

**“ТЕМНОЕ ЗАЗЕРКАЛЬЕ”
ХАК ПО СИСТЕМЕ ДЖОНА ХАРПЕРА
“ЛАЗЕРЫ И ЧУВСТВА”**

ИГРА О ДЕТЯХ, КОТОРЫЕ ПОПАЛИ В МРАЧНОЕ
ЗАЗЕРКАЛЬЕ, ПОЛНОЕ ДЕМОНОВ. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ
СПАСТИСЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОНИ ДОЛЖНЫ
СТОЛКНУТЬСЯ ЛИЦОМ К ЛИЦУ С ПРАВДОЙ О
ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМАХ, КОТОРЫЕ
ИЗНАЧАЛЬНО СДЕЛАЛИ ИХ УЯЗВИМЫМИ ДЛЯ
ПОТУСТОРОННЕГО ЗЛА.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА - ДЕТИ, ТРАНСФОРМАЦИЯ И ЗЕРКАЛО
ТЕМА - НИЗШАЯ МИФОЛОГИЯ**

АВТОР - АЛИСА ШПИЛЬКИНА

ТЕМНОЕ ЗАЗЕРКАЛЬЕ - ХАК "LASERS AND FEELINGS"

ТЕМА КАШЕВАРА - НИЗШАЯ МИФОЛОГИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА - ТРАНСФОРМАЦИЯ, ЗЕРКАЛА, ДЕТИ.

ДЛЯ ИГРЫ ПОТРЕБУЕТСЯ - 2-4 игрока, Ведущий, карандаш, листочек, пара кубов.

ПРАВИЛА ОСНОВАНЫ НА "ЛАЗЕРАХ И ЧУВСТВАХ" ДЖОНА ХАРПЕРА

ЧТО ТАКОЕ ТЕМНОЕ ЗАЗЕРКАЛЬЕ?

В этой игре вам предстоит взять на себя роли детей 8-14 лет, попавших через зеркало в мрачный, опустевший параллельный мир, полнящийся демонами и нежитью самых разнообразных видов. Цель нежити - схватить персонажей и сделать их себе подобными, рабами зеркала. Цель персонажей - выбраться из проклятого мира в реальный и попутно выяснить почему ИМЕННО они стали жертвой ЗЕРКАЛА.

Персонажи не знают этого(по крайней мере на начало игры), но

- ПРОКЛЯТОЕ ЗЕРКАЛО способно заманить внутрь лишь тех, кто ослаблен внутренними конфликтами или продолжительными страданиями. Именно такие измученные души оно считает подходящими для "Обращения".
- На начало игры каждый персонаж страдает от своеобразной проблемы, но не знает её истоков т.к. детской психике привычно вытеснять все мрачное и тяжелое из виду.
- Демоны-подчиненные зеркала редко приобретают вид случайных существ из фильмов ужасов. Зеркало позаботилось о том, что бы монстры в его чреве были пугающими для конкретных юных посетителей.
- Для того, чтобы выбраться обратно в настоящий мир персонажам нужно найти в этом проклятом мире зеркало похожее на то, через которое они вошли. Но это будет непросто т.к. этот мир полнится разбитыми и испорченными зеркалами.
- Однако для истинного спасения души будет мало нырнуть обратно в родной мир через Зеркало-дубликат. Ведь душу, не столкнувшуюся лицом к лицу со своей проблемой, будет продолжать манить демон зеркала. Так, что для "победы" персонажам нужно будет собирать подсказки по ходу своего путешествия и погружаться в воспоминания. Так они смогут понять истинную причину своей нынешней проблемы и стать менее уязвимыми.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1)Выберите возраст, имя и определите внешность персонажа.

2)Кратко опишите его биографию, хобби и окружение.

3)Придумайте(или выберите из списка) ПРОБЛЕМУ, которая уже давно терзает вашего персонажа и добавьте ей пару деталей.

(d6) Кошмары, странная болезнь, провалы в памяти, нечто пугающее, что видит, замечает или/и понимает только ваш персонаж, неожиданные способности, которые приносят больше вреда, чем пользы, вредная привычка, которая вышла из под контроля.

4)Выберите странную, но, казалось бы, безобидную вещь, которая вызывает у вашего персонажа СТРАХ. Можно выбрать две.

5) Выберите ЧТО-ТО, что приносит персонажу утешение и комфорт. Это может быть мечта, цель, любимая игрушка, питомец или любимый родственник. Что угодно. Объясните как именно это ЧТО-ТО утешает персонажа в тяжелые моменты.

