

Ты бежишь. Ты, и эти двое с тобой. Мальчишку ты знаешь, он встрял во всё почти случайно. Не в том месте, не в то время, всегда так происходит. Славный мальчик, хочется, чтоб для него это хорошо кончилось. А вот эту говорливую особу лучше бы было вообще никогда не встречать. Враг моего врага – мой друг, конечно, но не всегда это повод любить таких друзей.

Угнать самолёт, кстати, было его идеей. Быстрый способ попасть куда угодно, на тот свет в том числе. Теперь у вас есть самолёт. Настоящий пилот попытался вылезти на крышу через окно и... Привлёл внимание. Самолет теперь стоит на полосе, готовый к взлёту, но тот, от кого вы все и пытаетесь сбежать, тоже здесь. Ты ещё встретишься с ним, что-то подсказывает. Всего один раз – и, почему-то, это грустное чувство. Но сейчас выход мальчика. Он говорил, что всегда мечтал полетать.

Андрей Воскресенский

# Влияние

Я бы не успел сделать это без Лароша (у которого я вдохновлялся идеями для механики) и Жаконды (которая вообще во всём круче меня, надо сказать). Спасибо, ребята.

Эта игра – про путешествие героя к обретению себя. Непростое дело и сопряженное с большей опасностью, чем можно подумать. Да, про путешествие *одного* героя. Только никому об этом не говорите. Секрет: эти события изнутри и снаружи будут выглядеть по-разному.

Снаружи, ваши персонажи бегут. Вместе, от опасности, от своего прошлого, от допущенной ошибки. Чуть позже вы решите, от чего именно, расставите декорации и раздадите роли. Чуть позже.

Это ведь не то, что происходит на самом деле.

На самом деле всё лишь в воображении. Внутри одного человека, одной личности. Разумеется, этот деятель воображаем уже вами, но ничего не попишешь. Все события, все инциденты, всё, что потребует бросков кубиков, всё это – метафора перемен в сознании нашего подопытного. Что-то из этих событий будет иметь для него большее значение, что-то отпечатается на нём. Именно эти отпечатки и должны нас интересовать.

Ещё раз: в этой игре как минимум два слоя. На первом существует единственный человек, который изменится под влиянием событий игры. Я предлагаю выдумать ему имя и впредь всегда звать его по имени. Я, например, буду звать его Ник, а

вы выдумайте своё. Для каждой игры давайте этому парню имя, он – главный герой, в конце концов.

И есть второй слой. Тот, где группа людей бежит от преследования и в поисках спасения. Декорации здесь могут быть самыми разными. Может, Нику снится сон о диком западе, или он пишет бульварный роман, дамскую слюнявку в антураже 20х годов, или может он вообще не отдаёт себе отчёта в происходящем, а это – его генетическая память о событиях Войны Роз. И вы ведь даже не обязаны соблюдать единство времени и места, если не хотите. Это же метафора.

*Не думаю, что здесь нужны развёрнутые примеры. Моего спящего короля зовут Ник и его не существует. Не нужно никаких условностей, Ник – идея из первичного бульона образов для персонажей. В моей голове. Я взгляну, каким он станет в итоге сегодняшней игры и превращу полученное в персонажа для «Don't Rest Your Head». А чего пропадать заготовке? Что касается декораций в его голове – я не хочу привязываться к единому сеттингу. У меня будут персонажи, у них будет проблема, а сцены будут происходить в таком месте, которое покажется красивым. Образы, связанные только событиями истории.*

Кто же те ребята, с которыми происходят события?

Скорее всего, они уже знакомы, но может и ещё нет. В любом случае вы создадите их совместно. Сядьте, возьмите по листку бумаги, что-нибудь пишущее и приступайте. Существует не так уж много вещей, которые нам следует о них знать. У каждого есть какая-то жизнь. Ну, прошлое, род занятий, привычки, проблемы. Как везде. Всё это следует уместить в один абзац. Такой, чтоб тому, кто это написал, было интересно, ничего больше. Это – описание персонажа для него самого. Возможно, никто этих фактов никогда и не узнает – а вы, между прочим, можете и другим игрокам их не сообщать. Этот абзац – можете.

Теперь прибавим описание персонажа для главного героя. Того самого, остающегося за кадром, для Ника. Это ведь история для него, и на него персонажи будут, не подозревая о том, оказывать влияния. Вам понадобится одна строка. Пара предложений, лучше всего одно. Это будет девиз персонажа, ключевая позиция его жизни, его ответ на «быть, или не быть». То послание, которое он передаст. Его *Идея*.

