

MR. SANDMAN
MR. SANDMAN

MR. SANDMAN
MR. SANDMAN

Настольная Ролевая Игра

MR. SANDMAN - это импровизационная психологическая Настольная Ролевая Игра (НРИ).

В ней вам выпадет возможность взять на себя роли узника и его надзирателей, находящихся под властью повелителя снов.

MR. SANDMAN - владыка царства сновидений, которое колоссально велико, практически безгранично. Каждый человек бывал в нём хотя бы раз, но некоторые остались там навсегда. Пленники вечного сна по странным стечениям обстоятельств находятся в его власти. И, пока он раздаёт людям сны, его подчинённые следят за этими несчастными душами. Их долг вечно стеречь этих узников в лабиринтах воображения и не дать им проснуться, так как их тела не могут себе этого позволить. Каждый узник берёт на себя главную роль в этом театре абсурда, где его массовка и зрители будут его надзирателями. Как только закончится один спектакль, следом тут же начинается другой и так раз за разом. И этот бесконечный, постоянно меняющийся калейдоскоп историй можно назвать жизнью. Жизнь заключённого в странном мире снов.

Большой предыстории в этой игре не будет. Есть человек, который не может проснуться и кучка странных личностей будут создавать сюжет его сна. Это и есть НРИ **MR. SANDMAN**

НРИ направлены на то, чтобы несколько заинтересованных игроков, взяли на себя определённые роли и за время игры придумали, рассказали и поучаствовали в небольшой истории. В этой игре она будет весьма особенной, так как всё происходит во сне одного человека.

Для игры вам понадобится:

Игроки - от 2 до 5 человек. Можно и больше, но тогда есть риск потерять контроль происходящего на игре.

Книга НРИ **MR. SANDMAN** - в ней содержится конструктор и указания, с помощью которых создается игра.

Жребий - любой жребий, который может показать случайное число от 1 до 10. Можно использовать кубики D10 или карточки с цифрами. Карточки можно сделать самим, используя бумагу и карандаши. Или распечатать и вырезать карточки в конце этой книги.

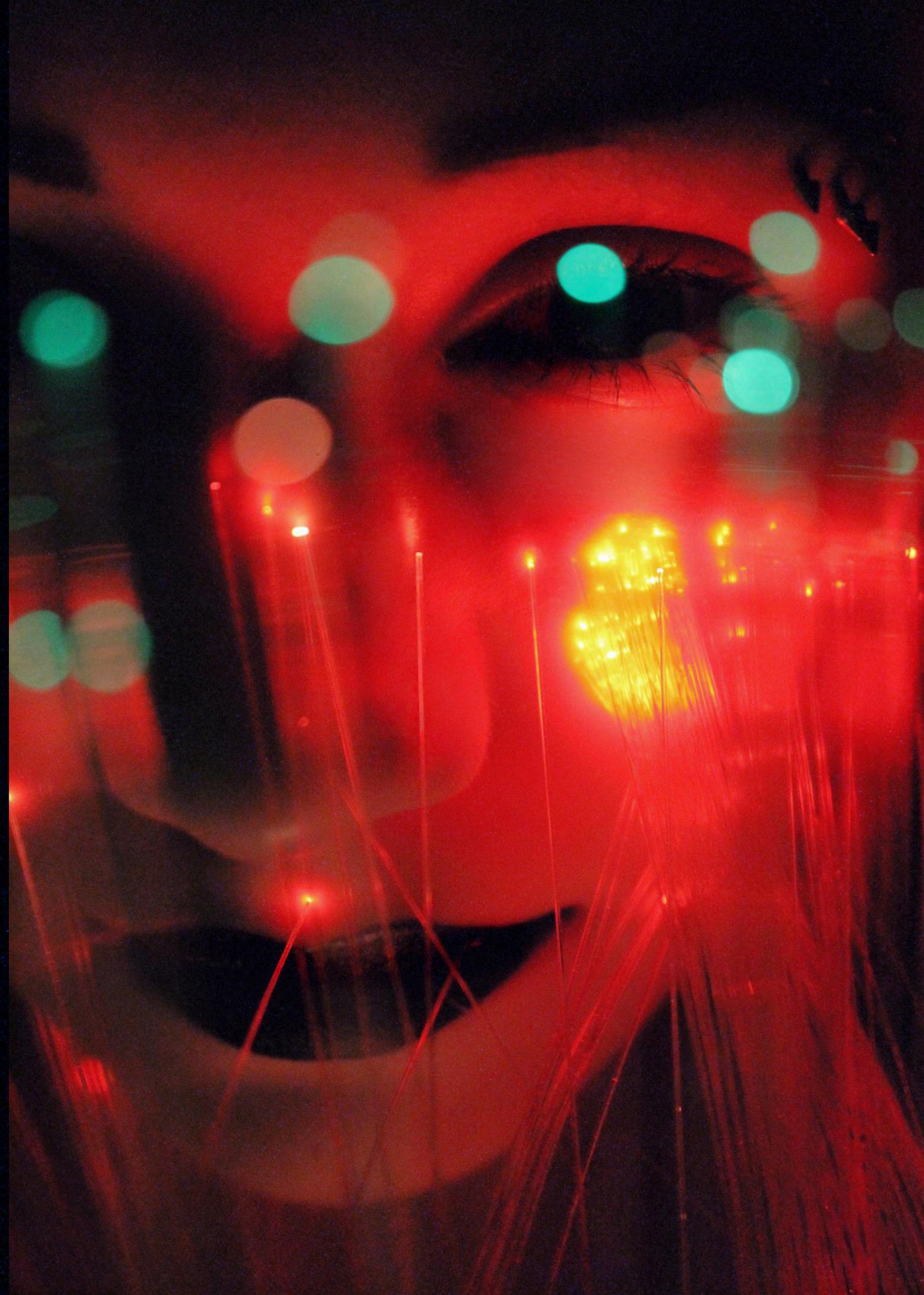
Зёрна бодрости - любые фишки. Можно использовать что попадет под руку, распечатать и вырезать фишки в конце этой книги или использовать настоящие зерна кофе.

