



Те, кто убивает разум

Андрей Воскресенский

2012

Птичник никогда не открывает лица. Его лицо замотано старым, рваным, серым вязаным шарфом, наглухо, напроць, до конца. Он одет в дорогое кашмировое пальто, но пальто мало ему, у него всегда есть что-то в руках и вы не видели, чтоб он сядилса, или спал. Не при вас.

И он не разговаривает с вами. Только когда отдает приказы, и даже тогда вы не слышите его голоса. Он говорит чужими голосами. С каждым из вас он говорит голосом кого-то важного, но вы не помните, кого.

Бойтесь вспомнить, бойтесь даже, что вспомнит кто-то другой. Вы не даете друг другу вспомнить.

Он говорит голосами, когда велит вам лететь и делать. И тогда, улетев от него, вы можете вновь стать людьми. В остальное время — нет, в остальное время вы лишь сидите на его плечах, недвижимо, без вдоха, без звука.

Вы принадлежите ему. Вы его слуги. Вы птицы.

В этой игре вы будете инструментами Птичника, опасного, наверняка сумасшедшего, и уж точно не дружественного вам существа. Колдуна, скорее всего. Каждый из вас был человеком, каждого из вас он превратил в птицу. Возможно, сделал что-то ещё, страшное. Вы не помните. Вы боитесь вспомнить и не должны давать вспоминать друг другу.

Теперь вы — птицы, вы сидите на плечах человека с замотанным лицом, а он регулярно посылает вас к тому, второму, к человеку, которого Птичник ненавидит.

Этот второй, он недруг Птичника. Когда-то у них было общее дело и общие планы, но всё пошло прахом. Я не знаю, что именно их объединяло, что именно их настроило друг против друга, я даже не знаю, как этого, второго, зовут. Я буду звать его Мастер, это именно то, что он есть. А вот вы должны знать его имя, придумайте его. Вы должны хорошо знать, кого вам придется уничтожить.

Для начала, выберите, как будет выглядеть ваша история.

- Это неон и хром, небоскребы и сети, в которых пропадают люди?
- Это города из стекла и бетона, дорогие автомобили и черные пистолеты?
- Это блюз, длинные сигареты и холодный дождь?
- Это прерии, поезда и кольты?
- Это газовые фонари, цилиндры и туман?
- Это шпаги, яды и маски?
- Это грязные улочки, лохмотья или золото, мантии и закрытые гильдии?

Выберите, или придумайте свое, потом продолжим.

Итак. Тот человек, которому вы придумали имя, Мастер — он влиятелен, богат и опасен. Он может стать опасен даже для вас и уж точно способен постоять за себя и за всё, что ему дорого. У него есть империя, синдикат, монополия, корпорация, гильдия. Что-то огромное и сложное, что обеспечивает это богатство и эту власть. Судя по всему, Птичник считает эту империю своей.

Он мстит Мастеру, именно месть сквозит в его приказах. Ослушаться приказа очень непросто и послушание всегда имеет свою цену. Впрочем, вы всё равно будете пытаться. Приказ остается где-то у вас в голове и стучит там, и зудит, и требует. Сделай, сделай, сделай, сделай. Уже этого достаточно, чтоб начать сопротивляться, а ведь именно по милости Птичника вы больше не люди. Именно он — корень каждого вашего страха. Вы будете, будете сопротивляться, если вам удастся. Птичник не доверят вам, конечно, но он ваш хозяин. И, кстати, вас немало у Птичника. Если кто-то умрет — он всегда может найти новых. Если кто-то откажется выполнять работу — тот умрет, а работу выполнит кто-то другой.

Так, что, ваша задача — уничтожить врага вашего хозяина. Не убить, нет — но уничтожить, лишитъ всего и свести с ума. Это тоже будет непросто.

У Мастера есть ресурсы — его влияние, его деньги, его связи.

У Мастера есть его будущее — его дело, его империя, какой бы вид она у вас не имела, его люди и обещания.

