



DISAPPEARED RED

СДЕЛАНО НА: RPG-КАШЕВАР 2023

ВВОДНАЯ

ВДОХНОВЛЕНО: Ласки горячих парней;
DramaSystem.

РЕФЕРЕНСЫ: Затура; Джуманджи; Рик и
Морти, Автостопом по галактике и т.д.

СЛОВА: трансформация; завеса; дети.

ТЕМА: низшая мифология.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Что плохого может произойти, найди вы старую пыльную коробку на чердаке нового дома, в который только что переехали всей семьей?

Как мы знаем – ничего хорошего. Что за демон ни обитал бы в таких вещах, он вечно жаждет новой игры. Так что бросив кубики, вы подпишете незримый контракт. Ваш дом окажется в объятиях открытого космоса, среди диких джунглей или окруженный настоящими монстрами, а единственным способом выбраться, как гласят правила на обороте, доиграть до конца, справившись со всеми трудностями.

СИНОПСИС

Игра занимает 2-3 часа, состоит из 3-10 сцен, чем их меньше, тем быстрее.

Для старта вам нужно: от трех до пяти друзей, колода из 52-х карт и жетоны двух цветов (опасности и чувств).

Это игра в форме рассказа, где каждый игрок выполняет роль мастера в отведённый ему момент, описывая не только действия, стремления и эмоции своего персонажа, но также создавая ситуации и кулисы вокруг.

Вы берёте на себя роль одного из пяти обитателей дома. Структура игры чётко разделена по ходам и сценам. В начале сцены один из игроков рассказывает об очередном задании игры, начиная ход повествования и обозначая главную угрозу сцены. В свой ход вы можете озвучить, что персонаж говорит, делает, думает, чувствует в зависимости от выложенной на стол карты. Во время чужих ходов вы наблюдаете, как другие игроки описывают действия, мысли и чувства их персонажей.

Каждый из вас также сможет рассказать о вещах за пределами ваших персонажей: описывая сцену, задавая атмосферу, вводя угрозы, отыгрывая второстепенных персонажей и антагонистов.

Следуя ходу игры, вы будете вместе выстраивать историю одной семьи, находящейся на пороге тяжёлого времени, в шаге от раскола. Создайте историю о сплочённости и поддержке или узрите крах семейных уз под гнётом опасности.



ИСЧЕЗНУВШИЙ

мемуары Лучшего
Капитана

Как потеряв все -
не потерять:
уверенность,
мужество,
хладнокровие,
смекалку,
шарм, красоту,
и все остальное.
Вытащив всех,
даже если они
упираются.

50% OFF
SALE
ВАНШОТ
ПО ПЛАНЕТАМ

О СЛОВА

КУЛИСЫ

Начиная игру, совместно выберите кулисы, куда именно закинет ваш дом со всеми его обитателями во время игры в Исчезнувшие.

Если вы играете впервые, рекомендуется вместе посмотреть «Затура: космическое приключение», воссоздав кулисы и атмосферу фильма. Для дальнейших игр можете придумать местность сами или выбрать из других картин:

- ✧ Нарастающие джунгли (Джуманджи);
- ✧ Ожившие хэллоуинские сказки (Ужастики или Проклятье Бридж-Холлоу);
- ✧ Эпицентр восстания электроприборов (Митчелы против машин);
- ✧ Дом со всеми обитателями стал кукольным (It Takes Two).

ПЕРСОНАЖИ

Каждый игрок выбирает одного из пяти персонажей. Невыбранные члены семьи остаются в игре, но теперь они занимают второстепенные роли или могут стать частью будущих угроз, кто знает? Выбери, теперь ты:

◆ Отец (*Ховард*): строгий и воспитанный столп общества. Очки и лишний вес подчеркивают в нём преподавателя точных наук местного универа. Уже не первый год пропадает на работе вместо того, чтобы уделять внимание семье. Поэтому в «вечер лазаньи» перед ним на столе, вместо ужина, лежат документы на развод.

◆ Мать (*Сидней*): сохранившая красоту и спортивную фигуру сквозь года (спасибо джиу-джитсу!). Держит на своих плечах не только домашний быт, но и семейный бюджет. Открыла и развивает сеть пекарен по бабушкиным рецептам, прибыль с которых затмевает зарплату мужа. Ей давно уже кажется, что она всё тянет одна.

◆ Старшая дочь (*Лорен*): по её мнению, лишилась любви и опеки родителей, когда в семье появился младший. Самостоятельная и рано повзрослевшая 15-летняя девочка (“Я итак уже всё знаю, мааам!”). Вместе со своим парнем собиралась сбежать этой ночью из дома, а может и из города.

