

223 0,145 156 318

42 48 45

0,39 18 49 2780

0,25 0,225798

011506 12

108 0,21598021 28



ЗАРАЗНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

ШТАММ 33

Заразно-ролевая игра

Автор: Александр «NoNsense» Кульков

Здравствуй, читатель! Твоему вниманию предлагается игра, в которой участники берут на себя роли метафизических вирусов, просачивающихся в реальность.

В игре могут принимать участие от двух до девяти человек (оптимальное количество — около четырёх).

Ты можешь сыграть и в одиночку, воспользовавшись режимом генерирования сюжета (который описан на *странице 12*).

Кроме знания правил для игры понадобятся пишущие принадлежности, чистые листы для записей, хотя бы один калькулятор и, конечно же, воображение.

ИНКУБАЦИОННЫЙ ПЕРИОД

Итак, в начале игры каждый участник выбирает себе **тему**, которую пытается привнести в игровой мир управляемый им метафизический вирус. Впоследствии можно придумывать новые темы, а для первой игры предлагается следующий список:

- * сказки
- * ужасы
- * научная фантастика
- * мистика
- * виртуальная реальность
- * фэнтэзи, эпика
- * пост-апокалипсис
- * вестерн
- * сны, психodelика

Выбрав тему, каждый играющий придумывает одно действующее лицо, которое живет в реальном мире, уже инфицировано данной темой и является её **носителем**, распространяя инфекцию на реальность вокруг себя.

Примеры

Фея волшебного леса (сказки), оборотень (ужасы), киборг (научная фантастика), призрак (мистика), программа-художник (виртуальная реальность), рыцарь (фэнтэзи, эпика), мутант-выживший (пост-апокалипсис), ковбой (вестерн), сгусток тьмы (сны, психodelика).

После того, как выбран носитель вируса ему нужно приписать **индекс вирулентности** — это должно быть любое число из промежутка от 12 до 98.

Индексы вирулентности у всех носителей должны быть разные, и, нужно отметить, что от этого параметра зависит очерёдность ходов участников в игре — сначала будут выполнять свои заявки те, у чьих носителей индекс меньше.

Пример

Четверо участников выбрали носителей для своих тем:

Генжи (сказки) (фея),
Варп (научная фантастика) (киборг),
Эспер (эпика) (рыцарь),
Агат (мистика) (призрак).

Носителям были проставлены следующие индексы:

фея **13**,
киборг **37**,
рыцарь **29**,
призрак **66**.

Очередность ходов будет такая — Генжи (фея **13**), Эспер (рыцарь **29**), Варп (киборг **37**), Агат (призрак **66**).

При желании вы можете скрывать индекс своего носителя от других, до тех пор, пока не начнутся игровые взаимодействия.

Далее нам потребуется составить **таблицу генезиса**, для этого один из участников записывает на общем листе бумаги цифры от 1 до 9 в столбик. Каждый участник выбирает себе несколько этих цифр.

В зависимости от количества участников будет изменяться количество выбираемых каждым из них цифр:

Два участника: по 4-е цифры, одна остается свободной.

Три участника: по 3-и цифры.

Четыре участника: по 2-е цифры, одна остается свободной.

От пяти до восьми участников: по 1-й цифре, остальные остаются свободными.

Для девяти участников: по 1-й цифре.

Пример

В нашем случае участников четверо. Генжи выбрал цифры **1** и **2**, Эспер **3** и **4**, Варп **5** и **6**, Агат **7** и **8**. Цифра **9** осталась свободной.

Далее каждый участник выбирает разные слова, которые будут записаны в таблицу генезиса под выбранными им цифрами.

В итоге на листе должно быть написано одно слово для каждой цифры, по возможности они должны более-менее соответствовать выбранным участниками темам. Слова для свободных цифр таблицы генезиса выбираются коллективным решением.

