

РИВАЯТЬ

Игра на одну встречу
о том, как дети сталкиваются
с обитателями народных сказок

Эта игра была разработана специально для конкурса
«RPG-Кашевар 2023. Игры в снежном замке».

Тема: Низшая мифология

Использованные ключевые слова: Дети, предания, завеса

Автор: Роман Dark_Duck Шестириков

*“Риваять” - с татарского
“легенда, предание”.*

Конец 19 века. В небольшой татарской деревушке завелся злой дух, и только вы можете его остановить. Вот только вы дети, и вам никто не верит, так что придется полагаться на себя и на старинные предания.

Это игра о детях, что заняты увлекательным исследованием потустороннего и которые еще не познали тягот и проблем взрослой жизни, что идет фоном истории. Эта игра о детских убеждениях и недетских выборах. Эта игра о раннем взрослении.

Что понадобится?

3-5 игроков, один из которых примет на себя роль Экиятчэ (сказочника), который будет описывать происходящее вокруг детей.

Две шестигранные кости одного цвета и одна шестигранная кость другого (в дальнейшем — Тёмная кость).

Листы и карандаши.

Кем играть?

Ваши персонажи - простые дети из простой татарской деревушки. Кто-то победнее, кто-то побогаче. Кто-то поумнее, кто-то посильнее. Объединяет вас одно: вы видели нечто необычное, неестественное, нечто с той стороны завесы. И вам никто не верит.

Выберите одну вашу отличительную черту, то, в чем вы хороши:

- **смекалка** (поможет вспомнить что-то важное или придумать хитрое действие)
- **проворство** (поможет быстро куда добежать или забраться)
- **сила** (поможет поднять тяжести или удерживать дверь)
- **учтивость** (поможет общаться со старшими или с духами)

Затем каждый игрок (в том числе Экиятчэ) должен взять небольшой листок, написать на нем некий детский проступок (детский, но всё ещё серьёзный: например, воровство) и **ВЗАКРЫТУЮ** передать соседу слева. Это проступок вашего соседа слева и ваш персонаж стал его свидетелем.

Если листок вам передал Экиятчэ, то ваш проступок видел злой дух.

Важно: если вы должны передать листок Экиятчэ, напишите на нём преступление, которое мог совершить злой дух – ваш персонаж видел это своими глазами.

Придумайте или выберите себе имя.

Имена мальчиков: Аббáс, Габдулла́, Девлét, Карíм, Наджí, Сибгáт, Фатíн

Имена девочек: Айгúль, Дилáра, Джамиля́, Разия́, Садрия́, Филюзá, Хавá

Где все происходит?

Небольшая татарская деревушка, коих полно в Казанской губернии. Казанский/Мамадышский/Свияжский/Чистопольский уезд.

20-40 домов, жители занимаются в основном возделыванием земли. Мечеть, возможно с медресе (школой) при ней.

Несколько семей побогаче, несколько очень бедных, большинство посередине.

Названия деревень: Байтуганово, Галеево, Кадыбаш, Салауши, Ожбуй, Табарле.

Мужские имена: Адíб, Аяз, Булат, Газí, Дауд, Дина́р, Зинну́р, Ибрагíм, Ильша́т, Мансу́р, Му́са, Низа́м, Окта́й, Ради́ф, Рифка́т, Саки́б, Тахи́р, Усма́н, Фахи́р.

Женские имена: Айсылу́, Айша, Алсу́, Бике́, Галия́, Галима́, Гульна́з, Дания́, Дильба́ра, Зайна́б, Зульфийа́, Ильми́ра, Инди́ра, Катíба, Лейса́н, Марья́м, Рамзи́я, Фатима́.

Уважительное обращение: к людям своего возраста или старше не обращаются на вы, но добавляют к именам уважительные приставки ...-баба́й (дедушка), ...-эби́ (бабушка), ...-абый́ (дядя/брат), ...-апа́ (тетя/сестра). Например Зулия́-апа́ или Юсу́ф-баба́й.

Муж не называет жену по имени, но может использовать ласковые прозвища или же говорить "хаты́н" (жена).

Гостей принято звать к столу как минимум на чай. Даже деловой разговор должен начинаться с отвлечённой повседневной беседы.

