

Дачники

Игра А. Кндр

2025



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

Игра «Дачники» – это прогулка в августовском тумане под посеревшим небом среди пейзажей ушедшего детства. Старые фотографии, фенечка в шкатулке и зарубка на вековой берёзе – всё это может пробудить воспоминания о том, чего никогда не было.

Герои собираются на дачных участках, где вместе выросли и провели несколько прекрасных «лет». Сейчас они повзрослели и смотрят на мир иначе. Их детская колыбель будто совсем не изменилась... только мужик стал стариком, тот дом заброшен, а овраг зарос крапивой.

Это приключение адресовано игрокам и ведущим, которые ищут необычного опыта. Здесь есть место для отыгрыша и психологизма, для тайны и расследования, а также для морального выбора.

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР
ОБРАБОТКА

Система «Кадат»: kadath.ru/kadath-rules/edge

Игроки: 3-5

Ориентировочная длительность: 8-16 часов

Теги: ностальгия, память, детство, расследование

Почему в это стоит поиграть:

- ♣ **сеттинг**, который вы **уже** знаете (скорей всего!) – дачная жизнь и детство;
- ♣ **ностальгия** как атмосфера и механика;
- ♣ **необычное расследование**, без кровищи и трупов (но всё ещё мрачноватое);
- ♣ много **нелинейных и адаптивных элементов** под ваш стиль игры.

Правила. Для игры вам нужно ознакомиться с правилами системы «Кадат» на сайте. Подчеркнутые термины – это отсылки к механикам «Кадата». Правила создания персонажа приведены в последней главе «Рождение дачника». Её следует прочесть игрокам.

Дальше – только сценарист игры.



ВВЕДЕНИЕ

«Колыбель качается над бездной, и здравый смысл говорит нам, что жизнь – только щель слабого света между двумя вечностями тьмы. Хотя обе они – совершенные близнецы, человек, как правило, с пуцким спокойствием вглядывается в бездну преджизненную, чем в ту, к которой летит (со скоростью четырех тысяч пятисот ударов в час). Я знавал, впрочем, юношу-хронофоба, испытавшего едва ли не панику, просматривая домашнего производства фильм, снятый за несколько недель до его рождения. Он увидел почти не изменившийся мир – тот же дом, тех же людей – и вдруг понял, что его-то в этом мире нет вовсе и никто по нем не горюет. Он увидел собственную мать, машущую рукой из окна наверху, и этот незнакомый жест поразил его, словно некое мистическое прощание. Особенно страшен был вид новехонькой детской коляски, стоявшей на крыльце с самодовольной наглостью гроба; коляска была пуста, как будто при обращении событий вспять самые кости его исчезли».

Владимир Набоков, «Память, говори»



Что это такое?

Это история взрослых друзей, которые встретились на даче, где провели детство. Они ностальгируют, гуляют и предаются праздности в жаркие дни конца июля, начала августа. Вдруг, они осознают, что нечто в реальном мире не совпадает с их воспоминаниями. Будто что-то прекрасное уходит буквально на глазах... Герои проводят «расследование» вокруг этих воспоминаний своего детства и выясняют, что забыли своего лучшего друга Женьку.

История строится на нелинейной активации «якорей» – памятных героям мест, которые в одну ночь изменяются до неузнаваемости. Параллельно развивается череда неприятных событий: то одному, то другому дачнику становится плохо, как будто солнечный удар. Герои ведут поиск свидетельств о пропавшем друге. Это приводит их к переходу в таинственный мир Мережья, куда отправился их товарищ. Наконец, финал – это встреча с Женькой, который остался вечным ребёнком, и разрешение его конфликта с Пшеничной Девой.

Игра опирается на календарь событий и ограничена в количестве игровых дней. По ночам Женька, используя силы мира изнанки, ломает якоря, чтобы продлить себе жизнь. В полдень в наш мир приходит злой дух серповницы, чтобы собрать свою жатву. Этот цикл заставляет героев действовать.

СДЕЛАЙТЕ ИСТОРИЮ СВОЕЙ

Мы нашли способ хорошенько сократить объем приключения без потерь смысла – убрать все напоминания в духе «впрочем, вы можете сыграть иначе». Просто знайте, что любое место здесь можно переделать, если вам так захотелось. Просто потому что НРИ – это творчество. И невозможно играть в игру про ностальгию «по бумажке», не привнося своего.