще куб **(1)**, если **память** на текущий момент в **серой** позиции (меньше трех жетонов памяти на руках) или три куба **(3)**, если память уже в **красной** позиции (три и больше жетонов памяти на руках).

**2.** Если мастер отмечает, что ситуация с которой столкнулся персонаж – **рискованная**, вы уже **ИДЕТЕ НА РИСК** в попытке ей противостоять, и добавляете кубы.

## УСПЕХ ЗАЯВКИ

Если значение, на кубике, равно **5** или **6**, то персонажа коснулся **ПРОБЛЕСК** света во тьме этого кошмара. От количества **ПРОБЛЕСКОВ** зависит успешность заявки:

### ПРОБЛЕСКОВ НЕТ – ПРОВАЛ

Ваш персонаж не добивается задуманного, мастер описывает цену провала: наносит удар, добавляет ограничений, вводит неприятные факты.

### ОДИН ПРОБЛЕСК – ПОЛНЫЙ УСПЕХ

Ваш персонаж приближается к цели или добивается ее без явных последствий.

### ДВА ПРОБЛЕСКА ИЛИ БОЛЬШЕ – ПЕРЕГИБ ИЛИ УСПЕХ С ЦЕНОЙ

Ваш персонаж добивается цели, но в чем-то перегнул, будоража руины памяти, подверг состояние пациента риску, его разум тут же воспротивился персонажу, стараясь снизить его влияние. Мастер озвучит сам или даст выбор одного из:

**КУСОЧКИ ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ.** Персонаж что-то вспоминает, взяв один жетон **памяти**. Если игра в формате ваншота – это обязательный выбор от мастера, отдельно или дополнительно к чему-то из списка ниже.

**ХУДШИЙ ИСХОД.** Заполните лишь один **сегмент** (персонаж ошибается, торопится), иначе получите не совсем то, чего хотели.

**ТЯЖЕЛАЯ ЦЕНА.** Персонаж потерял полезный **актив**, союзника, возможность или еще что-то ценное для него.

**УСЛОЖНЕНИЕ.** Вы усложнили ситуацию, она стала опасной здесь и сейчас или мастер ввел новый факт, неудобный для персонажа в будущем.





## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ЗАЯВКИ

В случае **успеха** вы можете усилить **ЭФФЕКТ** заявки. За каждое выполненное условие из списка ниже получите одно усиление эффекта:

✦ Вы использовали **сон** как актив или отличие — это уже повышает эффект заявки.

✦ Вы решили сжечь **актив**, удалив его из повествования или стерев его «+».

✦ Вы довели успех до **перегиба**, получив последствия.

Список дополнительных **ЭФФЕКТОВ**, улучшающих текущую ситуацию:

● Повысьте эффект успеха, добавив еще (1) **сегмент** — увеличивая длительность / дальность / область / силу / урон / скорость / качество и т.д.

● Задайте **вопрос** о ситуации. Если вы и так искали ответы, задайте еще два вопроса.

● Получите **актив** из ситуации. Если вы и так создавали актив, отметьте его плюсом «+». Сжигая его — сотрите сначала плюс.

● Помогите союзнику пройти проверку, если вы все под одним и тем же ударом, добавив ему **ПРОБЛЕСК**, если ему его не хватает.

● Вам не надо делать бросок, чтобы снова преодолеть одну и ту же проблему.

● Вызовите своими действиями логичные для сцены эмоции в одном или во всех из окружения персонажа.

## ПРОВЕРКА НА ДВОИХ

Если вы хотите помочь союзнику в преодолении его проблем, вы должны заявить это до его броска. При совместной проверке вы можете вместе использовать **отличия, знания, активы** и **сны** каждого из участников. Вы так же можете приближать свою

**память** и сжигать **активы** вместо бросающего, когда это требуется. Оба персонажа задействованы в успехе заявки, оба получают последствие в случае ее **провала**.

Если хотите помешать заявке, расскажите как вы это организуете, а союзник должен **пойти на риск**.





## ПРИБЛИЖЕНИЕ ПАМЯТИ

В начале истории у вас один жетон **ПАМЯТИ**, приближая ее, вы не можете набрать больше пяти (5) жетонов в руку.