Вы можете пользоваться этим базовым списком слов:

Поход	Туман
Горе	Идея
Чудо	Злоба
Яд	Скорость
Свет	Дождь
Лед	Вызов
Радость	Честь
Одиночество	Тайна
Угроза	Прошлое
Ловушка	Будущее
Превращение	Отражение
Удача	Изобретение
История	Взлом
Притяжение	Отдых
Стена	Тень
Огонь	Побег
Звук	Ложь

Пример

Для своей сказочной тематики Генжи выбирает цифре **1** слово «чудо», а цифре **2** «радость». После чего вписывает эти слова в таблицу генезиса напротив соответствующих позиций.

Эспер (эпика) выбрал «угрозу» и «честь». Варп (научная фантастика) — «изобретение» и «поход». Агат (мистика) — «тень» и «превращение». Свободной цифре **9** коллективно выбрано слово «стена».

Вот такая таблица генезиса у них получилась в итоге:

1. Чудо
2. Радость
3. Угроза
4. Честь
5. Изобретение
6. Поход
7. Тень
8. Превращение
9. Стена

ЗАРАЖЕНИЕ

Подготовительный этап завершен и мы переходим непосредственно к игре.

Каждый участник получает ход в зависимости от индекса вируленности своего носителя (чем меньше индекс, тем раньше). В течение этого хода участник может провести два взаимодействия с инфицированными объектами, к коим относятся носители и **порождения** (новые сущности, образовавшиеся в процессе игры).

Типов взаимодействий бывает всего два: притяжение и отталкивание, для вычисления последствий нам понадобится калькулятор.

В течение своего хода каждый участник получает право провести два акта взаимодействия (любым из двух путей) между инфицированными объектами.

Участник должен выбрать в качестве объекта инициатора (А) любой из собственных объектов. Тот объект, с которым устанавливается взаимодействие (Б) может быть любым, как принадлежащим самому этому участнику, так и другим играющим.

И вот два основных правила взаимодействий

Если объект хочет наладить какую-то хорошую связь с другим объектом или образно говоря, сблизиться, то индексы вируленности инициатора и другого объекта перемножаются

А **х** **Б**

Если объект хочет установить негативную связь с другим объектом, разорвать связь или образно говоря, отдалиться, то индекс вируленности инициатора делится на индекс другого объекта

А **/** **Б**

Пример

Генжи получает право хода и описывает первое взаимодействие: Итак, до девушки, которая умеет превращаться в фею, дошли слухи о том, что в старом доме обитает призрак. Она решила отправиться туда и познакомиться с ним.

Данная заявка сводится к тому, что *фея отправляется в гости к призраку*, это означает, что связь положительная. Индекс феи (13) перемножается с индексом призрака (66), в результате получается число **858**, на основе которого будут выявлены последствия.

Получив результат взаимодействия, мы приступаем к **трактовке** его последствий, это делается следующим образом:

- 1) Право описать события получает тот участник, чья цифра первой встречается в полученном при перемножении или делении числе (первая, которая отличается от 0). Трактовка производится им в свете своего видения нового мира, на основе выбранной им темы вируса.

Если первой идет свободная цифра, то право трактовки за тем игроком, чей сейчас ход (как и в случае выпадения его цифр, но свободную цифру он будет трактовать, основываясь не на своей теме, а на теме *реальность*).

Примечание

Если в первых семи цифрах числа (включая все 0) встречаются пары цифр (**11, 22, 33, 44** и так далее), то это особый случай, рассмотренный на *страницах 9-11*.

- 2) Для трактовки необходимо использовать слово, которое соответствует первой цифре полученного числа (описанное в таблице генезиса). Если участнику сложно ориентироваться лишь на первое слово, то он может использовать следующие цифры результата, оперируя уже чужими словами. Не важно, как именно будет использовано слово, нужно просто подобрать первые пришедшие в голову ассоциации на указанное слово и придумать описание случившегося.

- 3) Желательно, чтобы участник старался представить результат взаимодействия новым игровым объектом — порождением, которое можно будет использовать для следующих взаимодействий. Это может быть новое действующее лицо, предмет, место, ситуация, понятие и так далее.

