

# Сказки у больничной койки

*90-е, которых не было*

## **Синопсис**

«Сказки у больничной койки» — сценарий в жанре магического реализма для «Тайн экосферы». Его действие разворачивается в российской глубинке в 1990-х.

Игроки берут на себя роли пациентов детского отделения больницы. Днём им предстоит заниматься повседневными делами, а ночью — погружаться в вымышленный мир, в котором они должны отыскать похищенного приятеля. В финале персонажам предстоит совершить непростой выбор.

Приключение модифицирует правила «Тайн экосферы». Изменения в механике и готовые персонажи приведены в приложениях в конце файла, рекомендуем сперва ознакомиться с ними.

## **Что ещё стоит знать**

«Сказки у больничной койки» — это история о том, как размываются границы реальности и сна, и о том, как действительность разрушает личное пространство.

Действие разворачивается в 1990-х, но конкретный год не указан специально. Если вы хотите, можете конкретизировать — но помните, что вам будет сложнее избежать анахронизмов.

Больше всего приключение напоминает:

- комиксы «Джо-Варвар» и «Я убиваю великанов»;
- романы «Отсутствие Анны» и «Дом, в котором...»;
- сериал «Мир! Дружба! Жвачка»;
- фильм «Лабиринт фавна».

Кашевар 2021

Тема: сплочённость

Ключевые слова: небеса, огонь, защитник, стая

Автор: Александр Стрепетиллов

## Вступление

### Описание завязки

Игроки берут на себя роли детей из инфекционного отделения. Герои попали в отделение в разное время. За эти дни ребята успели познакомиться как друг с другом, так и с остальными пациентами и персоналом.

Заводила отделения Лев Лихачёв. Болезнь у него протекает тяжелее, чем у прочих, но в «одиночку» его пока не перевели. У Льва богатенькие родители, благодаря чему у него в тумбочке появляются игрушки и вкусности.

Одной ночью Лев собрал в палате персонажей игроков, чтобы, как он сказал, провести ритуал «ото всех бед». Для этого он взял свои талисманы — фэнтези-книгу, отряд пластмассовых рыцарей «Стая» и робота-трансформера. Другие ребята тоже положили свои талисманы: игрушку-дракончика (Лёшка), «Тетрис» (Толик), машинку (Ася) и кассету (Степан).

После пары слов и свечения фонариком мир вдруг содрогнулся, горка талисманов развалилась, а в палату ворвался робот-трансформер с головой льва на груди! Ребята мгновенно «загасились», но робота интересовал только Лев. Он схватил парнишку, устремился в коридор и исчез.

Позже герои проснулись от будильника. А Лев — нет.

### Скрытая правда

На самом деле ритуал прошёл ровно по замыслу Льва. Робот — никакой не враг, а защитник, который утащил парнишку в мир воображения подальше от суровой реальности.

Больше всего Лев боится отца, Игната Филипповича. Родители мальчика действительно разбогатели, вот только нажили своё имущество незаконным путём. Строгость и агрессивность стали в семье обычным делом. Свою любовь родители Льва выражали в виде подарков — но Лев ждал семейного уюта и доброты.

Парнишка попал в больницу после побоев и сильного охлаждения — отец оставил сына в гараже, потому что так было меньше шансов, что до отпрыска доберутся конкуренты.

Лев — фантазёр, и в одной из книг он вычитал о якобы заклинании «ото всех бед», которое способно всё изменить, создав вымышленный мир. Но этот мир нужно было чем-то наполнить — для того Льву и понадобились много талисманов.

## Приключение

### Выход на сцену

Вы можете начать приключение с ритуала, а можете сразу с пробуждения ребят, которые пытаются вспомнить, что произошло ночью. В первом случае позвольте им совершить броски **воли** (не впасть в ступор при виде робота), **скрытности** (чтобы исчезнуть из поля зрения робота) или **проворства** (отбежать с пути машины). Пусть провалы будут чисто описательными, без механических негативных последствий.

## Первый день

### Ключевые эпизоды

После утренних процедур герои узнают о беспокойстве врачей из-за состояния Льва. Ближе к вечеру главный врач отделения решит перевести Льва в одиночную палату.

Вот что могут сделать или выяснить персонажи (в скобках приводятся лишь примеры).