6) Выберите число от 2 до 5. Чем выше значение, тем приземленнее, логичнее и практичнее ваш персонаж (такой персонаж может быть силен физически/уметь обращаться с техникой и мастерить полезное из подручных материалов/быть полезен там, где нужен здравый смысл и более взрослая точка зрения). Чем ниже, тем ваш персонаж харизматичнее, изобретательнее и креативнее (такой персонаж может быть ловким, уметь убеждать окружающих в своей точке зрения и быть к месту в ситуациях, где нужны неортодоксальные решения). Это ваше число РАЗУМА.

> В мире взрослых такая дихотомия могла бы показаться слишком грубой, но персонажи данной игры - дети.

7) Когда каждый из игроков дошел до этого шага в создании персонажа, вместе с соигроками решите

- Что раздражает вашего персонажа в персонажах других игроков. Можете даже для удобства придумать вместе с соигроком конкретный случай, когда это качество проявилось и навредило вам.
- Что вашему персонажу нравится в персонажах других игроков/причину по которой он вынужден часто оказываться в их компании.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ПЕРСОНАЖАХ ИГРОКОВ

ЗДОРОВЬЕ

У каждого персонажа есть 6 пунктов здоровья и 1 шанс избежать угрозы с помощью ВЕЩИ, которая приносит вашему персонажу утешение. Проигрывая в конфликте персонаж теряет 1 пункт здоровья. В повествовании проявляться это может, как в физических травмах, так и странных-мешающих персонажу видениях или других сверхъестественных неприятностях. 1 раз за игру (в том числе, когда пункты здоровья на исходе) игрок может избежать угрозы с помощью любимой вещи персонажа. Тогда ваш персонаж избегает урона, но должен описать почему "любимая вещь" больше не сможет прийти ему на помощь. Причины могут быть, как обыденные в духе "любимый плюшевый заяц порвался о колючую проволоку и был разорван", так и чисто психологическими, например, персонаж может лишиться мечты стать пожарником т.к. после всех пройденных припятствий считает себя слишком слабым для этого или слишком трусливым.

Финальное решение по полученному урону и последствиям проигранных конфликтов всегда остается за Мастером.

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ

Когда персонаж рискует или сталкивается с опасностью, бросьте 1д6, чтобы определить исход ситуации.

Добавьте еще один д6, если предыстория персонажа говорит о наличии у него полезных в ситуации навыков или знаний.

И еще один, если игрок сможет красиво и уместно описать то, как в данной ситуации ему помогает "любимая вещь" персонажа.

Вычти куб, если персонаж напрямую столкнулся со своим СТРАХОМ.
Добавь куб, если кто-то из персонажей соигроков готов тебе помочь и Ведущий сочел описанный метод помощи уместным.

Бросив кубы, сравни выпавшие числа с РАЗУМОМ персонажа.
Если персонаж применяет ПРАКТИЧНЫЙ И ВЗРОСЛЫЙ подход, то нужно получить значение ниже числа РАЗУМА.

А если персонаж применяет НЕОБЫЧНЫЙ И ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЙ подход, то нужно получить значение выше числа РАЗУМА.

ПОИСК “УЛИК” И РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

Каждый конфликт в игре, оказавшийся достаточно серьезным для броска, может послужить причиной для пробуждения подавленного воспоминания у персонажа. Хоть ничто и не мешает игроку намечать идеи о истинной травме персонажа до игры, лучше не продумывать все слишком подробно т.к. в ваши планы могут вмешаться соигроки.

Внутри мира игры воспоминания являются чем-то вроде ярких видений, которые резко пронзают персонажей. Все игровые персонажи одновременно становятся ненадолго заложниками чьего-то воспоминания. Однако, Ведущему стоит держать в уме повествовательную уместность “воспоминания”. Иногда такие видения стоит отложить до момента, когда персонажи закончат битву или что-нибудь еще важное.

>Мир зазеркалья является искаженной версией реального, поэтому у Ведущего и игроков не должно возникнуть проблем с тем, чтобы увязать события конкретного конфликта с воспоминанием.

>Воспоминание, как событие, не всегда обязано являть собой продолжительную сцену. Иногда достаточно будет того, чтобы персонаж вспомнил какие-то детали воспоминания, которое у него уже было.