Не ограничивайтесь этим описанием, придумывайте собственные приметы и традиции для своей игры.

Злые духи?

Злой дух живет всегда по самым эгоистичным принципам. Он может притворяться вежливым умным и добрым человеком, но им движут низкие желания. Тянуть жизнь из жениха, наводить напасти, развратить всю деревню... Только вы видите его истинные мотивы. Способы победы над злыми духами могут храниться в преданиях или книгах, и собирать их придётся по частям.

Ниже приведены примеры злых духов, но вы можете придумать и что-то своё, ответив на несколько вопросов или задавая их игрокам:

- Какова природа духа? Это зверь, нежить или что-то иное?
- В каком облике он чаще всего появляется на людях? Как он выглядит на самом деле?
- Какова его цель? Питание или просто зловредность?
- По каким признакам можно вычислить духа?
- В чем его слабость? Как его одолеть?

d6	Дух
1-2	Убыр Может превращаться в животных и людей. Ворует детёнышей скота, насылает болезни на людей, может съесть человека. У Убыра нет спины, только перед, поэтому он избегает зеркал и особо людных мест.
3-4	Юха Змея, обернувшаяся красивой девушкой. Выходит замуж за первого встречного, чтобы постепенно вытягивать из него кровь и в конце съесть. Утолить жажду может только в змеином облике, поэтому избегает соли и особо солёных блюд. По ночам превращается в змею и ползёт к ближайшей реке, чтобы напиться.
5-6	Албасты Приходит по ночам к людям и пьёт кровь. Если в деревне люди начали слабеть и плохо спать — тут завёлся Албасты. Албасты всегда бородат, потому что под бородой скрываются его нечеловеческие зубы.

Есть другие духи?

В деревне и вокруг неё также живут домашние и дикие духи.

Ой-иясэ (домовой) защищает дом и иногда устраивает мелкие пакости, если его не задобрить чем-то вкусным. Часто предстаёт в образе маленькой женщины в красной рубашке.

Абзár-иясэ (хозяин хлева) защищает скот и хлев. Однако если какое-то животное ему не по душе, то оно быстро погибнет. По ночам может явиться в облике животного или человека.

Су-бабасы́, старый хозяин вод, живущий в ближайшем озере или реке, может помочь, если принести ему что-то в жертву. Сам над водой не показывается, отправляя посредниками своих детей: красавицу с длинными волосами **Су-анасы́** или бойкого мальчишку **Су-иясэ**.

Шуралé, лесной дух с длинными пальцами, горбом и одним рогом на лбу, часто выступает как хитрый хищный дух, убивающих своих жертв щекоткой или ворующий лошадей. Однако и он может помочь детям за определённую цену.

Как играть?

Когда игрок хочет совершить какое-то действие, Экиятчэ решает, рискованно ли оно и может ли иметь какие-то последствия. Если нет, то действие просто совершается. Если есть риск и/или возможная цена успеха, то нужно пройти проверку. Игрок берёт одну кость. Если его черта помогает ему с проверкой, то пусть возьмёт вторую кость. Если игрок готов связываться с духами или заключать сделку с нечистью, то пусть возьмёт Тёмную кость.

Результатом броска считается самое большое значение среди всех брошенных костей:

- Если выпало 5-6, то игрок сам описывает исход проверки.
- Если выпало 1-4, то исход описывает Экиятчэ и проверка может закончиться как неудачей, так и успехом, но с большой ценой.

Если кто-то из других игроков хочет вам помочь или вы действуете вместе, то игроки описывает результат уже при результате 4-6, а Экиятчэ - на 1-3. Однако помощники рискуют разделить с вами последствия.

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАВЕСЫ: Если самое большое значение выпало на Тёмной кости, то в дело вмешиваются духи. Помимо вышеописанного результата произойдёт нечто потустороннее на усмотрение Экиятчэ, к добру или к худу.

ПРИЗНАНИЕ: Игрок один раз за игру может сам выбрать значение на кости, если его персонаж раскроет перед взрослыми и другими детьми свой проступок и будет готов понести справедливое наказание.