- Если достать бумаги по лечению Льва (для этого нужно как-то отвлечь дежурного врача или дождаться, когда он отойдёт по делам — **ловкость рук**), то можно узнать, что в больницу он поступил с переохлаждением, а также с синяками.
- Родители Льва — серьёзные люди при охране. От них можно ждать неприятностей. (Об этом может рассказать почти любой из персонала — **разговор по-взрослому**.)
- Лев в стабильно тяжёлом состоянии, врачи диагностируют кому. В одиночной палате парня подключат к необходимому оборудованию.
- Покопавшись в вещах Льва, можно раздобыть тот самый учебник по волшебству. Согласно описанию чары «ото всех бед», теперь все участники ритуала связаны — и во сне они могут попасть в иной мир, созданный из талисманов. Желательно, чтобы все герои и талисманы во время сна находились рядом. **Эрудиция** подскажет, что у книги нет выпускных данных, это похоже на самиздат. Ещё успех позволит увидеть комментарии — в них говорится, обряд всё же можно провести без всех талисманов.

### Дополнительные эпизоды

- Персонал просит найти сорванца Олежку — похоже, он опять куда-то спрятался. **Наблюдательность** или **скрытность** поможет его отыскать — одиннадцатилетний мальчик плачет в шкафу в комнате отдыха. Завтра у него день рождения, но его придётся проводить в больнице. Олежку можно подбодрить (**проницательность** или **лидерство**) — и на следующий день подготовить праздник!
- Даша жалуется, что у неё украли игрушки, подаренные старшим братом. Речь об отряде пластмассовых рыцарей «Стая». Герои точно видели, что Лев использовал этих рыцарей в ритуале. Похоже, он их попросту стащил у Даши. Рыцари ещё нужны для ритуала — как минимум до тех пор, пока герои во всём не разберутся. Дашу можно успокоить (**обаяние**), пообещав ей позже вернуть игрушки. Или ей можно подарить что-то равноценное.

## Первая ночь

### Пробуждение

Герои просыпаются на поляне в осеннем лесу: вокруг ночь, поодаль светлячки. Больше всего мир вокруг напоминает волшебную чашу из утренних мультсериалов — но только обесцвеченную, увядающую. Поначалу всё выглядит безобидным, но вскоре герои замечают, как затянутое облаками небо озаряют красные сполохи. Недалеко доносится звон клинков, а раз в несколько минут над лесом проносится душераздирающий то ли визг, то ли скрежет металла.

Вскоре герои привлекают внимание волшебных говорящих животных. Те сперва не выдают своего присутствия, но **наблюдательность** позволит заметить оленёнка, птичку и лягушку. Троица настроена мирно, но с подозрением (**проницательность** с  $-1$  подтвердит это). Они поинтересуются, откуда гости и что ищут. Сами животные расскажут, что просто живут в лесу; всё было презабавительно, пока прошлой ночью на Королевский замок не напали

металлические чудища. С тех пор замок в осаде, а над лесом поднялся дым. Троица говорит, что гости напоминают героев одной легенды. Все подробности знает только мудрец из замка, поэтому им нужно как можно скорее до него добраться. И животные с радостью помогут героям пройти лесной тропой.

Во время пути птичка полетит проверить дорогу, жаба поскачет в сторону на разведку, а путником останется только оленёнок — он посоветует вести себя тихо. Продираясь через заросли герои снова услышат скрежет металла, но на этот раз ближе. Персонаж с самым низким значением **скрытности** должен совершить её проверку с +3 (за помощь животных и группы). При успехе героям удалось спрятаться, и большая железная птица пролетит над их головами. При провале птица зацепит одного из персонажей (по выбору игрока, провалившего проверку) — тот должен отметить состояние «ранен». При любом исходе железное чудище поймает и разорвёт птичку, а потом взмлет в небеса.

(Если персонажи поведут себя неучтиво, то животные не станут их провожать, — тогда герой всё так же совершит проверку **скрытности**, но теперь только с +1.)

Вскоре герои выйдут к подъёмному мосту, ведущему в замок. Мост поднят, но на этой стороне находятся несколько воителей. Один — человекоподобная серая мышь, в плаще и при оружии. Ещё шестеро — рыцари в тёмных доспехах и закрытыми шлемами. Они определённо напоминают игрушки «Стая». Рыцари — истуканы, послушно выполняющие приказы. На все расспросы они будут отвечать что-то вроде: «выполнить миссию, спасти короля, защитить замок». На земле — несколько безжизненных механизмов. Мышь представится как Леди Лапка. Она предложит героям скорее отправиться в замок. Если ребята начнут сопротивляться, то рыцари их скрутят и поведут уже как пленников.

Замок выглядит игрушечным — будто состоит из крупных блоков конструктора. Часть блоков разрушены: либо сторели, либо на них видны следы огромных когтей и урона от осадных орудий. На площади у ворот видна статую Льва — но только с гордой осанкой, в короне, шпагой на поясе и розой в руке. Леди Лапка пояснит, что прошлой ночью странные механизмы напали на замок, и им удалось похитить короля. Отряд с пленников видели куда-то ближе к востоку, среди пустошей — на территории врага.

