Автор: 42
Хак создан для третьего выпуска зина «МагаЗИН историй»



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Эта игра — о лавке старьевщика, расположенной в уютном небольшом городке.

Как и в большинстве подобных заведений, в основном тут продаются винтажные граммофонные пластинки, старые велосипеды и сломанные микроволновки, которые все еще можно разобрать на детали. А также гримуары с запретными знаниями, игрушки, принадлежавшие детям, которых постигла ужасная судьба, и видеокассеты, на которых примерно с двадцатой минуты поверх «Красотки» и «Дня сурка» серийный убийца записал свои преступления.
Словом, это самая обычная лавка старьевщика.
В которой работает (и над которой живет) самый обычный хранитель проклятых вещей, тот самый **старьевщик**. В самой же лавке заперты разные **злые сущности** (впрочем, есть злые сущности, которые в лавке вовсе не заперты, зато внутри есть что-то, что их манит).

«**Проклятая лавка старьевщика**» — хак на игру «**Умер мужик**» от Silver Hoof Games. Правила ее просты, а чтобы сыграть вам понадобятся распечатанные **поле** и **бинго** (приведенные ниже, сразу после правил), одна фишка, чтобы отслеживать перемещение по полю, и хотя бы один шестигранный куб, а лучше — хотя бы по одному на каждого игрока.
А так же бумага и письменные приборы — или их цифровые аналоги, чтобы вести записи. Как вариант, можно запастись какими-нибудь фишками, чтобы **старьевщик** мог вести учет своих очков **святости**, а **злые сущности** — очков **присутствия**, но, впрочем, они могут делать это и на бумаге.

Один из игроков берет на себя роль **старьевщика**, задача которого — поддерживать статус-кво, не давая лавке превратиться в руины, захваченные злобными духами (или енотами). Остальные от 2 до 4 игроков берут на себя роли так или иначе связанных с лавкой злых сверхъестественных **сущностей**, которые хотят уничтожить лавку или добиться ее закрытия — ведь одни из них только так смогут выйти из-под контроля старьевщика, а другие получат в свое распоряжение ценные артефакты.

Для того, чтобы победить, **сущностям** надо всего лишь заполнить **бинго** неприятностей. А это не так уж и трудно, тем более, что центральная клетка всегда зачеркнута, ведь нехорошее это место — лавка старьевщика.

Какими бывают **злые сущности**? Например, такими:

тип:		что делает:
Демон	Гость	Нашептывает, посылает навязчивые идеи, пробуждает желания и страсти; может читать мысли посетителей
Призрак	Пленник	Появляется в том виде, который имел при жизни — или сразу после смерти; может вселяться в небольшие предметы, говорить с посетителями и прикасаться к ним
Гремлин	Пленник	Оставаясь невидимым, вмешивается в работу механизмов и электронных устройств
Полтергейст	Гость	Не имея физического воплощения, способен двигать предметы и прикасаться к людям
Мумия	Гость	Не может проникнуть внутрь лавки, но способна насылать на нее насекомых, животных и птиц, а также создавать внутри иллюзии
Зазеркальный дух	Пленник	Способен появляться в любых отражающих поверхностях, принимая всевозможные формы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ниже правила объяснены на примере партии с четырьмя игроками. Три из них выбрали **злые сущности** из таблицы, но ничто не помешает вам придумать свои, главное — определитесь с тем, является ли **сущность пленником**, запертым внутри лавки, или же остается **гостем**, который тянется к ней извне, а также с тем, какие у этой сущности способности и мистические таланты, которые она будет использовать в борьбе со **старьевщиком**.

Игра охватывает **две недели** из истории лавки.
Каждый день в нее будут заходить новые посетители — чтобы определить, кто именно к нему пришел, старьевщик бросает куб и перемещает фишку **по полю** посетителей, в соответствии со стрелочками, игнорируя тех, кто в лаке уже бывал, то есть зачеркнутые клетки.
Для определения первого посетителя, **старьевщик** бросает кубик. Если выпала 1 — значит, это будет байкер, 2 — любительница шляп и так далее.
Для определения последующих посетителей фишка двигается по стрелкам: слева направо в первой строке поля, затем — справа налево во второй, вплоть до конца поля, а затем возвращается на первую клетку, ту самую, с байкером.

Как только фишка останавливается, старьевщик читает, кто к нему пришел, и описывает сцену визита:

> ***Старьевщик**: Сегодня ко мне пришла старушка, коллекционирующая кукол. Я ее хорошо знаю, она — постоянная клиентка и мне есть, что ей предложить...*
>
> *После этого злые **сущности** говорят, как бы они хотели, чтобы события развивались дальше:*
>
> ***Полтергейст**: что ж, пока **старьевщик** идет на склад, я вполне успею уронить на старушку шкаф.*
> ***Гремлин**: я отключу все электричество, кроме телевизора над стойкой и покажу на его экране что-нибудь из ее прошлого. Например, лицо умершего сына.*
> ***Призрак**: думаю, я подожду, пока она возьмет в руки одну из кукол, — а потом, вселившись в куклу, заставлю ее вцепиться старушке в запястье.*

Затем все игроки бросают куб. При этом злые **сущности**, являющиеся **пленниками**, вычитают из результата своего броска -1, а вот **гостям** так делать нужды нет.
Также все **сущности** могут обыграть в своем описании возможных событий уже вычеркнутые клетки из **бинго**, до 3 штук. Каждая вычеркнутая клетка дает им бонус +1.
В нашем примере клетка «репутация плохого места» вряд ли поможет **полтергейсту** с падающим шкафом, но сыграет на пользу попыткам **гремлина и призрака** напугать посетительницу, — а **гремлин** также может использовать клетку «перебои с электричеством», ведь именно электроприборами он и будет пытаться запугать бедную старушку. Поэтому **полтергейст** ничего не добавляет к результату броска и ничего из него не вычитает, **призрак** добавляет +1 за использованную клетку, но вычитает -1 за то, что является **пленником**, **гремлин** добавляет за использованные им зачеркнутые клетки+2, но также вычитает -1.
Старьевщик же может потратить 1 очко **святости** на то, чтобы бросить куб еще раз и сложить результаты первого и второго бросков. **Старьевщик** начинает игру с количеством очков **святости** равным удвоенному количеству выступающих против него **злых сущностей**.
Каждый раз, когда **злые сущности** побеждают, **старьевщик** получает 1 очко святости.

Игрок с наибольшим итоговым результатом броска считается победителем в этом ходу и именно он определяет дальнейшее развитие сцены.
Если это **старьевщик**, то он может как угодно описать благополучное завершение визита посетителя. Если это одна из **сущностей**, то она бросает куб еще раз, чтобы выбрать столбец в **бинго** (при этом выпавшая 6 позволяет выбрать любой столбец), а после этого — решает, какую еще не зачеркнутую клетку этого столбца она хочет зачеркнуть и описывает развитие событий в соответствии с тем, что сказано в клетке.

В нашем примере **Старьевщик** выбрасывает 4. **Полтергейст** — 6. **Призрак** — (3+1-1) 3. **Гремлин** — (4+2-1) 5. Победил **полтергейст**.

Полтергейст снова бросает куб, выпадает 3. В центральном столбце **бинго** зачеркнуты все клетки, кроме предпоследней снизу — «Проблемы с полицией».
По правилам **бинго**, закрыв любую сплошную линию, по вертикали, горизонтали или диагонали, **сущности** победят. Однако, клетка «Проблемы с полицией» не так проста: она темная.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