Принципы игрока

- Играй, чтобы узнать, что будет дальше.
- Взаимодействуй с вымышленным миром.
- Начинай и заканчивай описанием.
- Покажи, что для тебя важно.
- Создавай связи с другими персонажами.
- Принимай трудности, неудачи и провалы.
- Вноси свою лепту в описание мира.
- Давай другим шанс отличиться.
- Участвуй в игре: будь внимателен, задавай вопросы, предлагай варианты.

Что делать Экиятчэ?

Создавай мир. Вы можете не знать об истории региона и его традициях. Поэтому придумайте их сами! Устанавливай факты о мире сам и задавай вопросы игрокам. Как выглядит свадьба? Что принято говорить при встрече? А на прощание? Как одолеть злого духа?

Твори историю. Задача Экиятчэ не победить игроков, а создать вместе с ними интересную и драматичную историю. Требуй проверку тогда, когда от исхода действительно зависит что-то важное. Старайся даже при провале двигать сюжет. Пусть игрок лучше заплатит цену и преуспее, чем провалится и застрянет.

Предлагай игрокам цели и препятствия. Чтобы найти решение проблемы, детям придётся постараться. Соверши бросок по следующим таблицам, выбери из них сам или придумай что-то своё.

d6	Детям нужно...
1	Попасть на чердак старосты, ...
2	Поговорить с муллой, ...
3	Пробраться в заброшенный дом, ...
4	Задобрить Юсуф-бабáя, ...
5	Отправиться в тёмный лес, ...
6	Найти доброго или дикого духа, ...

d6	чтобы...
1	найти старинную книгу
2	услышать древнее предание
3	получить оружие для борьбы с духом
4	заручиться поддержкой
5	проследить за злым духом
6	спасти следующую жертву

Давай игрокам честные последствия. Когда надо определить цену или последствие, воспользуйся следующей таблицей или придумай что-то своё - это всего лишь примеры, а не полный список исходов.

d6	Цена или последствие
1	Повреждено чужое имущество
2	Вас заметили взрослые за чем-то наказуемым или опасным
3	Вы попали в опасную ситуацию
4	Вы добились не всего, чего хотели
5	Потеряно что-то важное для вас
6	Возможность была упущена

Приоткрой завесу. Если в дело окажутся вовлечены потусторонние силы или если самое большое значение выпало на Тёмной кости, то дети могут стать причиной более мрачных и серьезных событий. Реши, сам, благосклонны ли духи сегодня или их что-то разозлило?

В первом случае детям благоволит удача - нечто необычное поможет игрокам в достижении целей.

Во втором случае воспользуйся таблицей или придумай что-то своё.

d6	Потусторонняя цена или последствие
1	Дух просит в жертву что-то важное для тебя или твоей семьи.
2	В день твоего восемнадцатилетия дух придет к тебе с просьбой, в которой нельзя отказать.
3	Большая часть урожая деревни окажется испорчена.
4	Большая часть скота в деревне заболеет.
5	Наступит долгая засуха.
6	На тебя или кого-то важного для тебя падёт проклятье.

Покажи игрокам обычный мир.

Разбавляй сцены расследования и противостояния повседневными сценами. Показывай на фоне проблемы взрослых, которые дети пока не понимают и не воспринимают всерьёз. Соверши бросок по следующим таблицам, выбери из них сам или придумай что-то своё

d6	Повседневные сцены
1	Строгий учитель в медресе
2	Наказание от взрослых
3	Хулиганы с соседней улицы
4	Ссора в семье
5	Деревенская свадьба (никах)
6	Приезжие торговцы

d6	Взрослые проблемы
1	Повышают налог, а платить нечем
2	Говорят, император хочет крестить всех татар
3	Старшая жена ревнует к младшей
4	Тяжело заболел кто-то из родственников
5	Нужно собрать приданое для дочери
6	Старшего сына забирают в армию

Дразни игроков соблазнами. Дети хотят простой жизни. Чтобы можно было взять сладость со стола и никто тебе ничего не сказал. Чтобы можно было отлынивать от работы весь день. Чтобы проблема решалась самым быстрым и лёгким способом. Покажи им что это возможно, хотя чаще всего неправильно. Пусть на прилавке останется яблоко без присмотра. Пусть деревенская красавица обронит ценный браслет. Пусть дух предложит сделку, с незначительной на первый взгляд ценой.