## Испытание

В тронном зале, куда Леди Лапка приведёт героев, суетится старик в серых одеяниях. На столе разложены книги и карта. Лапка скажет, что человека все зовут Серая шляпа. Старик расскажет о легендах, которые предсказывали появление гостей в самые трудные времена — и по описанию из книги (а также по портретам) гости подходят. Но Серая шляпа боится, что гости могут оказаться механизмами в масках людей! Поэтому мудрец устроит испытание храбрости — если герои его преодолеют, то сомнений в чистых помыслах не останется.

Ребят отведут в подземелье, где слышен раскатистый рёв. И в свете огня можно различить дракона — точь-в-точь игрушка-талисман! Правда, он дышит огнём и царапает стены когтями. Это столкновение разыгрывается по правилам крупных неприятностей, но **уровень угрозы = 1**. *Добавьте в пул фантазии два кубика*. При провале — если герои не справятся до колокола, — они проснутся утром второго дня с осложнением болезни (все должны отметить состояние «измотан»). При успехе получают по дополнительному пункту удачи (даже если их больше максимума).

Герои могут применить самые разные навыки, например:

- **воля** (всё-таки это испытание храбрости!);
- **сила** (здесь много оружия, так что можно дать бой дракону);
- **механика** (задействовать механизмы и цепи, чтобы устроить ловушку);
- **лидерство** (вдохновить команду на действия).

В случае победы Серая шляпа и Леди Лапка поздравят героев и отведут их к «загадочной повозке», которую мудрец приспособил для пустошей. Выходя из замка, герои услышат утренний колокол — пора просыпаться.

## Второй день

### Ключевые эпизоды

Утром придут родители Льва, Игнат Филиппович и Анастасия Павловна, и начнут закатывать скандал, слышный во всём отделении. Родители приедут не одни, а с охраной-«братками», которые намекнут врачам, что у тех могут быть проблемы. В первой половине дня Льва перевезут в соседнее отделение, а его вещи и игрушки спрячут в шкафчик хозкомнаты. Героям важно их достать к следующей ночи (как минимум — книгу). К вечеру родители и охрана уедут.

- Встревоженная Анастасия Павловна вместе с одним из охранников расспросит кого-то из персонажей. Как себя чувствовал Лев? Что говорил? Что делал? Что ел? Персонажу должен преуспеть в проверке **воли** или **разговора по-взрослому**, иначе окажется «расстроен».
- **Наблюдательности** позволит услышать разговор родителей и главврача. Главврач расскажет, что раз возможности Игната Лихачёва позволяют, то к завтра нужно достать одно импортное лекарство — оно должно помочь.
- Вернуть книгу и игрушки получится лишь ближе к вечеру, когда уляжется суета. Проникнуть в хозкомнату можно разными способами: сломать дверь (**сила**), выкрасть ключи (**ловкость рук**) или договориться (**разговор по-взрослому**). Последнее проще всего, если персонажи на хорошем счету.

### Дополнительные эпизоды

- Персонаж увидел, как «браток» поставил подножку пробегающему десятилетке Пете. Кровь, слёзы, прибежавшие врач и воспитатель. Они догадаются, что бедняге «помогли» упасть, но ничего не скажут. Персонаж может высказаться и даже задрать «братка» (проверка не требуется). Тот молча хмыкнет, а потом угрожающе проведёт большим пальцем по горлу с намёком. Если герой промолчал, то «браток» даст ему крупную купюру.
- Персонал жалуется, что сломался старенький телевизор, а мастера не дождёшься. **Механика** с –1 позволит снова смотреть телик, но взрослых ещё нужно убедить, что ребёнку можно доверить такие сложности. В шкафу есть набор инструментов, которые дадут +2 к проверке. В качестве благодарности — несколько пачек растворимого напитка.
- Ещё один подслушанный разговор (**наблюдательность** или **скрытность**) позволит узнать, что лекарство, которое посоветовал достать главврач, — пустышка. Он это сделал лишь бы родители Льва поскорее свалили. При провале персонаж услышит только что-то об угрозах пистолетом.

- Олечке и впрямь можно помочь отпраздновать День рождения! Для этого нужно приготовить угощение и развлечение. Достать их можно также благодаря опоре — если кто-нибудь навестит персонажей до вечера.
  - Угощение: можно попросить поваров приготовить что-нибудь особенное. Кроме того, можно раздобыть сладости вроде растворимого напитка или купить что-то за деньги. **Лидерство** позволит уговорить остальных ребят присоединиться, чтобы каждый принёс что-нибудь.
  - Развлечение: можно притащить телевизор или достать со шкафа настольный хоккей (**сила**), можно придумать викторину (**эрудиция**).
  - Каким бы ни был праздник, эти палаты услышат редкий детский смех. Все персонажи получают по пункту удачи (даже если их больше максимума) и +2 кубика в пул фантазии на вторую ночь.

