

ПРИЗРАКИ НАШИХ ЗЕРКАЛ

Настольная ролевая игра о призраках, призванных через зеркало, которым хочется повеселиться и прогнать этих мерзких живых восвояси.

Игра создана специально для RPG-Кашевара 2023

Ключевые слова: зеркала, завеса, дети

Источники вдохновения: городские легенды о Пиковой Даме и Кровавой Мэри, фильмы ужасов про зеркала, (Окулус, Тёмное зеркало) игра Ghost Master



Автор: Роман «RomeroOut» Сьянов

<https://romeroout.itch.io>

<https://t.me/nritheatre>

Как часто вы, будучи детьми, дабы пощекотать свои нервы, занимались призывами всяких Пиковых Дам, Кровавых Мэри и прочих страшных личностей через зеркало? Или, может, вы занимались этим в более зрелом возрасте, когда алкоголь ударил в голову? А задумывались ли вы, где остаются призраки, которых вы призвали, после, собственно, призыва? Просто уходят? А что, если они... останутся здесь? И, что ещё хуже, вы им не понравитесь?

В настольной ролевой игре «Призраки наших зеркал» вы примерите на себя роль тез самых призраков зеркала, которые из-за неверного ритуала или нарушения условий во время его исполнения, остались в мире живых. И теперь – из мести, веселья или принципа – вы решили известить жителей этого места, да так, чтобы их крик был слышен на весь район, а пятки сверкали.

Вы – мстительные духи. Вы – проказники-полтергейсты. Вы – призраки наших зеркал.

ПРИЗРАК И ЧЕЛОВЕК

Персонажи игроков в этой игре – призраки, оказавшиеся в доме, к в котором живут люди. Во время игры призракам предстоит известить живых людей, чтобы они покинули это место.

В свою очередь, задача людей – разобраться, что происходит, и как справиться с потусторонними гостями. Людьями управляет Мастер игры, выполняя действия за них.

ОСОБЕННОСТИ ПРИЗРАКОВ

Несмотря на присутствие призрака в материальном мире, он всё ещё ограничен в своих возможностях. Всё из-за т.н. **Завесы** – тонкой, но прочной грани, разделяющей материальное и потустороннее. Чтобы как-то повлиять на людей и их окружение, они должны пробиться сквозь эту Завесу, а это требует сил.

Персонажи игроков имеют несколько **способностей**, которые они используют для влияния на материальный мир:

- **Материя** – способность влиять на предметы, двигать их, кидать их.
- **Ментал** – способность влиять на психику людей, вызывать галлюцинации, истерики.
- **Морфей** – способность влиять на сны людей, изменять сюжеты, превращать их в кошмары.

Каждая из способностей имеет три ступени: d6, d8 и d10. Каждый призрак начинает игру с d6 на каждой способности с правом повышения одной из них до d8.

Кроме того, каждой ступени соответствует **навык**, придумываемый игроком под контролем Мастера игры, логически связанный со способностью. С его одобрения игрок вписывает навык в соответствующее поле. Когда призрак поднимает ступень способности, он также получает и новый навык. Если призрак хочет повлиять на мир живых, и его навык как-то связан с этим влиянием, игрок берёт дополнительный кость, соответствующий этому навыку.

Например, навык ступени d6 способности «Морфей» вполне может быть «Ночной кошмар», а навык ступени d10 способности «Ментал» – «Подчинение».

Кроме того, призрак имеет ограниченный запас силы, приходящий ему из потустороннего мира, равный двум зарядам. Её можно использовать для Прорыва Завесы. Если призрак задействует эту силу, он берёт дополнительный d10 на бросок. Сила Прорыва Завесы восполняется каждую новую сессию.

О том, какой бросок считается провальным, а какой – успешным, а также какие особенности имеют особые результаты на костях, вы можете узнать в разделе «Ход игры»

ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

Призракам противостоит **семья людей**, состоящая из минимум двух и максимум пяти человек. Люди подразделяются на:

- **Взрослых** – обычных людей от 16 до 50 лет, которые не верят в потустороннее, но всё ещё открыты для понимания чего-то за гранью понимания. Они подвержены страху так же, как и подозрению.
- **Детей** – младших в семье, не старше 15 лет. Они верят в потустороннее, но лишь как в игру. Они более подвержены подозрению, чем страху, однако слой Завесы, окружающий их, наиболее тонок, а значит способности, влияющие на них напрямую, более сильны.
- **Пожилых** – людей преклонного возраста, старше 50 лет. Любое проявление потустороннего для них автоматически связывается с их прошлым или их верой. Они сильнее подвержены страху, чем подозрению, однако их организм слаб, и всегда есть вероятность, что они могут не выдержать влияние призраков.

Люди имеют лишь одну способность – «Жизнь», которая определяет абсолютно всё человеческое естество, способности

и знания. Эта способность имеет только одну ступень – d8, и один навык.

Кроме того, у людей есть показатель здоровья, отражающий их душевное и физическое состояние. У детей он равен 3, у взрослых – 5, у пожилых – 4.

Чтобы получить противников для призраков, выберете сложность:

Легкая – 3 члена семьи – ЛИБО 2 взрослых 1 ребёнок, ЛИБО 1 взрослый 2 ребёнка, ЛИБО 1 взрослый 1 ребёнок 1 пожилой.

Средняя – 4 члена семьи – ЛИБО 2 взрослых 2 ребёнка, ЛИБО 2 взрослых 1 ребёнок 1 пожилой, ЛИБО 1 взрослый 2 ребёнка 1 пожилой.