Если порождение создано, то участник описывающий результат получает его себе, записывая название и соответствующий индекс вирулентности (до семи первых цифр числа, включая все 0). Прочие участники могут осуществлять взаимодействие с этим порождением, однако только тот участник, которому оно принадлежит, может выбирать впоследствии это порождение в качестве инициатора взаимодействий.

Генжи описал взаимодействие *фея отправляется в гости к призраку* и получил **858** в результате. Первая цифра **8**, значит, трактовать ситуацию будет Агат (это его цифра) с позиции своей темы (мистика), используя слово «превращение» (соответствующее цифре **8** в таблице) и стараясь породить новый игровой объект.

Агат описывает результат так: Вскоре фея добралась в тот район, где был дом с призраком. Однако чем дальше она шла, тем туманнее становилось вокруг. Агат заявляет, что породил объект «туман» и записывает его на общий лист, приписав ему **858** в качестве индекса.

Генжи, подумав над ситуацией, выполняет второе взаимодействие своего хода: Девушка удивилась, запутав в густом тумане, это было неожиданно. Вырастив полупрозрачные крылья за спиной, она взлетела над туманом, стараясь выбраться из него. В данном случае индекс феи (**13**) делится на индекс тумана (**858**) и в результате получается **0,015151**. Первая встречающаяся цифра, отличающаяся от 0, это **1**. Выходит, что трактовать результат будет сам Генжи, на основе сказочного восприятия и используя слово «чудо».

Генжи описывает результат так: И действительно, волшебные крылья понесли ее обладательницу в полет. Все выше взлетала фея над туманом, пока не оказалась над ним, зависшая в вечернем небе. Генжи заявляет, что порождает объект «полёт» и записывает его на общий лист, вместе с индексом (**0,015151**).

Ходит Варп, суть его первого озвученного взаимодействия в следующем: *киборг послан своими создателями охотиться на некого рыцаря*. Здесь мы имеем негативную связь и делим киборга на рыцаря, получается **1,275862**. Первая цифра **1**, значит, трактовать ситуацию будет Генжи с позиции своей темы (сказки), используя слово «чудо», стараясь породить новый игровой объект.

Генжи описывает результат так: По странному стечению обстоятельств из памяти кибернетического разума стерлась информация об объекте охоты. Генжи заявляет, что породил объект «забвение» и записывает его на общий лист, приписав ему **1,275862** в качестве индекса (он мог бы породить объект «кибернетическая память», но это менее удачно вписывается в его тему).

Варп выполняет второе взаимодействие своего хода: Киборг производит осмотр местности, в которой оказался и замечает туман. Теперь киборга мы умножаем на туман, получая **31746**. Первая цифра это **3**, значит трактовать результат будет Эспер, на основе мистического восприятия и используя слово «угроза».

Эспер описывает это так: Сенсоры киборга уловили в неясных сумеречных очертаниях улицы какие-то невнятные потусторонние звуки, тем временем на его корпусе конденсировались капли неизвестного вещества, разъедающие краску обшивки. Эспер заявляет, что порождает объект «капля» и записывает его на общий лист, вместе с индексом (**31746**).

Ещё стоит добавить, что изначальные носители вируса не могут быть уничтожены при трактовке результатов (кроме особенной ситуации, которая описана на следующей странице) в отличие от некоторых порождений, которые могут при неудачных взаимодействиях разрушаться.

ИММУННЫЙ ОТВЕТ РЕАЛЬНОСТИ И МУТАНТНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Цель игры — наводнить реальность устойчивыми порождениями своего вируса и преобразовать её в собственный мир. Этапам осуществления этой цели соответствуют совершаемые в процессе игры открытия особых достижений: нахождение восьми **мутантных артефактов**. Победителем будет считаться тот, кто наберет их больше чем другие.

Иногда реальный мир дает **иммунный ответ** просачивающимся в него метафизическим вирусам, при этом оба взаимодействующих объекта обязательно уничтожаются (а кроме того гибнет и сам изначальный носитель вируса, даже если он не был одним из взаимодействующих объектов).

