

# КОЛЯДА́

RPG-Кашевар. Зима 2023



**Хак** на игру Honey Heist.

**Тема:** Низшая мифология.

**Ключи:** трансформация, зеркала, дети.

Языческим духам нужно проникнуть в человеческое поселение для ежегодного ритуала удержания себя в этом мире. По стечению обстоятельств это происходит после самой длинной ночи в году – на Коляды.

**Текст и вёрстка:** Евгений Жуковец.

Использованы фото [Андрея Ленкевича](#), серия “Дохристианские традиции”, 2009 г.

# КОЛЯДА

## ОБЩАЯ СТРАНИЦА

Вы – языческие духи места. Без вашего позволения не происходит ничего на подведомственной территории, будь то озеро или сарай со скотиной. Но сегодня вы покинете свою обитель. Это вопрос вашего выживания.



Дух – не существо, а концепция, персонификация, гуляющая по миру в животной форме. Он существует, пока его поддерживает его же сознание. Несмотря на материальность, его сложно рационализировать. И эта неопределённость между дикостью природы и зерном интеллекта и есть основа его существования. Пропадёт баланс – пропадёт и Дух.

Для его поддержания хотя бы раз в год нужно хорошенько рассмотреть себя. Уверовать. Только в полях и лесах катастрофический дефицит хороших отражающих поверхностей. Тебе с другими духами придётся объединиться и пробраться в человеческие жилища, так как вы чувствуете находящиеся там зеркала.

Коляда – удачное время, чтобы не попасться. Местные дети мастерят маски звериных образов, вкладывая в них языческий смысл неизвестного. Они-то вам и помогут: надетая маска трансформирует духа в человекоподобное существо. Но берегись детей – их разум такой пытливым и они могут рассмотреть тебя за маской! Изучат – нарушат баланс.

## 1. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Брось 2d6, или выбери:

Форма:	Место ответственности:
1: Волк	1. Хлевник: домашний скот
2: Медведь	2. Полевик, межевик: поля
3: Коза	3. Леший: бор, лес, пуща
4: Тур (бык)	4. Болотник, водяной: водоём
5: Заяц	5. Подвей, гарцук: ветер
6: Аист	6. Лихо, мара: недомогания

Ты понимаешь язык людей, но не говоришь на нём. Животные тебя понимают, но боятся. А коты и собаки – страшные ябедники.

## 2. ТРАНСФОРМАЦИЯ

У тебя есть одна колядная маска. Опиши её и то, как ты её добыл. Маски позволяют менять внешний вид. Если ты надеваешь маску, то принимаешь вид ребёнка в этой маске. В тебе всегда остаётся что-то от изначальной Формы: походка, движения, черты лица, форма ног/рук.

## 3. БАЛАНС

У вас есть два Атрибута на одной шкале. В начале оба равны трём (3). Разум нужен для ментальных проверок. Зверь - для физических.

	1	2	3	4	5	6	Разум
Зверь	6	5	4	3	2	1	

## 4. ПРОВЕРКИ И ИЗМЕНЕНИЕ БАЛАНСА

Когда результат действия неочевиден – опиши, как ты что-то делаешь и брось d6. Для успеха нужно выбросить меньше или равно значению указанного Мастером Атрибута. Больше – это провал. Если помогают Форма или Место – бросай 2d6 и бери куб с меньшим значением.

Когда план идёт наперекосяк – сдвинь ползунок Баланса на 1 деление к Зверю. Когда план идёт без заминок – сдвинь к Разуму. Трансформация всегда сдвигает ползунок Баланса на 1 деление в сторону новой формы: животное – к Зверю, ребёнок – к Разуму.

## 5. ПОТЕРЯ СЕБЯ

Если ползунок достигнет 6 – ты выбываешь из игры. Нахлынувший Разум сводит с ума, и тебя сжигает желание влиться в социум. В противоположном случае Зверь полностью перехватывает контроль, непреодолимым инстинктом утягивая в лес.

## 6. РИТУАЛ ПОДДЕРЖАНИЯ ЖИЗНИ

Сторонись людей. Найди зеркало. Проведи 5 минут неотрывно изучая себя, пока оно не треснет. После этого сдвинь ползунок на 1 деление в сторону по желанию. Помогите остальным.

# КОЛЯДА

## СТРАНИЦА МАСТЕРА

### ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Это импровизационная игра. Мастеру придётся быстро создавать сцены: 3-4 на игру.

1. Вводи в игру зеркала начиная со 2-ой сцены.
2. Заложи в сцену помеху, требующую проверки, плана или командной работы.
3. Перечисли особенности окружения. Поможет, если представить знакомое место и опишешь его. Игроки наверняка придумают, как использовать окружение в свою пользу.

Игрок делает Проверку, когда провал действия может повлечь последствия. Определи Атрибут исходя из описания действия. **При успехе** попроси игрока сдвинуть ползунок к Разуму, **при провале** – к Зверю. Когда игрок выбрасывает **6 на кубе** – введи в игру Неожиданный поворот или усиль Помеху.

### КОЛЯДА

Зимним вечером дети наряжаются в животных и сказочных существ и ходят по соседям. Они останавливаются возле каждого дома, разыгрывая сценки и исполняя обрядовые песни. Хозяин дома должен угостить колядующих, иначе следующий год будет лишён счастья и благосостояния. Колядующие желают дому богатства и здоровья и идут дальше. Считается, что такой обход изгоняет из деревни духов и нечистые силы.



### d6 ГДЕ ЗЕРКАЛА

*Распредели зеркала по сценам равномерно.*

1. Церковь. Нахождение внутри опасно. Длительный запах ладана влияет на Баланс.
2. Сарай. Здесь много пугливых животных.
3. Дно колодца. Как же его достать?
4. Это часть костюма одного из колядующих.
5. Обычный дом. Но где сейчас хозяева?
6. Школа. Сторож может поднять тревогу.

### d6 ПОМЕХА

*Очевидная задача, требующая решения.*

1. Каждую минуту здесь кто-то проходит, а зеркало невозможно вынести.
2. Зеркало будет разбито, если срочно этому не помешать (дита с мячом, сбросит кот и т.п.).
3. Местный домовый противостоит вторжению.
4. Место защищено оберегами от духов.
5. Пьяный человек преградил путь.
6. Зеркало заперто или под тяжёлой крышкой.

### d6 НЕОЖИДАННЫЙ ПОВОРОТ

*Усложнение, которое можно внести на лету.*

1. Кот или пёс заинтересовался вами.
2. Вот-вот появится хозяин места или гости.
3. Зеркало стало ещё недоступнее: укатилось, испачкалось, накренилось, его переставили.
4. Другая группа духов охотится за зеркалами.
5. Дети-детективы идут по загадочным следам.
6. Один из ваших духов был схвачен или оказался в ловушке. Его нужно освободить.

### В КОНЦЕ ИГРЫ

Когда все ритуалы проведены, устрой игрокам последнее испытание – отрежь обратный путь. Это могут быть узнавшие о животных охотники или жители заподозрили, что в дома проникают воры. Игрокам остаётся только эпично скрыться, поставив на кон всё.