



Выходные с нечистью

Эта игра была разработана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2023. Игры в снежном замке».

Авторы: Бахмутский Михаил, Шутов Дмитрий



Выходные с нечистью

Игра про детей, оставшихся наедине с работой по дому и сверхъестественными силами

Жанр: детектив с элементами выживания и хоррора.

Используемые слова:

- *Дети* (персонажи игры),
- *Зеркало* (способ генерации персонажей через отражение и проецирование воспоминаний игрока),
- *Предания* (особенности из легенд и сказаний, определяющие уникальное поведение нечисти).

Количество слов: 2939

Завязка:

Наступило жаркое лето, и вы с братьями и сестрами приехали в деревню к бабушке для отдыха. Но тут бабушке звонят откуда-то, и она с таинственным выражением лица спешно уезжает и оставляет вас одних на выходные, заранее приготовив еды и раздав вам заданий по дому.

Создание персонажа

Персонажи в игре являются отражением детских воспоминаний, потому они будут зависеть от того, как игрок опишет своё детство.

Пусть каждый игрок представит *Зеркало*, в которое он вглядывается и видит себя в детстве, и ответит на следующие вопросы:

Сколько лет вам в *Зеркале*? Чем вы занимаетесь в свободное время? Что вам больше всего нравится? Какие ваши самые яркие воспоминания из детства?

Для игры требуется определить 5 параметров вашего внутреннего ребёнка:

1. **Возраст** персонажа (от 8 до 12 лет)
2. **Внимание** - ресурс, позволяющий выполнять Цели, зависящий от возраста персонажа. В 8 лет у персонажа **1 пункт Внимания**, и за каждый год возраста прибавляется ещё по 1 пункту.
3. **Умения** - особенности персонажа. Если возраст персонажа - 8 лет, он может иметь 2 Умения. Если его возраст - 9-10 лет - он получит 1 Умение. Если же персонаж старше - он начнёт игру без Умений.
4. **Храбрость** - параметр, отвечающий за возможности игрока действовать в игре. Чем меньше **Храбрости** у игрока - тем меньше Целей доступно для выполнения. Максимальное значение **Храбрости** - 5. **Храбрость** не может быть меньше 0. Если она должна опуститься меньше 0, игрок от страха убегает в **Спальню**, отдыхая там до следующей фазы и восстанавливая **Храбрость до 2**.
5. **Сладость** - конфеты, позволяющие добавить **Внимание**. Игроки начинают игру с 1 **Сладостью**, но могут получать их в процессе игры. Исключением являются персонажи 11 и 12 лет - они достаточно взрослые, чтобы не носить в карманах **Сладости** просто так, и начинают игру без них.

Определив свои характеристики, впишите их в карточку персонажа и выберите вашу фишку.

Игровой процесс

В начале игры Рассказчик описывает дом бабушки, раскладывая Локации, и сообщает какие задания получили дети от бабушки, раскладывая Цели.

Игровой процесс состоит из двух Суток, разделенных на 4 фазы: Утро, День, Вечер, Ночь, и эпилога, последнего Утра до приезда Бабушки.

Во время игры персонажи игроков могут:

- Перемещаться по локациям
- Выполнять цели
- Использовать особенность локации
- Отдыхать в конце фазы
- Исследовать локации

В конце фазы игроки могут Отдохнуть, чтобы либо полностью восстановить **3 Внимания**, либо восстановить **2 Храбрости**.

Отдых в фазу Ночи восстанавливает игрокам **3 Внимания** и **2 Храбрости**.

Очередность хода определяется по старшинству персонажей, или по желанию Рассказчика, однако в ходе игры считается, что игроки действуют одновременно.

Конец фазы наступает тогда, когда все игроки решают Отдохнуть.

Локации

Игроки начинают игру в Спальне, куда и выставляют свои фишки в начале первой игровой фазы.

В течении игры игроки могут свободно перемещаться между локациями. Игроки не могут перемещаться между локациями по диагонали. Фишки игроков двигает Рассказчик, так как от него зависит, где игроку придётся остановиться, чтобы пронаблюдать реакцию нечисти.

Во время Исследования локаций игроки тратят **1 Внимания**, но могут найти **Сладости**, волшебные предметы или предания о нечисти, что их окружает. Для определения успешности поиска игроку нужно выиграть в Угадайку.

Как правило, в каждой локации есть ограниченное количество мест для исследования. За потраченное **Внимания** можно исследовать одно такое место.