У Мастера есть друзья и близкие.

Наконец, у Мастера есть его талант, его лицо и разум.

Всё это вы должны отобрать у него, одно за другим. В три шага.

Я не знаю, лучше ли этот человек, чем Птичник. Вероятно да, но может и нет. Возможно, они достойны друг друга. Это вам решать.

Возможно, они были друзьями? Возможно, один из них подставил другого. А возможно, они вообще одно лицо. Грани одной монеты. Осколки одного колдовства. Из разного времени. Не знаю. Это вам тоже предстоит выяснить самим.

Зато я знаю, что Птичник — колдун, как и его враг. И ещё знаю, что почему-то к тому колдовству, что превращает людей в птиц, которое позволяет Птичнику вас контролировать, Мастер не хочет прибегать. Но, может, вы доведёте его до этого. Что тогда случится? Можете попробовать выяснить и это. Вам не понравится.

Но что будет с Мастером и с Птичником — дело десятое, не так ли? Важно, что случится в конце с вами. Тут всё непросто. Вы не можете послушаться Птичника — по крайней мере, полностью. Можете пытаться, это обойдется недёшево. Вы не помните, кем вы были, но помните, что с каждым из вас сотворили в прошлом что-то страшное. Возможно, если вам удастся пройти сквозь тот страх, что-то изменится. Может, вы станете свободнее. Может, даже вообще свободны. Но гарантий нет. И вы также знаете, что если что-то вспомнит ваш собрат по несчастью — вам, лично вам, станет хуже. Тяжелее. Не давать другому вспоминать, это тоже приказ, которого непросто послушаться.

Теперь расскажите ещё немного о себе. Всего две вещи: вашу тень и ваш след.

Тень — это ваш дар и проклятье, след от колдовства Птичника, который вы оставляете на земле. Это что-то, что вы делаете противоестественно хорошо и что-то, что вас однажды подведёт. А след — это что-то, что отличает вас, даже в птичьем облике. Метка.

Выберите по одной тени для каждого из вас:

- Я лжец. Мне поверят, когда в том придет нужда, но однажды ложь меня подведёт.
- Я манипулятор. Я всегда выхожу сухим из воды, люди делают то, что мне нужно, и всегда хватают другого вместо меня, но однажды я отдам свою жизнь за чужую.
- Я убийца. Если хозяин потребует чьей-то смерти, тот человек умрет, но однажды я попаду не в того.
- Я вор. Я пройду мимо охраны, закрытых замков и даже глухих стен, но однажды самая нужная дверь закроется передо мной.
- Я кузнец. Я подделаю что-то, что враг моего хозяина ценит и бережет, но однажды моя подделка окажется в его руках полезнее оригинала.
- Я вождь. Меня будет слушаться любая толпа, армия, тусовка или структура, но однажды все они повернутся против меня.
- Я бессмертен. Я встану, если меня расстрелять, выплыву, если утопить и просто выйду из-за угла, если меня сжечь, но однажды кто-то другой займет мое место
- Я мёртв. Я вижу тех, кто жил но уже не живет, когда заговорю с ними они меня послушают, но однажды я окажусь должен им и выплачу долг.
- Я пророк. Я узнаю, что будет происходить и кто тому виной, но однажды я не замечу очевидного у себя под носом.
- Я шифровальщик. Я прочту, что здесь написано и всегда могу это послание исказить, но однажды я ошибусь.
- Я силач. Я одолею любого, одного, или тысячу, сдвину горы и унесу с собой, но однажды моя ноша окажется слишком тяжелой.
- Я безумец. Мои поступки никто не может предсказать, я всегда оказываюсь на три шага впереди своих врагов, никто и ничто не остановит меня. Но однажды я сам завязну во всём этом хаосе, и это разрушит всё, чего я достиг.

