

Выдающиеся чтецы

Конструктор для приключений про то, как люди погружаются в книги в буквальном смысле с головой.

Много абсурда и странного юмора.

Почти системонезависим, но в данном случае предполагается использование **FAE**.

Позволяет погрузиться в любую книгу, но рассматривается на примере "Приключений Одиссея" (того маленького отрезка "Одиссеи" который рассказывает о том, как Одиссей потерял всех людей и корабли).

Автор - Виталий Суворов

Техническое введение

Само погружение за грань реальности уже Авантюра, но ещё веселее, когда тебе там встречаются попутчики: древние, пингины, пираты, Надежда Викторовна и вездесущая гроза. Используются все слова. Это буквально действующие силы.

Предполагается, что в качестве правил будет использоваться FAE, для которого приведены примеры аспектов сцен. Остальная генерация обычная.

Для игры нужно всё то же, что и для FATE, сверх этого один d10 для таблиц ниже. Иногда может быть указан d5, это бросок d10 делённый на 2 с округлением вверх.

Введение

Книги завораживают определённый тип людей. Можно потерять связь с реальностью, и видеть лишь то, что рисуют тебе закорючки на бумаге. Иногда невыносимо тяжело что ты не можешь оказаться в мире, созданном автором.

А что, если бы это было возможно?

Это приключение даёт возможность сыграть за тех, кто рискнул нырнуть с головой в зыбкую реальность книжных миров.

Персонажи игроков нашли старый ритуал, который можно провести над книгой, чтобы попасть внутрь неё. Они могут быть знакомы или нет, проводить ритуал в одном или разных местах, в одно и то же, или абсолютно разное время, даже разные эпохи. Ритуал может быть совсем разным. Главное что их объединяет, это то, что они сделали жесты, сказали слова, прорвали мембрану серой реальности и оказали в начале любимого произведения.

Проблема в том, что всё здесь очень неправильно. Может быть убит главный герой, может быть макгаффин украден неизвестными. В любом случае, сюжет не может идти вперёд как было задумано. Ритуал не предусматривает досрочного выхода, а если слишком сильно отклониться от сюжета, то карманный мир повествования не выдержит и схлопнется.

Так что героям придётся идти к концовке, не давая сюжету развалиться. Проблема в том, что они тут не одни, и даже не первые.

Мир и его правила

История книжных мирков

Реальность не всегда работала так, что появлялись копии миров описанных в книгах. Раньше существовали только миры, которые мы и другие их обитатели считают объективной реальностью. Которые не зависят от наблюдателя.

Но древнему колдуну-книголюбу этого было мало. Он запер могущественного духа в пространстве между реальностями и в его теле создал миры, повторяющие сюжеты книг. Не какой-то конкретной книги, но всех художественных книг, которые будут когда-либо написаны.

С тех пор миров стало больше, дух сильнее, но в нём всё так же расцветают и исчезают миры, отображающие повествование книг. И в них можно попасть с помощью уже упомянутого ритуала.

Духу наплевать на время и пространство. Конкретная версия повествования не зависит от времени или места произнесения ритуала. Здесь одновременно могут быть путешественники-чтецы из прошлого и будущего. Ты можешь пройти путешествие в одиночестве, а можешь встретить других людей. Есть лишь одно правило.

Одна попытка на одну книгу.

Комната и образы

С момента выполнения ритуала и до его окончания, чтец оказывается внутри мира книги. Мир такой же прерывистый, как и повествование и разделён на сцены. Не выйдет растянуть путешествие на абзац на субъективные годы. Окружение вокруг создаётся максимально подробно, даже если автор не озаботился о нём. Работают чары.

Но есть один нюанс. *Потянувшись*, как будто пытаешься достать чашку чая не отрываясь от книги, чтец может достать в мир повествования предметы из реального мир. *Потянувшись* опять чтец может перенести в свою комнату предметы и образы из повествования.

С предметами ясно, а образы это любые детали описания, которые характеризуют конкретного персонажа. Шрам на щеке, зрачки в виде песочных часов, что угодно. Потянувшись к образу, чтец получает силы или облик связанного персонажа. Образы не отражаются в реальном мире после завершения ритуала, но остаются доступны чтецу в другом книжном мире, пока он использует одну и ту же комнату для ритуала.

Силы

Персонажи игроков не единственные, кто путешествуют по мирам. Кроме них есть ещё пять сил:

- древние, последователи колдуна, создавшего книжные миры,
- пингины, туристы отправляющиеся в путешествие толпой,
- пираты, которые тащат всё плохо прикрученное,
- Наталья Викторовна, учитель литературы,
- гроза, дух, в теле которого и существуют эти миры.