Но для описания полнокровного персонажа этого, конечно, не хватит. Вам нужно описать ваших

персонажей для других игроков. Потому вместе, по кругу, по одной черте за раз, вам следует придумать о персонажах 4 крючка. Только не торопитесь – некоторые из них достанутся вам по одному на двоих. Крючки не имеют непосредственного механического эффекта, но они позволяют создавать сцены и определять роли. Я расскажу об этом позже.

Крючков четыре: *Трюк*, *Неожиданность*, *Провал* и *Выход*.

*Трюк* – это звёздный час персонажа.

Придумайте ему навык, или особенность, которые выручат его в определённой ситуации. Это сильная сторона персонажа, он знает о ней, и не стесняется использовать, но главное – каждый персонаж получит одну сцену специально для того, чтоб его *Трюк* сработал во всей красе.

*Неожиданность* – тайна, секрет, джокер в колоде ведущего. Это секрет, который герой может знать, или его же собственная тайна, о которой он может и не догадываться. Однажды этот крючок сработает и изменит течение событий. К добру или к худу. *Неожиданность* – сцена, инициируемая только ведущим, сразу по окончании предыдущей, никаких *Реплик* (чуть позже).

Персонажи могут быть связаны через

*Неожиданность* – это значит, что секрет, лежащий

в основе неожиданности, касается их обоих. Возможно, одного из них он затрагивает напрямую, но знает об этом до поры только второй из пары. Или оба были свидетелями некой тайны.

*Провал* – упущение, недостаток и беда персонажа. Как и с трюком: у персонажа есть проблема определённого рода. Страх, крайне отрицательная привычка, злой рок или враг. И скоро персонажу предстоит столкнуться со своей проблемой. Он может даже преодолеть её – но ситуация определённно ухудшится после этой сцены.

Связь через *Провал* означает, что персонажи уже испытали последствия своего недостатка, притом совместно. Кто-то втянул другого в неприятности на почве *Провала*, или оба до обморока боятся змей, например.

*Выход* – не имеет положительного или отрицательного оттенка. Это просто то, что непременно случится с персонажем, и случится за эту игру. Не сдерживайтесь, *Неожиданность* – джокер ведущего, но *Выход* – козырь игрока. Каждый из вас может просто сказать, что с ним непременно произойдёт – и оно произойдёт. Мерзавец полюбит героиню, колдун спасёт человечество, мальчик встретит своего отца. Вы заранее будете знать, что так должно случиться, это



убережёт вас от роялей в кустах.

Связь через *Выход* – это связь через будущее. У персонажей близкие цели, они оба стремятся в одну точку истории.

Вы же заметили: связать персонажей можно через *Неожиданность*, *Выход* или *Провал*. Трюк у каждого свой. Всё просто: игрок делит одну черту с соседом слева, одну – справа. Выдумывайте их с оглядкой друг на друга и объясните, почему персонажи оказались в одной лодке.

*Взгляните, какая отличный хитрость – отсутствие привязки к сеттингу. Теперь мне почти совсем не нужно придумывать обстоятельства жизни персонажей. Скажем, у меня трое игроков – Даник, Лёша и Настя. И есть трое героев истории. Скажем, первый из них – мистер Д’Эрли, детектив, трепло и искатель сенсаций, второй – Молли, парнишка из паршивого района с золотыми руками и чёрной полосой в жизни, а третья – Элизабет Кроу, феминистка и помощница некоего зловещего и очень коварного доктора. Доктора Николаса Гэбриэля, например.*

*Идеи. Идея Кроу – «Надейся только на себя». Что-то простое и чуть пафосное. Д’Эрли – «Ничто не достойно моего страха». Молли несёт в себе идею «В саване нет карманов». Если я понимаю, что несёт в себе идея и способен объяснить это Ведущему (себе же в данном случае, ага) – всё хорошо.*

*Трюк Д’Эрли – он всех знает. Трюк широкий – незачем загонять сильные стороны в рамки, не в этой игре. Он всегда может добиться желаемого, если речь идёт о поиске нужных людей, или при помощи нужных людей и однажды блеснёт этим. Трюк Молли – золотые руки. Тривиально – но работает. Сработает, когда потребуется что-то собрать, починить, запустить или что угодно ещё. Трюк мисс Кроу – она всегда встаёт. Вначале падает, конечно, но находит силы, чтоб подняться. Смотрите – это уже почти готовая сцена, когда девушку загоняют в угол (в любом смысле) и она оправляется.*

*Неожиданности: Д’Эрли знает, как именно наш зловещий и очень коварный Гэбриэль собирается совершить злодеяние. Захватить мир, для простоты. Конкретизирую: у него есть некая существенная деталь плана – но Д’Эрли не в курсе, что*

