

# Лед и Чувства

## Титульный лист

**Название:** Лед и Чувства;

**Номинация:** Хак;

**Система-источник:** Лазеры и Чувства;

**Ключевые слова:** Предания, Дети, Завеса

**Описание:** Настольная ролевая игра, где игроки берут на себя роль детей, которых занесло метелью в страну Сежной королевы. В груди каждого героя находится магический ледяной осколок, который рано или поздно превратит свою жертву в ледяную статую.

**Над проектом работали:**

Михаил Истомин

Даша "Wwaggy"

Михаил "Zedkoo" Онохов

# Лед и Чувства

По преданию, в самый холодный день зимы дети должны сидеть дома. Ведь именно в этот день Снежная Королева окутывает мир завесой из волшебных метелей и буранов, а те, кто в них попадёт, не смогут найти дорогу домой, окажутся в ее владениях и закончат жизнь кристаллами в ее ледяном ожерелье.

Вы не послушались, когда Вас предупреждали родители, ведь что за радость - сидеть дома одному, когда можно валяться в снегу с друзьями, пусть и в столь кусачий мороз? И теперь вы неизвестно где, а в вашей груди зреет пульсирующий силой ледяной осколок. Перед вами дивный новый мир, но поторопитесь: если не найти дорогу домой, вы станете его частью.

Навсегда.

# Игрок: Создание героя

*“Проклятый Лед сиял в его груди, проникая до самых глубин души.  
И только теплота сердца сдерживала его влияние.”*

1. Выберите тип характера героя: Умник, Заступник, Драчун, Проныра, Художник, Смельчак.

2. Выберите **особый предмет**, который не только пригодится в путешествии вашему герою, но и будет напоминать о родных краях: Быстрые санки, Плюшевый мишка, Красивый цветок розы, Рогатка, Чудесная муфта, Железная зажигалка.

3. Выберите цифру в интервале от 2 до 5. Чем выше значение — тем ближе к сердцу оказался холодный **ледяной осколок** (техника; наука; рациональность; действия, требующие точности). Чем ниже значение — тем

больше в герое сохранилось тепла и радости (интуиция; дипломатия; флирт; поступки, совершаемые в порыве страсти).

4. Дайте Вашему герою имя, подходящее для таинственной сказки.

## Цели игрока

Отправить своего персонажа в увлекательное приключение по волшебному королевству, полному сказочных чудес и леденящих кровь опасностей.

## Цели персонажа

Преодолеть все препятствия и найти дорогу домой.

# Игрок: Создание Дилижанса

*“Снежная Королева не всегда была такой холодной и безжалостной. Когда-то она была девушкой, которая любила зиму и ее прекрасные снежные пейзажи, свежесть морозного утра и ясное солнце. Никто не знает наверняка что за горе случилось с Королевой много лет назад, но однажды она потеряла все чувства, а ее сердце полностью превратилось в лед. Тогда же появилась магическая завеса, которая скрыла королевство от посторонних глаз, и изменила его под стать правительнице.*

*Некоторые магические существа - достаточно могущественные, чтобы не попасть под влияние завесы, но недостаточно сильные, чтобы бросить вызов Королеве – организовали сеть дорог и курсирующих по ним дилижансов.”*

Дорога между немногочисленными городками трудна и опасна, но, к счастью, у ваших героев есть дилижанс, который они получили от сверхъестественного покровителя (выберите один вариант): Баба-Яга, Кощей Бессмертный, Коммуна домовых, Принц и Принцесса, Леший, Крысиный король.

Выберите два преимущества для дилижанса: Дилижанс запряжен стаей серых волков (вместо оленей), Маленькая печка, обогревающая дилижанс, Освещающие дорогу разноцветные фонари, Ящики с разноо-

бразной провизией, Сундук драгоценных камней, В дилижансе установлен волшебный компас.

Выберите одну проблему: Вместо полозьев саней - колеса (которые будут утопать в сугробах), Корпус сделан из огромной старой тыквы, В упряжке оказались говорящие животные, Раньше дилижанс принадлежал банде наемников, В дилижансе поселились наглые мыши, Дилижанс состоит из горного хрусталя.

# Кубики и броски

“Какое дуновение судьбы преподнесет метель на этот раз?”

Когда Ваш герой рискует, бросьте один кубик (1d6), чтобы узнать о том, как всё прошло.

Добавьте к броску ещё один кубик, если ваш герой был готов к этой ситуации, и ещё один, если он эксперт в

подходящей области (ведущий скажет вам, сколько кубиков следует бросить в зависимости от ситуации).