Вы получаете жетоны когда:

- Используя **сон**, получаете **провал** на броске. Вы тут же берете пять (5) жетонов **ПАМЯТИ** в руку.

- ✗ Получаете соответствующее последствие за **перегиб**.

- ✗ Без броска вводите в повествование некий факт, получаете ответ на **вопрос** или создаете **актив**.

## ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Как только вы берете пятый (5) жетон **ПАМЯТИ**, мастер расскажет как руины разума изымают персонажа из истории. Мастер может решить вернуть персонажа в игру, тут же предложив ему **КОШМАР**, указав определенные условия его гибели или дав ему дополнительную **проблему**. Если игрок согласен, он тут же сбрасывает один жетон с руки.

## КОД КРАСНЫЙ

Как только у вас становится три (3) жетона **ПАМЯТИ** вы сдвигаетесь с серой позиции до **красной**. Ваша **проблема** нарастает, добавляя лишние сложности: **ПОЙДЯ НА РИСК** вы берете три (3) куба, а **КОШМАРЫ** становятся более навязчивыми, и от них уже не так просто отмахнуться.

## КОШМАР

**КОШМАР** может предложить любой за игровым столом. Чаще всего **КОШМАР** представляет собой некое печальное, но логичное событие, которое случится из-за персонажа или с ним самим.

В качестве бонуса от кошмара вы тут же отдаляете **ПАМЯТЬ**, погружаясь в проблемы сна, и скидываете жетон. Игрок может просто отказаться от **КОШМАРА**, если **ПАМЯТЬ** его персонажа еще в **серой** позиции. Если она уже в **красной**, отказ повлечет за собой сцены, стремящиеся воплотить кошмар в реальность.

РАЗ

ДВА

ТРИ

ЧЕТЫРЕ

ПЯТЬ

Я ИДУ  
ИСКАТЬ!

8



# ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Противостояние – это состязание между игроками. Вы сразу **ИДЕТЕ НА РИСК**, противостоя равному себе противнику, и получаете кубы от **ПАМЯТИ**.

Оба игрока собирают кубы, подсказывает тот, у кого больше **ПРОБЛЕСКОВ** в броске. Но если их два (**2**) и более, игрок должен приблизить **ПАМЯТЬ** или откатиться к **провалу**, будто у него нет **ПРОБЛЕСКОВ** в этом броске. Если определяется «ничья», оба персонажа не достигают успеха или достигают, но с последствиями. Если совместный провал недопустим или неинтересен, например, когда один персонаж обманывает другого, мастер может отдать победу тому игроку, у кого больше жетонов **ПАМЯТИ**, или попросить перебросить до явной победы одной из сторон.

## СЧЕТЧИКИ КАК СЛОЖНОСТЬ

Счетчики представляют собой круги, разделённые на два, четыре, шесть, восемь **секторов**. Они являются инструментом обратного отсчёта для чего угодно, в частности – успеха персонажей в совместном тяжелом деле.

В зависимости от фикшена и результатов броска ведущий закрашивает сектор за сектором. Когда все сектора закрашены – происходит событие, закрепленное за счетчиком. **Успех** дает закрасить два сектора. Некоторые правила повышения и снижения эффективности текущей заявки могут изменить это значение от одного до пяти.

## КОНЕЦ СЕССИИ

Если ваша игра растянулась на несколько сессий, пусть игроки в конце сессии бросят куб за каждый жетон **ПАМЯТИ** у них в руке.

Выпавшие **ПРОБЛЕСКИ** они могут потратить на следующие пункты, выбирая каждый лишь один раз:

- + изменить **отличие**;
- + изменить **проблему**;
- + сбросить один жетон **ПАМЯТИ**;
- + записать логичный **актив** в карточку;
- + задать мастеру **вопрос** о том, что персонаж мог узнать за сессию.





# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создайте уникального персонажа, вписывающегося в франшизу сна. Чтобы ничего не забыть, пройдитесь по этим пунктам сверху вниз:

**1.** Обсудите сон пациента, ответьте на вопросы мироздания. Это поможет определить в рамках какой истории создается персонаж.

