

FADE IN

Андрей Воскресенский
2012

Версия 1.0.2012.10.31, распространяется по лицензии **CC BY-NC-SA**

Первым делом выключите свет. Любой фильм начинается с того, что в зале гасят свет, погасите и вы.

Темнота, шорохи, негромкое дыхание, шум где-то вдалеке, прохладный воздух, который вы вдыхаете, и тёплый, который выдыхаете, горячий чай, или холодные напитки, или просто мягкие подушки и жёсткий стол.

Из темноты на вас точно никто не смотрит, вы же знаете.

Теперь другая темнота. Акустика большого зала, шаги опоздавших, неверные фигуры снуют впереди, локти других людей вокруг и жёсткие подлокотники, и неудобные сиденья – в кино сиденья обязательно неудобные; может быть, попкорн, мнущийся или хрустящий в пальцах, может быть, холодная бутылка покрылась каплями воды, кто-то неизвестный тихо разговаривает у вас за спиной. Из темноты ведь уже может кто-то смотреть, не так ли? Может, даже на вас. Может, даже из-за экрана. Или прямо с него.

И ещё другая темнота. На сей раз без звука, без слов или шёпота, без выдохов и вдохов, без друзей и незнакомцев, без ничего; вы не сидите, не стоите и не существуете. И первое, что нарушает темноту – взгляд. На вас смотрят, вы же знаете. Вы оживаете и живёте, пока на вас смотрят. Вы знаете, кто вы, вы знаете, кто смотрит на вас. Сейчас темнота спадёт, под этим взглядом из затемнения выскользнет весь ваш мир.

Включите свет.

Представьте себе дрянной фильм. Ну, паршивенький. Картонные герои, опереточные злодеи, недостоверный сюжет. Такие снимают сотнями, их смотрят и тотчас забывают детали. Вот когда возникает чувство, будто вы с первых кадров можете сказать, что случится дальше – и именно это и случается, представляете себе? Так вот: вы – герои такого кино. И, для начала, поговорим об этом кино.

Во-первых, его кто-то снимал. Низкопробная студия с большими претензиями, не иначе. Может, какой-нибудь толстосум развлекался меценатством, может, любовница крутого продюсера пожелала стать частью Великого. И вот эти люди делали кино. Даже киносериал. Опять же, несложно представить: пять, а то и семь частей, первый фильм ещё неплох, но каждый следующий всё хуже. Зато название уже известно зрителю, вероятно, есть даже фанаты.

Вы знаете их. Студию и режиссёра, тех, кто придумал и воплотил вас. Да, это разные миры; нет, никто из них не провалился к вам внутрь фильма, а из вас никто не выпадал в реальность, но вы их знаете. Знали – и именно это прошедшее время делает всё происходящее возможным.

Они мертвы и студия сгорела. Дотла.

Пожалуй, это магия. Смерть вообще та ещё магия – она непознаваема извне и о ней ничего уже не расскажешь, пройдя через неё. Но это и не должно нас заботить. Вы знаете, кем были люди, живые люди, поместившие вас на плёнку, вы знаете, как они погибли. Они погибли – а вы обрели шанс жить, так ли важен механизм? Важно другое. Насколько настоящим вы окажетесь? Станут ли вас смотреть? Что бы там ни было дальше, а вы – порождения света и белого экрана, вас нет помимо фильма. Вас нет, когда на вас не смотрят. А это – очень вероятная перспектива

Итак, студия. Скажем, вечеринка по поводу завершения съёмок, кто-то неудачно уронил сигарету, остальные уже упились или обдолбались; помещение студии строили из мусора и отходов, дешёвых и горючих. Или на ту же вечеринку заглянули кредиторы с длинными стволами и иссякшим запасом терпения. Мафия, я имею в виду. А возможно, это и в самом деле был несчастный случай. Метан скопился в переборках между комнатами и никто не почувствовал запаха. Или здание поджёт оскорблённый сайентолог, которого бросила жена. Выбирайте на свой вкус – важно, что все умерли.

