

Влад Бенский

МОЙ СОСЕД ФШУХ!

Настольная ролевая игра для 3-4 фшухов и ведущего

Игра сделана на конкурс «RPG-Кашевар 2023. Игры в Снежном замке»

Тема: низшая мифология

Ключевые слова: трансформация, завеса, дети

Под старым орешником в городском парке, в заброшенной телефонной будке, на ржавой карусели и в овраге с утками живут соседи-фшухи

Кто такие фшухи?

Фшухи – это маленькие волшебные ребята, которые живут по соседству с людьми. Фшухи любят искать интересные штуковины, ходить в гости и создавать уют. Иногда они создают так много уюта, что его замечают люди. Самих фшухов люди замечают очень редко.

Фшухам не следует попадаться людям на глаза. Чтобы оставаться незамеченными, фшухи часто создают Завесу, которая скрывает их от людей. Иногда любопытство фшухов берет над ними верх и они знакомятся с каким-нибудь человеком, чтобы побольше узнать о жизни людей и получить какое-нибудь угощение. Собственно фшухами их прозвал один писатель, который сравнил появление фшухов со звуком, с которым ветер гонит сухую листву по жестяной крыше. Фшух! Фшухам очень это пришлось по вкусу и теперь они и сами используют это название наравне со старым. Раньше фшухи называли друг друга просто соседями, а наиболее старые и уважаемые из них до сих пор зовут друг-друга «сосед» или «фшух-сосед» (это если фшух считает себя современным).

В этой настольной ролевой игре все игроки, кроме одного, станут фшухами, а оставшийся станет ведущим. Ведущий будет помогать фшухам рассказывать их истории и играть за окружающий их город.

Что нужно для игры

- 3-4 фшуха и ведущий;
- бумага и письменные принадлежности. Кроме обычных листов бумаги понадобятся маленькие (подойдут канцелярские стикеры) и большие (не меньше, чем А3);
- эти правила;
- многогранники с 4 и 12 сторонами;
- магнитофон или другой прибор для воспроизведения музыки (если ничего подходящего нет, кому-то придется напевать все шлягеры самостоятельно).

Как стать фшухом?

Перед превращением во фшуха, необходимо определиться с тем, какой вы фшух.

Науке известно шесть видов фшухов:

- **Грибушка** – Выделяется своей шляпой. Обитает в подвалах и других сырых и плохо проветриваемых помещениях.
- **Шишечник** – Карманы его пиджака полны еловых веток. Обычно строит домик на самом большом дереве в парке.
- **Книговой** – Носит очки из разноцветных стекляшек. Покрыт библиотечной пылью. Селится в секциях библиотеки, куда никто не заходит. Обожает скучные книги.
- **Водяничка** – Обязательно носит что-нибудь синее или голубое. Домик водянички строят наемные бобры. Она украшает его цветами, растущими на болоте. Речь водянички можно спутать с журчанием ручейка.
- **Огородный** – Имеет при себе тяпку. Стремится вручить каждому встречному по кабачку.
- **Сладкоёж** – Нигде не появляется без изящной десертной вилочки. Таскает с собой все необходимое для заваривания чая.

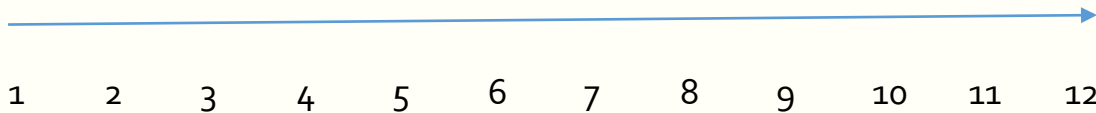
Мы не знаем, есть ли у фшухов понятие пола, поэтому вы можете использовать любой род, когда говорите о своем фшухе или от его лица.



Возраст

Второй важный этап – определиться с *возрастом* фшуха. *Возраст* – то, что будет определять поведение вашего фшуха, поэтому к этому выбору стоит подходить более ответственно.

Время для фшухов течет не так, как для людей, поэтому для наглядности мы (Институт изучения фшухов) разработали вот такую шкалу:



Молодыми считаются фшухи, имеющие *возраст* от 1 до 6 по этой шкале (при этом, фшухи *возрастом* от 1 до 3 считаются совсем детьми). Взрослыми считаются фшухи, достигшие отметки 7. Фшухи *возрастом* от 10 до 12 уже считаются пожилыми.

