



FOREST GATE

Автор: Крысозаврик
Редактор: Окта

Forest Gate - что это?

Хак для игры в сеттинге Гравити Фолз с обилием мистики и детских приключений против недетских угроз. Является дополнением для базовых правил Tales from the Loop.

Основная цель:

- ❖ Изменение локации игры;
- ❖ Отказ от архетипов персонажа;
- ❖ Корректировка навыков в сторону мистики.

Система: Tales from the Loop

Вдохновение: Gravity Falls, Midnight Society.

Слова: дети; предания; трансформация.

Завязка:

Очередное скучное лето усугубилось новостью, что родители направляют вашего героя в летний лагерь «Forest Gate». Приятное местечко полное горного воздуха, вечнозелёного леса, аккуратных деревянных домиков и полным нулём вышек связи на мили вокруг, да парой розеток для бытовых нужд вдали от детей. “Лучшее, что может быть для подрастающего организма!” – гласит его брошюра.

Уже больше недели ваше лето лишено благ цивилизации, но наполнено походами, купанием и байками у костра. Также вы обрели новых друзей, которые готовы вместе с вами сбегать ночами из кампуса, чтобы пощекотать себе нервы страшилками и похвастаться бесстрашностью.

Сами истории вы подслушали у других детей, подсмотрели в книгах и фильмах, а может вообще полностью выдумали. Это не имеет значения. Важней то, что после нахождения **тихого местечка** для ночных встреч, в лагере началась чертовщина. Кажется, ужасики, рассказанные ночью, услышал сам лес и решил воплотить в жизнь!

Вы не смогли остаться в стороне, ведь по сути, это ваших рук дело пусть и неосознанно.



Тон игры

Forest gate – игра о смешении повседневного со странным и пугающим.

Странности должны быть наполнены шутками, подростковой неловкостью, забавными описаниями и утрированы для повышения градуса абсурда.

Пугающее должно ощущаться как что-то неизвестное, опасное, мистическое. Пусть на проверку это окажется очередной шуткой леса, до осознания этого момента, угроза для персонажей должна быть реальна.

Персонажи игроков – обычные дети, волей судьбы застрявшие в летнем лагере. Нашедшие друзей и врагов, потерявшие привычный уклад жизни, но обретающие новые ценности в этом захолустье. Странности вокруг – часть развлечения, а пугающие элементы должны подстегнуть юные пытливые умы найти пути противостояния угрозе.

Лагерь Forest Gate

Когда вам нужны кулисы/локации, посмотрите на данный список.

Тихое место: всегда является вашим убежищем; удобные пенки вокруг костра в лесу; тишина, заглушающая птиц и насекомых; рассказанные здесь истории сбываются.

Старый кампус в лесу: слабый запах сырости; скрип старых досок; дырявый половик на люке подвала; проблемы с электричеством; забытые вещи на чердаке; полноватый весельчак директор.

Столовая: бесплатный сок; странная похлебка (чего в ней только не находили!); узкая дорожка через лес в лагерь; открученная перечница; грузная фигура и недовольное лицо поварихи; единственная доступная розетка у столика.

Спортивная площадка: детские крики и споры; доска с объявлениями и рисунками; скрип кроссовок и стук мяча; весёлая и динамичная музыка из динамиков; милая молодая вожатая.

Пляж у речки: лучи солнца в водной глади; смех; купальники и надувные круги; вёсла и лодки; верзила-спасатель, который один везде поспекает.

Лавка сувениров и странностей: тусклый свет; тихий продавец в алой накидке, готовый продать всё, что попросишь, но чуть другое; причудливый хлам; необычные экспонаты.

Дом на дереве: высокая лестница; хороший вид на лагерь; ограждающие яркие ленты; послания, оставленные ножом; шорохи.

Старая ферма: пугало на засохшем кукурузном поле; зелёное свечение из амбара; чокнутый дед с двустволкой; непонятные ржавые аппараты во дворе.

Островок на реке: диковинные бабочки и растения; звуки проточной воды; зелёные и мягкие лужайки; одинокое дерево, исписанное краской из баллончика.

Перед игрой

До начала игры (*сядьте перед костром*):

- ❖ Обговорите пожелания и нежелательные вещи. Постарайтесь быть на одной волне до начала следующих шагов;
- ❖ Добавьте локаций для игры, сделав зарисовку карты. В основном на ней будет лес, но известные кулисы помогут вам ориентироваться. Под локациями добавьте пару имён или описаний взрослых.