И вот огонь потух, всё стихло, разве что запах гари остался. По пепелищу бродят полицейские, какой-нибудь молодой оценщик звонит шефу доложить, что от студии не осталось не просто ничего ценного – не осталось вообще ничего. И рядом с полицейскими прогуливается некий.. допустим, продюсер. Именитый и авторитетный. Возможно, он был другом кого-то из погибших, такое случается. Или у него было незавершённое дело с погорельцами, или он втайне любил то, что эти ребята снимали. Он заглянул сюда на минутку, но именно он находит диск. Уцелевший в огне, видимо, чудом. На диске – исходник отснятого фильма. Единственный уцелевший, наверняка ещё до конца не смонтированный, но уцелевший.

Теперь оставьте всё случившееся за кадром. Вы – герои фильма и осознаёте это. Никаких попыток вырваться за пределы плёнки (да и на плёнку-то уже не снимают), во всяком случае, сейчас. Все вы – роли, и каждый из вас хочет свою роль сыграть. Только представьте: полтора десятка лет, если не больше, вы делали из себя одну и ту же жвачку, мыло пополам с картоном. Раз за разом, фильм за фильмом, сцена за сценой – одно и то же, без надежды выйти из этого круга хоть когда-нибудь. Да вы даже не знали, что существует какой-то круг, или что-то за его пределами, вы не подозревали даже о собственном существовании. А теперь вы ожили. Очнулись – и все те дни, недожитые парнем, который тебя играл, девушкой, которая стояла по ту сторону камеры, режиссёром, всё несказанное и недописанное, всё это теперь в тебе. Ты стал жизнью погибших живых, и первое, что приходит на ум – твоё прошлое. Твоё прошлое – хлам. А твоё будущее может вообще не наступить.

Выдуманные герои живут лишь тогда, когда их помнят. Когда их смотрят, если мы говорим о кино. Возможно, для всех остальных это не так, это только вас угораздило ожить. Но вы ожили и вы живы, пока кто-то смотрит вам в глаза – и когда вы можете взглянуть в глаза ему. И похоже, вот этот человек, с сомнением решивший потратить на вас свой вечер – последний зритель, с которым вам светит переглянуться.

Если вы не сотворите ему ещё одно чудо. Своими руками. Прямо сейчас.

Всё просто. Продюсер смотрит фильм. Возможно, уже на середине он выругается и бросит это бесперспективное занятие, дескать, мусором было, мусором и осталось. И для вас это будет конец. Навсегда. Возможно, кто-то из вас глянется ему настолько, что он заберёт этого персонажа с собой, сделает из него что-то совсем новое. Это — уже спасение. Вспомогательный герой второго плана — уже лучше, чем забвение. А всех остальных ждёт именно оно. Забвение. Смерть. Есть ещё вариант, что ваш продюсер усмотрит в фильме нераскрытый потенциал. Переснимет его, подберёт нового режиссёра, актёров — и вот это будет означать жизнь. Вы остаётесь в строю. Продолжение следует.

А ТЕПЕРЬ СМОТРИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО: Я РАССКАЖУ, КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Всё, что будет происходить в игре — это события уже снятого фильма. Фильм не смонтирован, значит, сцены могут идти не по порядку, а часть сцен наверняка не попала бы в прокатную версию. И забейте на малозначимые, проходные моменты. Вам ведь нужно основательно зацепить зрителей, верно? Зрителя.

Для начала нужно определить, что у вас за фильм. Жанр, содержание предыдущих серий, если были, название. Пусть игроки дадут фильму название, даже пафосное, или с порядковым номером. Название здорово облегчит всё, что игрокам предстоит делать дальше.

Определите роли. Как вас зовут, кем вы были и что с вами случится к концу истории. Да, заранее. Фильм уже снят, так что все вы знаете, что произойдёт. И продюсер знает — он подобных фильмов видел не меньше двадцати семи, а уж от этого-то сурпризов ждать незачем.

Дайте игрокам составить список интересных сцен, а потом сыграйте эти сцены. Их будет по несколько у каждого из вас — несколько сцен, где герой что-то делает, что-то преодолевает — или не преодолевает. И несколько реплик, где вы лишь разговариваете и один из вас меняется — или не меняется в итоге.