Выберите *возраст*. Значения 1, 11 и 12 лучше не выбирайте. Если считаете себя рисковыми, бросьте d12. Выпавшее значение будет вашим *возрастом*.

Когда фшух пытается сделать что-то сложное или рискованное, он будет использовать свой *возраст* для *проверки* успешности этого дела. Подробнее о *проверках* мы расскажем ниже.

Возраст фшухов будет изменяться с течением времени. Если вы будете играть в эту игру достаточно долго, некоторые фшухи могут стать старше «12». Когда это происходит, фшух обычно собирает свои вещи в чемодан и уезжает отдыхать в разные комфортные для него места. Через некоторое время ему на замену приедет его племянник или кузен, а игрок, который играл этим фшухом продолжит играть за его младшего родственника.

Не переживайте, иногда уехавшие фшухи возвращаются.

Находки

Фшухи очень любят искать всякие полезные штуки. У молодых фшухов это получается лучше, чем у взрослых. Эти штуки они называют *находками*.

Если ваш фшух молод – у вас на старте есть 3 *находки*.

У взрослых фшухов на старте 1 *находка*.

Находки – это всякие мелкие (для людей) предметы типа крышечек, пуговиц, мотков ниток. У фшухов всё это очень ценится. Придумайте, какие *находки* есть у вашего фшуха или поройтесь в карманах зимней куртки или под подушками дивана, и используйте найденные сокровища в качестве *находок*.

Проект

Рано или поздно, у каждого фшуха появляется *проект*. Если ваш фшух взрослый, у него он уже есть.

Придумайте, что это за *проект*. Если не получается, посмотрите на этот список, вдруг придет вдохновение:

- Очистить речку от мусора;
- Починить телескоп на смотровой площадке;
- Рассортировать секцию «Сад и огород» в библиотеке;
- Восстановить памятник известному поэту;
- Заставить работать колесо обозрения;
- Облагородить сквер;
- Научить жабок квакать.

Подумайте над тем, как ваш *проект* сделает жизнь в городе лучше для людей и для других фшухов.

Готовность *проекта* тоже определяется по шкале от 1 до 12. У взрослых фшухов *проекты* только начаты (значения от 1 до 3). Пожилые фшухи уже достигли некоторых успехов (значения от 4 до 6). Определите это случайно и запишите прогресс.

Придумайте фшуху внешность

Вот что модно в этом сезоне, в остальном – одевайтесь по погоде:

- Шляпа из листьев;
- Свитер с лягушками (это не настоящие лягушки, они вышиты на свитере, но вы также можете усадить одну живую лягушку себе на плечо, если она согласится);
- Длинный полосатый шарф из конфетных оберток;
- Сумка из газетной бумаги;
- Зонт (странно пахнет, кажется люди украшали этим зонтиком напитки. Чудной народ).

Осталось выбрать имя

Фшухи придумывают себе имена сами, разные виды фшухов делают это по-своему:

- Грибушки – грибы и ягоды;
- Шишечники – имена птиц и деревьев;
- Книговые – фамилия автора какой-нибудь понравившейся им книги;
- Водянички – цветы, рыбы;
- Огородные – садовый инструмент, овощи и фрукты;
- Сладкоёжи – названия десертов.

Если фшух молодой, ему надо придумать прозвище.

Ко взрослым фшухам полагается обращаться по имени и отчеству.



Чем занимаются фшухи?

Обычный день для фшуха начинается с завтрака и чтения газеты. Затем фшух идет в гости или на прогулку. Ближе к вечеру фшух может взяться за свой *проект* или помочь соседу-фшуху с его Проектом. Проект – дело всей жизни фшуха, его гордость. Фшух может решить очистить пруд от мусора, чтобы там снова завелись утки и лягушки. Это будет его *проектом*. Или починить старую канатную дорогу. Тоже звучит как *проект*. Поработав над *проектом* фшух может выпить стакан молока или травяного чая и послушать музыку на граммофоне. После этого фшух ложится спать.

Город

Фшухи обитают повсюду, но в этой игре мы будем следить за жизнью фшухов в одном, отдельно взятом городе. Что это за город, где он находится, и как называется, вы можете придумать все вместе. Подумайте, где в этом городе могли бы жить фшухи. Помните, что они не любят жить в домах с людьми, максимум на что они согласны, это крыша или подвал.

Составьте список этих мест. Например, такой:

- Парк;
- Булочная;
- Пруд;
- Музей;
- Библиотека;
- Бакалея.