Персонажи и чтецы

Все в книжном мире делятся на персонажей книги и чтецов проникших в мир. Персонажи реагируют на мир так, как будто в нём живут и могут игнорировать часть неправильностей.

Чтецы - путешественники. Персонажи игроков замаскированы исходя из сцены. Например под спартанцев под номерами 301, 302 и 303. Не все чтецы заботятся о маскировке. Персонажи игроков могут отказаться от маскировки по желанию.

Третий, особый тип существ - механизмы древних. Персонажи не могут их видеть.

Правила

Всё приключение делится на сцены. Выберите сцены и их последовательность заранее, они не обязаны следовать хронологии произведения идеально.

Определите для себя критерии Парадокса. Что ключевое в этой сцене? Нарушение каких событий повлияет на дальнейшее повествование?

В начале новой сцены киньте d5, добавьте к броску Парадокс и выберите какая из сил оказала здесь влияние.

Таблица угроз

1	Надежда Викторовна
2	Пингвины
3	Пираты
4	Древние
5+	Гроза

После этого киньте d10 чтобы определить по таблице силы, что конкретно случилось. Если на d5 выпало 5 или больше, то это гроза. Киньте d5 ещё два раза (без Парадокса) и примените оба эффекта сил. Если опять выпало 5, то примените эффект грозы.

Если не нравится эффект, то можете опуститься на строчку ниже.

Вы всегда можете отложить эффект не на начало сцены, а позже. Или раньше.

При желании киньте один кубик FATE, при “-” эффект начался до прибытия игроков, при “+” начнётся во время сцены, при 0 - одновременно с началом сцены.

Парадокс

Парадокс - значение, отражающее расхождение с оригиналом. Изначально равен нулю. Может принимать значения от нуля до пяти.

Когда игроки делают так, что сцена прошла почти как в оригинале, уменьшите Парадокс на 1.

Если при этом в сцене было больше одной силы, уменьшите Парадокс ещё на 1.

Когда расхождения заметны, увеличьте Парадокс на 1.

Когда расхождения значительны, увеличьте Парадокс на 2.

Чем больше Парадокс, тем более вероятно, что Гроза обратит на вас внимание.

Есть действия, которые сразу же вызывают увеличение Парадокса:

- применение образов и предметов из другого повествования,
- смена облика на глазах у персонажей.

1. Надежда Викторовна

Учитель литературы с любовью к беллетристике. Погружается в книжные миры чтобы посмотреть на любимых персонажей и воплотить в жизнь своё видение сюжета. “На самом деле автор хотел выразить это!”

Опытный путешественник. Хорошо маскируется, обладает коллекцией артефактов из прошлых погружений.

Персонажи видят её как есть и никогда не находят привлекательной.

	Описание	Примеры аспектов
1	Надежда крутится вокруг одного из персонажей и убеждает его изменить линию поведения с оригинальной. Успешно.	Не по сценарию Лишний человек
2	Надежда подчинила себе персонажей сцены и устроила себе курорт	Место для отдыха Безмозглые рабы
3	Надежда очарована одним из ключевых персонажей и пытается добиться взаимности. Безуспешно.	Французский стыд Отвлечение на каблуках
4	Надежда потеряла предмет, который обеспечивает ей выход из повествования. Просит помощи, предлагает другой имеющийся у неё образ или предмет	Бесполезная дама в беде У персонажей есть то, чего не должно быть
5	Надежда решила повернуть сюжет вспять и рассказать персонажам о том, что должно произойти в этой сцене. Сейчас наблюдает со стороны.	Персонажи знают сюжет Заговорщик наблюдает
6	Надежда случайно убила одного из ключевых персонажей и теперь пытается это скрыть, в том числе от вас	Нет ключевой фигуры Виноватая виновница
7	Надежда потеряла часть своих	Не то не у тех

	предметов из других повествований и персонажи охотно ими пользуются	Хаос в умах и руках
8	Надежда переделала декорации по своему вкусу. Добавила рюшочек и кружев. Теперь ничего не найти.	Безвкусица! Всё под кружевами
9	Надежда привела на место одного из ключевых персонажей персонажа из другого повествования, дала текст и сказала читать	Не та рожа Персонаж не знает слов
10	Надежда привела класс на экскурсию. Куча детей носится повсюду и мешает везде	Мелкие сорванцы Лекция о происходящем

2. ПИНГВИНЫ



Туристы и любители острых ощущений. Путешествуют по путёвке, фотографируют, оставляют надписи повсюду, мусорят и разрушают всё вокруг.

Гиды способны к остановке времени, чтобы показать наиболее впечатляющие моменты. Персонажи воспринимают их как странных людей находящихся не на своём месте.

Могут быть людьми, а могут и пингвинами, на ваш вкус.