## Вторая ночь

### Пробуждение

Герои приходят в себя внутри... автомобиля! *(Добавьте в этот момент два кубика в пул фантазии.)* Они без труда узнают модель-пикап, которая использовалась в ритуале, правда здесь она в натуральную величину (или даже больше). Двое в салоне, двое в кузове. Персонаж с навыком **механика** — за рулём. А ещё в кузове — шестеро всё тех же странных рыцарей.

Автомобиль находится на границе леса перед пустошью. Рядом — Леди Лапка, которая говорит, что легендарные герои должны знать, как водить эту «странную колесницу». Именно на ней можно быстро перебраться через пустоши — прямой путь к вражескому замку. Но беды две: во-первых, поле охраняет железная птица, а во-вторых, из пепельных туч рушатся небесные огненные камни. Задача героев — добраться вон до того далёкого замка на горизонте, около вулкана. Там рыцари помогут одолеть противников и вернуть короля Льва.

### Испытание

Это особое испытание, включающее в себя крупные неприятности. У автомобиля 3 единицы **прочности**. За каждую он предоставляет водителю преимущество +1 на все броски **механики** (то есть когда машина целая — +3). Всякий раз, когда персонажи должны отметить состояние (например, из-за эффекта особого усилия или приобретая успехи в определении исхода), они могут понизить **прочность** машины на единицу. Её преимущество также уменьшится на один.

- Особое условие: если **прочность** автомобиля упадёт до нуля, то герои провалили крупные неприятности (см. ниже).

Путь займёт не больше часа. Персонаж с наибольшим значением **наблюдательности** должен внимательно изучить дорогу. Он совершает проверку навыка, и в случае успеха добавляет в **пул фантазии** по кубику за каждую выпавшую шестёрку. При провале он получает −2 к следующему броску — отвлёкся.

Все герои вскоре понимают, что падающие камни с небес — не что иное, как огромные детали из «Тетриса»! Как только персонажи оценили обстановку, они слышат знакомый металлический визг. Железная птица вернулась и вот-вот настигнет автомобиль. Все персонажи совершают проверку **воли**. За каждого провалившегося ведущий убирает из **пула фантазии** по два кубика — крик чудища пугает героев.

Дальше игроки действуют согласно правилам крупных неприятностей (обычная задача, **уровень угрозы = 2**), но с некоторыми условиями:

- персонаж-водитель обязательно совершает проверку **механики**;
- другие проверки: **проворство** (метать предметы в птицу), **силу** (атаковать её в ближнем бою, рыцари кои-то веки пошевелиятся и дадут +2 к проверке), **проницательность** (отследить алгоритм атаки машины), **эрудицию** (вспомнить про возможную уязвимость или посоветовать детали по маршруту), **наблюдательность** (смотреть за дорогой) и т.д.

При провале герои наутро станут «измотаны» (если кто-то уже был «измотан», то он отмечает «ранен» — болезнь прогрессирует). Если прочность авто снижается до нуля, но при этом герои достигают нужного количества успехов, то это считается победой.

При победе герои отрываются от хищника и преодолевают пустошь. Впереди — вулкан, изрыгающий пепел и пламя. И с огромной скоростью и страшным свистом на авто несётся волна пепла. От свиста персонажи просыпаются раньше положенного — и слышат свист ветра из распахнутой форточки.

## Третий день

### Ключевые эпизоды

Персонал с утра как на иголках. Родители Льва приезжают с лекарством ещё до обеда — снова с охраной. Опять перебранка. Главврач просит покинуть помещение, а Игнат Филиппович говорит, что сделает это лишь с сыном, для которого нашли новую больницу. Но после очередных процедур Льву в отделении (снова привезли) становится хуже. Транспортировать его уже слишком опасно.

Ситуация накаляется до предела после обеда, когда Игнату Филипповичу по телефону сообщают, что лекарство — пустышка. По его команде «братки» берут заложника — Асю (родственница врача). Его «охраняют» в одиночной палате, и если что случится со Львом... В итоге родители и охрана остаются в отделении на ночь — из-за этого героям сложнее собраться вместе.