Можете добавить к этому списку ещё какие-нибудь места, но не делайте его слишком длинным (на этом этапе больше 10 будет уже слишком много). Вы всегда сможете добавить новые места во время игры.

Теперь выпишите название каждого из этих мест на отдельный стикер или бумажку. Разложите их на большом листе бумаги. Соедините места линиями-переходами. Обычно из одного места можно добраться только в соседнее место. Желательно, чтобы у одного места на этом этапе было не больше двух переходов. Однако следите, чтобы во все места, где живут ваши фшухи можно было попасть через переходы.

В ходе игры на карте города будут появляться новые значимые места и новые способы перехода (некоторые из них могут быть вашими проектами).

На выложенных стикерах запишите, живет ли в этом месте какой-нибудь фшух.

В начале игры в городе проживает около 6 фшухов, включая тех, которыми вы будете играть. Остальных фшухов вы можете придумать вместе или попросить ведущего сделать это. Им тоже понадобятся домики, проекты и все остальные атрибуты фшухов, которые мы выбирали ранее. Этими фшухами будет играть ведущий. Они тоже занимаются своими проектами, но не такие активные, как фшухи игроков, поэтому никогда сами не придут в гости и не позовут на прогулку. Зато можно (и нужно) ходить в гости к ним.

У каждого фшуха должен быть свой домик. Два фшуха не могут жить в одном месте.



Чем заняться в городе?

Фшухи обычно занимаются своими делами днем, а ночью спят. Вот что можно сделать в течение дня:

Пойти в гости

Пригласите к себе соседа или *друга* пить еловый чай с козинаками или напроситесь к ним в гости сами. Фшухи любят гостей. Чтобы пойти к другу другу в гости, соседи должны жить на «соседних стикерах». К *друзьям* можно отправится в любую часть города. В гости не обязательно ходить по одному, но в одном месте может собраться не более 4 фшухов.

Сидя в гостях принято болтать на разные темы, хозяин обязательно должен описать угощение. Не забывайте делать друг другу комплименты.

Игрок, чей фшух не попал в гости, может включить негромкую приятную музыку на свой вкус и изобразить радиоведущего, сообщающего о последних или надвигающихся событиях. Это может сделать и ведущий, если больше некому.

После того как все насиделись в гостях (старайтесь не делать эти сцены слишком длинными) все присутствующие должны отметить у себя на листочке, что они стали *друзьями* со всеми присутствующими (просто выпишите их имена и поставьте напротив каждого имени галочку, черточку или точку). Если вы уже являетесь *друзьями* с кем-то из присутствующих, поставьте еще одну отметку. Чем их больше, тем проще вашему *другу* будет прийти к вам на помощь.

Пойти гулять

Позовите вашего соседа или *друга* на прогулку. Чтобы пойти гулять, соседи должны жить на «соседних стикерах». *Друзья* могут жить в любой части города и всегда с радостью присоединятся к вашему променаду. Вы можете пойти гулять либо в места, в которых вы уже находитесь, либо в те, которые находятся рядом (соседние стикеры).

Гуляющие описывают что они делают, о чем разговаривают, какая вокруг погода.

После этого они могут решить «навести уют» – собрать весь мусор в урны, убрать поваленное дерево с дороги, заменить выбитое стекло в окне. Чтобы определить, получилось у них это или нет, одному из них следует пройти *проверку*. Как это сделать, расскажем немного позже.

Если гуляющие не могут или не хотят придумывать, чем им заняться, это может сделать ведущий. Он описывает, с чем сталкиваются гуляющие, а они пытаются разрешить ситуацию с помощью *проверки*.

Эти ситуации часто зависят от места прогулки. В парке это может быть выпавший из гнезда птенец, которому надо помочь вернуться (или не надо, если фшух разбирается в птицах и знает, что лучше для птенца); на городской площади можно встретить ребенка, который потерялся и т.д. Помните, что фшухи предпочитают лишний раз не попадаться на глаза людям, но при этом всегда стремятся им помочь.

После того, как ситуация будет разрешена *проверкой*, запишите на стикере несколько слов о том, как вы тут навели уют. Наличие *юта* в городе помогает фшухам и людям.

Вместо создания *юта*, вы можете попробовать поискать *находки*. Для этого также нужно пройти *проверку* (см. ниже). Успех дает 1 *находку*.