Блокнот и карандаши - для ведения заметок.

Настроение играть - психологические НРИ требуют от игроков максимального погружения в игру.

В данной книге вы найдёте правила игры **MR. SANDMAN**, а также советы как создать интересную историю.

Хороших вам снов.





Подготовка к игре

На старте игры необходимо выбрать узника. Это сложная ключевая роль и главное лицо всего игрового повествования. Для этого нужен один игрок, который согласится нести эту ношу (или же выбрать данного игрока жребием - им становится игрок с наименьшим числом).

После того как узник был выбран остальные игроки становятся его надзирателями - именно они и будут создавать главную основу сюжета сна узника на протяжении всей игры. Когда все роли будут распределены, всем вместе необходимо будет выбрать руины памяти. Это специальная механика, представленная в НРИ

MR. SANDMAN

Руины памяти – это инструмент, используемый надзирателями для создания определённых сцен в игре. Они выглядят как чёткая хронология событий в разных жанрах. К тому как использовать руины памяти мы вернёмся позже.

Всего для игры представлено десять готовых руин памяти, которые можно выбрать самим или же жребием (число для жребия расположено в верхнем левом углу таблицы и выделено красным). Так же вы можете создать свои руины памяти. Для этого потребуется составленная таблица, где в первом столбце должна быть нумерация от 1 до 10, а во второй представлена выдуманная вами хронология событий.

После того как руины памяти были выбраны, надзиратели должны выбрать причину заключения узника. Это делается без его участия и должно ему раскрываться только по ходу игры. В игре представлено десять возможных причин, которые можно будет интерпретировать иначе, или же вы можете придумать свою причину.

Узнику разрешено выбрать предысторию своего персонажа для выбранных руин памяти, а так же его поведение и внешность. В дальнейшем он будет говорить от лица своего персонажа и описывать его действия.





Правила игры

Вся игра состоит из сцен, которые будут называться осколками. Руины памяти состоят из десяти таких осколков. Благодаря этому инструменту последовательность сцен выбирается случайным образом.

В НРИ **MR. SANDMAN** события идут не в хронологическом порядке. Это помогает создать иллюзию сна, в к которой порой не понятно где его начало, середина и конец.

