



Сладости и шалости

Игра для конкурса «RPG-Кашевар 2023. Игры в Снежном замке».

Тема: низшая мифология

Текст и иллюстрация: Elaine Snowstorm (Алёна Пургина)

Ключевые слова: дети, завеса, трансформация

«Сладости и шалости» - это ролевая игра с переменным мастерингом и хэллоуинским настроением, которая предлагает вам взять на себя роль шаловливых детей с богатым воображением. Вместе с друзьями вам предстоит шагнуть за Завесу, отправиться в Логово Монстра, сразиться с ним и его приспешниками, и, конечно, вернуться домой, к своим семьям!

Небольшое приключение на грани фантазии и реальности для скучных вечеров.

Действие «Сладостей и шалостей» не обязательно должно происходить 31 октября, однако, игра будет то и дело отсылать вас к этой праздничной дате, когда Завеса между мирами истончается, жутковатые чудеса другого мира внезапно перетекают в наш, а то, что раньше было невозможно, вдруг оказывается реальным. Сварливая старуха превращается в настоящую ведьму, ваша собака обретает дар речи, а вы сами вдруг понимаете, что действительно стали волшебником – мудрым и могущественным. Потом всё заканчивается, и вы как ни в чём не бывало возвращаетесь домой. Но пережитые приключения ещё долго напоминают о себе в виде синяков на коленках и мешочка конфет, которые вам удалось наколядовать.

Для игры вам понадобятся:

- 3-4 друга (включая вас!)
- 2-3 часа свободного времени
- несколько листов бумаги
- письменные принадлежности
- колода игральных карт (36 шт)
- мешочек конфет или каких-нибудь красивых мелких безделушек (пуговицы, фишки, кубики)

Сборы в поход

Прежде чем отправиться в путешествие, вам нужно создать персонажей, определить причину своего похода, а также выбрать Монстра и его Логово.

Маленькие фантазёры

Придумать персонажа очень легко! Он – ребёнок, не старше 13, но вряд ли младше 6 лет. Придумайте ему имя или прозвище, характерную черту, а самое главное – «костюм», который за Завесой позволяет вам провести волшебную трансформацию и превратиться в кого захотите – ведьму, пирата, вампира, фею... Кого угодно!

Волшебная трансформация позволит вашему персонажу применять особые свойства костюма за Завесой. Вам придётся тратить карты шалости за такую возможность, но она может быть весьма полезной! Фея сможет очаровать вредного домового, пират – легко перепрыгнет через пропасть, а ведьма сможет противостоять вражеской магии! Костюм и свойство придумываете вы сами. Единственное ограничение здесь – все ваши друзья должны согласиться с этой идеей.

Если у вас нет никаких мыслей насчёт костюма персонажа – воспользуйтесь табличкой мастей для Монстра. Это наверняка вдохновит вас!

Жуткий Монстр затаился в Логове...

Вообще-то, Монстр – это никакое не чудовище. В обычной, скучной реальности это простой человек, скорее всего, несчастный, а потому – вредный. Но за Завесой он действительно становится Монстром! Существом из мифов и легенд, которое враждебно настроено ко всему земному. Старик-затворник, о котором ходят слухи, что он убил свою жену может превратиться в Вампира, а зловредная соседка-библиотекарша в Злую колдунью, и так далее.

Таким образом, Монстр, как и ваши персонажи, имеет две личины: одна – из реального мира, а вторая – та, что проявляется за Завесой. С каким именно видом Монстра вам предстоит столкнуться можно выяснить с помощью карты. Вытащите одну, посмотрите на выпавшую масть, и определитесь с Монстром в соответствии с таблицей. Конечно, здесь указаны далеко не все возможные варианты – вы можете придумать что-то ещё. Не стесняйтесь это делать!

Масть	Стихия	Возможные обличья за Завесой
Трефы	Огонь	Демон, Дракон, Химера, Феникс, Цербер, Саламандра
Червы	Вода	Водяной, Русалка, Сирена, Кикимора, Кракен
Пики	Воздух	Волшебник, Ведьма, Фэйри, Гарпия, Безумный учёный, Призрак
Бубны	Земля	Леший, Живой мертвец, Вампир, Гном, Оборотень

Добавьте немного деталей: придумаете имена для обоих обличий Монстра (они могут совпадать), как он выглядит, как себя обычно ведёт, к чему стремиться и чем ограничиваются его возможности. Вы можете выбрать как самый стереотипный вариант, основанный на поверьях о такого рода чудовищах и духах, так и придумать что-то оригинальное. Главное, чтобы все за столом были согласны друг с другом.

Логово Монстра, вопреки названию, не обязательно является его домом. Это скорее важное для Монстра место, в которое вы направляетесь. Конечно, Монстру не понравится ваше присутствие там. Оно тоже двулико: городская библиотека может легко стать замком злой колдуньи, а сарай паркового рабочего превратится в Сердце леса. Логово и его окружение должно соответствовать стихии Монстра даже если в реальности это не так.

