

Infinite Dice | ∞

ПРОСБА



Что есть мы и что есть мир вокруг нас? На многие вопросы можно ответить лишь взглянув со стороны. Именно поэтому мы отправимся в место за гранью нашего «Мира» и нашего «Я».

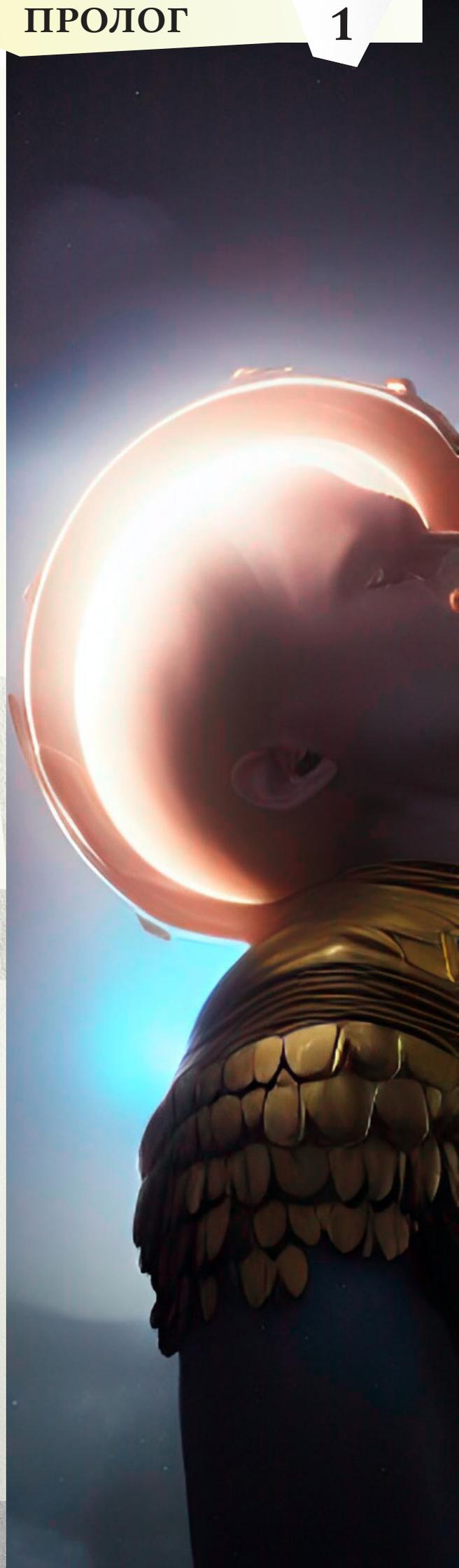
Вы попали за пределы. Возможно дело всему медитация или простой случай, кома или обычный сон, а может это смерть или вы даже еще не родились, но находитесь на пути к этому.

Откуда и как вы попали сюда - не имеет значения. Все из вашего прошлого и будущего кажется эфемерным по сравнению с вашим настоящим.

Описать это место будет очень трудно, для удобства мы будем называть его Разрыв. Попадая сюда, вы буквально разрываете свою связь с реальностью, временем и разумом.

До вас эта территория - пустой и холодный холст, который стремится стать творением в ваших руках. Именно вы наполните его необъятным облаком возможностей и бесчисленным количеством слоев и уровней.

Хоть окружение и покажется вам таким же физическим, вы находитесь в подсознательном, где законы созданы, чтобы их нарушать, где формы и состояния непостоянны, а любой смысл все время трансформируется с каждым новым познанием.





Когда вы попали в Разрыв, эхо вашего прошлого мира проникло в вас, помогая создать вам форму, которая будет постоянно меняться и именно она поможет взаимодействовать с окружением вокруг.

Эхо проникло не только в вас, но и во весь Разрыв. Здесь оно обрело собственные разум и форму, желая слиться со всем остальным, а значит и с вами тоже по или против вашей воли. Поэтому с первых мгновений здесь начинается борьба, в которой вам суждено поглотить остатки эха, иначе оно поглотит вас.

Теперь вы ПЕРВОЗДАННЫЕ. Вы творите реальное и нереальное своим телом и разумом. Вас ждут схватки и приключения в этом до безумия непонятном метафоричном мире. Вам придется познать и использовать все возможные стихии для достижения своих целей. Используйте весь потенциал Разрыва, пока он не использовал вас.