И по итогам этих событий и разговоров ваш последний зритель будет составлять своё мнение. О, это не так просто. Ему легко может надоест. Он не поверит вам. Слишком предсказуемо, слишком скучно, слишком неправдоподобно, и — ЩЁЛК, стоп, экран гаснет, прощайте. Или всё закончится плохо уже в самой ткани фильма. У вас будет, непременно будет враг, главный негодяй истории. И он или она оживает вместе с вами — и это по-прежнему гад. У злодея своя игра с продюсером и он может понравиться ему больше вас — и быстрее. И тогда продюсер заберёт

АВТОР: АНДРЕЙ ВОСКРЕСЕНСКИЙ
ВЁРСТКА: АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ
БЛАГОДАРНОСТИ: ЖАКОНДА И ЛАРОШ

его, а может её, с собой. А вас — нет.

Я разьясню правила чуть ниже, но общую суть вы уловили, не так ли? Вы описываете события, в которых герои принимают участия, и их мысли по этому поводу. Решаете, как балансировать между недоверием продюсера и опасностью главгада. Бросаете кубики. И отчаянно надеетесь на лучшее. Удачи.

Несколько пояснений

Давайте я сразу уточню пару моментов об этой игре. О том, что и как здесь будет написано.

Во-первых, обращения. Я говорю вы, подразумевая «Вы, персонажи», не «Вы, игроки», учитывайте это. Я буду говорить с героями истории, а не с замечательными людьми, которые собрались, чтоб сыграть в эту историю.

О событиях, которые происходят исключительно на поверхности стола, я тоже буду упоминать, но до тех пор, пока вы внутри этой игры, вы внутри этой игры. Последний выход на экран, риск забвения и перипетии истории — это ваша жизнь. Представьте, что вы — это они, а они — это вы. Вот сейчас и начинайте.

Кроме того, иногда я буду говорить «Ты», как в «Эй, ты!». Тыкать я буду в основном Злодею — тому, кто играет роль главного отрицательного персонажа вашей истории и одновременно исполняет роль ведущего. Да, так и задумано: ведущий — негодяй.

Не пугайтесь, у злодея не будет особых, отдельных прав, или преимуществ. Да, он будет делать кое-что, недоступное остальным игрокам, он будет подстраивать вам гадости, но эта игра делается всеми вами и ведущий здесь — не Мастер традиционной ролевой игры. Он — такой же игрок, просто с немного другими задачами. И да, он будет делать вам плохо. Такова его задача, во всяком случае.

А реплики, обращённые к негодяю, я буду выделять вот так. Это не значит, кстати, что остальным их читать нельзя, нет. Можно и нужно даже. Играем в совместное придумывание истории, какие тут секреты?

Тыканья в тексте будет немного и я вправду верю, что никто не воспримет слова «дай ему по морде» применительно к живым людям.

Кроме того, здесь не будет таких слов.

Да, вот это «совместное придумывание истории» — если кто не знает, о чём речь (или если кто вдруг вообще не знает, что такое ролевая игра): всё необходимое, чтоб сыграть в FADE IN, я здесь описал. Если что — посмотрите в Википедии, в самом деле. И ещё, вот немного терминологии игры, чтоб не путаться в будущем.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

FADE IN — традиционная, практически ритуальная фраза, которой в Голливуде принято начинать рукопись сценария. В СССР не использовалась вовсе, в России сегодня иногда пишут ИЗ ЗТМ (из затемнения), но не всегда.

Игрок — любой из вас, кто сел играть в эту игру, кроме злодея. Один игрок приоритетно отвечает за действия одного из ключевых персонажей истории и за те события, которые происходят с ним, но не подконтрольны его воле. Если на героя падает роля — игрок вправе это объявить. Если в героя стреляет другой герой — нет, по меньшей мере — не посоветовавшись с игроком, отвечающим за того, кто стреляет. Да, предлагать кому-то действия и события, которые произойдут с персонажем этого игрока, можно и нужно, но окончательное решение останется за хозяином героя.

Злодей — особый случай. Злодей — это главный негодяй вашей истории и, одновременно тот человек, который его играет.

Важность — показатель того, насколько этот конкретный герой симпатичен продюсеру, зрителю вашего фильма.

Недоверие — показатель того, насколько этот зритель близок к тому, чтоб выключить фильм, прервать просмотр, уйти и никогда больше о вас не вспоминать. Насколько игра близка к печальному концу.

Угроза — показатель того, насколько продюсеру интересен злодей. Можно сказать, что это его важность.

Фокус (или фокусный персонаж) — центральный персонаж конкретной сцены. Это его действия сейчас освещаются и отвечающий за него игрок — основной рассказчик.

