

# Орешки и Ягодки

Основано на игре «Лазеры и Чувства» Джона Харпера

Игра про любопытных белок, что готовы отправится в непростое путешествие.

Ключевые слова: Вопрос, Слав, Символ

Автор игры: Илья Кучегаров

Художник: Ангелина Черёмухина

# Место для благодарностей

# Пролог

“В давние времена, когда боги ходили по земле ногами и кормили наших предков с рук - жизнь была прекрасна и беззаботна. Именно в те времена было посажено маленькое семечко из которого появился росток будущего Древа Жизни. Оберегаемое и подпитываемое богами, оно росло и крепло, вскоре раскинув свою бесконечную крону. Древо зацвело всеми известными цветами, понесло плоды всех известных лакомств. И возрадовались боги своему успеху, и начали поглощать эти дары ненасытно. Но не знали они, что совершили летальную ошибку, дары древа предназначались лишь для низших созданий и были смертельны для столь могущественных существей.” - проповедник Пышнохвост.

Древо Жизни - неизмеримо огромное, на его ветвях и в стволе живут целые народы и располагаются города. Его крона раскинулась над континентами, а корни спрятаны где-то внизу под облаками. Именно здесь, в столь обширных просторах и пройдет наша история.



## Что делать?

Чтобы добраться до вершины Великого Древа и задать свои вопросы Божественному Символу, нужно от двух до семи игроков. Один из вас станет ведущим игры, а остальные возьмут на себя роли искателей истины.

Ведущий описывает мир, действия и слова всех встреченных персонажей, и направляет ход истории, определяя какие события произойдут, какие испытания предстоит пройти искателям и когда игрокам надо кидать игровые кубики.

Игроки действуют от лица своих персонажей - искателей истины, желающих получить ответ на свой вопрос. Они перепрыгивают препятствия, расщелкивают загадки, игриво виляют хвостом, сражаются с противниками и многими другими способами развивают сюжет предложенный ведущим. Помните: игра - это совместное творчество, а не противостояние. Сочиняйте вместе, и пусть эта история принесёт удовольствие всем участникам.

Обозначение d6 говорит о том, что игрок должен бросить кубик (игральную кость с шестью гранями) и посмотреть, что выпало.



# Искатель истины это просто!

1 Выберите роль искателя дб: Щитоносец, Дуэлянт, Гимнаст, Артист, Лекарь, Учёный.

2 Выберите особое свойство своего искателя дб:

➤ Высокий метаболизм - искатель способен лучше противостоять невзгодам: жаре, холоду или яду.

➤ Сильные задние лапы - искатель способен лучше других прыгать на большие расстояния и быстрее бегать.

➤ Отличный пловец - искатель способен надолго задержать дыхание, прекрасно себя чувствует и ориентируется под водой.

➤ Социальное животное - искатель способен найти подход к любому разумному существу.

➤ Чуткий слух и внимательный взгляд - искатель способен услышать малейшие шорохи и увидеть опасность притаившуюся в тени.

➤ Долгожитель - искатель уже не молод и успел накопить опыта и знаний об окружающем мире.

3 Выберите целевое число от 2 до 5. Чем выше значение - тем больше ваш герой похож на орех (крепко стоит на ногах, обладает отличной физической подготовкой и обострённой внимательностью). Чем ниже значение тем больше ваш герой похож на ягоду (ведёт сладкие речи, привлекает яркой внешностью, высказывает сочные идеи и обладает прекрасной пластичностью).

4 Каждый искатель может взять с собой в дорогу один плод. Выберите что это будет Орех или Ягода. Плоды пригодятся при особо важных или сложных испытаниях.

5 Придумайте подходящее имя вашему искателю. Обычно белки дают имена друг другу по выдающейся черте внешности или характера. Крепкохват, Зоркоглаз, Белоспин и так далее.