Для игры вам понадобятся правила, которые вы найдете в этой книге, а также карточки и таблицы в приложении. Вы можете распечатать их на простой бумаге А4, или для лучшего эффекта заказать в фотоуслугах на более плотной бумаге А3.





ПРАВИЛА ИГРЫ

После того как вы распечатаете и вырежете карты и таблицы, вам можно начинать игру. Мастер, перетасовав колоду, выдает игрокам по очереди по одной карточке. Для большего эффекта мастер перед тем как выдать карту должен заинтриговать игрока, рассказав небольшую вводную того явления, которым игрок станет.

(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты движение мельчайших частиц, которые из-за разницы давления вынуждены путешествовать в пространстве сталкивая тела и двигая предметы.

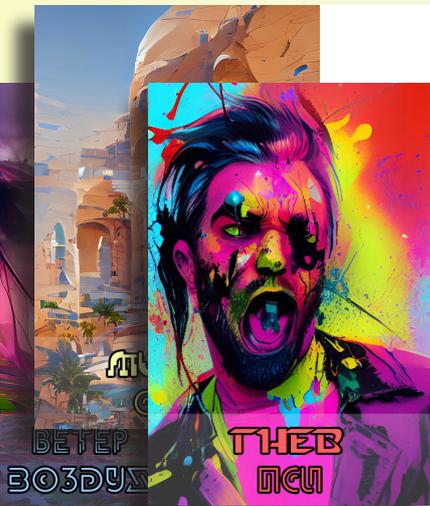
Ты - ВЕТЕР. (Выдаёт карту Игроку1)

(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты отражение места далекого. Лишь образ чего-то великого и такого желанного.

Ты - МИРАЖ. (Выдаёт карту Игроку2)

(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты разрушающее изнутри чувство, которое порой рождается в каждом и пытается взять нас под свой контроль.

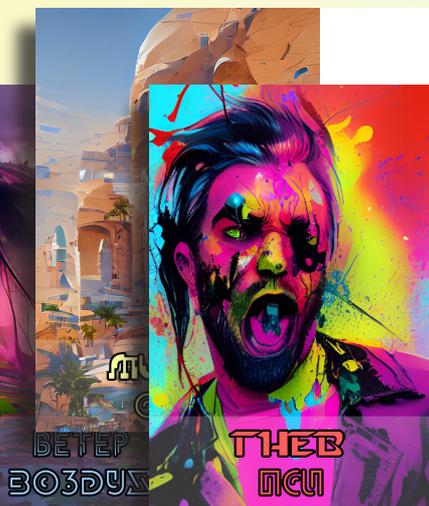
Ты - ГНЕВ. (Выдаёт карту Игроку3)



п р и м е р

Помимо этого мастер начинает формировать мир вокруг героев игры. Это может происходить в зависимости от выданных ранее карт.

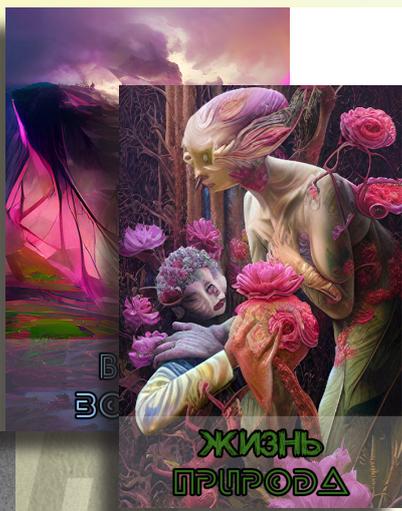
(Мастер) Сначала есть ничто. Это даже не пустота. Вы с трудом чувствуете свое «Я» и абсолютно ничего не помните, что было до Разрыва. Затем вы из слепого сразу становитесь зрячим. Вы оказываетесь посреди оазиса, вокруг которого устроились звери самых разных мастей и расцветок, мирно отдыхающие и утоляющие жажду. Воздух вокруг вибрирует от сильного зноя. Происходит некая волна и все звери в порыве своих эмоций начинают шипеть и рычать, а затем набрасываются друг на друга и куда-то мчатся. Поднимается пылевое облако, которое быстро переходит в бурю. Складывается ощущение, что кто-то запустил цепную реакцию, чтобы разрушить всю эту идиллию и, похоже, это были вы. Вы есть все вокруг, еще не принявшие свою окончательную форму, но зато уже имеете свою функцию. Вы ГНЕВ этих зверей; ВЕТЕР, который они создали; МИРАЖ - иллюзия которая всем этим и являлась.