Цели

Бабушка возложила на детей несколько *несложных*, но важных домашних дел, которые игрокам предстоит выполнить до окончания последней фазы.

Если в игре идёт речь о конкретной Цели, то она будет описываться как Цель(х), где х - это сложность той Цели.

Игроки могут взяться за выполнение Цели только в том случае, если их **Храбрость** больше или равна сложности Цели. Проверка **Храбрости** всегда проводится в первую очередь, до применения бонусов на выполнение Целей.

Для выполнения Цели игрокам требуется потратить **Внимание**, в соответствии со сложностью Цели.

Игроки могут распределять выполнение Цели между собой. Например, игрок с большим значением **Храбрости** может начать выполнять Цель, немного снизив её сложность, так чтобы другие игроки со сниженной **Храбростью** могли продолжить её выполнение.

Когда сложность Цели падает до 0, она считается выполненной. Сложность Цели не может быть выше 5, потому вместо повышения сложности таких Целей создается новая Цель.

При выполнении неповторяющейся Цели, игрок, завершивший работу, может сыграть в Угадайку, чтобы попробовать найти сладость.

Помимо обычных Целей, есть **повторяющиеся** Цели. Они появляются в локациях каждое **Утро** и **Вечер**, даже если предыдущая повторяющаяся Цель не завершена. На карточках локаций указано, в каких из них есть **повторяющиеся** Цели.

Угадайка

Иногда игрокам будет предлагаться сыграть в Угадайку. Для игры Рассказчик берёт какой-либо предмет, который может быть полностью зажат в кулаке, и предлагает игроку угадать, в какой он руке.

Нечисть

Нечисть - это волшебные существа, обитающие в доме, во дворе и за забором. Они могут по-разному относиться к игрокам, и обязательно повлияют на дела на участке.

Предания — это частички легенд о Нечисти. Они могут содержать информацию о поведении существ, их повадках и том, что они любят и что лучше не делать в их присутствии.

Как можно получить Предания:

- Внимательно следите за происходящими событиями, чтобы составить свои предания о нечисти
- Пообщайтесь со случайными прохожими в **Палисаднике**, возможно вы сможете узнать что-то полезное
- Найти информацию или зацепки при исследовании локаций

Для Рассказчика

Подготовка к игре

Распечатайте и вырежьте приложенные раздаточные материалы перед игрой, заготовьте пару десятков небольших конфеток - они будут играть роль **Сладостей**. Если вы планируете разрешить есть используемые **Сладости** во время игры - заготовьте **побольше конфет**.

Заранее продумайте карту участка и то, как будут расположены Локации.

Подготовьте для себя карточки нечисти, участвующей в игре.

Изучите карточки нечисти до игры, так как у некоторых есть особенности, требующие дополнительной подготовки. Например, Полуденница потребует заранее заготовить загадки для игроков, чтобы игра была интереснее.

Персонажи

Основная задача Рассказчика при создании персонажей - адаптировать воспоминания игрока. Найдите сильную черту персонажа и сделайте её Умением. Таблица Умений приведена ниже.

По ходу рассказов игроков заполняйте их листы персонажей, впишите имена, возраст, Умения и зачеркните лишние ячейки **Внимания**.

Пусть игроки выберут себе фишки игроков.

Таблица умений

Храброе сердце	Раз в Сутки игрок может восстановить 1 Храбрость в любой момент.
Заинтересованный исследователь	При исследовании вы можете исследовать 2 объекта за 1 Внимание .
Чуткий к мистике	Когда Нечисть проявляет себя, вы замечаете больше, чем другие.
Лидер	Когда вы тратите Внимание на Исследование, 1 игрок в вашей локации может исследовать бесплатно .
Мастер порядка	Раз в Сутки потратьте на 1 Внимание меньше, выполняя Цель в Доме.
Хозяин двора	Раз в Сутки потратьте на 1 Внимание меньше, выполняя Цель во Дворе.
Большие щечки	Один раз в фазу Нечисть не будет совершать реакцию в логове , когда персонаж проходит через локацию Нечисти.
Сладкоежка	Когда этот персонаж находит Сладость , он восстанавливает 1 Храбрость .
Вдохновитель	Когда персонаж Отдыхая восстанавливает Храбрость , 1 другой персонаж может восстановить 1 Храбрость .
Сова	Персонаж получает 1 дополнительное Внимание Ночью , которое пропадает с наступлением Утра .