0 успехов = персонаж не справился с задачей и ситуация немного ухудшилась. Мастер может использовать провал для того, чтобы с помощью демонов зазеркалья навязать персонажу ЛОЖНОЕ ВОСПОМИНАНИЕ, которое внесет еще больше хаоса в его нынешнее понимание жизни. Как и улики, ЛОЖНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ стоит подсчитывать по ходу игры.

1 успех означает, что ваш персонаж справился с поставленной задачей и произошедшее всколыхнуло в нем частичку воспоминания ДРУГОГО ПЕРСОНАЖА.

Вы, игрок, можете озвучить фразу или другую важную, но небольшую деталь относительно воспоминаний другого персонажа. Игрок ответственный за эту роль будет обязан использовать ваше предложение в своем следующем воспоминании.

2 успеха означает, что персонаж справился со своей задачей, может записать себе 1 УЛИКУ и должен описать воспоминание, которое в нем проснулось. В зависимости от предпочтения игрока персонажей в воспоминании может отыгрывать, как сам игрок, так и его соигроки или Мастер, если он им доверяет. В конце воспоминания персонаж должен ответить на вопрос - Почему этой информации оказалось недостаточно, чтобы узнать о истинных причинах проблемы?

3 ваш персонаж не только одерживает триумфальную победу и получает кратковременное преимущество в нынешней ситуации, но также получает и все, что

включает в себя описание 2 успехов. Сверху персонаж также может наградить 1 УЛИКОЙ одного из соигроков, но для этого они должны сочинить общее воспоминание, которое имеет отношение к обоим персонажам.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЛИК

Набрав 4 улики, персонаж ДОЛЖЕН осуществить бросок ИСТИНЫ и попытаться понять, что на самом деле послужило причиной его проблемы. Чтобы определить количество кубиков для броска нужно вычесть из 4 количество набранных ложных воспоминаний. Если количество кубиков опустилось до нуля - разыграйте сценарий описанный в случае провала(0 успехов).

Сложность данного броска определяется сильной стороной вашего персонажа. Если ваш персонаж скорее харизматичный и изобретательный, то его успехи это числа выше его значения РАЗУМА. А если персонаж скорее практичный и взрослый, то ниже.

0 успехов - демоны зазеркалья одерживают победу над персонажем и полностью искажают его воспоминания. Ведущий должен описать финальное воспоминание персонажа, которое преподнесет выгодную для зеркала версию событий(наиболее мрачную и тяжелую/такую, которая может пробудить в персонаже желание почитать зеркало или распространять его влияние, заманивая других внутрь).

1 успех - ваш персонаж близок к истине, но самому ему не справиться. Воспоминания слишком противоречивы и эфемерны. Он вынужден обратиться за советом к одному из товарищей. Соигрок к чьему персонажу вы обратились за помощью должен описать финальное воспоминание вашего персонажа и самостоятельно определить смог ли он победить демонов Зеркала или нет. После завершения воспоминания ответьте на вопрос от лица своего персонажа - Какую необъяснимую странность персонаж принесет с собой в реальный мир, если вернется? Опасна ли она или полезна?

2 успеха - персонаж сталкивается с правдой о происхождении проблемы, но ему нужна помощь других персонажей игроков, чтобы с ней справиться. ПУСКАЙ КАЖДЫЙ СОИГРОК ПРЕДЛОЖИТ СВОИ ВАРИАНТЫ ПРАВДИВОГО ВОСПОМИНАНИЯ ДЛЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА, из предложенного вы должны выбрать тот, который признаете истинным и (по желанию) разыграть его. От лица персонажей вместе с другими игроками ответьте на вопрос - Какое обещание вы хотите принести друг другу сейчас и почему оно для вас важно?

3 успеха - персонаж сталкивается с правдой о происхождении его проблемы и становится сильнее. Игрок должен описать финальное воспоминание (неважно насколько короткое), которое подводит черту под его историей и объясняет все происходящее. В конце финального воспоминания игрок должен ответить на вопрос - Что придает тебе сил и почему сейчас ты уверен, что сможешь со всем справиться, вернувшись домой?

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Вне зависимости от исхода игры, события этого путешествия изменят персонажей игроков навсегда. В финальной сцене игры пусть каждый игрок расскажет о том, что навсегда изменилось в его персонаже. В худшую или в лучшую сторону - решать ему.