Начинайте общаться от имени персонажа:

- ❖ Вы все сидите вокруг костра. Опишите как вашего персонажа видят окружающие, закрепив этот **портрет** в истории;
 - ❖ Расскажите свою историю или страшилку в форме легенды об этом лагере, так страшнее! Именно эти сказки звучали в роковую ночь у огня. Мастер может попросить дополнить вашу историю, задавая наводящие вопросы игрокам;
 - ❖ Поделитесь с окружающими тем, что пугает, смущает или не нравится вам в этом лагере, описав **проблему**. И не забудьте похвастаться тем, в чём вы действительно хороши и чем **гордитесь!**
 - ❖ Подумайте, кого бы вы хотели позвать на следующую встречу у костра, назвав приятного вам ребёнка из лагеря. А также расскажите, кого и почему вы бы ни за что не хотели тут видеть.
- После чего разойдитесь заполнять характеристики и навыки, данный процесс не требует отыгрыша.

Изменения в механике TftL

Далее будет краткий список изменений для игры в Forest Gate. Изменения лишь рекомендация, полезная для игры в данных кулисах.

Отличия

В нашем лагере нет архетипов. Ваш персонаж имеет три отличия, заменяющие прописанный Архетип:

Портрет

Это одна фраза или предложение, которое чётко описывает, кто ваш персонаж, чем обычно занят и как он будет принят в игре. Портрет описывает не только то, как вы будете играть персонажа, но и то, как его видят окружающие. Именно здесь прекрасно подойдут эпитеты из архетипов как: Хулиган или Книжный червь.

Проблема

Это то, что мешает нормально уживаться в лагере. Она может пугать, бесить, смущать, доставлять неприятности иначе, но главное, чтобы мастер мог использовать её в вашей истории.



Слухи лагеря Forest Gate

Если вам сложно начать рассказывать страшилки о лагере, просмотрите данный список. Возможно, один из слухов натолкнёт вас на мысль и вы продолжите её развивать.

Поговаривают, что...

- ❖ разбирая подвал кампуса, за одним из шкафов мальчишки обнаружили цепи, наручники и ошейник. А когда шкаф хотели вытащить, Директор приказал оставить его в покое;
- ❖ никто никогда не слышал раньше об этом лагере. О нём нет ни слова в интернете, а его брошюры были распечатаны ещё лет 30 назад;
- ❖ в лесу ходит настоящий монстр, то ли йети, то ли что пострашнее. Дети неоднократно натыкались на огромные следы у реки;
- ❖ спасателя постоянно видят в нескольких местах одновременно. Однако, как он утверждает, братьев у него нет;
- ❖ в лесу нарисованы круги – это порталы в прошлое. На закате один из этих кругов возвращает деревню индейцев с непониманием, что мы забыли на их земле;
- ❖ под одиноким мёртвым деревом, на опушке, зарыты настоящие ведьмины штучки! Рецепты зелий, книги заклинаний и прочее. Когда-то их спрятали, чтобы избежать костра, но ведьмы обещали вернуться за ними. Кстати, повариха подозрительно часто заходит на эту опушку;
- ❖ старик с фермы прячет в амбаре сбитое НЛО. Он давно его разбирает, пытаясь понять, как оно летает. Кто знает, что будет делать этот псих на летающем тракторе;
- ❖ по лесу бродит одноглазый человек, который может предсказать твою судьбу. Но чтобы ты ни делал, её будет не избежать;
- ❖ в лавке сувениров можно купить магические предметы, как в РПГ! Только ни у кого нет навыка “распознавание”, и приходится пенять на удачу.

Гордость

Это то, чем вы не упустили случая похвастаться перед всеми у костра. Ваша сильная сторона, которой так приятно бахвалиться.

Характеристики

В игре 5 характеристик, не привязанных к возрасту персонажа. Вы можете сделать персонажей любого возраста, переводя детские проблемы в ранг юношеских, не подстраиваясь под механику.

Распределите 15 очков характеристик, от 1 до 5, что соответствует количеству кубиков, которые вы кидаете во время проверки.

- ❖ **АТЛЕТИКА** (без изменений), навыки: Проворство; Сила; Скрытность.
- ❖ **ХАРАКТЕР** (без изменений), навыки: Знакомства, Лидерство, Обаяние.
- ❖ **СМЕКАЛКА** (без изменений), навыки: Наблюдательность, Проницательность, Эрудиция.
- ❖ **МИСТИКА** (замена Технологии) – это умение принимать мистику, не ища логичных объяснений; способность обращения с магией и безумными технологиями; вера в сказки и предания. Навыки: Предания, Фантазия, Чутьё.
- ❖ **УДАЧА**, навыков нет. Определяет количество пунктов удачи. Компенсацией за изменения в правилах являются 2 пункта удачи на старте, плюс к значению характеристики. Таким образом, количество пунктов удачи увеличено и варьирует от 3 до 7, в зависимости от значения Удачи.

Новые навыки

Новые навыки сохраняют структуру имеющихся, заменяя лишь описание, а не принципы работы.