◆ Парень дочери (*Дерек*): забравшийся к ней в спальню, застрял в этом доме вместе со всеми. Состоит не в лучших отношениях с семьей Лорен: может из-за куртки-косухи, громкого байка под окном, набитых “рукавов” и разговоров о серьёзных отношениях в столь юном возрасте, а может из-за судимостей преследовавших всю его семейку.

◆ Младший сын (*Крис*): открытый, милый мальчуган, потерянный среди взрослых проблем. Обижаемый сестрой, которая видит в нём причину своих неудач. Расстроенный отцом, который даже мяч бросает строго оговоренное количество раз, ибо ему некогда. И избалованный матерью, пытающейся угодить всем, и будто откупающейся от чувства вины дорогими игрушками, а не вниманием.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если у вас меньше пяти игроков, все невыбранные роли в этой истории становятся неигровыми. Можете добавить как неигровых персонажей вашей истории кого-то из этого списка:

✧ Коробка игры “Исчезнувшие” (*Пената*): демон-хранитель домашнего очага. Раньше каждая семья имела фигурку Пенаты, которую изготавливали из дерева, глины или камня. Она хранилась в закрытом шкафчике возле очага, у которого собирались все члены семьи. В данной истории выступает как главный антагонист и может являться не немой функцией, а настоящим демоном (Доктор Хаким из *It Takes Two*, один из вариантов Пенаты). Общаясь напрямую или опосредованно, текстом на карточках, он не ставит себе задачей сгубить персонажей, хотя их жизни и будут под угрозой. Настоящей целью Пенаты в этой игре является возвращение персонажам семейного счастья, хоть они об этом и не подозревают.

✧ Имя: *Лучший*. Фамилия: *Капитан*. Каноничный персонаж подобных историй, возникший в доме, вместе с игровой карточкой «Капитана». Являясь повзрослевшим Крисом, когда-то давно он окончательно разругался со своей семьёй, пожелав остаться в игре, подальше от развода родителей и ненависти сестры. За долгие годы он так и не смог простить старых обид и сейчас, когда его вернула игра, разрывается между тем, чтобы дать семье второй шанс или повести молодого себя на дорогу космических приключений подальше от неё.

✧ Питомец (*Пират*): милый рыжий корги, который требует заботы и внимания, а своими выходками может увеличить количество забавных ситуаций.

✧ Умный дом (*Элис*): обычная система, реагирующая на голосовые команды. С попаданием в игру обрела собственный интеллект и, как любознательный ребёнок, начала впитывать знания и задавать вопросы. Что вырастит наше семейство из этой машины: верного друга или очередные проблемы?

Хотя эта книга предлагает вам готовый список персонажей и нпс, он не является окончательным, вы можете поменять его в угоду вашей истории.

ИЗ СЕМЬИ В КОМАНДУ

Открыв коробку, *Крис* был взволнован. Не рассчитывая, что с ним будет кто-то играть, он начал в одиночку, хотя обилие фигурок намекало на целую команду. И долго оставался в замешательстве, почему игра не разрешает сделать второй ход, пока не прочитал все карточки в коробке.

В правилах было указано количество участников (игровых персонажей) и, более того, на каждой карточке роли в коробке уже были вписаны имена застрявших в этом доме!

Роли дают возможности, которые не могут повторить другие члены экипажа, даже если делают всё тоже самое. Отложите пять карт по одной каждой масти и джокер. Затем пусть каждый, не глядя, выберет карту из этой колоды, так *Пената* предлагает вам роль в игре (для игр отличных от космических приключений роли придётся переосмыслить).

МЕХАНИКА

РОЛИ В ИГРЕ

Посмотрите на карту и запишите свою роль:

♠ - *Пилот*. Вы можете, ведомым только вам способом, управлять движением дома в открытом космосе.

♥ - *Дипломат*. Вы можете общаться на всех языках вселенной, чем улучшаете отношения окружающих к себе. Пусть они почти все и знают английский.

♣ - *Служба безопасности*. Даже если вы не были спортивными ранее, теперь для вас не проблема поднять фортепьяно или раскидать пару киберниндзь.

♦ - *Технический персонал*. Вы без труда чините, создаёте известные или разбираетесь как работают неизвестные приборы.

J - *Робот уборщик*. Вам не навредит ни огонь, ни вода, ни медные пули. Вы не буквально, но железный, спокойно находитесь в любой опасной среде. После назначения верните все карты в колоду.

