

Сон разума рождает чудовищ

Игра на конкурс RPG-Кашевар. Зима 2022.

Тема конкурса: Метаморфозы

Ключевые слова: Руины, сон, кофе



Постапокалиптическая драматическая игра о добытках припасов на руинах цивилизации.

Об игре

В этой игре вы - обычные люди, которые еще помнят, каким был мир буквально «вчера», до тотальной атомной войны. Вы и горстка выживших образовали общину в подвале одного из домов. Запасы еды, воды и медикаментов быстро иссякли и теперь нужно доставать их из ближайших развалин, остатков магазинов, торговых центров и автомобильных заправок.

С течением времени вылазки становились все длиннее и опаснее, каждая теперь похожа на небольшую экспедицию и может длиться несколько дней и холодных ночей.

Эта игра не ставит задачу симулировать выживание в условиях апокалипсиса и предполагает нарративную манеру повествования.

- ресурсы (все, кроме кофе) расходуются и пополняются исходя из ситуации;
- различные состояния (ранение или лучевая болезнь) могут обыгрываться в сценах, но мы не создавали для этого отдельных правил.

Чудовищный сон

А еще постепенно разумы ваших товарищей стала посещать *Болезнь*. Вы не знаете ее причин и способов с ней бороться.

Болезнь - состояние, которое проявляет себя во сне.

Человек видит сон, который чрезвычайно возбуждает его и заставляет испытывать ярость и агрессию. Приступ сопровождается сомнамбулизмом: больной бродит по помещению с закрытыми глазами, нападает на всякого живого, кому не повезло оказаться рядом, и с недюжинной силой пытается с ним расправиться. Разбудить спящих невозможно, они просыпаются сами примерно через 6-8 часов.

Вы называете таких спящих Чудовищами. Просыпаясь, они выглядят сонными, такой сон слабо возвращает им силы, их терзают воспоминания о жутких снах.

В дальние вылазки стараются отправлять тех, кого еще не посещали такие приступы, но кто знает, вдруг они начнутся в пути?

Кофе

Необычайную ценность в новом мире приобрело кофе. Напиток позволяет дольше быть бодрым, не заснуть случайно, особенно если вы подвержены чудовищному сну.

У вашего персонажа будет особый параметр - *Сонливость*, который будет постоянно расти и влиять на все ваши действия.

Хоть кофе и не единственный возможный психостимулятор - это один из самых распространенных и легких в приготовлении, а также не слишком опасных в смысле последствий употребления.



Прием кофе временно снимает Сонливость полностью. Через 1 сцену, действие кофе заканчивается и персонаж возвращает себе 1дб Сонливости обратно.

В качестве счетчика для этого ресурса мы рекомендуем использовать настоящий зерновой кофе из любого магазина. В начале игры Мастер выдает на всю партию 10 зерен кофе, которые складываются в небольшую чашу в центре стола. Если персонаж выпивает порцию кофе игрок должен достать из чаши зернышко и отдать его Мастеру. По мере повествования, мастер может добавлять в чашу несколько зерен, пополняя запас партии. Мастер может регулировать сложность и драматичность игры, регулируя количество зерен, которыми пополняется чаша.

Создание персонажа

1. Придумайте имя. Решите с игроками и мастером в какой части мира происходит действие и выберите что-то подходящее или, наоборот, чуждое.
2. Чем вы занимались до войны? Напишите два занятия, в которых ваш персонаж преуспел. Условно: кем вы работали и ваше хобби.
3. Опишите дорогого вам человека, которого вы потеряли во время бомбежек. Его вы увидите в своих чудовищных снах, когда они вас посетят.
4. Расскажите, в каких взаимоотношениях вы с каждым из участников вылазки. Совместно продумайте взаимоотношения так, чтобы они составляли интересный драматический конфликт. В конце есть таблица с идеями на этот счет.
5. Ситуация вряд ли позволит вам идеально экипироваться, хотя жители общины снарядят вас всем, чем смогут, в дорогу. У вас будет некоторый запас еды, воды и кофе. Но можно взять с собой еще один предмет. Это может быть оружие, компас, противогаз и так далее.

Советы мастеру

Для проверки результатов действий в сценах, где присутствует опасность, используются шестигранные кубики.

Бросьте 2 шестигранных кубика и сложите результаты, вычтите Сонливость. Если результат равен или выше заявленной Мастером сложности - персонаж преуспел, если ниже - по ситуации может означать провал или успех, но с ценой.

