

«НЕ ПРОСНУТЬСЯ ПРЕЖНИМ»

Игра для RPG-Кашевар 2022

ТЕМА: *Метаморфоза*

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *Кофе, Сон, Долг*

РЕФЕРЕНСЫ: *Hell on Treads, Mechwarrior: Destiny, Dread*

КОЛИЧЕСТВО СЛОВ: 2554

СИНОПСИС

«Не Проснуться Прежним» — это короткая игра-ваншот без мастера для 2–4 человек на колоде the Mind. Продолжительность сессии (включая генерацию сеттинга и персонажей) – 120–150 минут.

О чем эта игра?

Эта игра о группе решительных, но все же уязвимых индивидов, что отправились в некую «Зону» для выполнения **долга**. «Зона» обладает множеством удивительных свойств. Но важнее всего в зоне постоянно клонит ко **сну**, и если заснуть, то прежним уже не проснуться. И лишь сила воли и огромные запасы **кофе** могут замедлить неизбежное изменение рассудка и **метаморфозу** души.

Что нужно для игры?

Игра не требует предварительной подготовки. Для игры понадобится копия настольной игры the Mind (<https://tesera.ru/game/the-mind/>), кубы д6 для подсчета жетонов воли, несколько листов бумаги и ручки или карандаши.

Каждая игровая сессия состоит из следующих этапов: 1) Создание сеттинга и персонажей, 2) Основной этап, 3) Эпилог.

РАЗДЕЛ 1: СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА ПЕРСОНАЖЕЙ

Сеттинг

Игра не привязана к сеттингу, но следующие пункты должны присутствовать в игре всегда: 1. Зона таинственна и ВСЕГДА клонит ко сну и чем дальше, тем сильнее хочется спать.

2. Сон всегда меняет персонажей изнутри.

3. Чтобы бороться с эффектами зоны персонажи используют запас кофе или любых других веществ не дающих легко заснуть.

В этой игре сеттинг состоит из трех частей – 1) концепт группы, 2) концепт зоны, 3) концепт кофе. Попробуйте ответить на следующие вопросы:

- 1) Кем является ваша группа? Что их связывает? – *концепт группы*
- 2) Чем являться «Зона»? Как персонажи представляют себе зону? – *концепт зоны*
- 3) Что ваши персонажи могут употреблять, чтобы оставаться бодрыми? – *концепт кофе*

Отвечайте на вопросы вместе и запишите самые интересные ответы.

Снизу приведены 6 примеров сеттингов:

1. *Концепт группы:* Киберпанк сброд, участники одной банды.
Концепт зоны: Крупнейшая подпольная рейв-вечеринка в мегаполисе.
Концепт кофе: Различные синтетические наркотики и стимулянты.
2. *Концепт группы:* Пассажиры круизного лайнера, члены оккультного общества.
Концепт зоны: Тихоокеанский лайнер, что проплывает над Р'Льех.
Концепт кофе: Медикаменты 1920-х, опиум, первитин и прочее.
3. *Концепт группы:* Контрабандисты, экипаж космического фрахтовщика.
Концепт зоны: Исследовательская станция на разумной планете
Концепт кофе: Космическая пряность.
4. *Концепт группы:* Отряд конкистадоров.
Концепт зоны: Проклятый остров в карибском бассейне.
Концепт кофе: Кофе бобы.
5. *Концепт группы:* Выжившие пост-апокалипсис.
Концепт зоны: Эпицентр взрыва экспериментальной бомбы.
Концепт кофе: Радиоактивные энергетические напитки.
6. *Концепт группы:* Экипаж немецкой подлодки.
Концепт зоны: Внутренняя полая земля под льдами Арктики.
Концепт кофе: Панцезшоколад.

Персонажи

Персонажи в «*Не Проснуться Препжим*» должны быть уязвимыми людьми, создание бесчувственных, непоколебимых персонажей ломает игру. Персонажи состоят из трех элементов: 1) концепта, 2) долга и 3) кредо.