п р и м е р



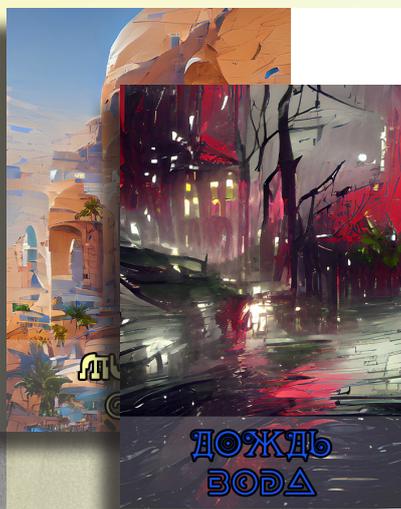
После того как первый ряд карт роздан, Мастер точно также выдает по одной карте каждому игроку во второй раз. В этот раз игроки присоединяются к повествованию. Игрокам нужно придумать форму своего персонажа, она будет состоять из нескольких стихий, иногда противоположных. Интерпретация абсолютно свободна. Вы можете быть элементариями, чистой материей или энергией, иметь форму животных, растений, людей, или быть абсолютно бесформенными и неопиcуемыми, но при этом иметь признаки обоих стихий.



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты великая и уникальная грань мира, имеющая возможность порождать в себе новые грани. Вечно меняющаяся, и стремящаяся оставить свой след во вселенной. Ты – ЖИЗНЬ. (Выдаёт карту Игроку1)

(Игрок1) Две стихии во мне сталкиваются, придавая мне форму небольшого вихря, в котором в бесконечном танце двигаются и живут цветы, животные, вся живая природа. Я отращаиваю себе две конечности, сделанные из различных свежих растений, похожие на руки, но не имеющие пальцев, вместо этого на концах растут и извиваются небольшие бонсаи. Подол моего тела сделан из ветра и окрашен кровью, а сверху вместо головы у меня кружит венец, состоящий из костей, сухих веток и почвы, из которого прорастают новые цветы, как символ того, что жизнь имеет свой конец, за которым всегда следует новое начало.

п р и м е р



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты бурлящая стихия, которая обрушилась с небес бесконечным потоком жидкой материи. Символ того, что всё, когда-нибудь поднявшись, должно вновь пасть и так раз за разом. Ты - ДОЖДЬ. (Выдаёт карту Игроку2)

(Игрок2) Я выгляжу как две лужи. Одна снизу, другая сверху. Из верхней вода каплями падает в нижнюю лужу как дождь, а из нижней точно также, только игнорируя законы гравитации, вода падает в верхнюю лужу. Если приглядеться, то каждая капля - это отражения одного из мест реального мира. Лужи тоже отражают реальный мир, но из-за ряби его видно очень плохо. Прекратить падение обеих луж друг в друга я не могу. Однако я немного могу менять направления капель, создавая разные формы в пространстве. В итоге это выглядит как 3D проекция на фонтане.

п р и м е р



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Ты признак большой зависти перед чем-то постоянным и великим. Желая затмить своего оппонента хотя бы на некоторое время ты пойдешь на все, не думая о последствиях. Ты - ЗАТМЕНИЕ. (Выдаёт карту Игроку3)

(Игрок3) Я силуэт человека. Абсолютно черный. Я не отражаю никакого света. Я напоминаю черное пятно и не ясно - имею ли я какую-либо трехмерную форму. На том месте, где должно быть сердце, у меня кольцо затмения. При этом свет пытается вырваться, как пытается вырваться огонь из-под кастрюли, когда ты включаешь плиту на всю. Это как гнев, который пытается вырваться наружу, но он всегда закрыт тьмой. И мое тело не дает всему бурлящему и кипящему вырваться на свободу.

