




РАЗБУДИТ ЛИ НАС ГРОХОТ
СНАРЯДОВ?



*И все же некоторые просыпаются,
увидев во сне диковинные фантазии
зачарованные горы и сады, фонтаны,
поющие на солнце, золотые пики гор,
обрывающихся к ласковым морям,
долины, простирающиеся вокруг
спящих городов из камня и бронзы,
удальцов, разъезжающих на белых
лошадях, покрытых попонами
по опушкам густых лесов.*

*И тогда мы догадываемся, что
заглянули в прошлое, в мир чудес,
через ворота из слоновой кости,
открытые для нас прежде, когда мы
еще не были так мудры и несчастны.*

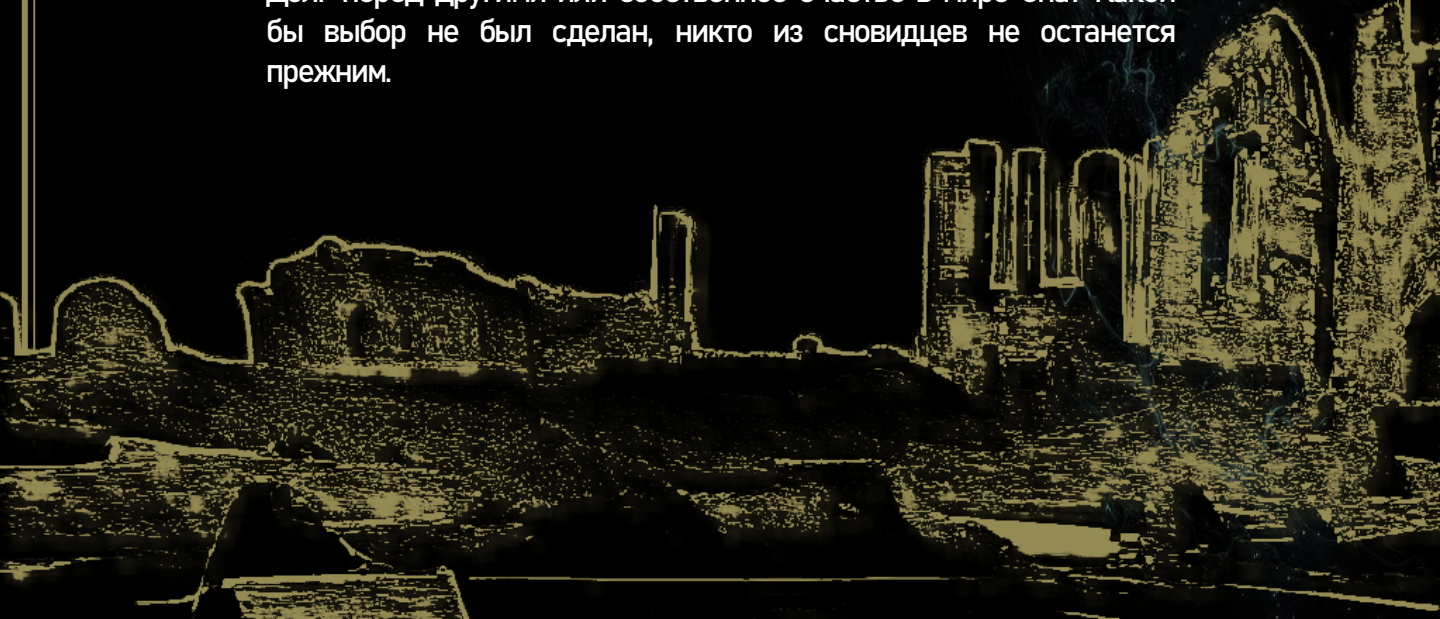
Т.Ф. Лавкрафт "Селефrais"

ВВОДНОЕ СЛОВО

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: СОН, ДОЛГ, РУИНЫ
ИГРА

Хотя бы раз в своей жизни мы видели этот сон, сон, преисполненный красоты и лёгкости, которую мы можем вообразить лишь в детстве. Однако как цвета мира реального понемногу меркнут с каждым оборотом, который описывает наша планета вокруг Солнца в неведомом танце энтропии, так и наши грёзы постепенно теряют свои краски. Теперь от туманных воспоминаний о залитых солнцем дворцах и несравнимым ни с чем счастьем начинает лишь тоскливо щемить на сердце. Не удивительно что мы предпочитаем и вовсе забыть о том, что ощутили когда-то подобное.

