

# За садовой изгородью

Кашевар 2023

Игры в зимнем замке

Номинация: хак

Тема конкурса: Низшая мифология

Ключевые слова: завеса, предания, дети

Исходные правила: Malifaux: Through the Breach

Для игры понадобится: две колоды карт (по 54 карты)

Количество игроков: ведущий и 2-4 игрока

Количество слов: 1453

Автор: Васильева Татьяна, @cactusTitan

В северной Ирландии Завеса между миром людей и миром преданий всегда была слаба. В Хэллоуинскую ночь дети местных семей смогли найти брешь в Завесе. Их цель – найти Лепрекона и получить его сокровища.

## Создание персонажа

Каждый игрок, кроме ведущего, тянет 3 карты и, согласно им, создает персонажа. Первая карта отвечает за распределение физических аспектов – согласно значению карты (таблица 1) игрок распределяет 4 числовых параметра между физическими характеристиками: Сила, Ловкость, Скорость, Выносливость. Вторая карта отвечает за распределение ментальных аспектов – согласно значению карты (таблица 1) игрок распределяет 4 числовых параметра между ментальными характеристиками: Харизма, Хитрость, Интеллект, Воля. Следующая карта определяет навыки персонажа – согласно значению карты (таблица 2) игрок распределяет набор значений между навыками (таблица 3). Значения навыков не могут складываться между собой. После этого игрок может увеличить два физических или ментальных параметра на 1 или один физический или ментальный параметр на 2. После этого можно подсчитать остальные параметры: **Защита** равна Ловкость+ 2, **Здоровье** равно Выносливость + 4, **Скорость передвижения** равна Скорость + 4, **Сила духа** равна Воля +4.

Каждый персонаж рассказывает, что он несет с собой. Имейте в виду, что персонажи – дети, и не могут иметь с собой много вещей.

Карта	Аспекты
Красный джокер	-1/0/0/+1
Туз	-3/0/0/+3
2	-3/0/+1/+2
3	-2/-1/+1/+2
4	-2/-1/+1/+2
5	-2/0/0/+2
6	-2/0/0/+2
7	-2/0/+1/+1
8	-2/0/+1/+1
9	-1/-1/0/+2
10	-1/-1/0/+2
Валет	-2/-1/0/+3
Дама	-2/-1/0/+3
Король	-1/-1/-1/+3
Черный Джокер	-3/+1/+1/+1

Таблица 1

Карта	Навыки
Красный джокер	4, 2,2
Туз	3,2,1,1,1,1
2	3,2,1,1,1,1
3	3,2,1,1,1,1
4	3,2,2,1,1
5	3,2,2,1,1
6	3,2,2,1,1
7	3,2,2,2
8	3,2,2,2
9	3,2,2,2
10	3,3,1,1
Валет	3,3,1,1
Дама	3,3,1,1
Король	3,3,2
Черный Джокер	2,2,2,2,2,2

Таблица 2

Таблица 3

<b>Навык</b>	<b>Аспект</b>
Акробатика	Ловкость
Атлетика	Сила
Ближний бой	Сила
Внимательность	Хитрость
Выживание	Хитрость
Запугивание	Воля
Знание Преданий	Интеллект
Изобретательство	Интеллект
Искусство	Хитрость
Лидерство	Харизма
Ловкость рук	Ловкость
Медицина	Интеллект
Обман	Интеллект
Скрытность	Хитрость
Стрельба	Ловкость
Убеждение	Харизма
Уклонение	Скорость
Фехтование	Сила
Шестое чувство	Воля

## Ход игры

Одна из колод делится между игроками – каждый берёт 13 карт от туза до короля. Это его Колода Трансформации. В начале игры каждый игрок перемешивает свою колоду и берет из нее 3 карты. Каждый раз, когда персонаж совершает геройский поступок, он берёт в руку ещё одну карту из своей Колоды Трансформации.

Вторая колода ставится в центр стола и называется Колодой Преданий. Когда в игре возникает ситуация, исход которой не определен, ведущий устанавливает сложность проверки из интервала 2–15 (4 – просто, 7 – средне, 10 – сложно). Игрок, выполняющий действие, тянет карту с верхушки колоды преданий. Туз означает 1, Валет -11, Дама -12, Король – 13, Чёрный Джокер – автопровал, Красный Джокер – автоуспех. Числовое значение карты складывается со значением навыка, который использует персонаж, и значением аспекта, от которого работает навык (таблица 3). Если полученный результат равен сложности проверки или выше неё, персонаж преуспевает в совершаемом действии.