Заняться проектом

Оставайтесь дома и займитесь *проектом*. Ваш прогресс в *проекте* является шкалой с 12 делениями, совсем как ваш *возраст*.

Чтобы продвинуться в *проекте*, нужно выбросить на d12 значение, которое не превышает ваш *возраст*, но выше вашего прогресса по *проекту*. В этом случае, прогресс по *проекту* увеличивается на 3.

В *проекте* могут помочь *находки*. Если используете *находку*, скажите об этом ведущему перед броском и расскажи, как она вам помогает. *Находка* увеличивает прогресс по *проекту* ещё на 2. Нельзя использовать больше одной *находки* за раз.

Если *друзья* хотят помочь вам с проектом, они должны пройти *проверку дружбы* (об этом ниже). Молодые фшухи своей помощью снижают число, выше которого вам нужно бросить (прогресс по *проекту*) на 1, а взрослые фшухи – повышают число, ниже которого вам нужно бросить (ваш *возраст*) на 1.

Когда значение проекта достигает 12, он считается выполненным. Этот проект получает имя в вашу честь (например: «Канатная дорога Булочки Бубликовны») и теперь все фшухи будут вспоминать вас, когда будут им пользоваться или просто проходить мимо. Выполненные *проекты* дают удвоенный бонус *уюта* (см. ниже).



Отправиться в приключение

Вы можете услышать по радио о каком-то месте, которое нужно посетить или о событии, в котором вам захочется поучаствовать. Кроме того, ведущий может сам предложить вам отправиться в *приключение*. *Приключение* отличается от обычных ваших действий:

- В нем участвуют все фшухи игроков (остальные фшухи участвуют по собственному желанию);
- В нем понадобится выполнить несколько *проверок*;
- После *приключения* у вас может появиться новое место в городе (в котором можно будет гулять или в нем может поселиться новый фшух);
- Некоторыми *приключениями* лучше не пренебрегать, иначе это может сильно осложнить вашу жизнь в городе.

Прогресс в *приключении* также представлен в виде шкалы от 1 до 12 и всегда начинается с 1. Когда вы играете в *приключение*, ведущий описывает события, которые происходят с вами, а вы описываете, как вы реагируете на них, иногда ведущий просит совершить *проверку*.

Если ведущий считает, что эта *проверка* привела к прогрессу в приключении (**совет для ведущего:** большая часть проверок должна продвигать фшухов к цели), прогресс в *приключении* увеличивается на 3. Если фшух успешно использовал *находку*, прогресс увеличивается еще на 2 (в совокупности с успешной проверкой – на 5).

Если фшух провалит такую *проверку*, прогресс увеличится на 1, но всех будут ждать большие неприятности.

Мемуары

Можно просто остаться дома и засесть за написание *мемуаров*. Пожилые фшухи очень любят это занятие. Все вместе попробуйте вспомнить какое-нибудь знаменательное событие, в котором участвовал ваш фшух на этой или прошлой игровой встрече. Пусть каждый фшух, который там присутствовал, добавит какую-нибудь деталь от себя. Сделайте небольшую надпись об этом событии на карте города рядом с местом, в котором оно произошло.

Понизьте свой *возраст* на 3. Это действие может совершить только один фшух и только один раз за встречу.

Конечно, *мемуары* не делают вас моложе, просто пересказ собственных подвигов необъяснимым образом заряжает вас энергией на новые свершения.

Старение

В конце каждой игровой встречи возраст вашего фшуха повышается на 6. Это значение можно понизить на 1, если фшух:

- Нашел находку;
- Завел нового друга или улучшил отношения с уже имеющимся другом;
- Поучаствовал в приключении;
- Сыграл роль радиоведущего (поставил приятную музыку и зачитал новости);
- Добился прогресса в проекте или завершил проект.

Когда у молодого фшуха *возраст* становится выше 6:

- к нему отныне нужно будет обращаться по имени и отчеству;
- у него появляется свой проект ;
- Он больше не может тратить находки для улучшения результатов проверки (о проверке расскажем совсем скоро).

Когда у пожилого фшуха *возраст* становится выше 12, он собирает вещи и отправляется в длительный отпуск. На следующей игровой встрече вместо него приедет его кузен, племянник или внук, а игрок, игравший пожилым фшухом будет играть фшухом-ребенком. Будет здорово, если новый фшух будет чем-то похож на своего родственника, но это не обязательно. Кроме того, не обязательно, чтобы новый фшух относился к тому же виду фшухов, что у его старший родственник.