РАЗБУДИТ ЛИ НАС ГРОХОТ СНАРЯДОВ это игра о людях, оказавшихся в жерновах войны. Их некогда прекрасный город лежит в руинах, кажется не проходит и дня без артобстрела или авианалета. И всё же у них ещё есть причина продолжать жить – их долг, но смогут ли они найти в себе силы исполнить его, когда к ним вернётся тот самый Сон? Сон, что они видели в беззаботном детстве. Сон, что пообещает вернуть утраченные краски и сделать так, что те больше не поблекнут, вырвать из грохочущего ада в который превратилась их жизнь. Даровать то о чём они всегда мечтали. Долг перед другими или собственное счастье в мире Сна? Какой бы выбор не был сделан, никто из сновидцев не останется прежним.



ФАКТЫ О РЕАЛЬНОСТИ

- ◆ Город старый, в нём есть место как для старых дворцов, монументальных церквей и памятников, так и для чадящих заводов и трущоб.
- ◆ Город стоит у воды, в нём есть порт.
- ◆ Мир соответствует 30-40 годам 20-го века, идёт война.
- ◆ Эвакуация гражданских идёт, но крайне медленно.
- ◆ Гарнизон еле держится, войска неприятеля со дня на день пойдут в атаку.

ФАКТЫ О СНЕ

- ◇ Пространство сна переменчиво. И оно само, и сновидцы проходят через постоянные метаморфозы.
- ◇ Во Сне живут мёртвые, пока они не наберутся смелости сесть на галеру и уплыть в Город-на-Солнце.
- ◇ Сном правит Королева — она живёт во дворце на горе, что возвышается над городом, никто её не видел и никто не поднимался туда.
- ◇ Страж хранит покой Королевы и всего Сна, он может давать советы, наставлять или подталкивать к конфликту и вредить из-за кулис, но вмешается открыто лишь в самом крайнем случае.
- ◇ В городе орудует Человек Тумана и никто не может понять его целей.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Подумайте над тем, кем был ваш персонаж до того как увидел Сон. Какое место в мире он занимал и на что был способен. Выберите 3 слова или словосочетания которые описывают вашего персонажа, запишите их в столбик - это характеристики реальности. Затем определитесь с тем что он должен сделать ради небезразличных ему людей, это станет его Долгом.

Теперь подумайте над тем, кем бы он хотел себя видеть во сне. Опишите его таким же способом. Это будут характеристики сна. Подумайте над сокровеннейшей мечтой своего персонажа - тем, что предложит ему Сон.

Расскажите о важных для вашего персонажа людях, укажите как минимум одного живого и одного умершего. Подумайте как он связан с персонажами остальных игроков. Установите значение шкалы выбора на 0.



Вид

ШКАЛА ВЫБОРА

Невозможно долго сохранять баланс между сном и реальным миром, уход в одну или другую сторону отображает шкала выбора. Чем выше её показатель тем ближе персонаж к образу из своих мечтаний. Низкий показатель означает что сновидец не желает оставаться в объятиях прекрасного сна и намеривается вернуться в реальность. Обстоятельства сдвигающие выбор описаны ниже.