	Описание	Примеры аспектов
1	Большую часть второстепенных персонажей заменяют пингвины.	Все вокруг - идиоты Никто ничего не понимает

	Тупят. Шутят. Не хотят двигать повествование.	
2	Четвёртая стена падает, в мире открывается брешь, за которой стоит толпа пингвинов и фоткает происходящее. Все персонажи видят это.	Пространство из ниоткуда Толпа зевак
3	Гид останавливает время во время кульминационного момента. Толпа пингвинов ходит, мусорит, фотографируется. Время отпускает персонажей не одновременно, а в случайном порядке.	Застывшее мгновение Неожиданные разморозки
4	Потерявшийся пингвинёнок остался в сцене. Плачет, ищет своих родителей. Персонажи видят его и могут с ним взаимодействовать.	Ревущая помеха Следы прошедшей группы
5	Отставшая группа пингвинов занимается вандализмом	Испорченные декорации Буйные идиоты
6	Пингины украли предмет из другого повествования и играют с ним. Гида рядом нет. Мир сбивает.	Идиоты с гранатой Ломающая реальность штука
7	Гиды с помощниками-пингвинами прокладывают новый экскурсионный маршрут, ставят столбики, натягивают ограждения. Сильно мешают происходящему	Верёвки повсюду Семенящие рабочие
8	Гид заменяет одного из ключевых персонажей, и выполняет его роль, одновременно читая лекцию собравшимся вокруг пингвинам. У него неправильный текст из другого произведения	Ошибочный персонаж Тупая аудитория
9	Пьяные пингины комментируют со стороны все ваши действия и иногда кидаются бутылками	Громкая пьянь Бутылкой по голове
10	Гид просит помочь выручить часть группы, которая потерялась в опасном месте, готов отдать один из своих образов	Недоумки в опасности Ноющая некомпетентность

3. Пираты

Воруют части повествования для того, чтобы вынести в реальность или использовать для своих повествований.

Набегают и уносят всё что возможно. Используют современное огнестрельное оружие и тяжёлую строительную технику. Маскируются под местных, но лениво.

Персонажи видят их как есть и часто агрессивно реагируют на их действия.

	Описание	Примеры аспектов
1	Обаятельный человек подходит ко всем персонажам по очереди и пытается обменять их ценности на оружие или другие полезные припасы. То что он отдаёт взамен никогда не работает правильно.	Осторожно, рядом продавец! Огромный ассортимент всякого дерьма
2	Невежливые люди пытаются погрузить самый крупный, полезный и/или дорогой объект. Располагают тяжёлой техникой.	Здесь не должно этого быть Нервные грузчики
3	Здесь находится временный склад пиратов, на котором хранится похищенное из этого и других миров. Небольшая вооружённая охрана плохо реагирует на угрозу и от чтецов и от персонажей	Склад трофеев Напряжённые охранники
4	Пираты приходят в мир, чтобы зачистить место и оборудовать новую базу	Внезапная стрельба Множество громил
5	Пираты на паруснике (из вашего любимого произведения) потерпели крушение в этом месте	Неожиданный корабль Идёт ремонт!
6	Пираты захватили часть сцены и требуют выкуп, чтобы продолжить течение повествования	Путь закрыт Жадные головорезы
7	Пираты захватили персонажей из другого повествования и держат в этой сцене, ожидая покупателей	Персонажи из другого места Вымогатели у руля
8	Пираты устроили сафари за представителями экзотической фауны другого повествования, но она прорвала в эту сцену.	Стрелки на джипах Оно несётся прямо на вас!
9	Пираты проводят операцию по краже ключевых предметов сцены, они скрывают от персонажей, для вас всё	Кража в разгаре Неумелые воры

	очень очевидно	
10	Пираты строят тоннель через сцену, чтобы перевозить свои ценности, рушат всё лишнее, закрывают доступ персонажам	Всё перекопали! Реальность шита белыми нитками

4. Древние

Те, кто когда-то путешествовали по книжным мирам и оставили механизмы в пространстве вне повествований.

Проявляются в виде механизмов в стиле клокпанка. Механизмы способны воздействовать на самую субъективную реальность повествования. Резать, рвать, сшивать.

Обычно стремятся восстановить повествование, но могут и разобрать одну его часть, чтобы починить остальные.

Части повествования не реагируют на них.

	Описание	Примеры аспектов
1	В повествовании появились швы, из которых вылезают многочисленные маленькие механизмы и чинят трещины. Швы не дают повествованию идти ровно и вызывают ошибки в функционировании персонажей.	Глюки в реальности Роботы повсюду
2	Колоссальный робот торчит из раны в пространстве. Повествование сбоит и не может сдвинуться дальше, либо часть сцены и персонажей отсутствует.	Нарушение хронологии Гигантский механизм
3	Стражи-механизмы показываются в сцене и стремятся избавиться от всего неправильного, например от чтецов, сбивают и отталкивают персонажей с пути, если те мешают	Боевые механизмы Неожиданные помехи
4	Лапа механизма показывается из трещины между мирами и утаскивает персонажей туда, где они на её взгляд нужнее. Откровенно сбоит и наводит лишнюю суматоху	Дыра в другое повествование Здоровенная лапища
5	Прямо внутри этой сцены находится	Якорь мира

5. Гроза

Сила между мирами. Постоянно угрожает уничтожить пространство повествований и/или смешать его с другими повествованиями.

