

Настольная ролевая игра

Битва снежных замков

для одного лица от 8 лет

Хак Щербы Евгения на игру "Повесточка" от Ex Nihilum Publishing
CC BY-SA 4.0

для конкурса «RPG-Кашевар. Зима 2023»

Тема: **низшая мифология**; ключевые слова: **трансформация, завеса, дети**.

Итак, ты - одинокий дух леса, которому надоело наблюдать, как человеческие детёныши строят снежные укрепления около опушки твоего священного обиталища, и безрезультатно битый час пытаются перекидываться снежными снарядами. Твоя цель – прекратить святотатство и отправить всех по домам. Нужно стараться в меру своих сил, чтобы одна из команд одержала победу.

Правила игры

У тебя есть три счётчика "Страх", "Воодушевление" и "Развоплощение", и все они начинаются с нуля. Игра заканчивается, как только один из них будет заполнен.

----- Страх
----- Воодушевление
----- Развоплощение

Вечная битва

Чтобы начать игру, брось игральный кубик согласно таблицам подходов ниже, и по результатам бросков, определи, как удалось помешать людишкам в эту минуту. Заполни нужные счётчики на указанное количество делений.

Каждый раз, кидая кубик, расскажи, что и как было сделано, чтобы выпавший результат стал возможен.

Каждый раз прибавляй к результату броска значение своего "Развоплощения".

Продолжай бросать и создавать события, пока какой-нибудь из счётчиков не заполнится до конца.

Трансформация

1. глупое человеческое создание засмотрелось на снегиря на ветке дерева, и получило свою порцию снега! (+1 Воодушевление)
2. обратившись в местного "Шарика", умножаешь количество жёлтого снега в округе (+1 Страх, +1 Развоплощение)
3. никто не любит ящериц, особенно если они из снега и шевелятся (+1 Страх, +2 Развоплощение)
4. стая "из ниоткуда" взявшихся птиц делает вид, что именно сейчас самое время сделать пачкающую бомбардировку "не рождённым летать" (+1 Страх, +1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
5. отвлекающий манёвр с белым зайцем сделал своё чёрное дело: двое пошли в наступление и "накормили" снегом противников (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
6. оживив снежное чучело с метлой в руках и кастрюлей на макушке, нагло рушишь одно из укреплений (+1 Страх, +1 Развоплощение)

7. подстраиваешь голос похожим на звучание голоса одного из родителей участников "снежного побоища", и несколько раз зовёшь "домой, кушать!" (+1 Страх, +1 Развоплощение)
8. призываешь колёсное транспортное средство старого образца, с тёмными стёклами и громкой неприятной человеческому слуху музыкой (+2 Страх, +2 Развоплощение)
9. будто бы случайно, одна из опор снежного замка рушится и устраивает паре "воинов" ледяной сюрприз (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
10. превращаешься в подобие человеческого детёныша, и начинаешь давать советы и наставления, как хорошо провести атаку (+1 Воодушевление, +2 Развоплощение)
11. стоило немного потрудиться и сегмент "вражеского" снежного замка рушится, открывая брешь в защите (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
12. принимаешь форму одного из выбывших (усталых) участников, что воодушевляет его команду и даёт второе дыхание (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
13. принимаешь форму снежной чупакабры, чтобы вогнать в ступор кого-то из атакующих (+1 Страх, +1 Развоплощение)
14. якобы случайно открытое ведро теперь послужит хорошим непробиваемым щитом против холодных снарядов противника (+2 Воодушевление, +1 Развоплощение)
15. (15+) твоё колдунство помогает открыть тайный запас (в приличном количестве) уже готовых снежных снарядов (+2 Воодушевление, +1 Развоплощение)

Завеса

1. ты направляешь запущенный снежок прямо в лицо мальцу в очках (+1 Воодушевление)
2. немного усилий, и ворох снежинок отправляется вон той девчонке за шиворот (+1 Воодушевление)
3. достаточно нехитрой подножки, чтобы пухляш отправился в сугроб! (+1 Воодушевление)
4. звонки по нескольким телефонам от неизвестного номера приведут всех их в чувство (+1 Страх, +1 Развоплощение)
5. немного труда - и снежная яма готова, чтобы заключить нерасторопную жертву в свои нетёплые объятия (+1 Развоплощение)
6. время на твоей стороне, кто-то смотрит на часы и думает про себя, что сказать родителям (+1 Страх)
7. навязчивый ритм популярной мелодии мешает сосредоточиться (+1 Страх, +1 Развоплощение)
8. воруеть удачу одного из участников снежного побоища, теперь в него будут чаще летать и попадать снежки (+1 Страх, +1 Развоплощение)
9. преграждающий оберег (из льдинки странной формы) делает нескольких детей невосприимчивыми к попаданию снегом и холоду на некоторое время (+1 Страх, +1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
10. починка разрушенного укрепления, никто не видел как или кто это сделал, поэтому думают друг на друга (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
11. нашептать совет сделать разрушительное оружие - снежную катапульту (+1 Воодушевление, +1 Развоплощение)

12. издалека прилетает устрашающий сигнал тревоги, который деморализует врага (+1 Страх, +1 Развоплощение)
13. заморочить голову противнику, чтобы создать в его голове галлюцинацию: втрое больше народу нападает на него одновременно (+1 Страх, +2 Воодушевление, +1 Развоплощение)
14. слегка пощекотать чувство голода маленьких людишек, чтобы у многих заурчал живот (+1 Страх, +1 Воодушевление, +1 Развоплощение)
15. (15+) нагнать тёмных тяжёлых туч - пока не включится искусственное освещение, будет труднее попасть по противнику (+1 Страх, +1 Развоплощение)

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из счётчиков будет заполнен.

- если заполнился "Страх", то тебе повезло, дети в спешке разбежались, напуганные настолько, что не скоро опять появятся в твоих краях
- если заполнилось "Воодушевление", то команда, которая получила твою поддержку, с победным воем рушит замок противника, дети разбегаются во все стороны, и ты можешь наконец вздохнуть и с чувством выполненного долга удалиться в глубины своего спокойного леса
- если заполнилось "Развоплощение", твоих сил не хватило, волшебство кончилось, и чтобы набраться сил, придётся уйти в лес с чувством стыда, что тебя одолели человеческие дети