- Герой-заложник не может активно участвовать в действиях группы во второй половине дня. Его обеспечат всем необходимым (еда, поход в туалет, процедуры). Чтобы покинуть палату к ночи, нужно ослабить бдительность охранника (сделать «спящего ребёнка» из одеяла) и отвлечь его. Кроме того, нужно отпереть дверь (ключи или что-то вроде ножа со скрепками). В деле наверняка пригодятся **ловкость рук, скрытность, проворство** или другие навыки. Для освобождения достаточно одного-двух бросков.
- Чтобы собраться вечером (да ещё с талисманами и книгой), нужно отвлечь охранников в коридоре — с этим может помочь персонал или детишки. Можно дождаться, когда «братки» потеряют бдительность. Но это будет уже сильно за полночь — герои потеряют из **пула фантазий** 3 кубика. Можно попросить врачей поспать в безопасном месте. Даже если герои на хорошем счету, потребуется успешная проверка **разговора по-взрослому** или даже «взятка» в виде чего-то ценного.

## Дополнительные эпизоды

- Если кто-то из героев (по телефону или через опору) попытается связаться с милицией, то диспетчер, услышав имя Игната Лихачёва, бросит трубку или попросит ребёнка не выдумывать.
- Из-за шума дети плачут, и в итоге Илья запер пару нытиков в туалете. Пока они пытались выбраться, замок на ручке сломался. Здесь пригодятся **сила** или **механика**. Обиженные дети очень захотят обо всём рассказать взрослым, но герои и сами могут поставить Илью на место.
- Герою прописывают постельный режим — покинуть палату нельзя. Врач посетит его утром и вечером. Если герой захочет покинуть палату незамеченным, то ему нужна **скрытность**. Если его заметят, то группа потеряет расположение персонала. Первый кандидат на постельный режим — герой с состоянием «ранен».
- Очередной подслушанный разговор врачей (**наблюдательность** или **скрытность**) позволит узнать, что у Льва мало шансов и всё станет понятно только утром. Персонаж отчётливо понимает — исход зависит от действий героев этой ночью.

## Третья ночь

### Пробуждение

Герои просыпаются в авто, заваленном пеплом. Вокруг пепла выше, чем по колено — проехать невозможно. Темно, слабая видимость, можно разглядеть лишь сполохи огня у жерла вулкана. Стражников — зато можно их увидеть следы на пепле.

Идти по следам непросто из-за смога, жара и грохота. Проверки не требуются, но показать тяготы можно — кто-то даже может упасть в пепел по пояс. Вскоре персонажи доберутся до зловещего входа в пещеру — словно открытая пасть гигантского черепа.

### Испытание: в пещере

Внутри героев ждут металлические скрипы, звуки несмазанных механизмов и лязг. Всё это пугает, но страх усиливается, когда звуки становятся ближе, а затем превращаются в крики взрослых, выстрелы, звон наручников, сперва женский плач, а потом и детский. То тут, то там виднеются силуэты взрослых и детей. Этот калейдоскоп напрочь дезориентирует героев. Каждый должен совершить проверку любого навыка по выбору (**воля** — дать бой страху, **эрудиция** — рационально воспринять, и т.д.). При провале герой теряет пункт удачи.

Вскоре образы затихают. Становится слышно песню с кассеты — последнего талисмана. Звук отражается гулким эхом, и благодаря песне герои выходят к большому уступу, который обрывается прямо в озеро лавы.

Повсюду — следы сражения. По одну сторону — потрёпанный робот, похитивший Льва. Сам мальчуган прячется за его спиной. По другую — остатки отряда рыцарей, двое уже мертвы. На одном из трупов нет шлема. Лицо рыцаря — в точности лицо папашки, Игната Филипповича. Рыцари синхронно восклицают, что Королю должно вернуться в замок. Лев отвечает, что не желает этого, лучше погибнет здесь. Он считает, что настоящий мир принёс лишь побои, слёзы и смерть. Парень считает настоящим этот мир, ведь здесь можно исполнить мечты и испытать хоть что-то светлое!

Персонажи понимают, что Лев чертовски серьёзен, и убедить его невозможно. Будто в подтверждении этой мысли он достаёт розу и прыгает с уступа... чтобы остаться в воздухе вне



достижимости рыцарей. Эти же рыцари, заметив героев, издевательски заметят, что раз сюда пришли друзья Льва, то может, он не будет истерить при них, как девчонка?

### Испытание: выбор

Перед героями — финальный выбор. Обязательно чётко очертите последствия обоих решений.

1. Помочь рыцарям поймать Льва — начнётся бой против робота-защитника. Рыцари доставят его в замок и утром Лев очнётся в реальном мире, где ему не хочется быть
2. Защитить Льва — начнётся бой против рыцарей. Утром в реальном мире парень умрёт — с улыбкой на лице.

Как только персонажи примут решение, добавьте в **пул фантазии** ещё два кубика.