РАБОТА МАСТЕРА

Эта небольшая игра сильно опирается на жанр психологический хоррор так, что Ведущему нужно будет особенно внимательно прислушиваться к его игрокам и особенно тщательно прочитывать концепты. Но конкретно среди обязанностей Мастера хотелось бы выделить следующие вещи

- Запомнить страхи персонажей(и возможно игроков) и встроить их во внешний облик обитателей зазеркалья и окружение.
- Позаботиться о том, чтобы демоны и пейзажи зазеркалья не становились обыденными для персонажей.
- Позаботиться о том, чтобы по ходу своего путешествия персонажи встречали знакомые им вещи.
- Позаботиться о том, чтобы по ходу своего путешествия персонажи встречали обманчиво заманчивые вещи, персонажей и так далее.

>ОСНОВНОЙ ТИП УГРОЗЫ В ЭТОЙ ИГРЕ - психологический. Так, что мастер должен позаботиться о том, чтобы в игре было меньше плюющихся огнем демонов и больше запутанных лабиринтов, где стены изгороди шепчут персонажам на ухо мерзкие секреты.

ВОЗМОЖНЫЕ ЛОКАЦИИ ЗАЗЕРКАЛЬЯ

КИНОТЕАТР

Ничем не примечательный маленький, старомодный кинотеатр. Есть небольшой киоск с попкорном и напитками, касса. На полу валяются небольшие кусочки мусора, который еще не успели убрать и использованные билеты. Внутри идет кино. На стенах висят постеры с фильмами совершенно разных эпох. Все из них подписаны, как те, что недавно вышли и идут в кинотеатре прямо сейчас. В подсобных помещениях можно найти бобины с пленкой и старое оборудование для кинопроката. Бобины подписаны не названиями фильмов, а именами людей и датами.

Опасности: Это редкое место, где еда кажется настоящей, но почему-то она лишь усиливает голод и жажду. Присев на кресло в зале показа можно почувствовать, как вокруг тебя затягиваются невидимые веревки, а на фоне звука фильма, на соседних местах начинают быть слышны сдавленные стоны и крики невидимых, связанных зрителей.

СТОЯНКА И МАГАЗИН 24/7

Полу-пустующая стоянка около магазина. В машинах все еще лежат самые разные вещи, но нигде нет людей. В одной из машин играет включенное радио. Если прислушаться к нему достаточно внимательно - оно начнет говорить напрямую с персонажем игрока. Внутри магазина все выглядит стерильно, а продукты идеально разложены по полочкам. Если попытаться что-то там выпить или съесть можно обнаружить, что еда гнилая, а любой напиток это просто гнилая вода. Внутри магазина играет ненавязчивая музыка без слов. Пока персонажи осматривают пустой магазин на внутренний телефон кто-то звонит. Вежливый женский голос просит зайти в подсобку,

чтобы помочь ей с тяжелой коробкой обращаясь к персонажу, словно он работник магазина. С каждым обходом магазина он становится все больше, появляется ощущение, что за соседней стойкой с продуктами другие покупатели говорят о своих обыденных делах.

Опасности : Как только персонажи окажутся внутри двери закроются за ними без намерения когда-либо выпустить. По магазину можно встретить несколько монстров, которые выглядят как картонные вырезки полноростовых стэндов с изображением случайных работников магазина. Они двигаются пока на них не смотрят.

ЛАБИРИНТ

На месте, где в родном городе персонажей находилась оживленная проезжая часть/вход в метро/граница леса, сейчас находится впечатляющий лабиринт с высокими стенами из живой изгороди. Внутри его стен находятся фонтаны, скульптуры из мрамора и фигурно обрезанные кусты зелени. Но зелень выглядит пожухшей, статуи разрушенными, а вода в фонтанах заплесневелой. Слышится искусственный, постоянно повторяющийся звук птичьего чириканья. Вокруг лабиринта город кажется таким же, как персонажи его помнят. Разве, что людей вокруг нет.

Возможные причины зайти внутрь : знакомый персонажам человек или редкое живое существо, скрывшееся в лабиринте, лживые крики о помощи изнутри.

Опасности : печальные стражи-статуи, которые пытаются по кускам собрать окончательно разрушенных товарищей, голоса в изгороди, шепчущие мерзости о других и притворяющиеся друзьями, статуя человека, который совсем недавно увлек персонажей за собой в лабиринт обещая помощь или поддержку.

Возможности : лживая изгородь и каменные стражи могут при удачном стечении обстоятельств дать персонажам информацию о том, где может быть зеркало.