ВЛИЯНИЕ ЗНАЧЕНИЯ НА ШКАЛЕ ВЫБОРА НА ОБРАЗ СНОВИДЦА

- 3 Я это я - Все 3 характеристики сна отмечены. Сновидец выглядит также как и в тот момент когда его забрал сон
- 2 Отринуть лживое зеркало - Отмечены 2 характеристики сна. Чуть более ухоженная версия сновидца из реальной жизни, лишь одна вещь напоминает о том кем он является во сне.
- 1 То что осталось позади - Отмечена 1 характеристика сна. Так бы выглядел сновидец в лучшие годы своей жизни, остаётся какой-то элемент присущий образу из сна.
- 0 На распутье - Ни одна из характеристик не отмечена. Причудливое смешение реального образа и образа из сновидений.
- +1 Одежды для праздника - Отмечена 1 характеристика реальности. Сновидец куда более ухоженный и нарядный чем он когда то был.
- +2 Королевское достоинство - Отмечены 2 характеристики реальности. Идеализированный образ, то как сновидец всегда мечтал выглядеть и то что мечтал увидеть каждый. Он способен на великие свершения. Только одна деталь может намекнуть на то кем он был в бодрствующем мире.
- +3 Тот кто несёт сияющий венец - Все 3 характеристики реальности отмечены. Образ сновидца превосходит его самые возвышенные фантазии, он истинное воплощение архетипа из сказок и легенд и кажется, что нет ничего невозможного для него.

Вы не можете использовать отмеченные характеристики. Если вы не можете отметить характеристику, то не можете и изменить своего положения на шкале выбора.

ШКАЛА ВЫБОРА

То как город выглядит для сновидца зависит от значения на шкале выбора. Лишь порт с галереями, замок Королевы и некоторые важные создания сна остаются не тронутыми этими метаморфозами.

ВЛИЯНИЕ ЗНАЧЕНИЯ НА ШКАЛЕ ВЫБОРА НА ОБРАЗ ГОРОДА

- 3** Реальность - город лежит в руинах, лишь в самых потаённых уголках можно найти что-то чудесное, да и оно будет казаться блеклым и холодным. Людей кажется нет вообще, лишь одинокие попрошайки, да группы бездомных и увечных.
- 2** Роговые врата - город сер и пустынен, стены домов потрескалась, фонтаны не работают, а позолота слезает с дворцов. То тут, то там встречаются развалины. Сказочных существ совсем мало, и они в панике бегут от сновидца. Люди редки и представляют собой лишь уставшие от жизни тени былых себя.
- 1** То что когда-то было - город обыден, украшения сняты, а сказочные существа активно прячутся от сновидца, пускай их всё ещё можно встретить, люди заняты своими повседневными делами.
- 0** Между реальностью и волшебством - город кажется украшенным к празднику, люди сами активно к нему готовятся, иногда можно заметить маленьких волшебных существ.
- +1** Приглашение в сказку - празднество в самом разгаре, волшебные существа активно взаимодействуют со сновидцем.
- +2** Врата из слоновой кости - Проявляются сюрреалистические, но прекрасные черты города, возникают дворцы и фонтаны, которых никогда не было в реальности, чудесные животные ходят по улицам. Повседневные занятия людей идеализированы.
- +3** Город которого никогда не было и никогда не будет - всё прекрасное из того что когда-либо возникало в чьём-то воображении или чему лишь предстоит быть придуманным. Самые смелые из всех возможных фантазий. Летающие перевёрнутые дворцы, фонтаны из которых происходит всякая радуга, хоры китов и марши нарвалов в небе. В этом мире нет ничего обыденного и даже самая унылая на первый взгляд работа будет содержать в себе фантастический элемент.

Когда несколько сновидцев оказываются рядом то вид города определяется человеком, ушедшим по шкале выбора дальше всех в ту или иную сторону. Если двое сновидцев зашли одинаково далеко, то город выглядит как при показателе 0.

ПРОВЕРКИ

В игре используется обычная шестигранная игральная кость - d6. К выпавшему на ней значению прибавляется модификатор на шкале выбора. Когда персонаж сталкивается с вызовом, игрок заявляет характеристику, которую он применяет, чтобы преодолеть препятствие. Затем ГМ, назначает сложность от 1 до 6. Если персонаж применяет характеристику, описывающую его в реальности, то необходимо выкинуть число меньше сложности, указанной ГМом, если применяется навык архетипа из сна, то надо выкинуть больше. Если подходящей характеристики нет, то бросается D6, если на нём выпало точно значение, равное сложности, то действие считается успешным, результат такого броска невозможно изменить. Также у некоторых противников или опасностей могут быть до 3 особенностей, которые отражают их сильные и слабые стороны. Они могут как обозначать нарративный факт, так и механически не давать применять против них определенные характеристики или, наоборот какой-то подход будет всегда успешным. Формулируются достоинства и недостатки по подобной схеме:

- ___ не может быть ___ при помощи ___ ;
- ___ не может быть ___ пока не ___ ;
- ___ никогда не ___ ;
- ___ всегда ___ ;
- ___ легко может быть ___ при помощи ___ .