п р и м е р



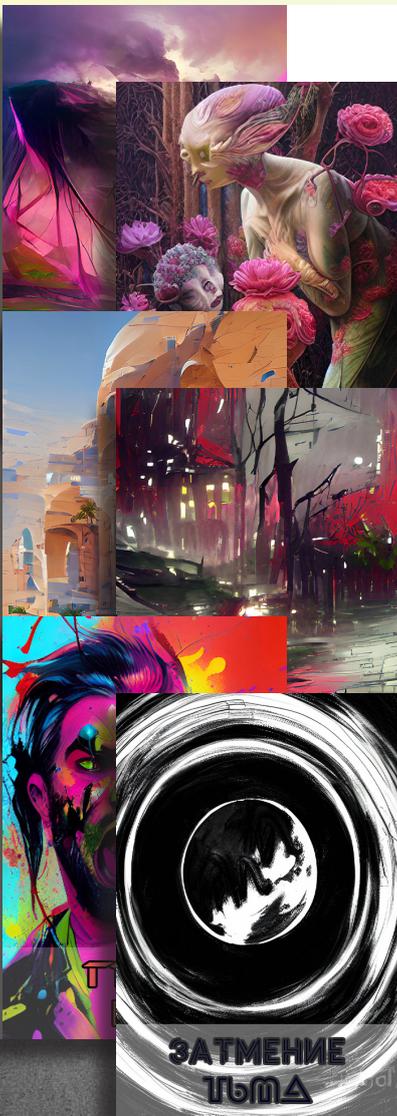
У каждого игрока после раздачи оказывается по две карты. Всего максимум игрок может иметь на руках до четырех карт. Получать новые карты игроки будут по мере прохождения игры. Тем самым они будут наращивать мощь, менять форму и трансформироваться в нечто иное с каждой новой картой.

После того как мастер раздал все карты, и все игроки описали своих персонажей, можно начинать повествование. Весь сюжет, как и во многих других ролевых играх, происходит посредством предоставления ситуации мастером и реакцией на эту ситуацию игроков.

Все ситуации делятся на простые события и схватки.

Простые события свободно создает мастер для интерпретации задуманного сюжета.

Несмотря на то, что персонажи игроков физически находятся в мире, они всего лишь эманация, образ в пространстве, который может взаимодействовать с миром только посредством стихий в вашей колоде. Любое действие и решение потребует от вас проявления вашей смекалки и фантазии.



(Мастер) Мираж все еще не спал. Зной становится все сильнее, а вокруг только вакханалия звериной полевой бури. Куда идти и что делать - не ясно...

(Игрок2) Я дождь, а значит я могу прогнать зной раскаленной земли. Я проливаюсь дождем по иллюзорному песку.

(Мастер) Иллюзия начинает спадать. Вода заливает землю, прогоняя жару и пыль. Ветер стихает. Все под ногами заливают водой и без посторонних раздражителей вода становится очень гладкой. Настолько, что вы видите в отражении воды голубое небо и облака на нем. Весь мир кажется небесной синевой, хотя вы понимаете, что это просто отражение.

(Игрок3) Раз небо синее, значит сейчас день. Я закрываю солнце, чтобы наступила темнота и мы увидели путеводные звезды.

(Мастер) Наступает темнота, в небе виднеется только затмение. В итоге без света мир кажется пустым, и то, на чем вы стояли, тоже пропало. Вы начинаете падать, а, так как на небе было только затмение, то вы начинаете падать в него. Оно выглядит как яма. В ушах звенит ветер от того, что вы падаете слишком быстро и это длится довольно продолжительно.

(Игрок1) Я хочу чтобы нас подхватил этот ветер и, благодаря этому, мы плавно приземлились.

(Мастер) Плавно приземлиться не удастся, так как дна все еще нет. Вместо этого вы зависли в одном положении. Тут довольно узко и у вас всего два пути, вперед или назад.

(Игрок1) Везде есть жизнь. Если здесь узко, я хочу поискать жизнь в этих стенах, может это мох или грибок. Ещё я попрошу своего спутника использовать на них гнев, чтобы случился гнев природы, и он попытался разрушить стену.

(Мастер) Хм, возможно гнев действительно может заставить грибок разрушить эту стену, но это произойдет не скоро. Думаю здесь можно взять карту.