- 1) **КОНЦЕПТ** – это основная идея персонажа, его скелет. Мы предлагаем вам придумать концепт самим. В этом могут помочь популярные образы из кино, игр и литературы.

Игромеханически, концепт дает преимущество при проверке (подробнее в РАЗДЕЛЕ 2)

Выпишите словосочетание, которое описывает вашего персонажа лучше всего на бумагу.

Пример: «Обещанный дворянин», «Корпоративный убийца», «Добродушный громила», «Некомпетентный доктор».

- 2) **ДОЛГ** – это цель, которую персонаж обязался выполнить. Долг может быть, как и буквальным денежным, моральным или любым другим обязательством. Именно долг вынудил персонажа отправиться в «Зону», ведь именно «Зона» может помочь персонажу выполнить его. Предполагается, что персонажи готовы (до определенного момента) на все, ради выполнения долга. Обязательно свяжите долг с «Зоной», придумайте как «Зона» может помочь персонажу выполнить долг.

Игромеханически, долг определяет Эпилог (Подробнее в РАЗДЕЛЕ 3)

Запишите долг на листе под концептом персонажа.

Пример 1: Персонаж для сеттинга 4 «Отряд конкистадоров на проклятом острове», с концептом «Обещанный Дворянин» Жозе Де Сильва имеет долг **«вернуть честь семьи»**. Это подходящий долг (в частности, моральное обязательство) для персонажа.

Жозе верит, что, освоив проклятый остров и его богатства он сможет вернуть честь своему роду. Это отвечает на главный вопрос – «как зона может помочь персонажу выполнить долг?» и напрямую связывает долг с зоной.

Пример 2: Персонаж для сеттинга 1 «Киберпанк сброд на Крупнейшей подпольной рейв-вечеринки», с концептом «Корпоративный убийца» Слайс имеет долг **«убить Диджея»**. Долг Слайса – его контрактные обязательства.

Это тоже подходящий, напрямую связанный с Зоной долг. Диджей находится в самом центре Зоны (Рейва) и его убийство является прямым условием выполнения долга.

- 3) **КРЕДО** – это то, чем руководствуется персонаж для выполнения долга. Кредо отображает жизненные принципы персонажа, его идеалы без которых персонаж не согласился бы отправиться в зону и выполнить долг.

Игромеханически, кредо нужно для восстановления жетонов воли и играет роль своеобразного счетчика «жизней» персонажа (подробнее в РАЗДЕЛЕ 3).

Запишите кредо одним коротким, односоставным предложением под долгом персонажа.

Пример 1: Уже знакомый нам «Обесчещенный Дворянин» Жозе Де Сильва с долгом «вернуть честь семьи» имеет следующие кредо: **«Всем нужно давать второй шанс».**

Пример 2: В то же время «Корпоративный Убийца» Слайс с долгом «убить Диджея» руководствуется следующим кредо: **«У всего есть своя цена».**

ПРИМЕЧАНИЕ: Мы советуем использовать разные части речи при написании кредо, но не делать его слишком длинным. 4-7 слов должно быть достаточно.

РАЗДЕЛ 2: ОСНОВНОЙ ЭТАП

ПОДГОТОВКА К ОСНОВНОМУ ЭТАПУ

Возьмите колоду Mind (100 уникальных карт пронумерованные от 1 до 100), перетасуйте её и отложите ровно 50 карт. У вас должно получиться две стопки по 50 карт в каждой. Эти стопки нужны для формирования двух колод в игре, на которых проходят все проверки – 1) колоды Зоны и 2) колоды «Кофе».

1) КОЛОДА ЗОНЫ

Возьмите одну стопку из 50-ти карт и выложите карты из этой стопки в возрастающем порядке. Положите колоду лицом ВНИЗ. Обязательно убедитесь, что карты с наименьшим числом находятся сверху колоды, а с наибольшим внизу. Положите три карты «сюрикен» из игры Mind после 10-й, 30-й и 40-й карт в колоде. Карты «сюрикен» отображают сцены эскалации.

Эта колода отображает эффекты зоны и возрастающую сложность.