Игра начинается с того, что узник жребием выбирает осколок из выбранных руин памяти. Надзиратели, исходя из названия осколка, совместно создают сюжет вокруг этой темы.

Надзиратели тянут жребий. У кого наибольшее число тот и становится главным надзирателем в конкретном осколке. Он и будет интерпретировать тему осколка и историю, происходящую в нем, на свой лад.

Остальным надзирателям он обязан раздать ключевые роли, которые они будут отыгрывать. Это могут быть NPC (второстепенные роли), к примеру семья, друзья и враги персонажа узника.

Или же он может дать возможность отвечать за отдельные части сюжета, например, если главный герой оказался в лесу в полном одиночестве, то один надзиратель может описывать лес, второй описывать, что слышит в этот момент узник, а главный надзиратель рассказывать историю и события, которые происходят с узником в этом лесу. Роли менее важных NPC (если они присутствуют) берет на себя главный надзиратель.

В дальнейшем история создается всеми игроками, надзирателями и узниками. Однако, во время её создания, могут возникать конфликты. Например, узник может не сойтись во мнениях с надзирателями. Или надзиратели не поделят интересную роль. В этом случае придется использовать жребий, побеждает игрок с наибольшим числом (если несколько игроков получают одинаковое значение жребия то жребий тянется еще раз). В решении конфликтов участвуют все. Причём любой из надзирателей может поддержать узника, но на своих условиях, и, если он побеждает, то решение конфликта остается за ним.

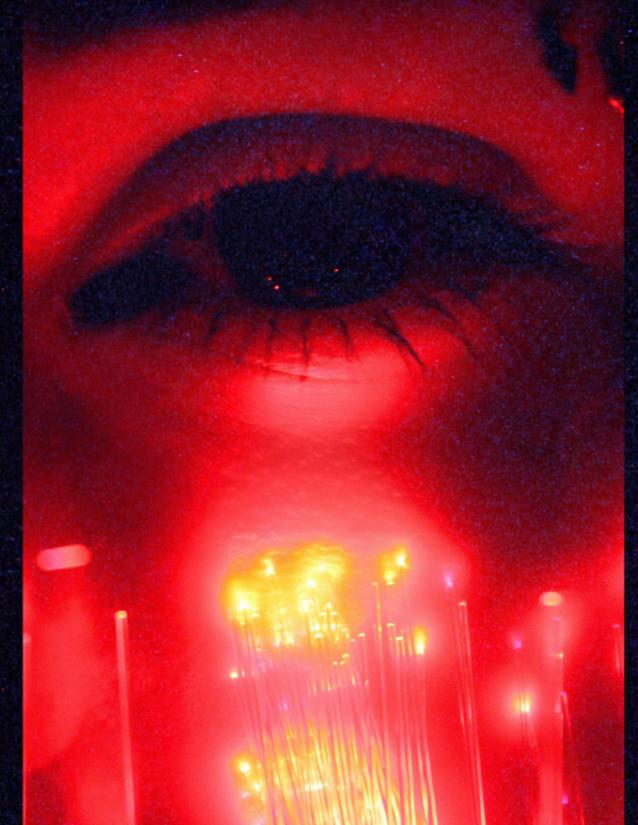
После того как сцена будет отыграна, узник получает одно зерно бодрости (фишку), а игрок, который играл главного надзирателя в этой сцене помечает в блокноте минус один. Теперь все результаты жребия у него будут на единицу меньше (кроме условий). Когда данный игрок получит ещё минусы, их значение будет суммироваться. Тем самым узник со временем получает преимущества над надзирателями в решении конфликтов. Затем алгоритм повторяется. Узник выбирает осколки, надзиратели выбирают кто из них главный, распределяются роли и отыгрываются сцены. Про то, как хорошо и интересно отыгрывать сцены будет в следующей главе.

Если происходит так, что жребий выпадает на осколок, который уже отыгрывался, то его придется отыграть снова, при этом главным надзирателем может стать другой игрок. Можно отыграть осколок иначе, или продолжить/дополнить рассказанную ранее историю.