НОВАЯ СЦЕНА – НОВАЯ УГРОЗА

Игра разделена на сцены. До начала игры вы определяете сколько сцен будет в вашей игре. Обычно по одной сцене за каждого игрока, но если игроков мало, то вы можете договориться и о двух на человека.

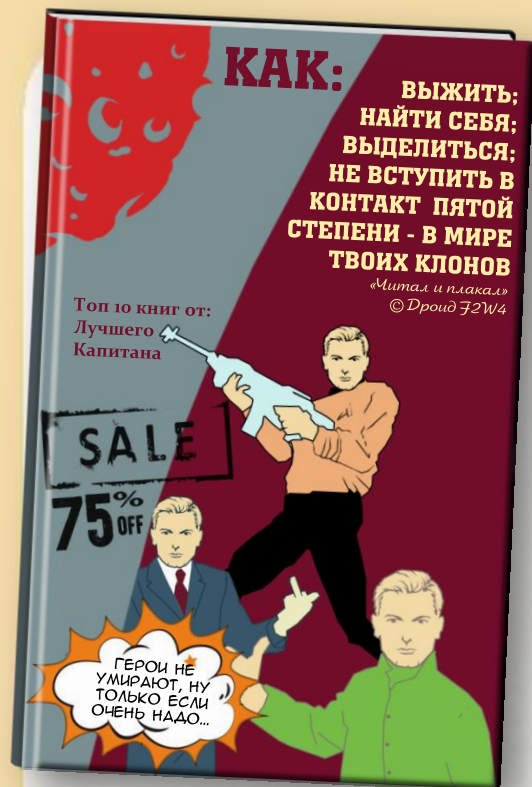
Первую сцену всегда начинает Крис. Вытаскивая из колоды 3 карты, игрок выбирает одну из них и выкладывает в центр стола. Вы можете увеличить (до 5) или уменьшить (до 1) число карт на выбор, изменяя сложность игры в меньшую или большую сторону.

Карта не определяет суть угрозы, это делает игрок, который начинает сцену. Карта определяет лишь сложность текущей угрозы. Чем выше номинал карты, тем очевиднее стоит озвучивать надвигающуюся опасность, ибо у игроков будет меньше ходов, чтобы с ней бороться.

Положите карту угрозы в центр стола, определяя стартовую карту истории, (номинал Джокера считается в данном случае меньше 2). Игрок, вытянувший угрозу, ставит сцену получения задания от *Пенаты*, описывая какая неприятность на вас надвигается, реакцию неигровых персонажей и трансформируя окружение подходящим способом, чтобы создать нужную атмосферу.

Положите рядом с угрозой жетоны опасности по количеству игроков.

По завершению сцены, верните все карты в колоду и передайте право тянуть карту угрозы следующему игроку по кругу.



ПАСЬЯНС ХОДОВ СЦЕНЫ

Когда игра обзавелась явной угрозой, каждый из игроков получает 5 карт. У выкладывания карт на стол есть правила:

- ✧ Не показывайте свои карты остальным;
- ✧ Выкладывайте карты по кругу, начиная с соседа слева от выложившего угрозу;
- ✧ Каждая следующая карта на столе должна быть номиналом больше чем предыдущая (от 2 до Туза), выкладываясь поверх угрозы. Можно положить тот же номинал карты другой масти, но описание такого хода будет иным, подробнее далее;
- ✧ Карта – это описание. Влияние вашего персонажа или окружения на ситуацию. Описывайте то, что просит карта, а не пытайтесь выиграть игру;
- ✧ Когда вам нечем сходить или опасаетесь, что слишком поднимите номинал карты, можете сказать пас. Это тоже несёт свой отыгрыш, но не требует выкладывание карты, подробнее далее.

ХОД – МАСТИ ПРАВЯТ РЕЗУЛЬТАТОМ

Вы определяете, что вам сейчас описывать в текущем ходу в зависимости от выложенной на стол масти. Джокер при этом нужно обозначить точной картой, например: 8♦ и до конца сцены ей он и будет являться.

В зависимости от выложенной вами масти, вы должны:

♥ - приоткрыть завесу переживаний и внутреннего мира своего персонажа. Выразить эмоции и чувства; выдать монолог; раскрыть мысли и идеи персонажа; поговорить с кем-то из семьи. Поднимите темы: отцов и детей; родительства; любви и семейной жизни; поиска внимания; накопившейся обиды; получения доверия у родителей или брата девушки и т.д. – стараясь укрепить близость персонажей или обелить себя в глазах зрителей.

Если никто после окончания вашего хода не заявил, что эти слова обидели его персонажа, возьми жетон чувств (обидеть могут и внутренние монологи).