Условия возникновения мутантного артефакта и иммунного ответа сходные: первые семь цифр числа, получающегося в результате взаимодействия, должны содержать пару одинаковых цифр, идущих друг за другом.

Мутантными артефактами являются пары **11, 22, 44, 55, 66, 77, 88** и **99**. Иммунным ответом является пара **33**.

Итак, в случае нахождения мутантного артефакта тот участник, чей сейчас ход, описывает результаты взаимодействия самостоятельно, обязательно придумав название этого мутантного артефакта во время интерпретации.

Найденный артефакт записывается в актив играющего, как и сопоставленное с ним число (**11, 22** и так далее, только две цифры пары). В отличие от порождений артефакт не может участвовать в дальнейших взаимодействиях никоим образом и просто является зафиксированной находкой, принадлежащей одному из игроков.

11

44

33

77

66

Ход Эспера, суть описанного им первого взаимодействия: *рыцарь решил отправиться в туманный район города*. Рыцарь (29) перемножается с туманом (858), получается 24882. Таким образом, Эспер находит мутантный артефакт 88, сам трактует результат взаимодействия на основе своей темы (фэнтэзи, эпика) и слова «радость». Одного этого слова ему показалось недостаточно, и он смотрит на следующие цифры результата, стараясь получить больше информации для трактовки. Цифра 4 это «честь», а цифра 8 «превращение».

Эспер решает интерпретировать произошедшее следующим образом: Приблизившись к потокам тумана, сэр Ренальд невольно замедлил шаг, так как ощутил идущий оттуда холод и страх, пугающие силуэты возникали в воздухе. Собравшись с духом, рыцарь упрямо затопал по мостовой, утопающей в тумане. Мутантный артефакт 88 Эспер решает назвать «героизмом».

Каждый мутантный артефакт может быть найден лишь однажды, первым участником, который его открыл, повторные находки уже не считаются.

Если же в результате взаимодействия объектов в семи первых цифрах присутствует пара 33, то всегда уничтожается носитель того участника, чей ход сейчас идет (даже если не сам носитель инициировал взаимодействие), а также объекты, которые вступили во взаимодействие. Это соответствующим образом описывается участниками.