Узник может использовать зерна бодрости. Зерно бодрости - это попытка осознать происходящее, частицы пазла, которые собирает узник, чтобы найти выход из лабиринта сна. Они даются ему после прохождения каждого осколка и могут быть использованы для изменения результата жребия. Каждое зерно - это +1 к результату жребия. Тем самым можно получить преимущество в конфликтах, или пропустить осколок, который узник уже проходил. Однако их использование не проходит бесследно. Если узник решится использовать зёрна бодрости, то в следующем осколке главный надзиратель должен выбрать жребием условие, которое добавляет в сюжет определенные трудности или задачи, с которыми столкнется узник. Список условий представлен в конце книги.

Цель игры: узник должен пройти все осколки руин памяти хотя бы по одному разу. Только тогда игра будет считаться законченной (но этого может и не произойти). Если игра затянется - её можно оставить не законченной. Дополнительной задачей узнику будет узнать причину заключения. Каждый надзиратель должен хотя бы раз за игру сделать косвенный намёк на причину в одном из осколков.

По сюжету НРИ **MR. SANDMAN** узник никогда не сможет покинуть мир сновидений. Пройдя одни руины памяти, он начинает новые и так до бесконечности. Можно сыграть целую компанию, посвященную одному узнику, и объединять по смыслу несколько руин памяти с разных игр. Разумеется, можно меняться ролями от игры к игре, чтобы разные игроки брали на себя роль узника. В каждой новой игре минусы и зёрна бодрости обнуляются.



Создание сюжетов

Совместное создание истории требует от игроков общей включённости в игровой процесс. После того как был выбран осколок и главный надзиратель, он должен придумать вокруг темы осколка интересный сюжет. Игра импровизационная, так что вам придется решать о чём будет история на месте.

Задача надзирателей: создавать окружение, продумывать и отыгрывать NPC, а главное, описать это всё так, чтобы узник мог окунуться в историю и действительно ощутить себя в роли созданного им персонажа. Разумеется можно заимствовать сюжеты из других источников, книг или фильмов, возможно из своей жизни или даже своих снов, комбинировать это или создавать всё с нуля. Когда надзиратели создадут ситуацию - узник реагирует и отвечает на неё действиями и диалогами с NPC.

Диалоги – это важная часть игры. Вы общаетесь не только как игроки, но и как ваши персонажи. Поначалу это может оказаться трудно. Вам придется брать слова из головы и думать, что сказал бы ваш персонаж. Эти диалоги мало чем отличаются от обычных диалогов в повседневной жизни. Немного попрактиковавшись вы начнёте умело подбирать слова, и сможете добавить в свою речь интонации или интересную манеру речи. Это всё напоминает игру актеров в театре. Только все декорации и сценарии создаются в вашем воображении.

Вы играете все вместе, в повествовании участвуют все и все вы играете на одной стороне. В игре нет победителей и проигравших (они могут быть только в ваших сюжетах), главное, чтобы вам всем было интересно. Вы должны советоваться друг с другом, принимать совместные решения и вместе двигать историю вперед.



Не бойтесь ошибаться, даже старайтесь не исправлять свои ошибки. Не страшно если смысл теряется. Это же сон. Наоборот, это подталкивает к новым поворотам. Забыли факты, которые сказали ранее - придумайте новые. Узник зашел в тупик - любой выход из него, даже самый нелепый, будет правильным. Рандомность в хронологии событий уже будет создавать несостыковки, вы можете поспорить друзей ещё до того как они познакомились. Вам не обязательно придерживаться временных рамок. Вся история может происходить в один день или же в разные дни, возможно даже в разные эпохи или на разных планетах. Можно зайти ещё дальше и добавить интересные приемы, оптимизировать и добавить свои правила. К примеру из других НРИ вы можете взять иные правила решения конфликтов, дать своим персонажам характеристики или добавить боевые механики.

Не бойтесь экспериментировать!

Осколки можно интерпретировать как угодно. Возьмём, например, осколок «Сборы в школу». Вы можете собираться в обычную школу, но гораздо интереснее и захватывающе собираться в школу супергероев или в школу шпионов. Вы даже можете сыграть родителя, который собирает кого-то в школу, возможно даже директора этой школы.