Играя тот же номинал карты, устройте диалог от лица неигрового персонажа, который обсудит вас с кем-то из игровых персонажей.

♠ - показать успех характерный для вашего персонажа. Каждый из персонажей хорош в чём-то определённом, например: знания химии или математики *Ховарда*, вкусная выпечка и боевые навыки *Сидней*, хороший музыкальный вкус и красивая мордашка *Лорен*, криминальные познания *Дерека* или малый размер и большая фантазия *Криса*. Добавляя импровизацию и возможности вашей роли, приведите персонажа к победе самым невероятным или вполне логичным путём.

Снимите один жетон опасности после описания сцены. Если жетон последний, опишите, как угроза уступила и вы справились.

Играя тот же номинал карты, опишите успех действий неигрового персонажа.



♣ - показать провал. В истории не всегда всё идет гладко, и ваш персонаж не всегда успешен. Покажите, что не всё так просто, и он проваливает свою попытку противостоять угрозе: знания о мире персонажа могут разбиться об мистические свойства игры, а битва может безрезультатно разбиться о голову дроида.

После провала все игроки добирают на руку карты до максимума (пять).

Играя тот же номинал карты, опишите сцену провала неигрового персонажа.

♦ - описать сцену трансформации окружения. Расскажите как на угрозу реагирует кто-то из присутствующих неигровых персонажей; повесьте чеховское ружьё описания, которое в дальнейшем может привести кого-то к успеху или сорвать все планы; подойдёт даже описание обстановки кулис.

Совершая подобное, по желанию можете сбросить любое количество карт с руки под низ колоды, чтобы освободить место под карты.

Играя тот же номинал, можете сыграть ♦ как любую другую масть (♣, ♠, ♥) от лица своего персонажа, получая бонусы сыгранной масти.

Пас - не выкладывая карт на стол, дайте едкий, забавный, саркастичный комментарий к ситуации от лица персонажа. Любой участник может ответить на него, или оставить фразу повисшей в воздухе. Если эта сценка внезапно рассмешила кого-то за столом, отложите карту с верха стопки на столе в отдельную стопку сброса (это может уменьшить номинал карт для остальных игроков), иначе отложите в стопку сброса карту с руки.

ИТОГ СЦЕНЫ – УСПЕХИ И ПРОВАЛЫ

Сцена заканчивается по одному из 2-х сценариев:

- ✧ На карте угрозы не осталось жетонов опасности, команда пришла к успеху.
- ✧ Персонажи не смогли совладать с угрозой, если из-за пасов в стопке сброса карт больше, чем игроков за столом. Угроза покидает сцену, оставляя явные напоминания о себе и горечь в сердцах, это приведёт к взаимным обвинениям. Скиньте по кругу один жетон чувств от каждого из персонажей, отыграв эмоциональную сцену, но несущую обвинительный характер и обиду на окружающих. Если у кого-то из игроков нет жетона на руках, он ничего не скидывает и сцен не устраивает.

Каждое из данных условий знаменует конец сцены. Игроки скидывают все карты и жетоны опасности, а персонажи собираются у камина, чтобы обсудить произошедшее и узнать о новой неприятности. Следующий игрок тянет карты угрозы, создавая новую сцену.

ПОСЛЕДНЯЯ СЦЕНА – КОНЕЦ ИГРЫ

По завершению последней сцены, на которую вы условились, начиная игру, посмотрите сколько жетонов чувств перед вами. За каждый из них озвучьте к кому из семьи вы поменяли отношения на более тёплые и почему, даже к неигровым персонажам. Опишите, как изменилась жизнь персонажа после игры.

Если жетонов меньше 4-х и на всех членов семьи не хватило, значит у вас всё ещё есть с кем-то проблемы. Раскройте и этот аспект вашей жизни.



ПРИМЕРЫ

ОДИН КРУГ ХОДОВ

Собравшись, игроки решили играть не во что-то драматическое, а скорее наполненное странными решениями и юмором в стиле «Рика и Морти».

► Игрок за *Дерека (дипломат)*, взял 3 карты для определения сложности угрозы. Выложил на стол 4♣, начиная описание:

Дом приближался к очередной планете, окруженной метеоритным поясом. Герои не замечают, как один из камней чередой ударов, словно в бильярде, был отправлен к ним навстречу. О чём и сообщила игра, выдав карточку с лаконичным: «Ждите в гости метеорит».

Дерек обернулся к окружающим: “Гости, это же не плохо? Игра не раз обманывала наши ожидания, может стоит приготовить чай, а не нападать на гостей с битой, хоть в этот раз?” – укоризненно посмотрев на Сидней, которая именно так и встретила его, выходящего из спальни Лорен.