И выберите один след, для каждого из вас:

- Глаз.
- Перо.
- Браслет на ноге.
- Отметина на клюве
- Лента на шее

У двоих, или троих, или у всех из вас могут быть одинаковые следы, но они всегда будут отличаться цветом. Противоестественным, кричащим или потусторонним. Лента цвета крови. Золотой глаз. Браслет, чернее смерти. И когда вы становитесь людьми, следы не исчезают. Они переходят вам в волосы и прическу. Черные волосы цвета сбежавшего дня, золотые цвета расплавленного света, красные, цвета плохо переваренного гнева. Таких волос не бывает у людей, только у вас. Должно быть, раньше вы выглядели иначе?

Что ж, теперь давайте я покажу, что вам предстоит делать.

Эта игра использует немного видоизмененные правила FADE IN, которую можно скачать вот здесь: <http://studio101.ru/archive/indie-games-ru/fade-in.pdf>. Правил там не много, а примеров полно, так что если что-то останется неясно — сверяйтесь.

FADE IN, соответственно и «Те, кто убивает разум» - игра в рассказывание истории. У вас будут требования к тому, из каких сцен сложить историю, правила, как завершать сцены, а вы просто будете описывать, что в этих сценах произошло.

Отличий, на самом деле, совсем немного и они, по большей части, коснутся названий. Давайте по порядку.

У каждого из вас будут **трюк**, **провал**, **потеря** и **исход**. **Потеря** — это сцена, где помимо вашего задания Птичник будет демонстрировать вам свою власть. **Исход** — это ход, заменяющий **панораму** я объясню, когда до него дойдет. Что важнее, сцены больше нельзя играть в любом порядке по личному желанию. Теперь есть **ступени**.

Ступень — это та часть жизни вашей жертвы, которую вы у него похищаете. На каждой **ступени** у каждого из вас будет по одной именной сцене — такой, какую сами захотите, и одной, в которой вы сыграете вспомогательную роль. Птичник всегда посылает вас парами, второй должен контролировать первого.

Это значит, что на каждой ступени каждый из вас один раз будет **фокусом** и один раз — наблюдателем. Определяйте, кто хочет играть сами, главное — не больше (и не меньше) одного раза за **ступень**. **Фокус** может (и я настоячиво это рекомендую) управлять действиями наблюдателя (но, как обычно, действиями, а не мыслями).

Ступеней три.

На первой Птичник пожелает сбить своего недруга с ног. Каждый из вас должен будет отыграть сцену, в которой под ударом окажется положение Мастера, его богатство, его авторитет.

Обанкротить его, опорочить его имя, сорвать его планы и посорить с главой государства.

На второй ступени Птичник пошлет вас дальше. Вам нужно будет добиться, чтоб Мастера считали преступником, убить самых ценных его союзников и подкупить остальных, оставить его не только без гроша, но и без шанса восстановить свое положение.

На третьей — лишить его опоры. Близких, друзей, родных. Сжечь его дом, убить его жену и похитить детей, творить воистину ужасные вещи. Вам придется очень постараться, если вы вдруг вздумаете кого-нибудь спасти. Но это возможно.

Параметры.

Разумеется, первое, что поменялось — названия параметров.

Свобода (Важность) -

показатель того, насколько птица сумела освободиться от своего хозяина и его приказов. Насколько птица вновь человек. Насколько каждый вспомнил себя.

Давление (Угроза) -

показатель того, насколько Птичник зол на вас. Насколько жестоко он готов наказывать за непослушание. Высокое давление сломает вас в конце игры, имейте ввиду.

Отчаяние (Недоверие) -

степень ненависти Мастера к Птичнику. Он не хочет прибегать к насилию, он будет защищаться. Но у всех есть предел. Если отчаяние превысит лимит, Мастер начнет войну. Он умеет то же, что и птичник и первыми под огонь попадете вы, а не Птичник. И вы погибнете под этим огнем.