Локации

Определите игровые Локации для сессии в зависимости от количества игроков:

1 игрок - 4 локации

2 игрока - 5 локаций, 1 коридора/тропы

3 игрока - 8 локаций, 2 коридора/тропы

4 игрока - 10 локаций, 3 коридора/тропы.

Обязательными локациями в любом доме являются **Кухня, Спальня и Палисадник**.
Остальные Локации Рассказчик может подготовить по своему выбору или случайно.

При расстановке Локаций старайтесь избегать квадратов, и старайтесь выложить Локации разветвляющимися коридорами, чтобы игроки чаще активировали особенности Нечисти. Коридоры и Тропы никогда не ставятся крайними Локациями.

При исследовании Локаций игроками опишите 5 мест для исследования для игроков, к примеру, в спальне это могут быть ящики стола, пространство под кроватью, шкаф и так далее. Два из этих мест точно будут пустыми, оставшиеся будут предлагать сыграть в Угадайку, и содержать 2 **Сладости** и 1 Волшебный предмет.

Каждое место в Локации можно исследовать лишь один раз, и если все места были проверены игроками, получить **Сладости** или предметы за исследование больше нельзя, однако Исследование всё ещё может помочь игрокам найти зацепки о местонахождении нечисти.

Волшебные предметы

В ходе игры игроки могут найти Волшебные предметы. Используйте их для большего погружения в игру - позвольте игрокам попробовать отследить нечисть с помощью мелка, или рассмотреть ходящего под окнами Бабая ночью с помощью зеркала. Всегда выступайте навстречу инициативе игроков исследовать мир игры, и не торопите их завершать очередную игровую фазу.

При нахождении игроками предметов вы можете выдавать их случайным образом, или выбирать тот, который кажется вам подходящим.

Зеркало - позволяет видеть некоторых существ.
Амулет Куриного Бога - камень с круглым отверстием, защищает от осуждений Кикиморы и Лиха
Мелок - в нём могут измазаться волшебные существа.
Украшенный символами гвоздь - защищает от осуждений Анчутки и Мары
Книга загадок - может помочь найти ответ на загадки Полуденницы.
Деревянная фигурка Сова - защитит от иллюзий существ
Страница из отрывного блокнота Бабушки - содержит случайное предание.
Музыкальная шкатулка - проигрывает успокаивающую колыбельную, защищающую от потери Внимания во время отдыха
Швейный набор - отвлекает Кикимору, чтобы та не создавала новые Цели.
Соль - можно рассыпать и создать Цель(1), чтобы защитить локацию от Анчутки и Лиха

Цели

Расставьте повторяющиеся Цели по Локациям.

Также выставьте в Локации дополнительные Цели в зависимости от количества игроков.

Зависимость Целей от количества игроков

1 игрок	Цель(2)
2 игрока	Цель(2) и Цель(3)
3 игрока	Цель (2), Цель(3), Цель(4)
4 игрока	Цель (2), Цель(3), Цель(4), Цель(5)

Посчитайте среднее значение **Внимания** на игрока. Если оно меньше 2, уменьшите сложности всех дополнительных Целей на 1. Если больше 3 - добавьте по 1 токёну Цель(2) за единицу разницы.

Нечисть

Определившись с Локациями в игре, вам следует определиться с Нечистью в этой партии. В партии должна участвовать на 1 нечисть больше, чем игроков. Можете выбирать нечисть случайным образом, или специально подобрать её. Определите для Нечисти конкретную Локацию их Логова, с учётом их пристрастий.

Нечисть действует в следующих случаях:

1. Персонаж заходит в Логово Нечисти впервые в фазу, вызывая её реакцию,
2. Персонаж исследует Логово Нечисти или выполняет там Цель, вызывая её реакцию,
3. Персонаж совершает действие, вызывающее одобрение Нечисти,
4. Персонаж совершает действие, вызывающее осуждение Нечисти.

У нечисти есть определённая фаза, в которой та не будет реагировать на вход в свою Локацию, выполнение Целей или положительные и отрицательные действия.

Реакции нечисти при заходе в её Логово пугают игроков, снимая 1 **Храбрость**, до тех пор, пока игроки не поймут, что это за нечисть. Также, реакции нечисти за исследование и выполнение целей будут снимать **Храбрость** до тех пор, пока игроки не поймут, от чего зависит одобрение и осуждение нечистью.

Предания о Домовом

Фаза неактивности: Ночь

Логово: Дом

Реакция в логове: Пошуршать по углам, пробежать за спинами персонажей и спрятаться.

Одобрение: При выполнении Цели в его локации даёт **Сладость**, хвалит персонажа.