В распоряжении ваших детей есть **тихое место**, по совместительству их убежище, поглощающее звуки и обожающее истории, с жадной воплощать их в жизнь. Это мистический объект, с которым дети начинают взаимодействовать для сотворения первой в своей жизни настоящей магии. Увы, кажется вы потратили основные силы этого места в ту ночь, подарив этому лагерю проблем, но оно всё ещё может что-то создать в этом круге пеньков.

Но сила этого места – его же опасность. Оно словно злой джинн готово интерпретировать слова иначе, чтобы воплотить совсем не то, чего хотели бы дети.

ПРЕДАНИЯ (мистика)

Понимание того, как работают различные мистические штуки, для чего они и как их можно использовать. Неважно, с чем вы имеете дело: с кучей ли кнопок и экранов внутри НЛО, с ритуалами древних ацтеков, правилами хорошего тона на ведьмином шабаше или повадками Йети – вы в любом случае где-то об этом слышали, пусть в сказке или комиксе. Если проверка оказалась успешной, вы точно знаете ответ на два вопроса:

- Как оно называется (если эта штука популярна, либо небольшое описание, если нет)?
- Как оно работает и что сейчас делает?
- Как я могу его использовать, управлять им?
- Кто стоит за этим, кто это создал?
- Какие проблемы могут случиться из-за этой штуки?
- Как избежать встречи, защититься от этого?

Дополнительный эффект

Задайте дополнительный вопрос и добавьте кубик к проверке, если вы используете полученные сведения (максимум +3).

Не изменяйте принципам

Это все еще истории о детях, которые живут бок о бок с мистическими проявлениями леса. Каждая игровая встреча строится вокруг странного события или фантастического явления, которое угрожает привычной жизни героев. Вместе они должны расследовать его причины и решить проблему.

Сохраните все принципы игры:

- ❖ Лагерь полон странных и мистических вещей.
- ❖ Повседневная жизнь скучна и неумолима.
- ❖ Полагаться на взрослых бесполезно.
- ❖ Приключения героев полны опасностей, но дети не умирают.
- ❖ Игровой мир описывается совместными усилиями игрока и ведущего.



ФАНТАЗИЯ (мистика)

Умение сочинять красивые и складные истории. Рассказанные истории **тихое место** воспринимает как заклинание. Вам остаётся сочинить историю про себя в главной роли, выйдя из неё с плащом невидимкой в руках или помощником в лице говорящей мышки. Но магия недолговечна, и с первым лучом следующего рассвета она канет в лету.

Настоящее представление

Если вы решили разыграть целое представление, вам понадобятся дополнительные проверки или реквизит. За выполнение установленного условия, вы получите +2 к проверке Фантазии.

Вот несколько примеров для мастера:

- Вам нужен определенный предмет (*Нельзя создать скатерть-самобранку без хорошей скатерти из столовой*).
- Вам или вашим друзьям нужно пройти проверку другого навыка (*Чтобы точно понимать как это работает, пройдите проверку Предания, показав сценку правильно; Ты описал, что отнял меч в бою с гоблином, и месту понравился этот момент. В круге появляется чья-то фигура, готов помериться Силой? Или сбежишь?*).
- Вам понадобится много времени (*Это длинная постановка, у вас останется мало времени до рассвета*).

Если проверка успешна, вы создаёте новый полезный предмет с модификатором +1, который исчезнет следующим утром.

Дополнительный эффект

- Вы помещаете мистику в обыденный и не выделяющийся предмет: увеличь модификатор +1.
- Возрастает сила магии: увеличь модификатор +1.
- Возрастает длительность магии: сохрани предмет до конца сюжетной арки или замени им талисман.



ЧУТЬЕ (мистика)

Наитие и импровизация по обращению со всем мистическим – порой заменяет в детских фильмах годы обучения. Используется, чтобы совладать с мистикой, уже имеющейся в истории: смешать зелье, полететь на метле не в ближайшее дерево, точная настройка хрустального шара на своих друзей.

Иногда вам придётся сначала пройти проверку Предания, чтобы понять, как предмет работает.

Дополнительный эффект

- Ты делишься успехом с другим персонажем.
- Следующая проверка в такой же ситуации автоматически будет успешной.
- Ты делаешь это быстро.
- Ты делаешь это незаметно.
- Ты узнаешь что-то новое.

Население Forest Gate

Когда вам нужны персонажи для истории, посмотри на список локаций, некоторые взрослые уже привязаны к ним, осталось только придумать им имена. Список детей и обитателей леса:

Мия: подслеповатая девочка в очках с огромной оправой и зелёном пиджаке с кучей значков – лидер скаутов. Абсолютно правильная в поступках, пользующаяся доверием директора и вожатых.