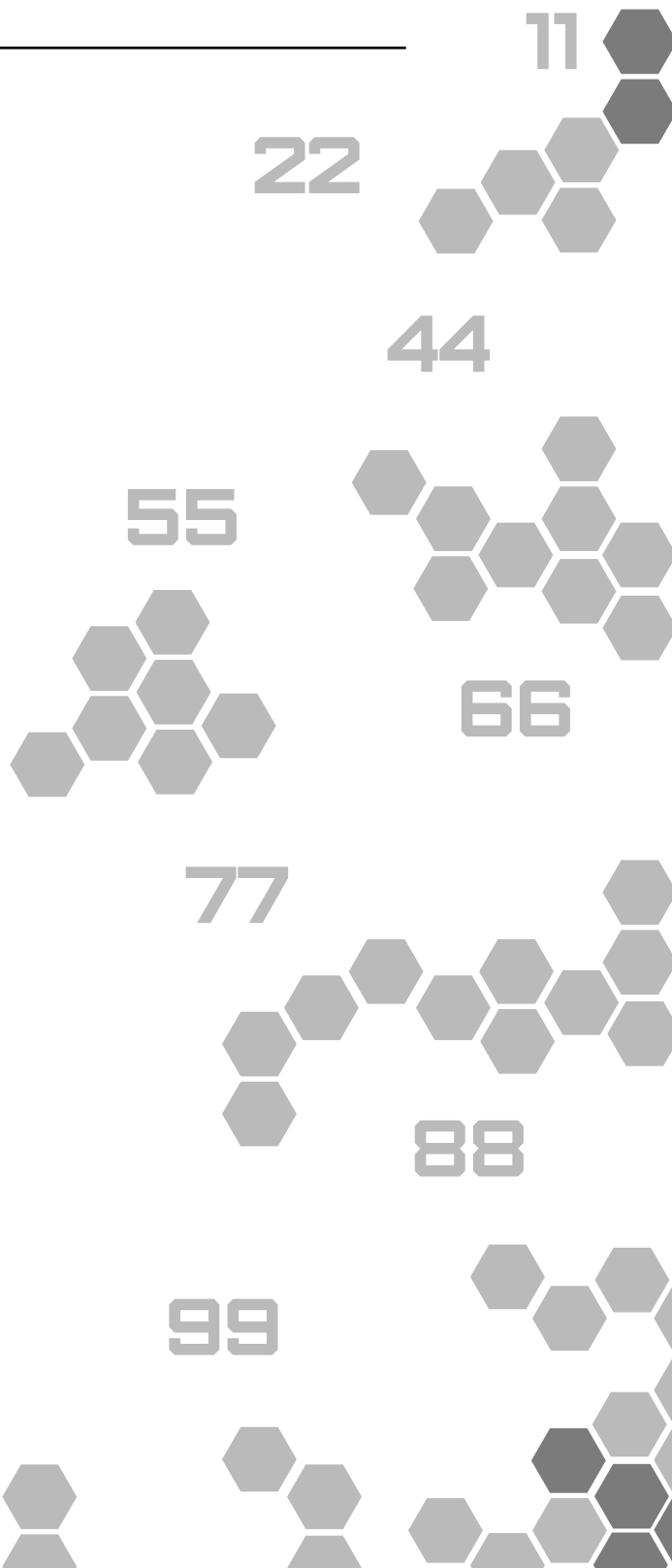
Если участник игры, получивший иммунный ответ от реальности, обладает мутантным артефактом, то вместо уничтожения носителя разрушается один из его артефактов, выступая в качестве защиты от иммунитета. Его название зачеркивается, но, тем не менее, он считается уже найденным — повторно открыть этот мутантный артефакт уже будет нельзя. В подобном случае число носителя изменяется на 1 вверх или вниз (не выходя из промежутка от 12 до 98), по коллективному решению остальных участников.

Если участник теряет носителя вируса, то всё ещё остается в игре, пока живы его порождения, но выполняет уже одно действие в ход, а не два. Если участник снова получает иммунный ответ реальности, не обладая в этот момент носителем и не имея возможности защититься жертвованием мутантного артефакта, то все его порождения гибнут. С разрушением последнего принадлежащего участнику порождения (от последствий иммунного ответа или действий прочих участников) его вирус считается полностью нейтрализованным и выбывает из игры.

Игровой процесс заканчивается в тот момент, когда найдены все восемь мутантных артефактов. Победителем считается тот, у кого их оказалось больше (те, кто потерял носителя, вычитают 1 из своего количества мутантных артефактов при этом финальном подсчете).

Удачной вам игры!

Ниже рассмотрен упрощенный режим игры, под единственного участника, который можно использовать для генерирования сюжета.



ГЕНЕРАТОР СЮЖЕТОВ

Здесь описана специальная игра для одного человека, помогающая создать конкретный сюжет на основе общих очертаний, который впоследствии можно использовать в прочих ролевых играх.

Итак, для сначала вы определяете тему игры, например, это будет сказка (список примерных тем находится на *странице 2*). После этого придумываете первые сюжетные объекты для этой темы, её основные действующие лица: у нас это будут «фея», «король», «ведьма», «троль».

Каждому из них вы назначаете индекс: число в диапазоне от 12 до 98. Допустим, фея **54**, король **81**, ведьма **17**, троль **22**.

Теперь нам понадобится составить специальную таблицу ассоциаций — подберите 9 слов, которые, по вашему мнению, должны фигурировать в игре (примеры слов есть на *странице 4*) и запишите их в столбик, соотнеся с цифрами от 1 до 9.

Например, наша таблица получилась такой:

1. Свет
2. Яд
3. Огонь
4. Побег
5. Тайна
6. Дождь
7. Прошлое
8. Отражение
9. Удача

Переходим к основному процессу игры, начинайте оперировать с действующими лицами, придумывая сюжетные взаимодействия в которые они вступают. Вариантов взаимодействий всего два: это *притяжение* либо *отталкивание*, для вычисления последствий понадобится калькулятор.