6 Общая цель ради которой вы объединились - получить ответы от таинственного Божественного Символа, мудрость древних приоткроется перед вами предоставив по одному ответу на каждого героя. Придумайте какой вопрос задаст именно ваш искатель: будет это вопрос связанный с мирозданием; или секрет божественных технологий; или рецепт вкусного пирога; или любовный совет? Мудрость богов на всё даст свой ответ.

# Правила

Когда персонаж рискует или сталкивается с опасностью, бросьте один кубик (d6), чтобы понять, как всё прошло. Добавьте к броску ещё один кубик, если искатель наделён подходящими для сложившейся ситуации способностями (исходя из логики и его роли), и ещё один, если особое свойство помогает ему. Бросив кубики, сравни выпавшее на них значение с выбранным числом.

↓ Если вы действуете как орех (идёте напролом, стоите на своём, всегда сосредоточены ...), вам надо получить значение ниже целевого числа.

↑ Если вы действуете как ягода (огибаете препятствия, хитрите, играете чувствами ...), вам надо получить значение выше целевого числа.

○ Перед тем как сделать бросок, персонаж может съесть подходящий под ситуацию плод и в случае если на результате будет хотя бы одно успешное значение - получает дополнительный успех. За одно испытание можно съесть только один плод.

○ Если у вас нет успехов ни на одном кубике, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает ухудшение ситуации.

1 Если вы получили один успех, искатель с трудом справился. Ведущий описывает непредвиденные осложнения, ущерб или цену, которую пришлось заплатить, чтобы добиться успеха.

2 Если вы получили успех на двух кубках, искатель справляется с задачей.

3 Если вы получили успех на трёх кубках, это потрясающий успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, которую команда извлекла из ситуации.

! Если вы получили значение равное вашему целевому числу, ваши действия в стиле орехово-ягодного микса воодушевляют кого-то из ваших союзников. Один раз в текущей встрече, этот персонаж может отменить результаты своего броска и бросить кубики ещё раз, принимая выпавшие значения за окончательный результат.

Если вы собираетесь помочь кому-нибудь, расскажи ведущему, как именно ваш персонаж это делает. Если ведущий сочтёт, что это логично и уместно, тот, кого вы поддерживаєте, бросает дополнительный кубик. Количество помощников не ограничено, но участвующие разделяют все последствия риска.

# Неспешная жизнь

На одной из ветвей Великого Древа, почти у самого ствола, располагается город Брусникоград. Он славен невероятно дружелюбными жителями и вкуснейшей ягодой, что выращивается в окружающих садах. Здесь из каждого дома доносится запах вкуснейшей выпечки, а звон колоколов по вечерам, созывает всех в местную церквушку на проповедь. Каждый житель спешит послушать проповедника Пышнохвоста, чтобы лишний раз убедиться, что жизнь в городе прекрасна и не требует каких либо изменений. Но однажды, в одной из проповедей, он обмолвился, что на вершине Древа спрятан Божественный Символ и стоит задать вопрос, как тут же получишь на него ответ.

Взрослые и умудрённые жизнью белки пропустили мимо ушей очевидно авантюрную часть проповеди. Но у ваших персонажей загорелся огонь в глазах, зачесались лапы, а пушистые хвосты затряслись в нетерпении. Тех, кто отправился на поиски Божественного Символа называют Искатели Истины.

## Проповедник Пышнохвост

*“Мечта это то, что однажды вырастило Древо на котором мы живем, но не забывайте об опасности. Как пали боги в стремлении к своей мечте, так и вы можете последовать за ними.”*

Седина в подшерстке и умудрённый взгляд. Проповедник предстаёт перед жителями города в безупречно белом воротнике и чёрном одеянии. Это невероятно мудрый старец, который однако не будет отговаривать молодняк от путешествия к вершине. Однажды он и сам отправился в этот путь, но расскажет об этом только по возвращении героев.