Сложная – 5 членов семьи – ЛИБО 2 взрослых 3 ребёнка, ЛИБО 2 взрослых 2 ребёнка 1 пожилой, ЛИБО 2 взрослых 1 ребёнок 2 пожилых.

Эти примеры необязательные, вы вольны создать свою семью, какую посчитаете подходящей.

СТРАХ И ПОДОЗРЕНИЕ

Люди, которых предстоит спровадить из вашего нового места обитания, могут испытывать страх ко всему происходящему, так и пытаться понять, откуда это исходит и в чём причина. Это отражают три десятизначные шкалы:

- Шкала страха – отражает то, насколько люди напуганы действиями призраков. Чем ближе шкала к заполнению, тем более сильна паника среди людей.

- Шкала подозрения – отражает то, насколько люди близки к разгадке тайны вашего присутствия здесь. Чем ближе шкала к заполнению, тем более люди близки к ответу.

ХОД ИГРЫ

Игра делится на 2 фазы – **Фаза призраков** и **Фаза людей**.

На **Фазе призраков** каждый призрак получает 2 возможности повлиять на материальный мир. Будем называть эти возможности ходами.

Когда призрак заявляет, что хочет сделать что-то, он должен пройти проверку нужной способности. Он берёт кость соответствующей ступени способности. Если у него есть подходящий под действие навык, он берёт кость, соответствующую навыку. Если он использует Прорыв Завесы, он берёт дополнительный d10.

Сложность броска одной кости равна 4. Разные результаты дают разные эффекты:

- Если есть хотя бы одна успешная кость – у призрака получилось его действие, и он сумел воздействовать на одного человека.
- Если есть кость с выпавшим максимальным значением – у призрака получилось сверх того, что он планировал, и он сумел воздействовать сразу на двоих человек, а один из них и вовсе потерял здоровье.
- Если хотя бы на двух костях выпало максимальное значение – призрак получает право поднять одну любую способность на одну ступень.
- Если среди костей нет ни одного успеха – призрак привлёк нежелательное внимание, и вызвал подозрение у человека.

- Если среди результатов есть кость с минимальным значением и кость с успешным результатом (в том числе и максимальным) – человек, которого удалось напугать, также начинает и подозревать.

После этого начинается **Фаза людей**.

Мастер игры должен совершать действия согласно тому, как заполнены шкалы подозрения и страха. Если страх низок, люди вполне могут посчитать, что это всего лишь игра их воображения. Если же шкала страха почти заполнена, люди будут всё активнее создавать для себя безопасные условия, усложняя жизнь призраков.

Ровно так же и с подозрением: если шкала заполнена меньше, чем наполовину, люди не будут пытаться выяснить причину, пытаясь найти происходящему рациональное решение. Если же подозрение превысит половину шкалы, семья начнёт поиски причины, будут приглашать тех, кто как-то может им помочь.

У каждого человека есть один ход, и вот что люди могут сделать:

- Собираться вместе, понижая страх (проверка Жизни);
- Обсуждать происходящее, повышая подозрение (проверка Жизни);
- 1 раз в 3 Фазы людей восстановить здоровье одному члену семьи (без проверок);
- Попытаться решить проблему с призраками самостоятельно (проверка Жизни, в случае успеха один из призраков теряет один ход в следующей Фазе призраков)
- 1 раз в 3 Фазы людей пригласить кого-то, кто поможет решить их проблему с призраками (Проверка Жизни, в случае успеха все призраки теряют один ход в следующей Фазе призраков)

Конечно, это не все возможные действия, которые могут совершить люди, чтобы облегчить жизнь себе и усложнить её призракам. Единственное, на что не могут влиять люди, это на запас Прорыва Завесы.

В конце фазы подсчитывается количество испуганных людей и людей, которые начали что-то подозревать. Если таковых больше половины, то Мастер игры отмечает пункт в шкалы страха и/или подозрения соответственно. После этого начинается следующая Фаза призраков.

КОНЦОВКА

Конец у этой истории предопределён, однако неочевиден сходу, ведь напрямую зависим от шкал Страха и Подозрения.

Если шкала Страха заполнилась раньше, чем шкала Подозрения, люди в ужасе оставляют этот дом, разносят слухи о том, что в нём водятся призраки, и больше никто из живых не потревожит персонажей-призраков. Это будет считаться их победой.

Если шкала Подозрения заполнилась раньше, чем шкала Страха, люди понимают, что нужно сделать, чтобы избавиться от угрозы призраков. Как бы призраки не сопротивлялись, людям удаётся разбить злополучное зеркало, и призраки покидают мир живых. Это будет считаться их поражением.

Если обе шкалы заполнились одновременно, начинается борьба не на жизнь, а на смерть. Каждый член семьи совершает проверку Жизни. Все, чья проверка успешна, начнут панически пытаться добраться до зеркала. Все, кто провалил – сбегают. В этом случае исход неясен, и призраки могут остановить людей. С этого момента любое влияние на материальный мир от

призраков отнимают ТОЛЬКО здоровье людей. И пусть победит сильнейший.

ПРИЗРАК

Если ты его ещё помнишь...

ИМЯ

МАТЕРИЯ

Телекинез, движение, разрушение



НАВЫК

НАВЫК

НАВЫК

МЕНТАЛ

Галлюцинации, звуки, паранойя



НАВЫК

НАВЫК

НАВЫК

МОРФЕЙ

Сны, кошмары, холодный пот



НАВЫК

НАВЫК

НАВЫК

ПРОРЫВ ЗАВЕСЫ



СТРАХ

ПОДОЗРЕНИЕ