Степень сонливости

Легкая (зевота, легкая рассеянность)	-1
Умеренная (снижается скорость реакции, есть трудности с концентрацией, трудности с принятием решений)	-2
Сильная (чувство истощения, требуются усилия чтобы сконцентрироваться, но еще способен держаться на ногах)	-3
Критическая (полное истощение, в шаге от сна, постоянно проваливается в короткий сон на пару минут, требуется прилагать усилия для каждого действия)	-4

Рекомендации Мастеру для установки сложности броска:

- Ориентируйтесь на сложность 8 для типичных задач, вызывающих умеренную сложность: атака на примерно равного по силе противника, поиск чего-то не спрятанного слишком тщательно и т.п.
- Повышайте сложность на 1 за каждое осложнение которое можете сформулировать (противник более умелый или свежий и отдохнувший, имеет укрытие, нападает внезапно, превосходит числом и т.п.)
- Если персонаж:
 - делает что-то, что умеет хорошо (это относится к его изначальной работе или хобби - врач перевязывает рану или местный житель пытается сориентироваться в руинах города),
 - может указать, кто ему помогает в действии,
 - может назвать еще какое-то преимущество,то уменьшите сложность на 1 за каждый довод.
- Если сложность опускается до 4 и ниже, то лучше объявить действие успешным автоматически и не тратить время на бросок.

Не заставляйте персонажей бросать при совершении тривиальных действий или, если не уверены, что провал может привести к драматичным последствиям. Хорошая практика - делать 1-2 броска для определения общего вектора развития сцены, чем проверять каждое отдельное действие.

Мы рекомендуем строить игру из сцен, которые происходят в хронологическом порядке через склейку, как в кинофильме. Сцена - это кусок драматического повествования в которой происходит развитие одного из конфликтов игры - персонажей игроков против друг-друга, против Болезни или против окружающего мира. Конфликт - далеко не всегда прямое противостояние. Это может быть и сдержанный диалог, который важен для развития взаимоотношения персонажей. Время и пространство между сценами занимает «рутина»: поиск еды, продолжение путешествия, ожидание в засаде, сон и так далее.

Если неудача во время выполнения рутинных действий может привести к интересным последствиям, вы можете попросить совершить бросок одного из членов команды.

Показатель Сонливости увеличивается на 1 после каждой сцены с участием персонажа. Сон уменьшает Сонливость до нуля. Чудовищный сон уменьшает сонливость только на 1.

Показатель Болезни на начало повествования равен 0 и отмечается игроком в листе персонажа. Перед тем как персонаж отошел ко сну, игрок бросает кубик. Задача - выкинуть значение равное или выше показателя Болезни. Если результат ниже, то персонаж ночью будет испытывать приступ Чудовищного сна. Показатель Болезни увеличивается на 1 на усмотрение мастера - в зависимости от темпов игры это может быть раз в несколько сцен, раз во внутриигровой день или раз в игровую сессию или по индивидуальной ситуации персонажа.

Если персонажа разбудить посреди ночи (из обычного сна, из Чудовищного проснуться нельзя вовсе), то его Сонливость будет равна 1db минус 3.

Персонажи случайно или путем проб и ошибок могут осознать, что повлиять на Чудовищный сон можно, если узнать больше о том, что персонаж видит и говорить спящему об этом, пытаться успокоить, изображать людей, которые ему снятся, подражая им. Мастеру предлагается нарративно управлять динамикой этой борьбы со снами - персонаж может реже их видеть, если товарищи делают

все правильно или, наоборот, они могут стать более жуткими и приводить аутоагрессии, если персонаж закрывается и не выдает никому их подробностей.

В центре сюжета фактически находится очередная вылазка за припасами, но на драматическом уровне - это только предлог для персонажей, чтобы измениться, разрешить или усугубить конфликты между собой. Логика мира подсказывает им быть бережными друг с другом, потому что в этом мире каждый живой человек важен и нужен, но это не означает, что они не могут любить, ненавидеть, завидовать и быть благородными.

Идеи взаимоотношений между персонажами

Два брата, которые продолжают борьбу за расположение отца, несмотря на то, что его уже нет в живых. Пытаются доказать что каждый из них более важен для нового мира и своих товарищей.

Женщина больна лучевой болезнью и скрывает это, хотя скрывать становится все сложнее. Кто-то из её окружения начинает догадываться о ее лжи.

Беременная женщина не уверена, родится ли ее ребенок мутантом. Она сталкивается с отвержением общества, уже потому, что оно вынуждено экономить ресурсы. Что говорить о страхе перед чудовищами и мутантами?

Вдовец, не оплакавший свою потерю, и молодая девушка, которая пытается с ним сблизиться.

Старик, в прошлом политик, поддержавший военные действия, положившие начало глобальной катастрофе. Не может поверить в новую реальность, ждет подкрепления или новостей от правительства. Из всех сил пытается сохранить законность и порядок в обществе, но кому-то это явно не нравится.

Учительница в одной компании с бывшей проституткой. Они обе любили одного мужчину, но его больше нет. Смогут ли они преодолеть затянувшееся противостояние?



Сон разума рождает чудовищ

Лист персонажа

Мое имя

Мои занятия и увлечения

Дорогой мне человек

Мои взаимоотношения с товарищами

У меня с собой

Сонливость

1	2	3	4
---	---	---	---

Болезнь

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---