Примеры таких особенностей приведены в приложении.

Слабый противник/незначительное препятствие 1+ слабых сторон

Рядовой противник/рядовое препятствие 1-2 слабых сторон и 1 сильная

Сильный противник/сложное препятствие 1 слабая сторона и 2 сильных

Исключительный противник (Используйте для Стража, Королевы и Человека Тумана и сравнимых с ними по значимости существей) n сильных сторон, n-1 слабых

ИЗМЕНЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Если результат броска больше 6 или меньше 1, то одна из характеристик вычеркивается, а одна характеристика из другой группы переписывается.

- ✧ Характеристика сна становится более могущественной, когда персонаж применяет эту переписанную характеристику он получает +1.
- ✧ Если это характеристика реальности, то персонаж заглянув внутрь себя обнаружил что в нём самом всегда было то что казалось присущим лишь образу из снов. Он получает -1 на все проверки, связанные с ней.

Такие характеристики невозможно отметить или вычеркнуть иначе как в акте жертвы. Если вычеркнуты все характеристики сна - то сновидец не сможет остаться здесь, как бы не хотел этого. Если вычеркнуты все характеристики реальности - персонажу больше нет в ней места, он больше не сможет проснуться.

ПРОВАЛ

Ситуация становится хуже каждый раз, когда персонаж проваливает проверку, ГМ расскажет как. Желательно, чтобы для разрешения изменившейся ситуации потребовалась другая характеристика. Вместо этого положение сновидца на шкале выбора может измениться на один шаг, в какую сторону решает ГМ.

УСПЕХ С ЦЕНОЙ

Если для успеха не хватает единицы, то сновидец может сдвинуть свое положение на шкале выбора в необходимую сторону на 1 шаг и получить успех. В особенно драматической ситуации провал может казаться неприемлемым, тогда сновидец вместо броска может описать каким образом он отвергает часть себя и вычеркнуть одну из своих характеристик ради того, чтобы получить успех, даже если он невозможен из-за особенностей противника или препятствия, таким образом можно пожертвовать даже измененной характеристикой.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Когда один из персонажей действует напрямую против другого, то один из них может объявить поединок. Далеко не всегда это будет буквальная дуэль на мечах, это может быть и спор и обмен тонкими оскорблениями. Тот кто бросил вызов заявляет что он хочет получить от своего противника (что-то важное для него, какое-то действие, сдвиг его шкалы выбора, возможность описать исход сцены, показать свою версию сна).

Инициатор называет то что он хочет взамен, если условия приняты, то он описывает свою победу, оба получают желаемое. Если условия не принимаются, то противник рассказывает о своей победе, пускай он и не получил желанного. Ведущий расскажет о том, как ситуация усложнилась для обоих персонажей.

СТРУКТУРА ВОЖДЕНИЯ

ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТА

Иногда загадка куда интереснее ответа на неё, постарайтесь сделать так, чтобы на вопрос о природе сна и о реальности произошедшего в нём не было однозначного ответа. Подумайте о том чем бы вы хотели видеть вашу историю. Это мономиф о становлении героя, фантазмагорическая история о самокопаниях сломленных войной людей, причудливая притча, лавкрафтианский хоррор или что-то ещё? В зависимости от ваших намерений дайте наиболее подходящие ответы на следующие вопросы:

- ◆ Каковы цели Королевы и Стража? Кем они станут в вашей игре: наставниками или пленителями, заблуждающимися благодетелями или такими же потерянными душами что и вы? Кто они вообще такие?
- ◆ Чего хочет Человек Тумана и кто он такой? Он враг всех живущих во сне? Сновидец, что слишком долго не мог принять урок? Спаситель с дурной репутацией? Или такая же часть сна как и все другие?
- ◆ Персонажи игроков единственные сновидцы? Сколько ещё людей оказались в этом месте в таком же положении? Почему они не безразличны главным героям?
- ◆ Кто из погибших близких персонажей ещё не уплыл в Город-на-Солнце?
- ◆ Кем являются те, кто не сновидец и не мертвец? Они те, кто сделал выбор остаться, лишь безвольные марионетки, которых уберут в сундук по окончанию представления или каждый человек за время своего сна оказывается в этом месте, примеряя личину одного из жителей города, но затем забывает об этом?
- ◆ Как сбежать из Сна?
- ◆ Что нужно сделать, чтобы достичь мечты каждого из персонажей?
- ◆ Может ли сон предложить что-то большее?

СТРУКТУРА ИГРЫ

Хотя Страж, Человек Тумана и Королева всегда будут играть большую роль в повествовании, следует помнить о том, что они лишь воплощают разные грани главного конфликта игры, а сама история всё же о том, какой выбор сделают персонажей игроков.

АКТ «1»

Поставьте несколько сцен с каждым из персонажей игроков. Покажите ужас и тяжести их обычной жизни. Но не забывайте и о согревающих сердце моментах. Чётко обозначьте Долг каждого из них и покажите почему он так важен.



АКТ «2»

Персонажи попадают в Сон. Откройте им его красоту и спокойствие, обозначьте положение дел в городе. Покажите возможность исполнения их мечты и то чего они могут достичь здесь. Никто не будет говорить им о том что они должны оставить свой Долг, им будут обещать помочь найти выход, а пока тот не найден предложат занять какое-то место во Сне. Пока что сон не будет сковывать никого цепями.

Пускай персонажи отправятся на поиски выхода из сновидения сами или же подадутся в объятия эскапизма. Давайте им вызовы. Сталкивайтесь с их умершими близкими и безразличными им сновидцами, с красотами и опасностями - причудливыми животными и кошмарными чудищами, злодеями и героями. Пускай познают все грани Сна! Кому-то интересна политика? Дайте ему политику! Они хотят побеждать драконов? Пускай одолеют целый выводок!

Страж и Человек Тумана должны обозначить свои роли пускай и не вмешиваться активно. Однако помните всё что происходит должно иметь отношение к выбору - или напоминать персонажам о Долге или погружать их глубже в Сон. Проверяйте нынешние устремления персонажей на прочность. Хотят исполнить Долг - помяните Сном и наоборот. Следите за количеством вычеркнутых характеристик и когда у каждого окажется хотя бы по одной-двум таким - значит что возможно пора переходить к следующему акту.

АКТ «3»

Начинается, когда персонажи узнают способ покинуть сон или достичь своей мечты. Обострите все заявленные конфликты и покажите близость цели. Спровоцируйте конфликты между теми, кому ближе Сон, и теми, кто хочет проснуться. Обозначьте тех, кто будет мешать персонажам достичь желаемого активнее всего и кто будет помогать им. Пускай они предпримут то, что переменит всё. Страж и Человек Тумана будут действовать активно, но вот на чьей стороне они окажутся? Приоткройте тайну того, что поглощает собой Королева. Сделайте путь к их цели тяжким и полным опасностей.

ФИНАЛЬНЫЙ АКТ

К этому моменту не вычеркнутых характеристик скорее всего не останется. Последнее столкновение. Соберите всех кто был важен для истории в одном месте. Маски сброшены. Кто встанет между персонажами и пробуждением? Захотят ли те, кто выбрал Сон, получить полную власть над ним? Или быть может это последнее сражение за само существование Сна? Это конец пути. Выбор будет сделан здесь и сейчас. Почему изменить его будет невозможно? По окончанию сцены перейдите к Концовке.

КОНЦОВКА

Что произошло с персонажами после событий игры?

Если персонаж проснулся, то он может заявить о том, как исполнил свой Долг и каким образом ему в этом помогло то, что он понял про себя в мире Сна. За каждую оставшуюся характеристику реальности он может рассказать о каком-то связанном с ней моменте своей дальнейшей жизни. За каждую зачёркнутую характеристику реальности он должен рассказать, как утрата этой части себя помешала ему в будущем.