Пышнохвост поделится с группой следующей информацией: прежде чем задать вопросы Божественному символу необходимо провести специальный ритуал, с которым сможет помочь фея. Эти сказочные существа обычно живут в верхних ветвях и не охотно вступают в контакт с обычными жителями Древа, но благосклонность феи можно заслужить, если принести особое фейское лакомство.

*“Найдите деревеньку Сонненблум, там вам смогут приготовить снадобье для феи. И остерегайтесь насекомых, в тёмных переходах ствола и веток они будут поджидать беспечных путников.”*



## Насекомые

Древо жизни это не райские кущи с облаками из сахарной ваты. Оно даёт жизнь как цивилизованным народам, так и мерзким хищным созданиям, что паразитируют и расползаются повсюду. По большей части насекомые не разумны, а те которые и обладают толикой мыслительного процесса не способны разговаривать.

### Муравьи и Термиты

Муравьи безобидные существа, которых не заботит судьба путников. Принято считать их неразумными, но ещё никому не удавалось встретиться с королевой. Рабочие без устали следуют друг за другом в поисках ресурсов, воины зорко наблюдают, чтобы никакой чужак не смел проникнуть на территорию муравейника, а королева внимательно поддерживает организацию и порядок. Стоит только нарушить этот порядок, как всё королевство ополчится на нарушителей в один миг.

Термиты наоборот агрессивны и могут нападать даже на вооруженные отряды. Охотничьи группы уходят далеко за пределы своих территорий и потому проследить за местоположением королевы почти невозможно.



## Жук рогач

Огромное насекомое с переливающимся панцирем, что защищает его почти от любой физической атаки. Чтобы победить такое чудовище надо найти слабое место в его броне. Жук обычно идёт по своим делам, но буквально любое неосторожное действие может спровоцировать его.

## Сколопендра

Хитрое, жадное и застенчивое создание. Постарается не нападать на вооруженный отряд, но с радостью прибежит полакомиться останками после боя. Выглядит ужасающе, поэтому может показаться, что ведет себя агрессивно, но на самом деле старается спрятаться в самом тёмном сыром углу.

## Паук

Насекомые одиночки имеющие разум, но не способные говорить. Чаще всего их можно встретить на ветках подальше от городов и деревень. Они сооружают из паутины подвесные мосты или импровизированные лестницы предлагая путникам срезать путь за небольшую плату. Никогда нельзя знать точно является ли это предложение ловушкой или нет.





## Величественный Филин Мудрослов

*“В этих местах редко можно встретить хорошего собеседника и от того пища для ума большая редкость.”*

В прохладной темноте дупла, преграждая короткий путь вверх спит Величественный Филин. Эта старая птица повидала многое на своём веку и сейчас ей по настоящему скучно. Она с большим интересом заведет беседу с достаточно умным путником, способным дать ей повод для размышлений. Мудрослову интересно всё: загадки, философские изыскания, исторические справки и религиозные догматы. И её знания гораздо обширнее чем представляют себе молодые белки. Однако есть одна тема с которой Филину не совладать - вопрос которым задавались ещё боги: “Что появилось раньше, филин или яйцо?”

## Хитрый Змей Крикотих

Огромный коварный скользкий змей занял воробьиные шахты и требует от жителей подношений в обмен на возможность вести добычу смолы. Чудовище плохо сговаривается и много спит, или делает вид что спит. Каждый кто приблизится к шахтам непременно ощущает на себе холодный взгляд из темноты.

Крикотиха интересует лишь добыча пропитания при минимуме усилий, поэтому текущее положение его более чем устраивает. Организованная преступность города поставляет ему еду, а климат в шахтах максимально комфортен. Если оба этих условия изменятся, то змею не останется ничего кроме как покинуть нагретое местечко.

# Воробьи из Сонненблума

С тех времён, как Пышнохвост посещал Сонненблум, деревня успела вырасти в огромный город. Вместо приятных залитых солнцем полей перед героями предстанет огромный город пышущий жизнью и паровыми машинами. Трёхэтажные дома в викторианском стиле и мостовые из твёрдых пород дерева. Столько металла как здесь никто ещё не видел.