Делайте то что вам интересно, реализуйте в этой игре свои фантазии, не ограничивайтесь рамками реального мира. Например, вы можете сделать в начале осколка персонажа узника ребенком, а к концу стариком. Превратите всех людей в животных, а животных сделайте людьми. Увеличьте основных персонажей до великанов или уменьшите до лилипутов. Отмените гравитацию или сделайте стены прозрачными. Мир в вашем воображении безграничен, используйте это как захотите.



РУИНЫ ПАМЯТИ

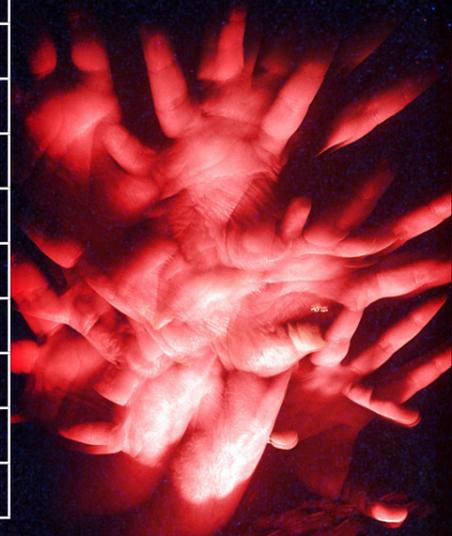
1	МААЕНЬКАЯ ЖИЗНЬ
1	День рождения
2	Детство
3	Учёба
4	Друзья
5	Первая любовь
6	Работа
7	Семья
8	Главное достижение в жизни
9	Пенсия
10	Смерть

3	ИСТОРИЯ АЮБВИ
1	Одиночество
2	Первая встреча
3	Первое свидание
4	Время вместе
5	Ревность
6	Первая ссора
7	Расставание
8	Воссоединение
9	Бытовуха
10	Будущие планы

5	ИСТОРИЯ УСПЕХА
1	Мечты
2	Выбор пути
3	Упорный труд
4	Неудача
5	Момент слабости
6	Предательство
7	Лучший результат
8	Момент славы
9	Обратная сторона медали
10	Новый путь

2	ШКОАЬНАЯ ЖИЗНЬ
1	Сборы в школу
2	Твой нелюбимый урок
3	Перемена
4	Твоя лучшая оценка
5	Хулиганы
6	Твой любимый урок
7	Твоя худшая оценка
8	Вызов к директору
9	Последний миг в школе
10	Выпускной

4	БОАЬШАЯ ЗАГАДКА
1	Просьба о помощи
2	Разговор с потерпевшим
3	Тайна
4	Сбор улик
5	Анализ ситуации
6	Подозреваемый
7	Доказательство невиновности
8	Новая зацепка
9	Неожиданный поворот
10	Разгадка



РУИНЫ ПАМЯТИ

6	ПРИКАЮЧЕНИЕ
1	Встреча героев
2	Появление задачи
3	Путешествие
4	Первый противник
5	Ловушка
6	Чудесное спасение
7	Сокровище
8	Работа в команде
9	Победа над злом
10	Награда

8	ЗАГРОБНАЯ ИСТОРИЯ
1	Обычный день
2	Тревога
3	Происшествие
4	Душа покидает тело
5	Путь в загробный мир
6	Встреча с близкими
7	Суд
8	Раскаяние
9	Решение суда
10	Вечность

10	СТРАННАЯ ИСТОРИЯ
1	Мир меняется
2	Исчезновение
3	Вас забрали
4	Встреча с неизвестным
5	Шанс всё изменить
6	Где-то далеко-далеко
7	Вам это знакомо
8	Вас вернули
9	Что-то забыто
10	Мир не будет прежним

7	КОСМИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ
1	Прощание с домом
2	Космический корабль
3	Путь сквозь космос
4	Обитаемая планета
5	Внеземная цивилизация
6	Аномалия
7	Космическая опасность
8	Отступление
9	Миссия выполнена
10	Возвращение

9	ИСТОРИЯ УЖАСА
1	Хорошее начало
2	Тревожные события
3	Ложный испуг
4	Встреча с ужасом
5	Безвыходная ситуация
6	Победа над злом
7	Время спокойствия
8	Возвращение зла
9	Последний герой
10	Конец?