Что касается приспешников Монстра, то они совершенно не обязательно должны иметь связь с реальностью, только ассоциироваться с Монстром. На самом деле, вам будет веселее обдумывать чем и кем могли быть приспешники уже после окончания игры.

Кем они могут быть? Вы можете продумать это до игры, а можете отжаться на откуп фантазии. Здесь работают ваши ассоциации и договоренности: например, в услуженье у Фэйри вполне могут быть и гномы, и русалки, и дриады, и какие-нибудь блуждающие огоньки. А вот иметь слуг-гномов Вампиру уже необычно, но если вам так хочется: почему нет?

Причины Похода

Вы не просто так пересекаете Завесу и вторгаетесь в Логово к Монстру. Конечно, у вас есть на это веская причина. Веская для шkodливых детей.

Возможно, злая учительница (которая на самом деле жуткая Баба-Яга) забрала вашу сестру на дополнительные занятия (должно быть очевидно, что она собирает её съесть!). Может быть – ваш мяч упал на участок ворчливого соседа-Лешего, который никогда не вернёт его сам, или вам просто жуть как любопытно что хранится в подвалах жилого комплекса, куда часто заглядывает работник-гном. Там наверняка хранится нечто ценное.

Если придумать причину самостоятельно не удастся, вдохновитесь табличкой:

Трефы	Славная победа!	Отомстить Монстру за нанесённую обиду
Черви	Спасательная миссия	Спасти близкого человека, животное, важный предмет
Пики	Любопытство	Посмотреть, что Монстр хранит в Логове; подтвердить правдивость слухов
Бубны	Добыча сокровища	Забрать нечто принадлежащее Монстру, но необходимое вам

Путешествие за Завесу

Ваше странствие пройдёт в несколько актов, каждый из которых делится на количество сцен по числу игроков.

В каждой сцене есть ведущий и главный герой. Первым ведущим становится тот, в последний ел блюдо с тыквой, а героем – игрок слева от него. Дальше эти роли переходят по часовой стрелке: бывший ведущий становится главным героем, а человек справа – ведущим. Когда круг пройден полностью – переходите к следующему акту.

В начале игры найдите и вытащите из колоды карту Монстра, ориентируясь на его масть и пол: например, Ведьма – это дама пик, а Вампир – бубновый король. Вы вернёте её в колоду позже, в третьем акте.

Размешайте оставшиеся карты, и раздайте каждому игроку по две – это ваши карты шалостей. При игре втроём пусть каждый получит по две конфеты, а вчетвером – по три. Не ешьте их пока!

Вы готовы начинать.

Тема каждой сцены определяется ведущим с помощью вытянутой карты из колоды в соответствии с достоинством и мастью карты. Таблицы для достоинств и мастей вы увидите ниже. Вам не обязательно руководствоваться таблицей – если вам повезло иметь колоду карт с красивыми рисунками, то вы можете продумать сцену по ассоциации на рисунок. Возможен даже вариант игры с картами Таро – тогда выбирайте, ориентируясь вы на изображения, описания к картам, либо на всё вместе.

По информации на карте ведущий задаёт сцену главному герою. Изначально тот участвует в сцене один, однако с помощью конфет он может пригласить в сцену персонажей других игроков, включая персонажа ведущего. Он должен сделать это до того, как ведущий задаст сцену. Конфета в этом случае «съедается» игроком приглашенного персонажа.

Конечно, конфет мало, но вы всегда можете заработать новые, подкинув осложняющую ситуацию карту шалости во время сцены другого игрока.

Да, карты шалости позволяют вам влиять на повествование, облегчая или ухудшая сцену для главного героя. Использовать их может даже игрок текущего главного героя. Ими нельзя полностью переиначивать заданную ведущим сцену, но можно вводить в повествование новые элементы, волшебных помощников, приспешников Монстра, а ещё – проводить волшебную трансформацию, которая позволит применять свойства костюма. Но помните, что потраченные карты шалости не возобновляются до конца текущего акта. Только когда он закончится вы сможете восполнить свою руку из общей колоды. Если карт в колоде не осталось – перемешайте сброс, и сформируйте из него новую колоду.

В сброс уходят все отыгранные карты после завершения сцены.

Задавая сцену, ведущий и использующие карты шалости игроки также должны иметь в виду, что несмотря на описание, выпадение масти Монстра – всегда большие неприятности для персонажа.

И всё-таки, помните, что «Сладости и шалости» - игра, которая не предполагает ни смерти персонажей, ни обилия насилия, хотя порой может быть страшной и угрожающей. В описаниях ориентируйтесь на семейные хэллоуинские фильмы и мультфильмы в духе «Фокуса-Покуса», «Коралины в стране кошмаров», «Дома-монстра» или «Особняка с приведениями».