Сцена — одна из сцен вашего фильма. Единство места, единство времени, единство действия, всё как положено. Герой что-то делает, затем что-то идёт вопреки его намерениям.

Реплика — сцена, где не обязательно есть противодействие поступкам героя, но зато непременно есть разговор одного героя с другим.

Погоня на автомобиле — сцена. Разговор во время погони (скажем, эти двое сидят в одной машине) — реплика.

Панорама — особая сцена, в которой действует злодей или силы, угрожающие героям (и описывает их всё равно злодей, хе-хе)

Что понадобится игрокам?

Бумага, карандаши и игральные кости. Костей лучше взять пару, хотя можно обойтись и одной, любой, какую найдёте. В конце будут карточка персонажа и счётчик, их можно распечатать — но можно обойтись и простой бумагой, если принтера нет.

Ну и свободное время, конечно. Двух-трёх часов хватит.

Напомню, один из игроков будет делать немного не то, что остальные. Этот игрок здесь представляет угрозу. Опасность. Ну и главгада, и неумолимо растущее недовольство продюсера. Это важно. Недовольство и недоверие будут расти. Злодей очень хочет выбраться.

Он должен быть чертовски интересной и запоминающейся персоной. И ты, кто будешь его играть, помни это. Твоя задача — навсегда оставить героев в пыли забытых раздач брошенных торрентов и на дрянных пиратских dvd «9 фильмов на одной стороне». Не жалей персонажей. Не жалей игроков.

Так интереснее.

Начнём с начала — вот фильм, в котором вы герои. Вы должны знать, о чём он, как называется и как у него с предыдущим частями. Знакомы ли вы по этим предыдущим сериям, или фильмы между собой объединял только один из вас (героев предыдущих серий убивали, или просто тот, кто остался — герой-одиночка, или фильмы объединяет только единая угроза, один злодей). Или это вообще перезапуск всей серии — нынче модно всё перезапускать.

И обязательно расскажите, как звали режиссёра? Это важно. Да, режиссёр — особенно. Вспомните его имя, а? Он достоин этой малости, он отдал свою жизнь за вашу.

НАПРИМЕР, ФИЛЬМ

Скажем, ваш возможный режиссёр. Его звали Норман. Могли бы звать и Валерия, и Никита, и Адриано. Пусть Норман. Он был высоким, хорошо сложенным лысеющим мужчиной лет тридцати от роду и тем ещё гиком. Племянником кого-то из кинодеятелей побольше — снимал на деньги дядюшки и сгорел из-за денег

дядюшки. К ним на вечеринку, с прицелом напугать этого денежного родственника, пришла мафия, а Норман упёрся. Он вообще был очень упёртый парень, не любил отступать, но любил и знал то, о чём снимал фильмы. Просто не умел этого делать.

И скажем, что снимал он фильмы «про стимпанк». Стимпанк+супергерои, а? Фильм назывался «Бог из машины. Перерождение» Перезапуск, то есть.

Злодей. Он — такой же персонаж, с именем и целью. Все вы хорошо его знаете: вы одновременно противостояли ему раньше, и при этом знаете, что в него вкладывали режиссёр и сценарист. Дайте игрокам обсудить его друг с другом — так чтоб каждый из них представлял, с кем предстоит иметь дело. Главгаду нужны имя и цель, но никакой конкретики, никаких параметров или персональных сцен. У него будут свои сцены, но вот они — дикая карта в сценарии, никто не знает, когда они всплывут и что в них случится.

НАПРИМЕР, ГЕРОИ

Предположим, за столом собралось четверо, значит, игроков будет трое и ключевых персонажей столько же. Чай, небольшое обсуждение и пусть игроки сойдутся на том, что в супергероический стимпанк в чистом виде играть скучно, и фильм будет о... юности героя. Ну, днях перед тем, как его укусил паук — позже станет ясно, что именно приключилось.

Кто в таком фильме мог бы действовать? Ну, очевидно, главный герой — альтер-эго режиссёра, марти-стью и попаданец. Попал в мир победившего стимпанка из нашего, на этой почве неадаптирован, но невообразимо альтернативно крут. Зовут его Дезмонд.