Сражение разыгрывается по правилам крупных неприятностей, **уровень угрозы = 3**. Структура не меняется, отличаются только цели и возможное применение навыков. Пока играет песня (то есть до конца сцены) герои могут использовать **пул фантазии**, чтобы бегать по воздуху.

Провал означает противоположный исход. Вдобавок, здоровье героев ухудшится — они не застанут прощание со Львом (живым или мёртвым).

Могут помочь разные навыки, в том числе:

- **сила** (драться в ближнем бою);
- **проворство** (атаковать в дальнем бою);
- **лидерство** (вдохновить союзников);
- **механика** (увидеть слабые места робота);
- **проницательность** (раскусить план рыцарей).

### Эпилог

Если Лев жив, Игнат Филиппович устроит гулянку и пальбу во дворе в воздух — на эмоциях. Персонал вздохнёт спокойно, когда родители со Львом уедут подальше. Но герои точно запомнят несчастное выражение лица парнишки. Отец планирует отвезти его к своему доктору — а значит, продолжатся мытарства на больничной койке, а потом и в семье преступника.

Если Лев мёртв, родители сделают всё, чтобы главврач лишился работы — если не хуже. Анастасия Павлова сквозь слёзы будет костерить и детей — потому что Лев связался с плохой компанией. Ребята постараются выписать как можно скорее. В учебнике по волшебству появится новая глава.

## Приложение А: персонажи

### **Степан**

**Возраст:** 14

**Типаж:** деревенский

**Мотив:** ставить на место этих городских

**Любимый персонаж:** Аладдин

**Талисман:** кассета с песнями российской рок-группы, которые звучали в популярной криминальной драме

**Опора:** Федя, старший брат

**Внешний вид:** средний рост, в хорошей форме, загорелый, длинная полосатая майка

Удача: 1

Атлетика 5, эмпатия 3, дерзость 3, смекалка 3.

*Механика 3, сила 2, обаяние 2, воля 1, наблюдательность 1, разговор по-взрослому 1.*

## **Толик**

**Возраст:** 13

**Типаж:** задира

**Мотив:** не давать обиду младших

**Любимый персонаж:** Терминатор

**Талисман:** «Тетрис» на батарейках, отжатый у какого-то старшака

**Опора:** Саня, друган

**Внешний вид:** чуть ниже среднего, жилистый, в спортивных штанах

Удача: 2

Атлетика 3, эмпатия 3, дерзость 5, смекалка 2.

*Разговор по-взрослому 3, воля 2, лидерство 2, сила 2, проворство 1.*

## **Ася**

**Возраст:** 13

**Типаж:** оторва

**Мотив:** что угодно, лишь бы не сидеть на месте

**Любимый персонаж:** Зена — королева воинов

**Талисман:** крутая машинка-пикап цвета хаки с большим кузовом

**Опора:** Мария Олеговна, мама (работает врачом в этом отделении)

**Внешний вид:** средний рост, худощавая, бледная, спутанные волосы, переводная татуировка с черепом на плече, пара синяков

Удача: 2

Атлетика 3, эмпатия 4, дерзость 3, смекалка 3

*Ловкость рук 3, проницательность 2, проворство 2, скрытность 2, эрудиция 1*

## **Лёшка**

**Возраст:** 12

**Типаж:** ботаник

**Мотив:** я хочу быть полезным

**Любимый персонаж:** Шерлок Холмс

**Талисман:** мягкая игрушка в виде дракончика, если потянуть верёвочку, то пошевелит лапками

**Опора:** Зинаида Павловна, мама (работает в библиотеке)

**Внешний вид:** средний рост, щуплый, в очках, в футболке с динозавром

Удача: 3

Атлетика 2, эмпатия 3, дерзость 2, смекалка 5.

Скрытность 3, эрудиция 2, наблюдательность 2, механика 1, проворство 1, обаяние 1.

## **Приложение Б: изменения в правилах** *(раздатка для ведущих и игроков)*

«Сказки у больничной койки» сильно отличаются от привычных историй для «Тайн экосферы». А учитывая изменения в правилах, сценарий и вовсе тянет на небольшой хак.

Впрочем, основной каркас остался тем же: игроки берут на себя роли детей, которые, с одной стороны, живут обыденной жизнью, постоянно сталкиваясь с проблемами и равнодушием взрослых. А с другой, герои оказываются в центре приключения, и только от их действий зависит судьба целого мира! Да, здесь нет места роботам и странным аномалиям, а от антуража 90-х многих читателей и так наверняка тошнит, но такой симбиоз может быть удивительно интересным.

Пожалуй, стоит отметить, что в приключении проверки навыков совершаются в среднем чаще, чем в «Тайнах экосферы».