Город на данный момент переживает кризис, так как шахту по добыче смолы занял Ужасающий Змей. Он требует от властей яйца, за возможность продолжить разработку, но на такую сделку пойти никак нельзя, ведь каждое яйцо это будущий житель города. Среди жителей быстро расползётся слух о прибывших искателях и потому героев быстро пригласят на приём к мэру города - господину Скороклюву.

## Мэр города Скороклюв

*“Добро пожаловать в Сонненблум - самый тихий город по эту сторону ветви! Наш девиз: «Передовые технологии и экология!», надеюсь у вас нет аллергии на шум.”*

Скороклюв это статный воробей весьма раздобревший на высокой должности. Сперва он обязательно спросит у гостей куда они направляются и какие у них цели, а потом попросит убить или навсегда прогнать змея и освободить шахты, так как без смолы никак не выйдет приготовить фейское угощение.

Само угощение это смесь конденсата из смолы и молотых семечек подсолнечника. Но и тут всё не так просто, ведь блюдо можно приготовить только на старой сковородке из особенного сплава, коих в городе осталась одна штука.

## Мафия Краснокрыла

*“Ваше появление здесь весьма кстати, выполните для меня пару заданий и вам не придется погибать в пасти змея по прихоти дурака мэра.”*

На выходе из Мэрии героев перехватит на вид плюгавый воробей. Он скажет, что знает как получить угощение так, чтобы не пришлось сражаться с ужасным змеем и пригласит группу ночью на один из складов за всеми подробностями.

Ночью, в указанном месте, группу будет ждать весь цвет преступного мира Сонненблума. Глава мафии Краснокрыл предложит героям выкрасть для него ту самую сковородку. В обмен на фейское угощение. При согласии героев

ждет проникновение в музей города или нападение на экипаж, что перевозит ценность по городу.

У Краснокрыла есть смесь, но нет сковороды, чтобы её приготовить. Мафия занимается кражей яиц из окрестных деревень, из-за чего получает доступ к добыче ценной смолы. У Краснокрыла есть связи в полиции, так что если герои заподозрят неладное и обратятся в правоохранительные органы с целью облавы - на складе никого не будет, а группу героев будут ждать последствия.



### Альтернативное решение

Герои могут прознать о старом кузнеце, что работал ещё в те времена, когда Сонненблум был маленькой деревней. Он знает как сделать необходимый сплав и сможет изготовить искомую сковороду, но для этого ему потребуются следующие ингредиенты:

Смола из шахт - можно найти в шахте со змеем.

Мерцающий панцирь Рогача - можно добыть с Жука рогача в стволе дерева.

Железная кора - покрывает ствол дерева внизу, около самых облаков (с этим может помочь Величественный Филин).

Когда все ингредиенты будут добыты, старик приступит к работе и останется только ждать. Три дня и три ночи будет слышен стук молота в его кузне. И на утро дело будет сделано.

# Две Феи

Около самой вершины, если очень повезёт, можно встретить фею. Магическое существо, одновременно принадлежащее миру духов и миру материальному. Каждая фея испускает уникальное свечение характерное её виду. Феи обычно заносчивы и не обращают внимания на смертных, но если принести им угощение по нраву то они с удовольствием окажут небольшую услугу.

Каждая фея очень ревностно относится к связанному с ней явлению. Так например лунная фея не потерпит, если кто-то посмеет прервать её танец в лунных лучах. Цветочная фея разозлится, если с её поляны сорвут цветок без разрешения. А фея озера поспешит наказать тех, кто посмел искупаться в её владениях.

Дважды киньте д6, выберите самостоятельно из списка или придумайте две феи на свой вкус.