В этой версии сцену начинает описывать Птичник. Да, злодей здесь — Птичник и то, что он описывает — это та ситуация, в которую он хочет вмешаться. Это его приказ, если угодно. И в какой-то момент он перейдет уже к вашим действиям. К тому, что вы *должны* сделать. Это должны быть плохие вещи — паршивые поначалу и откровенно мерзкие в конце. И в какой-то момент **фокус** скажет «Нет, я не буду этого делать» Дальше всё так же, как и было. Порог, бросок, сцену заканчивает ИЛИ **фокус**, ИЛИ наблюдатель. И нет, то, что опишет наблюдатель не будет приятно. Не так плохо, как если бы всё пошло по плану Птичника, но не хорошо. Совсем не хорошо.

Но в этой игре важно не только то, чем закончилась сцена, но и *почему* так произошло. Видите ли, инструмент, которым Птичник контролирует своих рабов — страх, зачастую иррациональный, хотя по большей части обоснованный.

Это значит, что поступить по своему, суметь противостоять приказу — это преодолеть страх.. Каждый успех значит, что эта птица стала чуть свободнее. Запомните это, это важно.

Я думаю, как в сценах будут играть ваши тени описывать не нужно. Вы можете использовать сильную сторону своей **тени** так много, как пожелаете, но во время **трюка** вы, благодаря тени достигнете своей цели без помех. Во время **провала** сработает обратная сторона. Во время **потери** используйте тень как хотите, просто в этой сцене Птичник будет особенно красочно описывать ваше бессилие, или потерю контроля над ситуацией по его, птичника, воле.

Теперь взгляните, что произошло с **репликами**. Место **реплик** заняли **воспоминания**. Это значит, что разговор происходит между **фокусом** и наблюдателем, после событий сцены, когда, вновь обратившись в птиц, вы возвращаетесь к хозяину. Фокус вспоминает — ассоциации с произошедшим, образы, что-то, из чего можно восстановить собственное прошлое. Возможно, вы столкнулись с женщиной, которая кого-то напомнила. Возможно, попали в смутно знакомую ситуацию. Вспомните. Опишите партнеру, что-то из своей прошлой жизни, основываясь на этих образах.

Задача же партнера — запугать вас. Здесь его можно понять: если Птичник прознает, что это именно его напарник вспомнил что-то ему не поздоровится. Наблюдатель будет вспоминать, какие ужасы произошли с другими птицами, что может случиться с близкими того дурака, который не сумел их забыть, на что способен Птичник в гневе. Последствия этого диалога определяются по правилам **реплики**. Наблюдатель назначает сложность (помним о том, что это единственный способ улучшить свое положение в этой сцене для него), а **фокус** броском определит, запомнил ли он что-нибудь.

На последней странице есть таблица. Она немного отличается от того, что было первоначально, но принципы те же. Просто сверяйте броски с таблицей, это быстро.

Наконец, когда все сыграли в двух сценах и столкнулись с двумя воспоминаниями вот теперь наступит **исход** ступени. Кто-то из вас, тот, у кого самый высокий показатель **свободы**, должен будет встретиться с Мастером. Это ловушка, не сомневайтесь. Это единственная миссия, на которую кого-то отправляют в одиночку и во время которой персонаж продолжает выглядеть, как птица. Птичнику нужно выяснить, что случилось с Мастером после всех козней, а птице нужно заодно выяснить, можно ли рассчитывать на помощь Мастера, или он — ещё хуже.

Исход - это тот момент, когда выясняется, торжествует ли Птичник, или у персонажей игроков осталась надежда. Впрочем, как и всё прочее здесь, победа будет иметь цену.

Исход проходит как обычная сцена — Птичник описывает обстоятельства и события, а **фокус** в какой-то момент говорит «достаточно» и делает ставку. После этого **фокус** бросает кость и бросает её столько раз, сколько раз он преодолел свой страх. Сколько успешных бросков он, иными словами, сделал *за всю игру*. Да, это значит, что чем дальше вы спускаетесь по лестнице мести Птичника, тем больше вы рискуете.