### **Принципы игры — кратко**

1. Повседневная жизнь полна неприятностей, но в ней есть место светлым островкам
2. Мир фантазий безграничен
3. Полагаться на взрослых — бесполезно
4. Больница полна опасностей, но герои не умирают
5. События игры разворачиваются от сцены к сцене

## Обновлённые характеристики

- Атлетика отвечает за способность быстро бегать, далеко прыгать, хорошо лазать, прятаться и драться.
- Эмпатия помогает заводить друзей, убедительно лгать, разбираться в людях и приободрять товарищей.
- Дерзость отражает способность убеждать старших, проявлять храбрость, демонстрировать крутость и как ни в чём ни бывало хитрить у всех на глазах.
- Смекалка разбираться в текущей ситуации, решать загадки, интерпретировать улики и просто обладать нужным знанием в нужное время.

## Обновлённые навыки

### Атлетика

- **Проворство** позволяет быстро бегать, хорошо лазать и сохранять равновесие.
- **Сила** — способность поднимать тяжёлые вещи, драться и сопротивляться различным физическим воздействиям.
- **Скрытность** — умение прятаться и оставаться незамеченным.

### Эмпатия

- **Проницательность** — способность понимать, что заставляет человека, животное или иное существо действовать так, как оно действует.
- **Лидерство** — способность вдохновлять людей, координировать их совместную работу и утешать, если они напуганы или расстроены.
- **Обаяние** — умение располагать к себе сверстников, немного привирать и заводить знакомства.

### Дерзость

- **Воля** — способность переступать через общественные правила, противиться давлению взрослых и старших ребят, а также проявлять храбрость.
- **Ловкость рук** — способность шарить по карманам, вскрывать замки, незаметно тибрить небольшие вещи
- **Разговор по-взрослому** — способность заставить взрослых воспринимать себя серьёзно, например, обращаясь к вышестоящему авторитету.

### Смекалка

- **Наблюдательность** — умение находить спрятанные предметы и интерпретировать улики.
- **Механика** отвечает за способность разбираться в несложных механизмах и умение чинить электронику.
- **Эрудиция** — отвечает за обладание нужной информацией и умение отыскать её в книгах и документах.

## Создание персонажа

Для приключения не используются пункты «гордость» и «любимая песня». Вместо них мы используем «любимый персонаж» — это образец для подражания из массовой культуры. Один раз в настоящем мире и один раз в вымышленном мире (итого два раза за приключение) персонаж может задуматься, а как бы в этой ситуации поступил его любимый персонаж и поступить так же. Можете даже включить музыку этого поп-героя в такой волнительный момент! Это даёт один автоматический успех при проверке. (Нет, вам не обязательно вспоминать, как Терминатор на самом деле поступал в фильме в аналогичный момент — тем более, дети склонны приукрашать.)

В приключении не используются «отношения». Все знакомые и друзья персонажей остались за пределами больницы (и все важные вынесены в опору). Герои слишком мало знают друг друга, и если у них успели сформироваться какие-то впечатления друг о друге, то их лучше отыграть прямо на ходу.

## День и ночь

В приключении чередуются дневные и ночные сцены. У них немного отличаются правила и стиль проведения.

**Дневные сцены** напоминают таковые из «Тайн эхосферы», их могут запускать как ведущий, так и игроки. «И вот мы собрались в обед...» или «И вот мой персонаж пришёл с процедур...». Игроки также вольны запускать и разыгрывать сцены с персонажами-опорами.

В целом, дневные сцены представляют собой своеобразную «песочницу» с несколькими ключевыми эпизодами. Вы можете влетать в них в том числе и в сцены, запущенные игроками (если их герои собрались на обеде обсудить происходящее, то они могут подслушать разговор врачей). Не стесняйтесь запускать сцены, основанные на мотиве персонажа — вдруг кому-то из героев захотелось что-то вкусенького?

Дополнительные же эпизоды призваны оживить игровой мир и привнести взаимодействия. Вам необязательно вывалить их все на персонажей, проходя по списку, — смотрите, что уместно по ситуации. Если игроки заскучили или у них нет активных идей и заявок в дневных сценах — скажите, что их герои отправились спать и запускайте ночную сцену.

**Ночные сцены** больше напоминают типичные фэнтезийные приключения. Этот вымышленный мир создан из фантазии пяти детишек, и в нём может быть всё, что угодно. Да, каркас описан в приключении, но вы запросто можете добавить свои элементы или даже своих персонажей.