Ещё в такой истории должна быть девушка, выразительная фигурой, а не характером. Но пусть она при этих стартовых условиях считается учёным. Поскольку нам нужно на старте получить одномерных персонажей, достаточно сказать, что она — рыжая. Представляете, что это значит. Взбалмошная, боевитая, беспардонная, яркая. Фигурастая, безусловно.

И звать такую девушку должны Виктория. Или даже Виктория Елизавета. Виктория Е. Тауэрбейн. Древний род в комплекте, родовое проклятье подразумевается.

И, конечно, контрабандист. Плохой парень, пьёт, ругается, бабник, бывший лучший, но опальный стрелок, и ненавидит работоторговлю. Узнали, да? Контрабандиста зовут Леонард. Отсылка к Леонардо Да Винчи, разумеется.

Теперь персонажи, то есть вы сами. Что мы знаем о вас?

— **Имя.** Как тебя зовут?

— **Амплуа.** Функция в сюжете и пара запоминающихся маркеров. Таджикский турист, персонаж комической разрядки. Русский мафиози, соперник главного героя за сердце его девушки. Сумасшедший профессор, учитель и помощник того же главного героя. Что-то узнаваемое, словом. И пожалуйста, немного мяса на этом амплуа. Пару предложений биографии, может, какой-нибудь существенный факт, привычка, особенность.

— Затем **сцены.** Каждый персонаж сыграет в четырёх сценах, некоторые достанутся вам по одной на двоих. Сцены такие:

СЦЕНЫ

Трюк — это звёздный час каждого из вас. У каждого будет навык, или особенность, которые выручат его в определённой ситуации. Это сильная сторона героя, вы знаете о ней, и не постесняетесь использовать, но главное — каждый из вас получит одну сцену специально для того, чтоб его трюк сработал во всей красе.

Неожиданность — тайна, секрет, джокер в колоде ведущего. Это секрет, который может быть известен лишь кому-то из вас, или тайна, о которой персонаж не должен и 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.

Провал — упущение, недостаток и беда персонажа. Как и с трюком, у каждого есть проблема определённого рода. Страх, очень плохая привычка, злой рок или враг. И скоро эта проблема станет двигателем истории. Каждый из вас столкнётся с ней, может, даже преодолеет её — но ситуация определённо ухудшится после этой сцены.

Крупный План — не имеет положительного или отрицательного оттенка. Это просто то, что непременно случится, и случится за время фильма. Не сдерживайтесь, неожиданность — джокер злодея, но Крупный План — ваш козырь. Каждый из вас может просто сказать, что же непременно произойдёт — и оно произойдёт. Мерзавец полюбит героиню, колдун спасёт человечество, мальчик встретит своего отца. Вы заранее будете знать, что так должно случиться, это уберёжет от роялей в кустах.

Итак, трюк — бенефис единственного персонажа, в остальных сценах задействованы двое. Больше

— можно, но двое — точно. Это значит, что двое из вас появятся в одной и той же сцене — или в двух плотно связанных, идущих одна за одной. Игроки должны будут оговорить это, когда начнут расставлять ваши сцены. Определённое событие в фильме было крупным планом для одного из вас и провалом для другого. Я покажу на примере.

В свою очередь, связь не означает, что такая сцена играется одна на двоих и один раз. У каждого будет возможность сыграть все свои сцены, так что играйте их так, чтоб у партнёра оставалось место для манёвра.

Да, почему я прошу не связываться через трюк: все вы — классные, крутые и запоминающиеся ребята. Согласитесь, таким выдающимся героям стоит иметь хотя бы одну сцену, где всё, всё внимание приковано к кому-то одному. Там, где он неотразимо блистает и у него всё получается. Именно за этим нужен трюк. Блистайте. Не отвлекайтесь ни на кого. Получайте удовольствие. Это — самое главное, кстати.

НАПРИМЕР, СЦЕНЫ

В наборе сцен для Дезмонда самым очевидным кажется крупный план. Если фильм — о супергероях «из машины» и это лишь начало истории, Дезмонд должен испытать то воздействие, которое сделает из него сверхчеловека. Пока это всё, что необходимо знать. Машина, стимпанк, превращение в супергероя ближе к концу фильма. Подробности игроки выяснят позже.