Почему так? Из выпавших значений Птичник и **фокус** выбирают два. Если даже самому удачливому из вас лишь раз удалось перепрыгнуть собственный порог — Птичник получит право кинуть кость ещё раз сам. Если оба заявляют право на один и тот же результат — преимущество за птицей. Птица выбирает первой.

Так вот, **фокус** сравнивает свою кость и свою же ставку. Ставка, да, вся ставка, в любом случае будет вычтена из Давления, или Отчаяния. Но тут уже зависит от броска. Выигрыш — птица решает, откуда изъять разницу, проигрыш — решает Птичник. А что касается второго выпавшего значения — Птичник просто изымает его из **Свободы** той птицы, с которой играет, то есть **фокуса**. Это ловушка, я говорил.

И вот ещё что. Если вы решили уменьшить **отчаяние** — Мастер перенес стресс событий ступени прилично. А вот если вы уменьшили **давление** — Мастеру повезло меньше.

Выберите одно:

- Он ослеп
- Он потерял слух
- Он больше не узнает близкого человека
- Он впал в буйство и изуродовал себя
- Он потерял дар и не может творить и колдовать

И вот ещё что: если в конце окажется выбрано три пункта — Мастеру конец. Он полностью свихнулся и ничем уже вам не поможет.

Теперь, как всё может закончиться:

Если **отчаяние** превысило предел (количество игроков умножить на номинал используемой кости, напоминая) — соболезную, вы погибли. Мастер отложил трубку мира и прибегнул к тем же мерам, на которые давно уже пошел Птичник. Как вы понимаете, на его характере и внешности это отразилось соответственно. Спросите Птичника, пусть он снимет шарф и расскажет. Но, по крайней мере Мастеру удастся спасти семью и друзей, если вы ещё до них не добрались.

Иначе — посмотрите на свою **свободу**, каждый, а потом — на **давление**. Угадайте, что произойдет с теми, кто недопрыгнул? Нет, вы живы, но право же, вам это уже не особенно и надо. Вы — блеклые тени того, кем были. Птичник сломает вашу волю и съест память. Не знаю, что будет с вашими родными, но я бы не обольщался.

Только те, кто сумел вырваться из клетки страха перед Птичником могут на что-то рассчитывать. Да, вы обратитесь к Мастеру. Да, он превратит вас обратно, он платит по долгам, в конце-концов. Да, вы, наверное, сможете найти что-то из прошлой жизни, что успели вспомнить. Ну, если успели.

Это злая игра. Страшная. Удачи вам.

РАСЧЕТЫ ПОСЛЕ БРОСКОВ

Для Порога			
Бросок > Порога	Страх преодолен! Итог сцены описывает Фокус	Давление растет на разницу Порог-Бросок	Отчаяние падает на Порог-Бросок
Бросок ≤ Порога	Наблюдатель описывает, как план Птичника срабатывает	Отчаяние растет на разницу между Броском и Порогом	Свобода Фокуса растет на разницу Бросок-Порог

Для Ставки			
Бросок > Ставки	Страх преодолен! Фокус вспоминает	Давление падает на разницу Бросок-Ставка	Свобода наблюдателя растет на всю ставку
Бросок ≤ Ставки	Фокус боится	Свобода Фокуса растет на разницу Ставка-Бросок	Свобода наблюдателя падает на разницу ставка-бросок

Исход

1. Персонаж с самой высокой **свободой** делает ставку.
2. Он бросает кость столько раз, сколько раз был успешен *за время всей игры* и выбирает одно значение
3. Птичник выбирает одно значение из оставшихся и изымает его из **свободы** фокуса.
4. Если выбранное **фокусом** значение превышает ставку, от чего отнять значение ставки выбирает сам **фокус**
Иначе – выбирает Птичник
5. Если уменьшить **опасность** — кроме того Мастер остается невредим.
6. Если уменьшать **давление** — кроме того Мастер получает одно из повреждений рассудка.