**2.** Опишите внешний вид персонажа, расскажите о его истории, мечтах, обидах, в чем выражена его идея доставки **кофе**. Проговорите все, что вы считаете важным.

**3.** Выделите из описания своего персонажа три свойственных ему **отличия** и два **актива**, которые он обязательно имеет с собой.

**4.** Отметьте **отличия** и **активы**, которые явно не могли быть у персонажа в реальной жизни – они являются воплощением **сна**. Остальные активы и отличия могли остаться от прежней личности персонажа и знакомых ему предметов, которые удачно нашли аналоги в этом мире.

**5.** Выделите из описания своего персонажа **проблему**.

**6.** Если вы хотите разнообразить персонажа и игру, воспользуйтесь механикой случайной **проблемы** или дополнительных **особенностей**. За мастером последнее слово в желании использовать данные пункты (все в дополнении).

## ОТЛИЧИЯ ПЕРСОНАЖА

Стоит ограничивать введение **отличий**, позволяющих выполнять любое действие; отличий, дублирующих отличия других персонажей; отличий, не дающих точного понимания как и когда те полезны персонажу. Формулировки отличий можно составлять с указанием имен и событий из прошлого персонажа. Все за игровым столом должны понимать суть отличия вашего персонажа, как и вы.

## АКТИВЫ

Персонаж может записать в карточку три (**3**) **актива**, которые он будет переносить из сцены в сцену. Если вы получите новый актив, когда все три уже заполнены, вы можете заменить старый на только что созданный, или оставить все как есть, новый актив исчезнет в конце сцены как потерявшийся в повествовании или неважный.





# ОТЛИЧИЯ И АКТИВЫ СНА

**Отличия** и **активы сна** — это странные силы, имеющиеся у вашего персонажа. Даже если он обладал ими всегда, для вас, как для обычного человека, это что-то странное и невероятное. От того их использование связано с рисками неприятия и уничтожения вашего персонажа руинами памяти пациента.

Обоснованное использование отличия или актива сна добавляет к броске кубик **сна**. Использование сна так же позволяет выбирать дополнительные **ЭФФЕКТЫ** в случае полного **успеха** заявки. Это отражает невообразимую силу, которую получили персонажи, силу воображения данного места.

Однако, большая сила несет большие последствия — вы можете не только легко перегнуть, обращая на персонажа слишком много внимания, но и просто не поверить в эту силу. Если в ходе использования **сна** выпал **провал**, мир уже не станет для персонажа прежним. Вы добываете до пяти (5) жетонов **памяти** на руку, мгновенно принимая гибель или ужасающий **КОШМАР**, чтобы тут же скинуть один из жетонов. Мастер придумает для вас проклятье или даже не одно, кардинально изменяя мир персонажа или его самого.

Примеры **отличий сна**, есть в дополнении.

## ПРОБЛЕМА ДО И ПОСЛЕ

**Проблема** имеет формулировку, которая указывает мастеру перед какой трудностью поставить игрока. Кроме названия у проблемы есть и механика: когда ваша память в **красной** позиции, все чему мешает проблема, становятся **рискованным**. Вы должны **ИДТИ НА РИСК** уже для попытки противостоять проблеме, сразу добавляя кубы **памяти**.

Например:

**БЕЗВОЛЬНЫЙ:** вы вечно слушаете посторонние советы, считая чужие мысли умнее своих. **Red:** когда вы в сцене один, без союзников, эта сцена **рискованная** для вас.

## ДОПОЛНЕНИЯ

Да, я сразу прикладываю дополнение к игре. Там нет ничего нового, просто разжёвывание формулировок и примеры всего, что включено в эти правила. Их можно прочитать, только если вас заинтересовало все остальное.





# MIDNIGHT

ТЕМА КАШЕВАРА: **Метаморфоза**

АВТОР: **???**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: **Сон, Руины, Кофе**

ПОМОЩЬ В СОЗДАНИИ: **???: ???: ???**

ХУДОЖНИКИ: **Ms.Freaky (Homesick)**

**???** - **обложка, редакция арта**

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ: **Организаторам «Кашевара»**

СОЗДАНО НА ОСНОВЕ ПРАВИЛ: **Cthulhu Dark**

РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ: **Как вам угодно**