Джин - узник был запечатан на веки вечные в некий предмет или сосуд, который был утерян или сломан без малейшей возможности на восстановление.

Мертвец - узник оказался не вставшей нечистью. Вампир в гробу в заваленном подвале, мумия в саркофаге в потерянной гробнице, мертвец в могиле на забытом кладбище. Спит и ждёт своего часа, который никогда не настанет.

Последний - узник последний человек на земле. **MR. SANDMAN** не хочет терять своего последнего клиента, поэтому он поместил его в бесконечный сон и наделил бессмертием.

Крионика - узник был заморожен. Его поместили в криогенную капсулу и забыли. Нарочно или специально, этого уже никто не узнает.

Предательство **MR. SANDMAN** редко оказывает услуги и уж тем более не делает это бесплатно. Кто-то заплатил огромную цену, чтобы узник никогда не проснулся.

Лимб - узник на грани жизни и смерти. Возможно в коме. В загробный мир ему пути нет, но и в мир живых вернуться не получится.

Враг - возможно узник враг всего человечества или просто насолил **MR. SANDMAN** своей бессонницей. В любом случае он заслужил это заключение.

Гармония - узник занимался медитацией или другими духовными практиками. В какой-то момент он случайно попал в чье-то логово в астральном мире. Теперь ему открылись главные тайны сновидений и **MR. SANDMAN** не может допустить их раскрытия.

	ПРИЧИНЫ
1	Горгулья
2	Проклятье
3	Джин
4	Мертвец
5	Последний
6	Крионика
7	Предательство
8	Лимб
9	Враг
10	Гармония

Горгулья - узник превратился в камень. Возможно виной всему взгляд медузы или же он был демоном, заснувшим на стенах собора. Или узник всегда был камнем, в который вдохнул жизнь какой-то скульптор.

Проклятье - заклинание вечного сна наложено на узника. Это могла сделать ведьма, заколдовавшая принцессу, или белый маг, запечатавший зло или где-то спит похожая на него кукула ВУДУ. В любом случае это проклятье никто не сможет снять.



	УСЛОВИЯ
1	Намёк на причину
2	Кошмар
3	Сюр
4	Суккуб
5	Сладкий сон
6	Фобия
7	Ложное пробуждение
8	Подмена
9	Потеря
10	Осознанный сон

Намёк на причину - данный осколок должен сильно пересекаться с причиной заключения узника. Намек на это может быть сделан косвенно или напрямую, но сочетаться с задуманным сюжетом.

Кошмар - в осколке должен присутствовать жуткий признак. Это может быть монстр или крайне пугающая деталь в окружении, к примеру у всех людей дыра в голове или их тела открыты ужасными наростами.

Сюр - на протяжении всего осколка должны происходить странные, безумные и необъяснимые вещи. Интерпретация осколка для надзирателей становится полностью свободной.

Суккуб - в осколке должен присутствовать романтический или сексуальный подтекст. Он будет исходить от одного из NPC.

Сладкий сон - из осколка убираются все негативные аспекты, а сюжет узнику должен стать максимально комфортным и приятным.

Фобия - осколок должен происходить с тревожным фоном или с одной из возможных фобий. Он не обязательно должен пугать. К примеру все происходит на большой высоте или узник оказался среди всех в неглиже.

Ложное пробуждение - каждый надзиратель по очереди жребия должен провести этот осколок. Каждую часть этой сцены узник начинает с пробуждения от сна во сне в одном и том же месте. Это место определяет главный надзиратель. За каждое пробуждение узник получает зерно бодрости.

Подмена - узник в этом осколке возьмет на себя роль NPC и будет видеть взгляд со стороны. Один из надзирателей возьмет на себя роль персонажа узника.

Потеря - узник теряет во сне что-то важное, из того что было в предыдущих осколках. Если узник не найдет это за всю сцену, то в последующих осколках этого быть не должно.

Осознанный сон - в этот раз надзирателем становится сам игрок. Он будет решать, что будет в этом осколке и может контролировать весь сюжет. Узник должен выбрать для надзирателей роли и отыграть с ними всю сцену.