2) КОЛОДА «КОФЕ»

Раздайте игрокам количество карт из второй стопки равное лимиту руки. Лимит руки равен 12 деленному на количество игроков (2 игрока – 6 карт, 3 игрока – 4 карты, 4 игрока – 3 карты). Возьмите оставшиеся 38 карт, перетасуйте их и выложите лицом ВВЕРХ.

Эта колода отображает запасы «кофе» или подобных веществ у группы персонажей.

После подготовки обеих колод, придумайте, с чем персонажи могут столкнуться в зоне. Каждый игрок должен придумать хотя бы 2 встречи. Встречи могут быть как чем-то конкретным (агрессивные туземцы, айсберг) так и чем-то абстрактным (ультиматум, раздор).

Запишите все встречи на общий листок, после назначьте каждой встрече случайную цифру. Вытяните случайную карту из колоды кофе чтобы определить цифру. После распределения цифр для каждой встречи положите вытянутые карты обратно в колоду кофе и перетасуйте ее.

ПРИМЕЧАНИЕ: не перепутайте колоды на этом этапе, помните – колода кофе всегда стоит лицом ВВЕРХ, а колода зоны лицом ВНИЗ.

Раздайте игрокам по 1дб, отметьте «2» на кубе – это счетчик очков воли персонажа. Каждый персонаж начинает игру с 2 очками воли.

ПРАВИЛА ОСНОВНОГО ЭТАПА

Во время основного этапа игроки поочередно делают ходы. Игрок, чей сейчас ход является АКТИВНЫМ игроком, все остальные игроки в этот момент – ПАССИВНЫЕ игроки.

В свой ход активный игрок имеет полные нарративные права. Он описывает сцену, по окончании которой он должен сделать 1 **заявку**.

Заявка в этой игре — это действие от ЛИЦА ПЕРСОНАЖА ИГРОКА, которое имеет определенный шанс на провал. Пассивный игрок справа от активного игрока определяет сложность заявки (от 1 до 3). После заявки обязательно проходит проверка.

ПРОВЕРКА

Проверка проходит следующим образом:

- 1) Достаньте количество карт равное сложности проверки из **колоды зоны** и выложите их **ВЗАКРЫТУЮ**, лицом вниз перед активным игроком.
- 2) Если концепт персонажа активного игрока как-то связан с заявкой, то игрок может вскрыть выложенные перед ним карты зоны и положить их лицом вверх.
- 3) Активный игрок должен ответить на каждую из карт либо а) одной или б) двумя картами с руки или в) очком воли. Для успешной заявки игрок должен успешно ответить на каждую из выложенных перед ним карт зоны.

3.а) Вскройте карты зоны (если они не были вскрыты за счет концепта) и сравните значение на карте зоны со значением на выложенной карте с руки активного игрока. Если значение на карте игрока больше, чем значение на карте зоны, **то карта зоны была успешно отвечена**.

3.б) При выкладывании двух карт с руки игрока на одну карту зоны суммируйте значение двух карт с руки игрока и сравните со значением на карте зоны. Если значение на картах игрока больше, чем значение на карте зоны, **то карта зоны была успешно отвечена**.

3.в) При ответе на карту зоны очком воли, очко воли тратиться (отобразите количество оставшихся очков воли на дб). **Карта зоны автоматически была успешно отвечена**.

Итог проверки всегда определяет игрок справа от активного игрока.

После проверки активный игрок обязан добрать количество недостающих карт в руку не превышая лимит руки. За каждую неуспешно отвеченную карту зоны игрок теряет одно очко воли. Если у игрока не осталось очков воли и он неуспешно ответил на карту зоны, он «засыпает» (см ниже). Все использованные карты идут в сброс

ПРИМЕР:

Активный игрок А: «Жозе сидит в своей темной каюте и молиться Св. Кристофу, покровителю путешественников. Жозе переполнен волнением и страхом, но мысль о самом лишь шансе вернуть былую славу роду Де Сильва внушает ему уверенность. Как вдруг, молитву прерывает холодящий душу крик. Жозе выходит из каюты. Палубу окутал густой туман, полночь».