При битве с противником происходит встречная проверка: игрок тянет карту из Колоды Преданий и прибавляет к ней свой аспект+навык, если он совершает действие, или защиту (при физическом столкновении), или волю (при социальном столкновении), в то время как ведущий тянет карту за противника и прибавляет соответствующий модификатор.

При попадании (проверка атаки превысила защиту противника) тянется карта. При значении 1-5 наносится малый урон (первое значение параметра урона), при значении 6-10 – средний, при значении 11-13 – наибольший. Пример урона оружия представлен в таблице 5. При физическом столкновении уменьшается Здоровье персонажа, при ментальном – Сила духа. Если Здоровье или Сила Духа падает до нуля, персонаж теряет сознание. Восстановить Здоровье можно успешной проверкой Медицины в спокойной обстановке, Силу духа – проверкой Лидерства.

Игроки могут влиять на результат Колоды Преданий – они могут заменить вытащенную карту картой из своей руки (принадлежащей Колоде Трансформации). Сбросы Колоды Преданий и Колоды Трансформации не должны смешиваться между собой.

При проверке *с преимуществом* (x) из колоды Преданий тянется на x карт больше, из всех карт выбирается наибольшая. При проверке *с помехой* (x) из колоды тянется на x карт больше, из всех карт выбирается наименьшая.

Карта	Нанесенный урон
Черный Джокер	Нет урона
1-5	минимальный урон
6-10	средний урон
11-13	максимальный урон
Красный Джокер	Максимальный урон + Противник пропускает ход

Таблица 4

Кулаки	1/1/2
Палка	1/2/2
Дубинка	2/2/3
Рогатка	1/2/2
Экскалибур	3/3/4

Таблица 5

## Возможные препятствия и противники

За Завесой находится мир духов – некоторые из них дружелюбны к людям, некоторые – враждебны. В данной игре мир духов основан на Кельтской мифологии. Помните, что главные персонажи – дети, для них мир волшебства может открываться в ином свете, чем взрослым.

**Блуждающие огоньки** сами по себе безобидны, но могут завести детей на болото или на кладбище. Если персонажи следуют за ними, при провале проверки Навигации (7) игроки оказываются в опасном месте или встречаются с чудовищем (считайте, что при проверке выпал Чёрный Джокер); При успехе игроки сразу оказываются в месте, в которое хотели попасть, или обнаруживают нужный предмет (считайте, что при проверке выпал Красный Джокер)

**Богл** – гоблин, злой, но справедливый. (Защита 3, Здоровье 3, Скорость передвижения 3, Сила Духа 3, Атака 2). Низкий, страшно выглядящий гуманоид сидит на краю дороги и пересчитывает монеты в тяжелом кошелье. Если его расспросить, расскажет, что украл кошель у скупого торговца, не подавшего ни цента беднякам на площади. Расспросит, не совершали ли дети плохих поступков. Сам не нападает. Если игроки победят его или убедят поделиться золотом, в кошелье найдётся 20 золотых монет.

**Дуллахан** – всадник, который держит свою голову в правой руке (Защита 4, Здоровье 5, Скорость передвижения 7, Сила Духа 3, Атака 3). Прокрасться мимо – Скрытность 7. Знание Преданий 8 – если кинуть перед ним на дорогу золотую монету, он исчезнет. Патрулирует дорогу. Спросит, зачем держат путь. Если ему покажется, что герои причиняют вред существам за Завесой, не пустит дальше – героям придется идти в обход через болото.

**Пикси** – озорные рыжеволосые фейри, размером с ладонь взрослого. Пытаются сбить с дороги детей или хитростью заставить остаться у них. Защита 1, Здоровье 1, Скорость передвижения 3, Сила духа 3, Атака 2. Действуют толпой в 3-5 пикси. (Знание преданий 8 – если вывернуть наизнанку куртку или показать железный крест, пикси отстанут).

**Брауни** – шотландский домовый с растрепанной шевелюрой и темно-коричневой кожей. Взамен за угощение или услугу (собрать веток для костра, починить крышу, отбить надоедливых пикси или лесных зверей) может помочь героям – дать полезный предмет, указать путь.