Схватка - это сюжетный поворот, созданный путем использования оставшихся карт из колоды мастера. Схватка представляет из себя сражение с явлением природы или подобным вам существом, но более древним и определившим свою окончательную форму. Мастер, перетасовав колоду, вытаскивает одну карту, не показывая ее игроку, с которым будет происходить схватка. Затем игроку предоставляется выбор из трех вариантов как поступить.

Почувствовать — персонаж игрока использует свои внешние и внутренние чувства, чтобы узнать с чем ему предстоит столкнуться. Это больше похоже на инстинкты, способность определить опасность заведомо перед тем как она возникнет. Попросите мастера описать что почувствовал ваш персонаж перед схваткой. Это может быть покалывание, ветерок, свист в ушах, страх, что-то приятное или иное чувство.

Увидеть — попросите мастера описать, что видит перед собой ваш игрок, как выглядит мир вокруг него и какие изменения происходят в нем. Игроку предстоит сделать выводы подчеркнув эти изменения. Это может быть дрожь земли, вспышки света, парочка неведомых животных или что-то другое.

Обратиться — вы можете попытаться завести диалог с предстоящей угрозой. Всё в этом мире имеет свою волю, которую легко могут выразить вам, если вы начнете диалог. Мастеру придется взять на себя роль этого существа или явления и говорить от его лица. Даже если вам удастся в разговоре расположить к себе противника, или он будет в благосклонном расположении духа, схватка все равно произойдет, так как это правила и природа данного мира.





После того как игрок получит информацию от мастера, он должен догадаться к какой стихии принадлежит данная угроза, найдя это в таблице. Затем он смотрит, что будет эффективно против данной стихии и выбирает из своих карт то, что ему больше всего подходит.

	ВОДА	ВОЗДУХ	КАМЕНЬ	ЛЁД	МЕТАЛЛ	ОГОНЬ	ПРИРОДА	ПСИ	СВЕТ	ТЬМА	ХАОС	ЭНЕРГИЯ
ВОДА	○	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×
ВОЗДУХ	○	○	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×
КАМЕНЬ	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	○
ЛЁД	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○
МЕТАЛЛ	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
ОГОНЬ	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○
ПРИРОДА	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	○
ПСИ	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○
СВЕТ	○	○	×	○	×	○	×	×	○	○	○	○
ТЬМА	○	×	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○
ХАОС	○	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×
ЭНЕРГИЯ	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	○

○ ЭФФЕКТИВНО × НЕЭФФЕКТИВНО

Мастер вскрывает карту, после чего может быть три исхода событий. (см. далее)



- Карта мастера оказывается эффективной против карты игрока. В этом случае мастер выигрывает и описывает сражение, а игрок теряет карту и складывает в отдельную разбитую колоду вместе с картой мастера. Игрок описывает как от него откалывается часть его стихии.



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Что-то действительно происходит со стеной. Возможно из-за ярости грибка она начинает ломаться. За появившейся трещиной находится опасность, и она ближе всех к тому, кто создал этот грибок. Это схватка, что ты выберешь?

(Игрок1 выбирает) Хочу почувствовать.

(Мастер) Ты чувствуешь, что лепестки цветов в твоём вихре меняют направление в одну точку. Такое ощущение, что тебя что-то засасывает в дыру, которая только что начала образовываться. Это происходит только с тобой или ты просто первый попался на глаза этой странной силе. Так как дыра образуется постепенно - тебя одного из первых может засосать в неё. Чем ты ответишь?

(Игрок1) Я думаю что это может быть тоже ВОЗДУХ, который засасывает меня. Может вихрь или торнадо. Или это ХАОС и меня засасывает вакуум, созданный пустотой. Я хочу ответить ветром. Если это пустота, то она неэффективна против ВОЗДУХА и я заполню ветром эту пустоту. Ну или это такой же ВОЗДУХ и будет просто ничья.



(Мастер открывает карту) Это ГРАВИТАЦИЯ. Стихия – ЭНЕРГИЯ. Эффективна против ВОЗДУХА. Эта сила как раз и разрушила дыру, а не ваш гнев грибка. А направлена она была на тебя, так как это как раз был твой грибок. Похоже жизнь ей чем-то приглянулась. Эта сила беспощадна, она тянет к себе все, что попадает в её поле зрения и не отпускает из своих объятий. Вы все видите в отверстии небольшую черную дыру, созданную гравитацией, которая притаилась за стеной. Пытаясь спастись, ты направляешь в неё потоки ветра, но она просто затягивает их, поглощая в неизвестности. Она сосет тебя все больше и больше, пока не заберёт весь твой ВОЗДУХ. Отдай мне карту ВЕТЕР.