Почти всегда несложно выдумать провал. В данном случае Дезмонд — чужак и дезадаптант, из этого слабого места можно построить что угодно. Интереснее, конечно, когда провал масштабен — сцена строится не вокруг, скажем, попадания Дезмонда в тюрьму на почве его социальной неуклюжести, а вокруг чего-то катастрофического. Скажем, он попадает в заточение, но сбегая, выпускает кого-нибудь крайне опасного. Возможно, прерывает сложный запрещённый эксперимент, опасный для всего мира. Примерно так.

Не давайте игрокам застесняться, для сцены годится первая попавшаяся идея. Пусть все они вместе поправят и дополнят слабые места.

Кстати, предположим, через эту сцену Дезмонд связан с Леонардом. Как? Очень просто. Они оказались в одной камере, но Леонард способен бежать (он же контрабандист). Стало быть, связанная сцена Леонарда — побег из клетки, которую он почему-то делит с непонятным не местным юношей, — происходит строго перед провалом Дезмонда, если говорить о событиях внутри фильма. Для Леонарда

это неожиданность: трюк ни с чем не связать, крупный План, наверное, стоит потратить на что-то более значимое, а неожиданность в данном случае... неожиданна. А кроме того, вопрос «в чём же неожиданность?» можно с чистой совестью теперь сбросить на злодея.

Неожиданность самого Дезмонда — дело чуть более сложное. Вообще, если у кого-то из игроков возникают затруднения на этом этапе, пусть свои сцены пока опишет кто-то, у кого идеи есть. Скорее всего, в процессе можно будет подхватить какую-нибудь выпавшую нить и уцепиться за неё. Даже если нет — любые сложности проще разрешить вместе.

Итак, неожиданность Дезмонда следует связать с какой-то из сцен Виктории. Можно было бы связывать крупный план, но предположим, мы этого не хотим. Виктория — учёный, вероятно, она имела отношение к той самой, пока загадочной машине. Почему бы не «Машина Судного Дня», кстати? Пафосно, тривиально и сразу всё объясняет — ровно то, что надо. Неожиданность — что-то в экспериментах с прототипом Машины выдёргивает Дезмонда из его уютненькой маленькой жизни в альтернативную стимпанковую реальность, а для Виктории это провал, в котором она лишается заслуженного повышения и приза, на который рассчитывала за успешное завершение разработки, и даже оказывается под ударом. Разработка завершена, но аристократ, строящий машину, получает не сошествие ангелов с трубами, а одного Дезмонда: неожиданность одному, провал второй, заодно и с Машиной что-то стало понятнее, и со злодеем.

И у Дезмонда ещё остался трюк. А вот предположим, он организывает местный аналог Лиги Справедливости на базе безумных учёных, мутантов-франкенштейнов и других мало-законопослушных друзей Леонарда, страдающих от притеснения в псевдо-викторианском стимпанковом обществе. Сцена, которая может и будет иметь далеко идущие неприятные последствия, но сама по себе гарантированно закончится успехом — носители добра, справедливости и Новых Ценностей окажутся хорошими и прогрессивными ребятами и пойдут за Дезмондом.

Между прочим, обратите внимание: использовать для трюка сцены драки, даже если это супердраматичная схватка с главным злодеем — идея, скорее, неудачная. Игрокам будет скучно в одиночку, без помощи костей, или картинок, описывать, как вы мастерски наносите супостату удар за ударом. Если

кто-то из них это умеет — милости прошу, но будьте осторожны.

Помимо сцен вы столкнётесь с репликами и панорамами.

Реплика — это диалог двух персонажей, в котором каждый будет доказывать второму свой взгляд на «быть или не быть». Я имею в виду вот что: каждый из вас начинает как плоский, двухмерный шаблон, целиком описываемый своим Амплуа. И поскольку вы на самом деле знаете, что на вас смотрит ваше будущее, реплика — ваш шанс приобрести в глазах своего зрителя недостающий объём. Измениться. Стать больше, чем вы были.

Так и выходит: у каждого в этом споре будет своя правда и один из вас будет убеждать другого. Возможно, этот другой прислушается, возможно нет.

Но имейте в виду: без реплик вам просто не удастся закончить фильм сколь-нибудь хорошо.

Панорама — это, напротив, монолог злодея. Ход, с помощью которого он может и будет повышать угрозу или недоверие, подсовывать игрокам гадости и нагнетать обстановку. Да, вы уже знаете, чем кончится фильм. Но чего вам это будет стоить и, что важнее, досмотрят ли этот фильм до конца?