**1 Лунная фея Флегия** - обладательница блекло жёлтого сияния, встретить её можно ночью в полнолуние. Обычно она танцует свой флегматичный, но изящный танец, как бы купаясь в лунных лучах. Ценность - флакон лунного света.

**2 Цветочная фея Сангвия** - легко заметна по яркому красному сиянию. Надо искать богатые цветочные поляны и если идти на звук весёлой песни, то найти хозяйку не составит трудности. Ценность - мешочек с волшебной пыльцой.

**3 Фея озера Холия** - застенчивая фея с блеклым голубым сиянием. При безветренной погоде выбирается на середину озера и совершает прогулку, глядя в отражение. Ценность - фляга зачарованной воды.

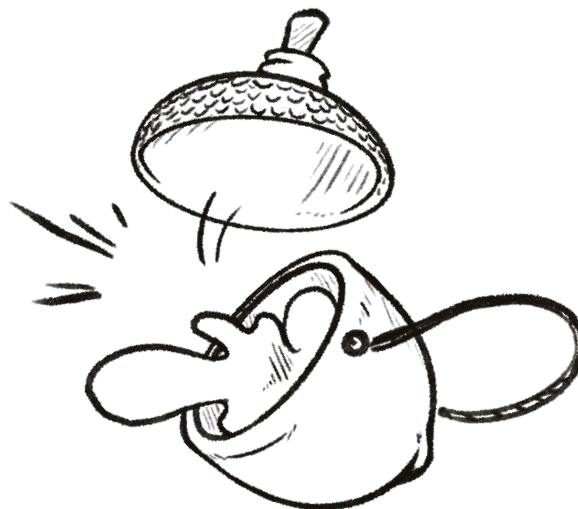
**4 Кристальная фея Лерия** - отличается ярким пурпурным свечением. Обычно скрывается в тёмных сухих пещерах, где ухаживает за кристаллическими камнями разных пород. Может быть вспыльчива. Ценность - абсолютно прозрачный кристалл.

**5 Светлая фея Люкс** - выделяется ярким белым сиянием. Одна из самых редких фей, появляется лишь в самые солнечные дни, купается в лучах солнца от чего почти невидима. Ценность - кусочек чистого света.

**6 Тёмная фея Тенебрис** - не испускает сияния, а наоборот поглощает свет. Ещё одна из самых редких разновидностей фей. Можно встретить тёмными ночами в самых затемнённых закутках. Ценность - кусочек чистой тьмы.

Любая из встреченных фей с радостью будет готова принять угощение. Однако помогать героям фея будет только если приправить угощение чем-то совершенно особенным - самой большой ценностью другой феи. Герои могут познакомиться с обеими феями, узнать их истории и чем они занимаются, но ни одна из фей не примет угощение “пустым”.

Героям придется прибегнуть к чудесам дипломатии или хитрости, чтобы добыть важный ингредиент.



## БОЖЕСТВЕННЫЙ СИМВОЛ

Когда договорённость с феей достигнута и бельчата взбираются на вершину дерева настает кульминационный момент. Группа видит Божественный символ - алтарь с тёмной глянцевой поверхностью на постаменте из непривычного белого материала. Вся аллея залита солнечным светом.

Не долго думая фея начинает ритуал: для начала она подлетает к Божественному символу справа и что-то начинает шептать в боковое отверстие, после чего происходит лёгкая вспышка и сияние феи (или её поглощение света) слабеет. Зато тёмная поверхность алтаря озаряется светом показывая группе какие-то надписи на божественном языке.

Спустя минуту фея будет готова перевести вопросы героев на божественный язык и озвучит ответы.

По возвращению в родной Брусникоград, отряд встретят как героев и каждому жителю будет интересно, какие же тайны узнали герои обратившись к Божественному символу.

Для вдохновения при поиске ответов ведущий может использовать ChatGPT, Google, Siri или Алису. Так как символ символизирующий богов (людей) это обыкновенный смартфон.