Персонажи реагируют на её проявления как на стихийное бедствие.

	Описание	Примеры аспектов
1	Часть декораций повествования заменяется декорациями из любого другого повествования. Выберите наиболее неподходящее место из любимой книги и смешайте, оставив заметный шов	Это не отсюда Многого не хватает
2	Кто-то оставил здесь предмет из другого повествования. Реальность сбивается и накладывает образы предметов из двух повествований	Смешение историй Вокруг происходит странное

	один на другой	
3	Повествования проходят друг через друга. Сцены смешиваются, появляются персонажи из другого места. Через некоторое время это проходит, но новые персонажи остаются	Фантомный мир Дождь из персонажей
4	Главный герой другого произведения остался в этой сцене. Мир вокруг него идёт волнами, изменяясь в его реальность	Герой который не нужен Проявление иного мира
5	Главный злодей из другой истории оказался в этом мире. Ведёт себя буйно, стремится разобраться с внезапными врагами	Тот-кого-не-должно-тут-быть Дыра через которую проникло зло
6	В сцене появляется шов, который разрастается со временем, уничтожает всё, до чего доберётся	Шов аннигиляции Рвущаяся история
7	Весь мир наклоняется в сторону и со временем заваливается всё больше	Мир дал крен Всё катится к чертям
8	Посреди сцены образуется дыра, которая ведёт в сцену из другого произведения. Все персонажи это видят, все в шоке	Колодец в другую реальность Неправильные персонажи
9	Огромный глаз появляется в небе и карает молниями всех, кто мешает течению истории	Кара с небес Все под наблюдением
10	Гроза появляется в сцене в человекоподобной форме и просит остановить беспорядки (бросьте ещё по таблице угроз и событий угрозы, чтобы определить какой беспорядок)	Божество лично в кадре

Пример подготовки по Одиссею

Выбраны пять сцен для игры. Плюс вводная и завершение.

Сцена 0.

Корабли (12 штук) собираются отплыть от Трои. Одиссея нигде нет. В его каюте следы крови и чья-то сумка. В ней - трубка Гусеницы из Алисы в стране чудес. Позволяет выдыхать дым в лицо персонажу и убеждать его в чём угодно.

Условия выполнения: Корабли должны отплыть.

Сцена 1.

Лотофаги. Команда Одиссея наелась лотосов и не хочет плыть дальше.

Условия выполнения: забрать всю команду и отплыть.

Сцена 2.

Циклопы. Циклоп Полифем закрыл камнем пещеру, где были 12 спутников Одиссея и собирается их съесть.

Условия выполнения: выколоть циклопу глаз, половина из 12 должна погибнуть. Дополнительно минус 1 Парадокс: Циклоп говорит, что ему выколол глаз Никто.

Сцена 3.

Лестригоны. Корабли пристали у берегов острова, где живут лестригоны, великаны-людоеды. Лестригоны бегут к берегу, чтобы утопить корабли бросая камни.

Условия выполнения: должен уцелеть ровно один корабль.

Сцена 4.

У волшебницы Кирки. Волшебница отравила посланцев и превратила их в свиней. Единственный спасшийся возвращается к кораблю и рассказывает об этом.

Условия выполнения: спасти своих людей.

Дополнительно: бросить по таблице сил, чтобы выбрать представителя у кого оказался цветок белый и цветок чёрный. Подарок Гермеса, защищающий от чар.

Сцена 5.

Сцилла и Харибда. Нужно пройти между чудовищем с шестью головами и чудовищным водоворотом.

Условие выполнения: выжить.

Дополнительно минус 1 Парадокс: Сцилла съест шесть людей.

Сцена последняя

В доме на Итаке Одиссей должен выстрелить из лука, а потом перебить женихов своей жены. Бросить по таблице сил, представитель этой силы использует образ Одиссея, чтобы завершить повествование. Но у него это мучительно не выходит.

По завершению сцены, чтецы завершают ритуал.

Завершение

Советую попробовать поводить другие книги. Которые не в Public Domain. Тот же Властелин Колец, или Шерлока... Или Книгу.

Должно получиться забавно. Не рекомендую брать совсем абсурдные вещи типа Алисы в Стране Чудес. Лучше выходит с серьезными вещами.