Если у вас возникла острая необходимость в проверке какого-либо действия персонажа, вы можете провести её, определив сложность по описанию и возрасту персонажа (12-летнему умнику будет легко найти в библиотеке информацию о пропавших жертвах ведьмы за последние десять лет, но не забраться на дерево). Сложность считается от 7 – очень легко до туза – невозможно. Задайте сложность и тяните карту из колоды – если она равна или выше, проверка пройдена, если ниже – нет, но происходит нечто иное, на что указывает эта карта. Мать Монстра при проверках работает только если проверка провалена.

Если костюм персонажа соответствует проверке – он автоматически преуспевает в ней, насколько бы сложной она ни была.

Туз	Здание, смена локации, потрясение, тайна, находка
Король, дама, валет	Приспешники злодея, волшебные помощники, проходящие мимо люди
10	Яркие эмоции, желание, надежда, предмет интереса, получение или потеря чего-то
9	Отношения: дружба, любовь; ложь, предательство
8	Беседы, подарок, искушение, интриги, новые знания, внезапное изменение ситуации
7	Трудности, препятствия, необходимость что-то найти или организовать
6	Начало чего-то нового, квест, новости

Трефы	Огонь	Рост и развитие, победы и поражения	Дух, искания, изменение
Червы	Вода	Чувства и эмоции	Личность, трагедия, комедия, перемены
Пики	Воздух	Интеллект, ум	Мудрость, исследования, тайны
Бубны	Земля	Работа, обретение богатства	Тело, активность, риск, богатство

Игровые акты

Нулевой акт. (Необязателен, но может помочь включиться в игру, если вы играете в первый раз)

В ходе сцен, постарайтесь ответить на вопросы: что связывает персонажей с Монстром по эту сторону Завесы? Друг с другом? Как они поняли, что им необходимо пойти в Логово к Монстру? Как восприняли это? Почему в итоге решились на Поход?

Первый акт. Начало пути

Какие препятствия стоят на пути персонажей к Логову? Это закрытые двери, древнее проклятье или могущественный страж? Что должны сделать персонажи, чтобы преодолеть это и пробраться внутрь?

Второй акт. Испытания

Вы в Логове, но ваши злоключения только начинаются. Что ждёт вас здесь? Возможно, призрак просит разгадать тайну? Или гномы обнаруживают вас и перекрывают все входы и выходы? Может быть, вам нужно договориться с приспешниками Монстра, выполнить какую-то их просьбу или спрятаться от них? Возможно, вы отбились от группы и встретились со своими самыми жуткими страхами?

Испытания – это любые вызовы, которые персонаж должен преодолеть, в попытке получить желаемое.

Третий акт. Встреча с Монстром

Этот акт во многом продолжение испытаний, но отличается от него вероятностью встречи с Монстром. Вытащите из колоды две карты если играете втроем, и три – если вчетвером. Замешайте в них карту Монстра, поместите поверх колоды.

Продолжайте сцены испытаний как во втором акте, однако, один из вас теперь неизбежно встретится с Монстром. Когда кому-то выпадает Монстр, ведущий может вытащить из колоды ещё две карты, чтобы подробнее узнать об обстоятельствах его появления.

Как поступит персонаж, встретивший Монстра? Попытается ли он дать ему бой, попробует договориться с ним или просто убежит? Постарается ли он выполнить свою цель несмотря ни на что?

Закончите круг, если карта выпала до его окончания. Теперь у вас остался лишь один акт на выполнение целей Похода.

Четвертый акт. Преследование, победа или поражение

Смогут ли персонажи найти то, за чем пришли? Будут ли они пойманы Монстром, и что произойдет тогда? В этом акте Монстр преследует персонажей, мешая им достичь цели и сбежать. Смогут ли они?

А может быть, по итогам встречи Монстр окажется не таким уж страшным, и новым Монстром станет один из его приспешников? В любом случае, ситуация в этом акте круто меняется, а времени на завершение Похода у вас почти не остается.

Пятый акт. Возвращение домой

В пятом акте нет ведущих. Каждый игрок должен посмотреть на карты в своей руке, и, основываясь на них, рассказать, как и каким его персонаж вернулся домой и что ждало его после.

Каким встретили его дома? Изменил ли Поход героя? Изменились ли его отношения с родителями, друзьями, окружающими? Как он теперь относится к Монстру? Что произошло в самом конце? Может быть, несмотря на написанное выше, Монстр и в самом деле оказался волшебным чудовищем? Только вы знаете ответ.

Вы всё так же можете использовать карты шалости для смягчения или ужесточения чужой концовки, однако, это может не оставить вам возможности рассказать про своего персонажа. В этом случае его судьба либо остается загадкой, либо другой игрок может пожертвовать картой, чтобы самому определить, что с ним произошло.