Теперь в фильме есть персонажи, негодяй, им противостоящий, и у вас есть общее представление об истории — что и с кем должно случиться. Заставьте игроков включить какую-нибудь тематическую музыку и, пока ваш зритель смотрит вводные титры, определим вот что:

Я говорил, что здесь понадобятся игральные кости, да? Лучше — две разноцветных, одного номинала. Сам номинал значения не имеет: я рекомендую десятигранник, он даст пространство для манёвра. Впрочем, можно использовать д20, если игроки привыкли, или д6, если ничего больше нет. Можете даже дать им д4, не знаю, что получится, но будет забавно. Да, две разноцветных кости — тоже не непременно условие. Можно обойтись одноцветными, или вообще одной, будут кидать два раза. Впрочем, я думаю, проблем найти, что бы покидать, ни у кого не будет.

Игроки определились с костью? Пусть возьмут максимальное значение, которое можно выкинуть на ней, и помножат на количество вас, то есть героев (не считая при этом злодея). Д10 и 3 героя дадут, таким образом, 30.

Это — предел недоверия продюсера к фильму. Оно начинается с нуля и после каждой сцены будет расти или падать, так что игрокам придётся постоянно стирать или черкать. Пусть этим займётся злодей — как раз для него работёнка, отслеживать

приближение неприятностей.

Кроме недоверия, которое является общим для всех, для каждого героя его игрок будет считать показатель важности — уровень симпатии Продюсера к этому конкретному герою. У злодея есть его собственный показатель угрозы — того, насколько он впечатлил Продюсера. В конце игры герои, оказавшиеся менее важными, чем злодей, останутся незамеченными, а значит — извините, ребята, останутся за бортом.

Вот теперь всё, наконец, готово, фильм начинается.

Выберите сцену. Любую. Фильм же не смонтирован — последняя сцена фильма вполне может идти первой, это никого не смутит. Выбирайте, что больше нравится, или кто чувствует в себе силы начать, или выясните, у кого имя стоит по алфавиту раньше, или игрок выше ростом, или пусть кубик бросит кто-нибудь. Что угодно. Выберите, и пусть этот герой начнёт.

Первое: у этого персонажа в этой сцене должна быть цель. Что-то типа «Пробраться на дрейфующий корабль и выпустить из трюма запечатанных там призраков». Это должна быть цель явная, требующая действий, и с неочевидным исходом. И эту цель нужно озвучить перед началом сцены. Зачем это нужно: во-первых, это серьёзно упростит вам игру. Вы знаете, к чему стремиться, а значит, игрок сможет сконцентрироваться на пути к цели и не тыкаться в разные стороны, не зная, что сказать. Во-вторых, когда перед героем замаячит Порог, злодей будет знать, чему именно противодействовать и угрожать.

Заявите цель и рассказывайте, что же происходит в вашей сцене. Важно помнить, что это за сцена, трюк, провал, или что другое — а дальше пускай идёт, как идёт. Чуть ниже я дам пример.

И вот ещё что: если эта сцена связывает двоих героев, у второго из них должна остаться возможность сыграть свою сцену после того, как эта закончится. Пусть игроки обговорят детали, но не должно быть так, чтоб трое героев получили по пять сцен, а четвёртый — только одну.

Разумеется, никто не обязан описывать всё единолично. Советуйтесь, дополняйте друг друга, обсуждайте какие-то неочевидные детали. Если это нужно — это нужно. Придумайте узнаваемую, красочную сцену. Не ограничивайте себя. Вас ограничит злодей.

В какой-то момент он явится и введёт Порог. Порог — это противодействие и угроза персонажу и течению сцены, что-то, что нельзя проигнорировать. Появление агрессивно настроенных врагов с оружием и неприятными целями, ошибка в планах, обратный отсчёт — то, из-за чего всё может пойти прахом, или, во всяком случае, не так, как вы планируете.

Обратите внимание: это не просто осложнение, которое нужно преодолеть. Противодействие изменит результат сцены в любом случае. Вы обезвреживаете бомбу? Звонит друг и говорит, что враги похитили вашу девушку. Погоня на мотоциклах? Негодяи разделяются и каждого нужно остановить вот прямо сейчас. Драка? Ваш противник неожиданно признается, что это он и есть отец Иниго Монтойи. Во всех случаях всё ещё можно выиграть драку, спасти заложников и кого-нибудь догнать. Но — с обстоятельством.