*это она. Неожиданность эта может оказаться как приятной – персонажи узнают, как остановить доктора – так и вредной, когда Д'Эрли попадёт в переделку, даже не зная толком, отчего. Эта Неожиданность затрагивает Молли – он знает, как обращаться с секретом. Позитивный исход очевиден, а негативный может крыться в том, что Молли ведь не знает, что именно попало ему в руки и какой эффект это может иметь. Неожиданность для Кроу – сам Молли. Отчего бы не сделать персонажа крючком. Кроу может встрять в неприятность из-за него. Или он может послужить источником сил для девушки.*

*Провал Д'Эрли – разумеется, его длинный язык. Именно провал объединяет его с Кроу, он встрял в неприятности сам и втравил в неприятности её оттого, что не умел держать язык за зубами. И заметьте, это сыграет ещё раз.*

*Необязательно так же, в следующий раз ошибку может допустить Кроу, в критический момент не поверив болтуну. Провал Молли – редкостная неуместность. Он просто систематически оказывается не в то время и не в том месте. Не нужно ничего тут пояснять.*

*Выход Молли – блестящее спасение. Более того, блестящее спасение девушки. Обстоятельства могут разниться, но при том, что через этот Выход Молли связан с Кроу – никаких сомнений в том, кого он будет спасать, нет. Выход Д'Эрли же – его гибель. Притом необязательно героическая, но непременно трагичная до крайности.*

Что ж, у нас есть подоплёка событий, персонажи и их проблема. И – это данность – они бегут. Бегство, на самом деле, вполне обоснованный лейтмотив для того, что мы пытаемся смоделировать, но здесь не место для лекций, право же. Персонажи бегут – им есть от чего бежать.

Прежде чем вы начнёте играть, ещё пара мелочей. Вам понадобятся игральные кости. Одной будет достаточно и её размер совершенно не важен. Я рекомендую десятигранник, он даст вам пространство для манёвра. Впрочем, вы можете использовать к20, если привыкли, или к6, если ничего больше нет. Можете даже взять к4, не знаю, что получится, но будет забавно. Определились с костью? Возьмите максимальное значение, которое можно выкинуть на ней и помножьте на количество игроков (не считая ведущего). Это число следует записать где-нибудь и оставить рядом пустое место. Это – предельное значение *Напряжения*, которое вам не стоит превышать. И оставьте рядом ещё немного места: вы будете отмечать здесь *Угрозу*. Я объясню, зачем это, а мы готовы начать.

Теперь сцены. Сцены и Реплики. В Сценах что-то происходит. Реплики обращены к зрителю. К парню, который видит сон, ко мне, который

корыстно взялся водить эту игру, чтобы вы сделали мне персонажа. Или, может быть, это игра про фильм и его воздействие на вот эту одинокую девушку в последнем ряду?

Сцены создаются из Крючков. Всегда. Таким образом, в каждой сцене найдётся главный герой и главный игрок. Другие могут присутствовать и действовать, но основной Рассказчик (так и буду его звать) только один.

Алгоритм таков: сперва из оставшихся нетронутыми крючков вы выбираете один, который кажется уместным. Может быть, *Провал*, с которого можно начать историю. Например, воздушный корабль, на котором летят герои, захвачен огромным военным судном с устрашающим названием. Может быть, начать проще с *Трюка*, о котором готов рассказать самый смелый из игроков. В крайнем случае бросьте на стол кости или пусть Ведущий решит. Игрок, за чей *Крючок* потянули, описывает сцену. Потянули за *Связь* – пусть говорит тот, кто первым придумает, что происходит. И кстати, пометьте крючок как-нибудь, сразу же. Он задействован и больше не сыграет.

Все присутствующие за столом могут предлагать свои детали, безусловно. Рассказчик сцены располагает правом конечного слова, а Ведущий – правом на одно обстоятельство, которое

нельзя отменить. Это обстоятельство называется *Порог*, ведущий волен ввести его, когда пожелает, а если развитие сцены не располагает – изменить любые, даже предшествовавшие, события. *Порог* неизбежен. Нет *Порога* – нет сцены. Ну и, разумеется, *Порог* – это всегда угроза и вызов, противостояние, которое нельзя игнорировать.