Если объект хочет наладить какую-то хорошую связь с другим объектом или образно говоря, сблизиться, то индексы инициатора и другого объекта перемножаются.

Если объект хочет установить негативную связь с другим объектом, разорвать связь или образно говоря, отдалиться, то индекс инициатора делится на индекс другого объекта.

Так, например, мы придумаем следующее взаимодействие *король отправился к ведьме за эликсиром молодости*. Это означает, что мы должны перемножить индексы инициатора (короля) и того объекта, с которым он хочет вступить во взаимодействие (ведьма). Если бы король хотел убить ведьму, то нам пришлось бы делить его на нее. В операции участвуют индексы этих объектов: у короля это **81**, а у ведьмы **17**. Умножив одно на другое, мы получаем **1377**.

Теперь мы будем интерпретировать произошедшее событие на основе первых не нулевых цифр результата, пользуясь составленной таблицей со словами-ассоциациями. У нас получаются следующие слова: «свет», «огонь», «прошлое», «прошлое».

Интерпретировать можно как на основе первого слова, так и с привлечением последующих (если его одного показалось недостаточно). Интерпретация может быть какой угодно, то есть слово может быть использовано для придумывания любой ассоциации. Допустим, мы используем первые два слова и интерпретируем эту ситуацию так: *король пришел к домику ведьмы и увидел, что тот обжят пламенем*.

Желательно, чтобы в результате интерпретации получался какой-то новый объект, который можно использовать во взаимодействиях. В данном случае мы породили объект «пожар» (вместо «пожара» объектом мог бы стать «домик ведьмы» — решайте сами как вам интереснее), запишем это. Число **1377** станет индексом объекта «пожар», с помощью которого мы сможем взаимодействовать с ним в дальнейшем, например, следующим взаимодействием может быть *ведьма спасается из огня или король вглядывается в пламя*.

Инициатором взаимодействия может стать любой удобный объект, не только изначальные действующие лица. Например, пожар может попытаться сжечь ведьму (это негативная связь — индекс пожара придется поделить на индекс ведьмы).

В любой момент генерирование сюжета можно прервать и развивать его уже другими средствами, выстраивая основу для более традиционного ролевого приключения, которое вы желаете провести, используя иные системы.

Существует дополнительное условие окончания процесса генерации, с помощью которого ты можешь поиграть в открытие сюжетных достижений, но увеличиваешь возможность разрушения создаваемых объектов. Это условие рекомендуется использовать тогда, когда хочется, чтобы процесс генерации был более азартным.

Специальное условие завершения генерации

Генерирование сюжета заканчивается в тот момент, когда открыты восемь специальных достижений, однако в процессе их поиска можно столкнуться и с дезинтеграцией, уничтожающей объекты.

При этом условии нас начинают интересовать первые 7 цифр результатов взаимодействий (включая все 0). Мы ищем в них пары одинаковых идущих друг за другом цифр, и достижениями будут считаться пары **11, 22, 44, 55, 66, 77, 88, 99**, а дезинтеграцией: пара **33**.

Так, в вышеприведенном примере с королём и ведьмой мы сразу открыли достижение **77** и записываем его себе. В подобных случаях обязательно нужно создать какой-то объект (связанный с открытым достижением), интерпретируя результат, чтобы придать находке сюжетный вес. Если достижение попадется нам снова или открывший его объект будет разрушен, то это уже не будет ничего означать, так как данное достижение уже было открыто.

Если же нам встретилась пара **33** в первых семи цифрах результата взаимодействия, то в каждом таком случае оба взаимодействовавших объекта уничтожаются, это соответствующим образом интерпретируется с точки зрения сюжета.

При таком способе генерирование истории закончится тогда, когда найдутся все 8 достижений, но при желании может быть остановлено и ранее этого момента.



Сайт автора: <http://twistedterra.umgames.ru/>

E-mail: aethernova@gmail.com

Сентябрь 2013, Новосибирск