Осуждение: Домовому не нравится любая ругань в локациях Дома в свою сторону, или если на конец фазы в его Локации осталась Цель. Домовой повышает сложность Цели на количество игроков в этих случаях.

Связанные предметы: Зеркало, Мелок

Дополнительные предания: Существо с ребёнка ростом, выглядящее как взъерошенный старичок с длинной пушистой бородой. Домовой обычно невидим, но может показываться людям в виде кота. Он любит, когда к нему относятся как к члену семьи. Домового можно задобрить, угостив его **Сладостью**.

Предания о Кикиморе

Фаза неактивности: Утро

Логово: Дом

Реакция в логове: Стук или серия стуков, которыми Кикимора общается.

Одобрение: Если к наступлению Ночи в Доме остается одна невыполненная Цель, или если игроки оставили Кикиморе Швейный набор, то она не будет их Осуждать.

Осуждение: Каждую ночь Кикимора пытается вышивать, но делает это отвратительно, поэтому Утром в одной из комнат появляется Цель (1+Количество игроков).

Связанные предметы: Амулет куриного бога, Зеркало, Мелок, Швейный набор

Дополнительные предания: Маленькая старушка не более полуметра ростом. Тоненькая, скрюченная, с непропорциональной головой, может быть приятной или не очень приятной внешности. Обычно невидима.

Предания о Лихе одноглазом

Фаза неактивности: Ночь

Логово: Палисадник

Реакция в логове: Если появилось, в образе случайных прохожих может заводить разговор с игроками из **Палисадника**, пытаясь обманом заставить его пригласить, так как не может напасть без приглашения.

Одобрение: Пропадает, если игроки вызывают Одобрение другой нечисти дважды подряд.

Осуждение: Начиная с Утра вторых Суток появляется у **Палисадника**. Если его пригласить, лишает всего **Внимания** и **Храбрости** пригласившего, заставляя того убежать в спальню в страхе, и пропадает до следующей фазы.

Связанные предметы: Фигурка Совы, Амулет Куриного Бога

Дополнительные предания: Может выглядеть как кто угодно из живых существ, однако один глаз в любой форме будет не виден, либо повреждён. Всячески притворяется добрым, но на самом деле лишь хочет вытянуть силы из детей. Силён в наведении морока.

Предания о Дворовом

Фаза неактивности: Вечер

Логово: Двор

Реакция в логове: Шумит сельскохозяйственным инвентарем.

Одобрение: При выполнении неповторяющихся Целей Двора, снижает сложность другой Цели во Дворе на 1. Один раз в Сутки.

Осуждение: Если игроки не выполняют Цели двора в течении одной фазы, повышает сложность цели во Дворе на количество игроков.

Связанные предметы: Мелок

Дополнительные предания: Дворового невозможно увидеть, даже с помощью Волшебного зеркала, однако он любит маячить перед людьми не уловимым силуэтом на грани взгляда. Хотя сам не очень дружелюбен к людям, будет защищать их от злой нечисти.

Предания о Полуденнице

Фаза неактивности: Ночь

Логово: Двор

Реакция в логове: Тихий женский смех, едва уловимый шепот. Днём задает загадку, один раз для каждого игрока в Сутки.

Одобрение: Восстановит 1 **Внимание**, если игрок отгадал загадку, или потанцевал с ней.

Осуждение: Если загадка не разгадана, то не угадавший получает солнечный удар, персонаж теряет все **Внимание**.

Связанные предметы: Зеркало, Книга загадок

Дополнительные предания: Девушка в белом платье, миловидной внешности, с длинными волосами. Любит танцевать и с удовольствием увлечёт в танец детей, если те предложат. Не желает зла детям, но может быть очень горяча и неосторожна с ними.

Предания об Анчутке/Беспятом

При игре с Анчуткой выберите ему одно из имён на всю игру.

Фаза неактивности: Ночь

Логово: Любая Локация

Реакция в логове: Шёпотом произносит свое имя, может усесться невидимым грузом на плечо, избегая попыток его смахнуть.

Одобрение: Если рассыпать Соль в комнате, где живет Анчутка, нечисть более не будет беспокоить игроков. Просыпание Соли в любой локации, делает эту локацию безопасной от Анчутки.

Осуждение: Если кто-то произносит имя нечисти, начинает творить беспорядок и создаёт Цель(2) за каждое произнесение имени.