Времена года

Время в городе не стоит на месте. Зима сменяет осень, после зимы приходит весна и все такое. Но со сменой времен года сменяется не только пейзаж. Погода диктует свои условия.

Зимой холодно, поэтому:

- Только 1 *прогулка* за игровую встречу;
- 3 раза можно *сходить в гости*;
- 2 раза можно позаниматься *проектом*;
- Сходить в 1 *приключение*.

Весной хочется дышать полной грудью, поэтому:

- 3 *прогулки* за встречу;
- 1 раз можно *сходить в гости*;
- 1 раз позаниматься *проектом*;
- Сходить в 1 *приключение*.

Летом совсем не хочется сидеть дома, поэтому:

- 2 *прогулки*;
- Нельзя *ходить в гости*;
- 1 раз позаниматься *проектом*;
- Сходить в 2 *приключения*.

Осенью надо доделывать незавершенные дела:

- 4 *проекта*;
- 1 *прогулка*;
- 2 раза *сходить в гости*;
- 1 *приключение*.

Эти ограничения действуют на всех фшухов сразу. То есть «1 прогулка» значит одна прогулка на всех.

Проверки

Проходите *проверку* всякий раз, когда этого требуют правила или ведущий (обычно когда непонятно, получится у вас сделать что-то или нет).

Чтобы пройти *проверку*, опишите свои действия и бросьте двенадцатигранный кубик (d12).

Если фшух действовал стремительно, был резок и смел, значение на кубике должно быть выше его *возраста* или равно ему.

Если фшух действовал аккуратно, вдумчиво и вежливо, значение на кубике должно быть ниже его *возраста* или равно ему.

Находки при проверках

Молодой фшух может потратить одну *находку*, чтобы бросить четырехгранный кубик (d4), после чего прибавить или отнять выпавшее значение к результату *проверки* (или от него). Опишите, как вы используете эту *находку*.

Уют

Если в месте, где проходит *проверка*, ранее был создан уют, фшух, который проходит *проверку*, может повернуть значение, выпавшее на d12, на 1 в большую или меньшую сторону. Переворачивать с 12 на 1 и наоборот нельзя.

Проверка дружбы

Если *проверка* была провалена, *друзья* могут попытаться прийти на помощь. Для этого, они должны пройти *проверку дружбы*. Друг описывает, каким образом он помогает и бросает d4. Ему нужно выбросить значение ниже или равное показателю вашей с ним дружбы. В случае успеха, *друг* может повернуть значение, выпавшее на d12 на 2 в большую или меньшую сторону. Переворачивать с 12 на 1 и наоборот нельзя.

Завеса

Люди не обращают внимания на фшухов, потому что фшухи скрыты от них *завесой*. Завеса тоже представлена в виде шкалы со значениями от 1 до 12. Когда вы начинаете игру, *завеса* равна 12.

Завеса уменьшается на 2, если вы проваливаете *проверку* и ведущий считает, что рядом находится человек, который может вас заметить.

Кроме того, фшух может решить сам понизить *завесу* на 2, чтобы получить автоматический успех на проверке. Это можно делать после того, как проверка провалилась. В этом случае фшух совершает что-то сверхъестественное, о чем на следующий день говорят во всех новостях. Природа этого явления связана с разновидностью фшуха (например, водянички управляют водой, грибушки призывают улиток, сладкоежи насылают ураган из сахарной пудры).

Если *завеса* упадет ниже 1, всем фшухам придется уехать из города.

Завязки для приключений

1. Помочь человеку отыскать предмет, который очень ему дорог;
2. Помирить двух поругавшихся близких друзей;
3. Помочь абитуриенту поступить в колледж (фшухи уверены в своем образовании, но их знания далеки от академических);
4. Завеса постепенно истончается, нужно найти причину и положить этому конец;
5. Город стал слишком уютным и в него стали стекаться туристы со всего мира
6. Большая и бездушная корпорация хочет построить в окрестностях завод, который неизбежно уничтожит окружающую природу;
7. Несколько старых фшухов вернулись для еще одного приключения.

Некоторые из этих приключений можно растянуть на несколько встреч.

Примечание для судей:

Использованные ключевые слова в данной работе: дети, трансформация и завеса, однако в целях сохранения стилистики, я не использовал слова «дети» и «трансформация» в тексте, хоть они и являются темами, вокруг которых построена игра и задействованы в её механиках.