Кайл: чёрная одежда, чёрный капюшон, чёрные ногти и, кажется, глаза тоже подведены чёрной тушью. Разговаривает только драматичными фразами загробным голос. Постоянно появляется из тени, утверждая, что он тут с самого начала.

Лилиана: девочка специфической внешности, которая в короткий срок смогла обворожить всех парней лагеря, ловко манипулируя их вниманием.

Брайс: дружелюбный и отзывчивый парень. Как любой канадец полон странных привычек и отлично играет в хоккей!

Хюн: громадная девочка с силой нескольких парней откуда-то с востока. Не смотря на это, очень тихая и даже забитая.

Вирджиния II: избалованная особа, что сорит богатством и желчью. Где бы ни появилась, за деревьями дежурит группа её телохранителей.

Джек: тыквенная голова без туловища. Готов продать отсутствующую душу за конфеты, которые безвозвратно исчезают в его бездонном котелке. Ищет потерянное тело.

Билл: одноглазый парень-циклоп. Ищет в этом лесу опушку, подозрительно похожую по описанию на ваше тихое место, при этом, кажется, знает об этом лесу всё.

Чёрный шар №8: хамоватый помощник, который хочется разбить вдребезги, но он твёрже чем кажется, и этим пользуется. Не имеет ручек, ножек, но лихо умеет закатываться в самые недоступные места да так, что сам синий ёж позавидует! Кто это, он, кстати, не рассказывает.

Пункты удачи

Удача и везение позволяют легче избегать неприятностей. Вы можете потратить пункт удачи:

❖ Когда с результатом проверки не повезло, чтобы перебросить все кубы, на которых не выпали шестёрки. За одну проверку можно потратить только один пункт удачи на переброс.

❖ До броска, если одно из **отличий** явно поможет в данной заявке. За пункт удачи вы получаете +3 куба. Вы можете тратить несколько пунктов удачи за каждое из отличий, которое может вам помочь.

Опора

В данной игре у вас нет опоры в виде взрослого, это лагерь. Частично роль опоры может выполнять любой взрослый или тихое место, но об этом ниже.

Избавление от состояний

При желании снять состояние, воспользуйтесь одной из следующих возможностей.

❖ **Взрослый:** любой взрослый может оказать поддержку. Возможно, это будет иметь последствия в дальнейшем, но сейчас с ними одно состояние.

❖ **Друг:** любой персонаж игрока в короткий эпизод эмоциональной близости между вами, находясь в убежище, может помочь вам и избавить от всех состояний.

❖ **Трансформация:** вы делитесь с **тихим местом** своими проблемами, и кем бы хотели стать, чтобы всё исправить. И место изменит вас! Перепишите одно из отличий на то, каким бы хотел стать ваш персонаж (ботаник может считать, что ему помогут киношные навыки кунг-фу), но это изменит вас навсегда. Отметьте новое отличие буквой «Т», его больше нельзя будет изменить.

Отношения

Отношения с игровыми персонажами строятся без изменений. Вы можете брать любую фразу из любого архетипа для описания отношений с ними.

Отношения с неигровыми персонажами строятся по тому же принципу, что и в основных правилах, но без точных формулировок. Они могут связывать вас со странными событиями в лагере, быть частью карты загадок.

Прочее

Прочие пункты по созданию персонажа как: имя, описание, опыт, талисман и т.д. остаются без изменений.

Раздел мастера, структура игры и подход к картам загадок, также не претерпевают изменений, только меняют фокус с технической стороны на мистическую.



Вопросы мастера

После того как все участники создали персонажей, но до начала игры, ведущий задаёт каждому из вас несколько вопросов. Отвечайте от лица своего персонажа настолько честно, насколько возможно.

Вопросы героям

- Что ты думаешь о лагере?
- Приехали ли с тобой братья или сёстры, как ты к ним относишься?
- Как выглядит твоя комната в кампусе?
- Какое твоё любимое блюдо в столовой?
- Что тебе снится по ночам?
- Что выводит тебя из себя?
- Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?
- Что ты думаешь о спорте?
- Сталкивался ли ты со странным ранее?
- Насколько далеко ты заходил в лес и что видел?
- С недавних пор твоя проблема доставляет больше беспокойств, чем раньше. Из-за чего?
- На какого рода поступки толкает тебя твоя гордость?

Вопросы группе

- Кто в группе больше всего болтает?
- Как вы познакомились друг с другом?
- Чем вам нравится заниматься вместе?
- Над чем вы обычно смеётесь?
- Какие у вас есть секреты?
- Кто вас недолюбливает?
- Кто-нибудь из вас хочет вступить в клуб при лагере и какой?
- Из-за чего вы ссоритесь?
- Над кем из вас больше всего издеваются?
- Кто из вас лидер?
- Кто в кого влюблён?
- Что отличает вас от прочих детей и подростков в лагере?
- О чём вы предпочитаете не говорить?