► Следующим после Дерека был игрок за *Криса (пилот)*, он выложил поверх угрозы: 6♠.

– Это же всего лишь камень, предоставьте это мне! – Крис промчался на кухню, переключая все возможные тумблеры на электроприборах и даже провернув газ на плите, что тут же пресеклось Отцом, бегающим за ним, в попытке предотвратить очередной поджог жилплощади. Дом начал менять траекторию, демонстрируя через окна чёрный булыжник, который едва-едва можно было различить на фоне тёмного космоса. Когда же он начал застилать видимые огоньки звёзд, Крис дёрнул на себя лейку крана, как импровизированный штурвал. Дом издал звук скрипящих половиц, картинка за окном лихо поменялась, и опасный метеорит пролетел мимо.

На этих словах игрок убирает один жетон опасности. Так как за столом 5 игроков, то остаётся ещё 4. Игрок Криса понимает, что ошибся, описав успех как окончательный, но решил оставить решение этой задачи на остальных.

► Следующий игрок за *Сидней (робот уборщик)* положил: 7♦.

Единственный, кто не радовался безоговорочной победе Криса, был Пират. С жалобным скулежом он лапкой открыл заднюю дверь дома, распахнув которую, показал окружающим, подошедшим на звук, очередную странность этого космоса. Метеорит вдруг начал испускать волну радужного цвета, не спеша развернулся вокруг своей оси, и уже через пару минут понесся вдогонку за домом, ускоряя ход.

Видя это Лучший Капитан, со словами: “Подумаешь какой-то камушек, сейчас собьём”, – взялся тащить диван из холла к задней двери.

После чего игрок скинул под низ колоды 3♠ и 5♣, значения карт были слишком малы, чтобы пригодится в этой сцене.

► Следующий игрок за *Ховарда (техник)* положил: 8♥.

– Диван это, конечно, хорошо, но вес в невесомости не столь важен. Однако то, как Крис управляется с домом, натолкнуло меня на мысль, что в это мире главное верить в то, что ты делаешь, – задумчиво произносит Ховард. Он тянется за своим портфелем и начинает что-то вырезать и клеить. В ход идут даже важные документы и отчёты с универа, но ему уже не до этого. Ещё немного работы текстовыделителем и в его руках оказывается внушительная бумажная ракета! Поджигая её хвост, он просит Лорен открыть огонь, как безопасника в этой игре, похлопав дочь по плечу. Он давно уже не делал поделки для девочки, даже и не знал, не слишком ли она выросла для банальной бумаги с клеем, но другого он сейчас предложить не мог.

Игрок говорит, что хочет взять жетон чувств. Эта сцена никого не обидела и игрок берет жетон, пусть за короткий, но монолог. Конечно, он мог проходить вообще без действий, но прерывать ход повествования никто не стал ради такой мелочи как придирка к правилам.

► Следующий игрок за *Лорен (безопасник)* положил: 8♣.

Пока Лорен смотрела на разгорающуюся поделку, в непонимании как её запустить, Лучший Капитан дотащил диван и с криком: “Поберегись!” – выбросил его из дома. Меткий глаз космического героя безошибочно направил снаряд в метеорит, который при приближении деревянной боеголовки буквально вытянул вперёд отростки, подозрительно похожие на ручки, и отмахнулся от назойливой мебели. Через мгновение на том, что смело можно назвать лицом метеорита, открылись глазки, а рукой оно прикрыло зевок громадного рта. После чего махая руками, как заправский бегун (непонятно как это помогало в космосе), увеличил скорость, явно приближаясь.

– Мой стратегический гений обнаружил, что оно живое. Как я изначально и предполагал, – заявил Капитан, выпятив грудь.

Все игроки, включая Лорен, набрали карт до 5 в руку.

► Следующий игрок за *Дерека (дипломат)* положил: 9♠.

– Может не будем бросать ракеты в иноземные формы жизни? – после этой фразы Дерек замер, будто задумался.

– Черт, я знаю этот язык, он общается светом и... Называет себя ПП – Пушистым Пузачёсом. Его священная миссия – чесать все пушистые пузики. Кажется, вам не повезло, мистер Ховард, – сказал Дерек, повернувшись к остальным, которые уже опустили взгляд на Пирата. Зверёк, чувствуя незримое давление, прижался к полу, прикрыв глаза лапками.

Игрок убирает ещё один жетон опасности после этих слов.

Как и любой пример, он условен. Во главе угла история. История вашей игровой группы будет уникальна и полна своих нюансов.