В вымышленном мире герои выглядят улучшенными версиями себя — чуть старше, красивее, благороднее. Их обычная одежда больше напоминает стилизованную фэнтезийную. Местные жители ждут, что в мир могут прийти пришельцы из иного измерения, поэтому сильно удивляться героям не будут. Впрочем, некоторым ситуациям и сценам в вымышленном мире рациональных объяснений нет — так и задумано (и не стесняйтесь добавлять что-то сюрреалистичное и диковинное!).

**Состояния:** по сути, у персонажей два вида состояний — для дневных и ночных сцен. Если герой получил какое-то состояние днём, то он отмечает его в «дневном» столбике и учитывает только днём. Оно переносится изо дня в день, если не излечено. Если днём герой отметит четыре состояния, то он, как обычно, становится «сломлен» и активно действовать не может до

конца дня. На следующий день он убирает либо «напуган», либо «расстроен». Вылечить состояния можно либо с помощью персонажей-опор, либо при успешной проверке лидерства, либо благодаря медицинскому уходу (см ниже).

Всё то же самое верно и для «ночного» столбика с парой исключений. Герой может получить ночью состояние, которое отразится днём (это отдельно указано в тексте). Вылечить ночные состояния можно при успешной проверке лидерства, либо со временем (каждую ночь снимайте одно состояние с персонажа). Если ночью персонаж получает состояние «сломлен», то он просыпается посреди ночи и отмечает дневное состояние «измотан» (если днём герой и так «измотан», то он становится «ранен»). В данной ночной сцене герой больше не участвует.

**Медицинский уход:** герой может пожаловаться на плохое самочувствие и тогда ему пропишут дополнительные процедуры — утром, днём и вечером. Персонажу нельзя сильно напрягаться — это означает, что до конца дня он может совершить только одну проверку. Если совершит ещё одну — то он перенапряжётся, организм снова начнёт требовать ухода. Если персонаж всё же не стал перенапрягаться, то к утру он избавится от состояния.

## Пул фантазии

Эта механика обновляет правила применения талисманов. В дневных сценах они по-прежнему дают +2 к подходящей проверке.

А вот в ночных сценах талисманы не используются напрямую. Эти вещи стали частью вымышленного мира. В начале каждой ночи сформируйте общий для всех игроков пул кубиков (лучше отдельного цвета). Количество кубиков равно удвоенному числу персонажей игроков.

Во время ночных эпизодов персонажи могут заявлять, как им одновременно помогают всякие полезные предметы. Если нужно подражаться, герой может достать из-за пазухи меч. Если нужно проявить волю — то зелье храбрости. Не стесняйтесь фантазировать! Игрок берёт из общего пула от 1 до 3 кубиков и добавляет к проверке (до броска) нужного навыка. Но бонус этот одновременный, так что пул стоит расходовать внимательнее. Некоторые эффекты могут менять пул фантазии, увеличивая или уменьшая количество кубиков.

**Общая рекомендация:** если героев что-то пугает, вводит в смятение или заставляет чувствовать себя неуверенным, то можете отнять пару кубиков. Когда персонажи в вымышленном мире встречают свой талисман — добавьте пару кубиков (первая ночь: +2 кубика, когда сталкиваются с игрушкой-драконом; вторая ночь: +2 кубика, когда пришли в себя в авто, и +2, когда попадают под огненный дождь фигур из «Тетриса»; +2 кубика, когда слышат песню с кассеты в вулкане). Если герои не могут собрать все талисманы в одном месте к наступлению ночи, то снизьте пул на 2 кубика за каждый отсутствующий талисман.

## Дополнительное правило: поведение

Несколько сомнительная механика, которую можно использовать, а можно и нет. Она призвана формализовать отношения героев с остальными детьми и персоналом. Детишки не слишком любят взрослых, а взрослые не намерены возиться с этими спиногрызами больше, чем требуется.

Персонажи игроков отмечают вот такую шкалу, которая отражает поведение (прилежное или шкодливое) их группы в глазах взрослых и детей. В начале приключения у героев ещё нет репутации, поэтому можно отметить «ноль».

Прилежное поведение — даёт преимущества при взаимодействии со взрослыми и штрафы при взаимодействии с детьми. Шкодное поведение — ровно наоборот.

Состояние шкалы сдвигается на шаг, когда герои:

- нарушают режим и распорядок дня (в сторону шкодного);
- устраивают драки и грубят (в сторону шкодного);
- помогают персоналу с делами (в сторону прилежного);
- ведут себя вежливо и рассказывают о делах в палатах (в сторону прилежного).

Прилежное	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2
Шкодное	+2	+1	+1	0	-1	-1	-2

В приключении указаны и другие ситуации, когда отношение к группе может измениться.

Вы можете отслеживать «примерное поведение» на глазок, а можете пользоваться таблицей.