Связанные предметы: Зеркало, Соль, Гвоздь

Дополнительные предания: Рост Анчуток составляет всего несколько сантиметров, их тела покрыты шерстью и имеют черную окраску, а головы у этих злых духов лысые. Характерной особенностью Анчутки является отсутствие пяток.

Предания о Бабае

Фаза неактивности: Утро

Логово: Двор

Реакция в логове: Игнорирует особенность **Спальни**, стучит по окнам, гремит во Дворе.

Одобрение: Если Дети не тратят **Внимания** Ночью, утром они восстанавливают на 1 **Храбрость** больше.

Осуждение: Если дети в фазу Ночи потратили хотя бы 1 **Внимание**, то после сна они восстанавливают только половину **Внимания** (округлять в меньшую сторону).

Связанные предметы: Зеркало, Музыкальная Шкатулка

Дополнительные предания: Обычный с виду старик с клюкой и большим, набитым чем-то мешком. Невидим для глаза человека.

Предания о Маре

Фаза неактивности: День

Логово: Двор

Реакция в логове: Холодный сквозняк, дуновение ветра.

Одобрение: Мара ничего не может сделать игрокам, **Храбрость** которых равна 3 или выше.

Осуждение: При отдыхе игроки с храбростью меньше 3 восстанавливают на 1 **Внимание** и 1 **Храбрость** меньше.

Связанные предметы: Гвоздь, Зеркало

Дополнительные предания: Призрак, тень красивой девушки, не любит явно показываться на глаза, но с удовольствием сделает это, чтобы напугать детей, так как питается страхом. Наваливается непонятной тяжестью, не позволяя отдохнуть как следует. Обычно невидима.

Предания о Лизуне

Фаза неактивности: День.

Логово: Дом

Реакция в логове: Чавкает или сопит по углам комнаты, делает это громче при наличии у персонажа **Сладостей**.

Одобрение: Если оставить ему **Сладость**, уменьшит сложность Целей на **Кухне** на (Количество игроков), когда никого не будет на **Кухне**. Также на 1 фазу защищает от его осуждения.

Осуждение: Создает Цель сложностью (Количество игроков) на **Кухне**, если его намеренно просят что-то сделать. Также создаёт Цель сложностью (Количество игроков), если мимо проходил ребёнок с более чем 2 **Сладостями**, и не оставил ему ни одной.

Связанные предметы: Нет

Дополнительные предания: Его невозможно увидеть. Лизун не любит работать и живёт на **Кухне** как паразит, однако он может быть полезен, так как начисто вылизывает посуду. Существо обожает **Сладости** и готово многое за них стерпеть. Также нечисть очень горделива и падка на лесть.

Отыгрыш

В ходе партии вам предстоит не только быть Рассказчиком для игроков, но и вжиться в роль той нечисти, что участвует в текущей партии. Каждая нечисть - скрытная по своей природе и не спешит выдавать своё присутствие, если её не злить, потому можете иногда пропускать реакции существ, если считаете, что нечисть уж слишком очевидно себя выдаёт.

В ходе отыгрыша действий нечисти не забывайте описывать их согласно **преданиям** этой нечисти. Не надо просто наказывать игроков, выкладывая новые жетоны Целей в ответ на их действия, опишите что произошло, будь то ночной шум и цоканье швейных спиц Кикиморы, или вытопанные посадки во время танца Полуденницы.

Вы можете описывать возникающие Цели как угодно. Адаптируйте их под своё повествование, и, если вам нужно чтобы Анчутка побил арбузы во Дворе, добавляя Цель его действием, пусть так и будет.

Действие **Отдыха** у игроков может ассоциироваться с любым отдыхом, от небольшого сна и игры в игрушки, до просмотра телевизора. Можете использовать это в своей истории для последующих интересных реакций нечисти или для того, чтобы сильнее погрузить игрока в игру через воспоминания.

При описании неповторяющихся целей вы можете продумывать **Квесты** - особые условия выполнения, которые заставят игроков побродить по Локациям. Например, цель в **Подвале** может потребовать для выполнения нахождения ключа для открытия замка на люке, который вы можете спрятать в другой Локации и сделать доступным только во время Исследования. Используйте такой приём для нагнетания обстановки за счёт провоцирования реакций нечисти и дополнительных трат внимания на Исследования. Также вы можете заранее заготовить **квесты**, чтобы игроки могли находить ключевые предметы, ещё не зная для чего они понадобятся.

Если игроки находят новое, необычное применение Волшебных предметов, не описанное в правилах - если оно логично, позвольте им так использовать этот предмет.

В спорных моментах игры используйте Угадайку, чтобы решить их.