Если персонаж остался во Сне, то он может описать, как достиг своей мечты. За каждую не зачёркнутую характеристику сна он может рассказать о происходящем из неё событии. За каждую зачёркнутую характеристику сна он должен рассказать о том чего ему не хватает в новой жизни.

Если у персонажа не осталось характеристик, то судьба его остаётся неизвестной, игрок может описать сцену, которая немного приоткрывает завесу тайны.

Источники вдохновения.

Г. Ф. Лавкрафт Цикл Снов

Лабиринт Фавна

Silence: The Whispered World 2

Xandria - Neverworld's End

Автор: ???

Благодарность: ??? (Вычитка); ??? (Оформление)

Иллюстрации созданы: <https://rudalle.ru/> Creative Commons BY

Тема: Метаморфозы

Ключевые слова: сон, долг, руины

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРИМЕРЫ ПРОТИВНИКОВ И ПРЕПЯТСТВИЙ

НЕВРОЗНЫЙ ДУХ - слабый противник

Неврозный дух может быть легко побеждён при помощи характеристики отвечающей за храбрость

ТЕНЬ СТРАДАЛЬЦА - слабый противник

Тень страдальца всегда может быть успокоена при помощи тихих добрых слов

КУСТ ШЕПЧУЩЕГО ТЕРНОВНИКА - простое препятствие

Куст шепчущего терновника не может навредить тем кто не может его слышать

СВЕЧЕГОЛОВЫЙ СТРАЖ - рядовой противник

Свечеголовый страж никогда не оставит своих обязанностей
Свечеголовый страж легко может быть выключен если задуть пламя его свечи

БАРОН ИЗ КИНОВАРЕВОГО ЗАМКА - рядовой противник

Рыцарь из Киноваревого Замка всегда окружён обожанием людей
Барон из Киноваревого Замка всегда может быть запутан при помощи лесты

ПРОПАСТЬ НА ПЕРЕВАЛЕ РЕУГ - рядовое препятствие

Пропасть на Перевале Реуг не может быть преодолена при помощи характеристик реальности

Пропасть на Перевале Реуг можно легко преодолеть если договориться с местными жителями

ТРЕХГЛАЗЫЙ ДРАКОН ОБСИДИАНОВЫХ ПИКОВ - сильный противник

Дракон Обсидиановых Пиков не может быть побеждён при помощи характеристик реальности

Дракон Обсидиановых пиков может разрушить всё что угодно

Дракон Обсидиановых Пиков всегда держит своё слово

ТАИНСТВЕННЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ - сильный противник

Таинственный претендент всегда побеждает в физическом противостоянии

Таинственный претендент не может быть обманут напрямую при помощи характеристик сна

Таинственный претендент всегда проигрывает если его личность была раскрыта

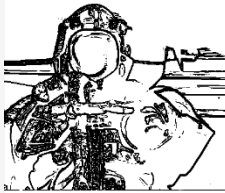
МОРЕ ИЗ СНА ЧТО БЫЛ ДО - сложное препятствие

Море из сна что был до не может быть преодолено покуда бушует шторм

Море из сна что был до может порождать рядовых противников и препятствия каждый раз когда кто-то в нём совершает проверку

Море из сна может быть успокоено тем кто погрузится в его пучину

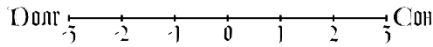
ПРИЛОЖЕНИЕ 2



БЕРНАРД

Доставить
разведданные

Создавать
прекрасное



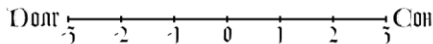
- Храбрый летчик
- Верный товарищ
- Бывалый солдат

- Знаменитый художник
- Внимательный к деталям
- Экспрессивный

ЖОЗЕФИНА

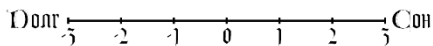
Вдохновлять
солдат

Вернуть
молодость



- Престарелая оперная дива
- Бабушкина мудрость
- Эмпатичная

- Правительница золотого берега
- Прекрасная
- Хитрая Интригантка



- _____
- _____
- _____