*Порог* имеет значение, которое, впрочем, устанавливает Рассказчик. Мы условились использовать  $k10$ , значит, значение может быть любым числом от 1 до 10. Рассказчик кидает свой  $k10$ . Результат выше установленного *Порога* увеличит *Влияние* персонажа, но вместе с тем – увеличит *Напряжение* истории в целом. Бросок ниже *Порога* уменьшит *Напряжение*, но не сулит Персонажу ничего хорошего. В первом случае Рассказчик должен пометить разницу между *Порогом* и броском возле того *Крючка*, который послужил основой сцены. После этого он завершает описание сцены. Во втором случае всё немного сложнее. Во-первых, Рассказчик потеряет свои рассказчицкие права. Сцену за него завершат другие. Сцена не обязана завершиться плохо для персонажа, но что-то определённо пойдёт не так. И наконец, разница между броском и *Порогом* прибавляется к *Угрозе*.

Теперь что же значат эти два параметра? *Напряжение*, значение которого мы определили в начале, это интенсивность происходящих событий для того, кто видит сны. Превышение грани здесь означает, что игра окончена. Персонажи получают последнее слово, черты героя будут заданы, историю можно будет завершить только парой предложений напоследок. *Угроза* – это угроза для персонажей внутри истории. *Угроза* – это влияние плохих парней, дурных снов и откровенных злодеев. Высокие значения *Угрозы* не прерывают истории, просто делают усилия персонажей тщетными. Я ещё вернусь к каждому из трёх возможных исходов, но закончим со сценами.

После броска, пересчёта всего, что положено, и завершения сцены, происходит одно из двух. Ведущий может сейчас же, немедленно, инициировать новую сцену, сыграв чью-то *Неожиданность*. Сцена неожиданности проходит так же, как любая, с тем только отличием, что начало сцены описывает Ведущий. В принципе, я не запрещаю вести сцену до самого *Порога*, если никто за столом не будет возражать, но мне кажется, это попросту некрасиво.

Другое возможное развитие Сцены – Реплика. В таком случае вытаскиваете за *Крючок* новую сцену и нового Рассказчика, как и в прошлый раз. Прежде

чем сцена начнётся, между двумя персонажами должен состояться разговор. Если Рассказчик не сменился – пусть скажет речь в одиночку. В реплике следует описать переход между сценами, если они разнесены во времени, но разговор мог случиться и в прошлом, или вообще происходить в воображении одного из участников, с воображаемым собеседником. Уточните этот момент, вспомните свои *Идеи* и начинайте. Слова должны быть произнесены.

В итоге *Реплики* игроки могут немного уменьшить значения *Угрозы* или *Напряжения* – на единицу, не больше, и заплатить за это единицей *Влияния*. У кого и откуда именно вычитать эту единицу (одну на двоих) игроки решают вместе. И да, они могут оставить всё как есть, если ни один не желает платить.

После этого начинается следующая сцена. Правила те же.



В конечном счёте, история закончится. Это может случиться неожиданно, если вы выскочите за предел *Напряжения*, или когда все персонажи сыграют своё и не останется незадействованных крючков.

В первом случае, слово переходит к персонажу с самой высокой суммой *Влияний*. Суммой влияний у каждой черты, а не одним, самым высоким. Вот тот парень, который столь героически оборвал игру. Возьмите его *Идею*, выверните наизнанку и припишите Нику. Ну или как там зовут объект вашего влияния? Вы перепугали беднягу, довели до депрессии или нервного срыва. Или, как в моём примере, расстроили Ведущего. Что-то из этой истории слушатель, конечно, вынес, но не то, что вы хотели бы дать ему.

Теперь допустим, вы не торопились и довели историю до конца. Арифметика становится чуть сложнее. *Влияние* до сих пор распределялось между *Крючками* и вам теперь следует пройтись по ним ещё разок. Для каждого *Крючка* выберите персонажа, с самым большим *Влиянием*. Посмотрите на его *Идею* и пусть этот игрок транслирует её так, чтобы получилась соответствующая черта. Скажем, для *Трюка* из *Идеи* Кроу можно сделать что-то вроде «Человек, который выигрывает в одиночку», для *Промаха* на

базе *Идеи* Д'Эрли – «Совсем без тормозов», и далее так же. Вы не должны обходить персонажей по кругу: если кто-то один собрал все наибольшие значения – ему и карты в руки. У Ника в идеале должно быть 4 черты – *Преимущество, Тайна, Беда* и *Стремление*. И только на основе всех четырёх вы можете, посоветовавшись, сформулировать *кредо* этого героя – ну или мораль истории, как вам больше нравится.

Но внимание: как только следующим по величине значением становится *Угроза* – в уравнении появляется злодей. Был он личностью, в вашей истории, или нет – не важно. Припишите ему *Идею*, так же, как и остальным персонажам. Все черты, что остались незавершёнными в нашем спящем герое, включая *Кредо* теперь в чистом виде подчинены этой *Идее*. Это значит, что переосторожничав вы породите злодея.

Удачи.