(Игрок1 отдаёт карту)

(Мастер складывает обе карты в бит) Как ты теперь выглядишь?

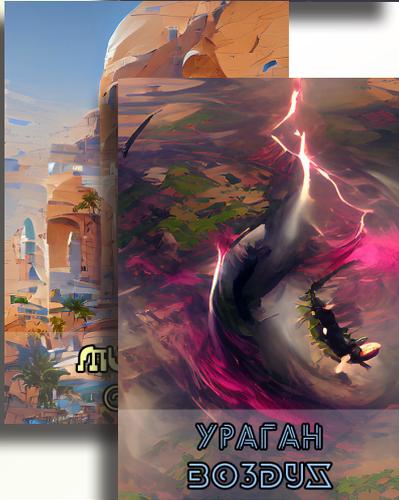
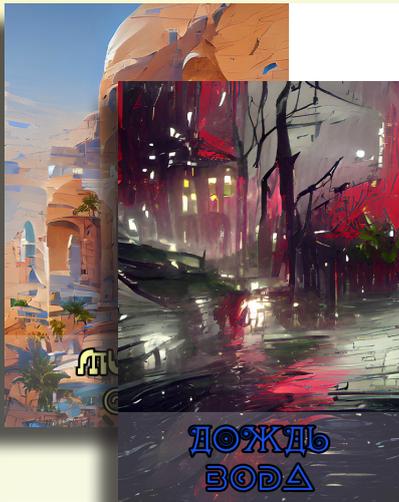
(Игрок1) Без большей части своего тела у меня в основном остались разлетевшиеся и разбежавшиеся животные и венец, который был вместо головы. Этот венец начинает прорастать, создавая скелет из коры. Затем этот скелет порастает мхом и травой, на которую из различных невидимых мест приходят маленькие звери и укладываются спать. Без ветра здесь теперь очень тихо и умиротворенно.

(Мастер) На этом мы не заканчиваем, я думаю пройти полный круг. Каждый из вас должен встретиться с чем-то новым и неизвестным.





- Ничья, обе карты не оказывают никакого эффекта друг на друга. Мастер и игрок совместно описывают что произошло. Игрок забирает свою карту обратно на руки, а мастер кладет свою карту в разбитую колоду.



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) Черная дыра засосала весь воздух, который она смогла поглотить. Она сжималась все больше и больше, пока в какой-то момент она не задрожала и быстро направилась к двум лужам. Приближается схватка, что ты выберешь? (Игрок2 выбирает) Хочу внимательно все рассмотреть.

(Мастер) Ты видишь Черную точку, но, когда она на большой скорости подлетает к тебе вплотную, ты на мгновение можешь её разглядеть. В данный момент она не совсем черная, а скорее свинцовая. Странная, словно жидкая материя движется водоворотом по спирали. Однако, когда она приблизилась ближе, от нее исходят вспышки света. А еще её трясет, очень сильно.

(Игрок2) Похоже что черная точка вот-вот сколлапсирует. Есть множество вариантов. Возможно опять неведомая ЭНЕРГИЯ просто хочет вырваться наружу, что, конечно же, сметёт мои капли дождя. Вспышки могут быть молниями, а электричество тоже ЭНЕРГИЯ и тоже против воды. И даже если это опять ВОЗДУХ, оставленный после ветра, то меня он тоже легко сдует. Поэтому будем использовать мираж. Возможно искривление СВЕТА поможет мне скрыться или хотя бы просто эта точка пройдет сквозь меня.

(Мастер открывает карту) Это УРАГАН. Стихия – ВОЗДУХ. Она никак не взаимодействует со СВЕТОМ. Ты был немного прав. Собрав весь ВОЗДУХ, черная дыра под огромным давлением сжала его, но не смогла полностью поглотить. Возможно что-то разумное захотело этим воспользоваться и смести твою ВОДНУЮ натуру. Поэтому она направилась в твою сторону.