Мой персонаж пытается разузнать больше об источнике крика.

Пассивный игрок Б: «Я назначаю сложность 3, туман и тьма усложняют задачу»

Карты из колоды зоны вытягиваются в закрытую, так как концепт Жозе «Обесчещенный Дворянин» никак не связан с этой заявкой.

Перед игроком А выложили 3 карты в закрытую. У него 6 карт в руке (так как в игре присутствуют 2 игрока) и 2 жетона воли. Карты со значениями 15, 6, 51, 2, 75, 20.

Он отвечает на первую карту зоны одной картой 15, на вторую карту зоны двумя картами с руки 6 и 2, и чтобы автоматически ответить на третью карту зоны он тратит 1 очко воли.

Карты вскрылись, первая карта зоны имела значение 7, вторая 9 и третья 11.

Игрок А успешно ответил на первую карту (7 против 15), провалил вторую карту зоны (9 против $6+2=8$) и автоматически успешно ответил на третью карту потратив одно очко воли.

Игрок А добирает 3 недостающие карты из колоды кофе в руку, и тратит второе очко воли за неуспешный ответ на карту зоны. В итоге, у него остается 0 очков воли. Карты 7, 15, 9, 6, 2, 11 идут в сброс.

Одного неуспешного ответа на карту зоны хватает, чтобы провалить проверку. Теперь, игрок Б должен описать негативный итог заявки игрока А.

ИНТЕРВЕНЦИЯ

Во время хода активного игрока, после того как он сделал обязательную заявку, каждый пассивный игрок имеет право на одну **интервенцию**.

Интервенция – это возможность пассивным игрокам взять нарративные права на себя и описать дополнительную сцену, после сцены активного игрока, и назначить ему дополнительную проверку. У каждого пассивного игрока есть только 1 право на интервенцию за ход активного игрока. Итог проверки во время интервенции определяет пассивный игрок, который потратил свое право на интервенцию.

ПРИМИЧАНИЕ: убедитесь, что активный игрок добрал карты из колоды кофе после прошлой проверки, перед тем как начинать новую проверку.

ВОЛЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВОЛИ

У каждого игрока может быть максимум 5 очков воли. Если жетонов воли не осталось, поставьте значение «6» на кубе д6.

В игре есть два способа восстановить волю – 1) Стремление и 2) Вызов. Оба способа связаны с кредо персонажа.

1). **СТРЕМЛЕНИЕ** – если персонаж совершил действие сугубо ради своих идеалов, – своего кредо, то с разрешения остальных игроков игрок может получить 1 очко воли.

*Пример: Жозе столкнулся с бунтом на корабле, но вместо того, чтобы повесить зачинщика, он помиловал его. Кредо Жозе – **«Всем нужно давать второй шанс»**, его действие было сделано на основе его идеалов.*

2). **ВЫЗОВ** – персонажи игроков могут поставить под сомнение кредо персонажа другого игрока и бросить вызов. Вызов должен быть задачей, с четкими конечными, краткосрочными целями. При выполнении целей вызова оба персонажа получают по 1 очку воли.

*Пример: Персонаж с кредо **«Жизнь стоит выше всего»** может бросить вызов Корпоративному Убийце Слайсу с кредо **«У всего есть своя цена»**, что он не сможет расправиться с охраной Диджея не убивая их. Не убить охрану – краткосрочная, четкая цель, подходящая для вызова.*

ЗАСЫПАНИЕ

Если у игрока не осталось очков воли и он провалил проверку, то персонаж **«засыпает»**. Заснувший персонаж уже не проснется прежним. Игрок должен зачеркнуть одно слово из кредо персонажа и вписать новое слова вместо него. Новое слово должно изменить персонажа. Зачеркивать слова и менять их на синонимы – нельзя.

*Пример: Если Жозе «засыпает», то его кредо **«Всем нужно давать второй шанс»** изменится следующим образом. Слово **«Всем»** можно заменить на **«Некоторым»**, или слово **«нужно»** на **«стоит»**.*

*Предположим, что игрок выбрал первый вариант, теперь кредо Жозе звучит как **«Некоторым нужно давать второй шанс»**.*

«Засыпание» не обязательно отыгрывать буквально. Персонаж мог отключиться на секунду после удара, упасть в обморок или оцепенеть от нахлынувших воспоминаний. Опишите «засыпание» подходяще к ситуации.