После того, как Вы бросили кубики, сравните выпавшее на них значение с выбранной вами цифрой.



Если Вы используете **Лед** (наука, логика, таблица умножения...), Вам нужно получить значение ниже своей цифры.



Если Вы используете **Чувства** (эмпатия, страсть, сила дружбы), Вам нужно получить значение выше своей цифры.

**0** Нет успехов ни на одном из кубиков, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации.

**1** Успех на одном кубике - Ваш герой справился, но на грани фолла. Ведущий описывает возникшие осложнения или цену, которую пришлось заплатить.

**2** Успешное значение на двух кубиках - Ваш герой справился. Так держать!

**3** Успешное значение на трёх кубиках - это критический успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, извлеченную Вашим героем из ситуации.

Если Вы получили **значение, равное вашей цифре**, то осколок льда вступает в резонанс с биением Вашего сердца. Это призывает из ЗАВЕСЫ толику магии, которая помогает в решении задачи. Ваш осколок льда слишком мал, чтобы вы могли создать ледяной замок из ничего или устроить град сосулек, но перекинуть ледяной мостик через речку, создать нужный инструмент или поразить кого-нибудь ледяным взглядом – вполне. Обсудите Вашу идею с мастером, дополнив заявку и описав, как магия вам помогает.

**Помощь:** если Вы хотите помочь кому-нибудь - расскажите ведущему, как вы хотите этого добиться и бросьте кубики. При успехе добавьте дополнительный кубик тому, кому Вы помогаете.

# Ведущий: Создание приключения

*“Мир снега и вьюги распахнул свои объятия, приглашая познакомиться с героями преданий и поучаствовать в невероятных приключениях.”*

Ваши герои могут как стать центральными действующими лицами всего королевства, так и заниматься своими делами на фоне глобальных событий.

Для того, чтобы начать приключение как можно скорее, бросьте кубики и определите по таблице:

Когда...	
1 Наступила полярная ночь	4 Пришла оттепель
2 Разыгралась невероятная метель	5 Началась миграция оленей
3 Явилась Дикая охота	6 Северное сияние

  

Угроза...	
1 Злобные тролли	4 Коварная колдунья
2 Шайка разбойников	5 Горный великан
3 Ледяные духи	6 Снежная Королева

  

Собирается...	
1 Уничтожить	4 Защитить
2 Спасти	5 Оккупировать
3 Захватить	6 Построить

  

Цель...	
1 Тайный цветущий сад	4 Запретный лес
2 Ледяная крепость	5 Магический маяк
3 Подземное царство	6 Безопасный город для людей

  

Потому что хочет...	
1 Растопить ледяное сердце	4 Полностью сковать льдом мир
2 Отомстить обидчикам	5 Освободить королевство
3 Вернуть утраченную любовь	6 Найти нового правителя

# Ведущий: Игровой процесс

Создавайте опасности для героев и наблюдайте, как игроки с ними справятся. Знакомьте их с угрозой, показывая разрушительные следы её деятельности. Прежде, чем угроза предпримет что-то в отношении героя, покажите игроку её намерения, а затем спросите, что он будет делать.

Просите игроков бросать кубики, только когда исход ситуации не ясен. Не планируйте своих дальнейших действий: пусть всё идёт своим чередом. Используйте неудачи героев, чтобы подтолкнуть историю к неожиданному повороту. Любой бросок кубиков - не важно, с успешным результатом или нет - должен вести к изменению ситуации в игре.

## Превращение героев в лед

Каждый герой постепенно замерзает из-за застрявшего в его груди осколка магического льда, но в системе намеренно нет правил, описывающих этот процесс. Это сделано для того, чтобы мастер мог свободно использовать данный инструмент в своих играх: для создания временных ограничений, интерпретации провальных бросков игроков или просто для создания драматичных ситуаций.

### Дополнительно

Лед и Чувства – Хак на систему Лазеры и Чувства

В работе использован текст перевода от "Студия 101"

Создано для конкурса «RPG-Кашевар 2023. Игры в Снежном замке»

Над проектом работали:  
Михаил Истомин  
Даша "Wwaggy"  
Михаил "Zedkoo" Онохов

Lasers and Feeling:  
The DOUBLECLICKS tribute RPG (v1.2) от Джона Харпера.  
onesevendesign.com

Под лицензией: CC BY-NC-SA 3.0 license.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>