(Игрок1) Да, возможно я был слабым звеном, материальным, но при этом зыбким. Тем более в таком подвешенном состоянии. Но он не учел того, что я при этом еще и просто мираж. Я стал еще прозрачнее, чем может быть вода, и ураган прошел мимо меня. Это незабываемое зрелище. Как будто спокойный дождь капает внутри бушующей стихии.

(Мастер) Ты отчасти иллюзия и мне кажется, что этот ураган даже отражается в тех местах, которые отражены в каплях и лужах.

(Игрок2) Да, изображения в моих отражениях слегка поменялись, в них теперь больше беспокойства. Это не прошло бесследно, хоть и была ничья.

(Мастер кладет свою карту в бит, а Игрок2 забирает свою карту)

(Мастер) Однако для других это все же небольшой шок, так как они видят, что их соратник сейчас скрылся в эпицентре взрыва, за которым последовал ураган. Разумеется их тоже немного накрыло, но не так сильно чтобы сорвать с них одну из карт.



- Карта игрока оказывается эффективной против карты мастера. В этом случае побеждает игрок и описывает ход сражения. Затем забирает себе обе карты или отдает выигранную карту соратнику. Если у игрока больше четырех карт, то он может заменить любую свою карту, а то, что останется, положить в разбитую колоду. После этого он описывает какие трансформации происходят с его персонажем.



(Мастер берёт карту в руки, смотрит) В вихре начинает что-то появляться, что-то, что может принести угрозу. Это ближе всего к нашей гневной тени. Тебя ждет явная схватка. Что ты выберешь?

(Игрок3) Я хочу попробовать завести диалог. Что ты такое, мать твою!?

(Мастер усталым голосом) Я всего лишь опора под тобой. Но кто ты? Кто потревожил мой покой?

(Игрок3) Это не имеет никакого значения. Сейчас имеешь значение только ты. Ты нечто приближающееся. Что может нести мне угрозу. Объяснись.

(Мастер усталым голосом) Я делаю тоже самое что и всегда. Я есть и в этом моя цель. А цель остальных лишь использовать это. Брать дары мои, создаваемые моим телом. Приходить из меня и уходить обратно. Жить в гармонии со мной, и вести вечные конфликты. А теперь позволь мне продолжить свой сон.

(Игрок3) Я не позволю. Я использую свой ГНЕВ против этого неведомого.

(Мастер открывает карту) Это ЗЕМЛЯ. Стихия – КАМЕНЬ. Камень проигрывает ПСИХическому воздействию. Как ты хочешь это сделать?

(Игрок3) Меня начинает злить это безразличие такого великого по отношению к нам. Я пытаюсь разозлить его, затмевая огромной тенью. Но вместо этого я покрываю его все больше и больше и даю заснуть навеки. Затем, когда его это полностью поглотила ТЬМА, я пробуждаю в нем свой гнев. Черная земля начинает трескаться, из этих трещин выходят потоки лавы и газ под давлением. Такое ощущение, что все вот вот взорвется от напряжения, но вместо этого оно просто разрушается.

(Мастер отдает карту Игроку3) Как теперь ты выглядишь?

(Игрок3) У меня теперь вместо простого затмения виднеется круг планеты ЗЕМЛИ. Помимо этого осколки черной земли налипают на меня и мой ТЕМНЫЙ силуэт покрывается наростами, рогами и прочим. Теперь я больше напоминаю КАМЕННУЮ горгулью или демона.

(Мастер) Итак, вы оказались среди плавающих повсюду обломков из черной земли. Мы можем продолжить наше путешествие. Вам есть куда идти...





Если у игрока не остается карт, то он не проигрывает. Его дух прикрепляется к его соратникам и блуждает, но никак не взаимодействует с ними и миром. Другие игроки могут подарить ему выигранную карту в схватке и блуждающий дух примет форму данного явления. Если все игроки потеряют карты, вы можете начать сначала, и мастер по новой даст вам другие карты.

После того как колода мастера иссякнет, игра может считаться законченной или мастер может взять биты, перетасовать ее и продолжить.

Это всего лишь **ДЕМОВЕРСИЯ**. Полная задумка не уместится в 3000 символов. Однако, это готовый геймплейный инструмент, в который можно играть. Вам осталось только придумать о чем будут ваши истории.

В полной версии мы расскажем как развить сюжет. Добавим больше лора. Поможем найти мотивацию **ПЕРВОЗДАННЫХ**, а так же создать им цели и характер.