Прочтите изменённое кредо в слух, эта информация важна и остальным игрокам для вызовов и стремлений.

ПРИМЕЧАНИЕ: Мы советуем менять ключевые слова в кредо не слишком резко, начиная с менее значимых слов. Это отображает постепенное изменения в мировоззрение персонажа под воздействием зоны.

СЛОМЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если кредо персонажа изменилось настолько, что противоречит цели или все слова в кредо, были зачеркнуты и заменены, то персонаж считается **сломленным**.

Сломленные персонажи изменились и прошли через метаморфозу настолько, что уже оставили свою идею выполнения долга. Сломлен ли персонаж или нет определяет итог ЭПИЛОГА для этого персонажа (подробнее в РАЗДЕЛЕ 3).

ПРИМЕЧАНИЕ: В этой игре нет механик смерти персонажа, но это не значит, что персонажи не могут умереть. Персонаж может погибнуть, если его игрок опишет, что персонаж умер. Мы советуем описывать смерть персонажей только после того, как они были сломлены.

ВНЕДРЕНИЕ ВСТРЕЧЬ

Игроки имеют полное нарративное право в любой момент внедрять любые встречи из списка, придуманного во время подготовки. Но если на столе появляется карта с назначенной цифрой встречи из списка, то игрок держащий нарративные права на данный момент обязан внедрить эту встречу в повествование.

Вы не обязаны внедрять встречу, если она уже была внедрена до этого.

***ПРИМЕР:** во время добора карт из колоды «кофе» после проверки в ходе интервенции, на столе появляется карта со значением 74. 74 — это цифра привязанная к встрече «Ультиматум» из общего списка встреч.*

Так как эта карта появилась после проверки во время интервенции, внедрить встречу «ультиматум» — это задача пассивного игрока, начавшего интервенцию.

СЦЕНЫ ЭСКАЛАЦИИ

Если верхняя карта в колоде зоны – это карта эскалации (отображена картой «сюрикен»), то после текущего хода начинается **сцена эскалации**.

Сцена эскалации – эта сцена высокого напряжения и опасности. Пока сцена эскалации не закончится, игроки не могут добирать новые карты в руку.

Сцена эскалации заканчивается, когда ни у одного игрока не осталось ни одной карты в руке.

На время сцены накладываются следующие правила:

- 1) Игроки не могут делать интервенции. При этом, помните, что активный игрок все еще обязан сделать 1 обязательную заявку, итог которой определяет пассивный игрок справа.
- 2) Порядок хода меняется. Игрок с наибольшим количеством карт в руке ходит первым, после ход передается следующему игроку с наибольшим количеством карт в руке.

ПРИМЕЧАНИЕ: из-за невозможности добрать карты, сцены эскалации часто подразумевают вынужденные провалы, на которые идут, как и игроки так и персонажи. Поступление трех карт эскалации известно с самого начала, что дает возможность подготовиться и набрать очки воли до сцен эскалации.

РАЗДЕЛ 3: ЭПИЛОГ

ЭПИЛОГ — это последний этап игры, во время эпилога персонажи достигают (или нет?) свои цели.

Эпилог наступает тут же когда одна из колод (Колода Зоны или Колода Кофе) заканчивается.

Если **Колода Кофе** закончилась раньше, чем Колода Зоны, то ни один из персонажей не смог выполнить свои цели; Зона оказалась сильнее.

Если **Колода Зоны** закончилась раньше, чем Колода Кофе, то все персонажи (кроме подавленных) достигают свои цели.

Во время эпилога каждый игрок должен описать, что случилось с его персонажем, каким образом персонаж достиг своей цели, и достиг ли он свою цель вообще. При желании вы можете описать, смог ли персонаж выбраться из зоны и как его приняли после стольких изменений.