**Лис-оборотень Ренар** – хитрый лис предложит детям сыграть в карты в обмен на информацию (Обман 15 – выиграть, Внимательность 10 – заметить, что лис мухлюет). Попробует хитростью или обманом отобрать у игроков вещи

**Банши** – женщина-призрак в белых одеждах. Защита 2, Здоровье 2, Скорость передвижения 4, Сила духа 2, Атака 1. Если персонаж услышит её крик, полный отчаяния, следующую проверку он совершает с помехой.

**Шелки** – красивая девушка плачет у водоёма. Если её расспросить, расскажет, что рыбак украл её тюленью шкуру, когда она купалась с сестрами и укажет путь к его дому. Если героям удастся убедить рыбака отдать шкуру, заставить его сделать это хитростью, или украсть шкуру ночью, благодарная шелки даст им волшебную уздечку (может приручить Келпи) или иным образом поможет героям.

**Келпи** – черный конь с мокрой шерстью, который пасется рядом с водоемом. Если человек садится на него, то руки прилипают к шерсти (оторвать – Атлетика 12), а конь прыгает в водоём и исчезает. По желанию рассказчика, герой может как отделаться простым испугом и мокрой одеждой, а может начать тонуть. Если у героев есть волшебная уздечка, надев её на Келпи, они могут использовать его как обычного коня (скорость передвижения 10).

**Владычица Озера.** Во время путешествия игрокам может встретиться озеро, в середине которого из водной глади поднимается рука, держащая меч. Если игроки до этого совершали героический поступок, обещают исполнить услугу, принесут подарок или произнесут вдохновляющую речь (Лидерство 12), Владычица Озера вручит им Экскалибур.

**Зверь рыкающий** – зверь с львиным телом, змеиной головой, оленьими ногами, постоянно издающий ужасный рев (Защита 4, Здоровье 5, Скорость передвижения 5, Сила духа 3, Атака 3). Героям может встретиться рыцарь в средневековых латах (Защита 5, Здоровье 5, Скорость передвижения 3, Сила духа 3, Атака 4), который поклялся королю принести голову Рыкающего Зверя. Дети сами могут решить, будут ли они помогать и кому. (Выследить зверя – Выживание 9)

**Лепрекон** – рыжеволосый гном в зеленых одеждах, высотой с маленького ребёнка. Защита 4, Скорость передвижения 5, Здоровье 7, Сила духа 6, Атака 3. Все проверки проходит с преимуществом. Если его поймают, готов выкупить свою свободу за горшок золота.

# Примеры персонажей

## Вилсон – Умник

Сила	-2	Харизма	0	Защита	3
Ловкость	+1	Хитрость	-1	Здоровье	5
Скорость	0	Интеллект	+3	Скорость передвижения	4
Выносливость	+1	Воля	0	Сила духа	4
Знание Преданий	3				
Медицина	2				
Убеждение	2				
Изобретательство	2				

С собой: книга с картинками, блокнот, цветные мелки

## Вольфганг – Громила

Сила	+3	Харизма	0	Защита	-1
Ловкость	-3	Хитрость	-2	Здоровье	5
Скорость	+1	Интеллект	0	Скорость передвижения	5
Выносливость	+1	Воля	+2	Сила Духа	6
Атлетика	3				
Ближний бой	2				
Запугивание	2				
Выживание	1				
Внимательность	1				

С собой: бинты и пластыри, самодельная дубинка, мягкая игрушка

## Вэс – Ловкач

Сила	0	Харизма	+1	Защита	5
Ловкость	+3	Хитрость	+1	Здоровье	3
Скорость	0	Интеллект	0	Скорость передвижения	4
Выносливость	-1	Воля	-2	Сила Духа	2
Акробатика	2				
Ловкость рук	2				
Лидерство	2				
Скрытность	2				
Стрельба	2				
Фехтование	2				

С собой: самодельная рогатка, мешок с цветными камушками, перочинный нож

## Венди – Удачливая

Сила	-3	Харизма	+3	Защита	5
Ловкость	+3	Хитрость	-2	Здоровье	4
Скорость	+1	Интеллект	0	Скорость передвижения	5
Выносливость	0	Воля	0	Сила Духа	4
Шестое чувство	3				
Убеждение	2				
Лидерство	2				
Медицина	2				

С собой: набор игральных карт, счастливая монетка, зажигалка