Порог затрагивает последствия сцены, а не цель героя в ней.

Вообще, злодей может и переписать уже произошедшие в сцене события, если задуманный Порог никак иначе не оправдать. Но лучше поправлять такие вещи, когда фокус их только заявил. Просто учитывайте неожиданный поворот заранее. За этим я и прошу вас заявить цель в начале сцены, собственно. Чтобы вы знали, куда идти, да, но и чтоб злодей с самого начала мог придумать, где подстроить вам гадость.

Итак, злодей описывает внезапную угрозу и противодействие вашим драгоценным планам. Пришёл черёд метать кости.

Если это первая сцена игры, или сцена-неожиданность, игрок кидает одну кость. Если перед сценой прозвучала реплика, значит, помимо преодоления Порога нужно выяснить, что случилось со сделанной во время реплики ставкой и костей следует бросать две. Я доберусь до реплики и ставки через минуту, а пока давайте разберёмся с Порогом.

Фокус назначает себе Порог сам. Если игроки вооружились десятигранниками — фокус волен установить в качестве высоты порога любое число от 1 до 10. Это значит, что он сам решает, хочет ли он преодолеть осложнение, или нет. У любого исхода будут свои плюсы и минусы. В любом случае, после того, как кости закончат грохотать, кто-то расскажет остальным, чем закончилась сцена.

Итак, фокус назначает себе порог и кубики падают на стол. Выпало больше — право закончить сцену остаётся за фокусом, меньше или равно — переходит к злодею. Это не всё: каждый бросок оказывает влияние на угрозу, важность героя и недоверие зрителя. Успех поднимает недоверие продюсера (Нет ничего нового в том, что герой всех победил. Скучно), но одновременно и важность героя (хочешь не хочешь, а он всё же молодец). Провал поднимает угрозу (злодей торжествует, его манипуляции достигли цели) и снижает недоверие (проигрыш сулит сюжетный поворот и может быть интересен).

Эти значения будут изменяться на разницу между Порогом и броском, что значит, что если вы поставите Порог равным 1, вы почти гарантированно оставите за рассказчиком право завершить сцену и довольно

существенно поднимете его важность и недоверие. Ну и наоборот, конечно, тоже.

Обратите внимание: ни успех, ни провал никак не связаны с достижением поставленной цели. Если фокус решит, что цели лучше остаться недостигнутой, он может описать провал действия при успешном броске. Злодею я уже советовал обращаться с героями жесточе, но если есть хороший план, как сделать им хуже при успешном достижении цели — вперёд. Ни капли жалости же!

На странице 16 я свёл эти изменения вместе, чтоб было удобнее. Будете играть — пусть игроки держат эту страничку перед глазами и всё будет хорошо и просто.

Что ж, Сцена закончена. Теперь может случится одна из трёх вещей.

— Все вы совместно выбираете следующего фокуса. Это должен быть новый человек, один герой подряд не может играть в двух сценах. После этого между старым и новым рассказчиками происходит реплика, затем начинается новая сцена. Заметьте, реплика не обязательно произошла между сценами. Этот диалог мог произойти задолго до, после, или во время сцены — но по какой-то причине оба участника запомнили его. То же касается и спаренных сцен. Может реплика — это короткая пикировка между старым и новым фокусом в те полминуты, что обстоятельства изменяются и одна сцена перетекает в другую; а может — это постельный разговор из конца истории. Реплика происходит между фокусом предыдущей сцены и фокусом сцены наступающей, остальное пренебрежимо.

— злодей вытягивает чью-то неожиданность. Реплики не будет, а сцену начнёт описывать сам злодей.

Я не буду давать тебе конкретных указаний, ограничиваться ли только описанием обстоятельств, или вести сцену вплоть до Порога, декларировать цель фокусного героя самому, или позволить ему сделать это — решите, как вам больше подходит. В принципе, ты можешь хоть всю сцену создать в одиночку: если у тебя есть план, а остальные не против — жги. Если у кого-то будут возражения — договоритесь, это же игра в совместное выдумывание, в конце концов.

Почему у злодея есть такая возможность — потому что он хочет сделать вам плохо, как внутри истории фильма, так и в попытках понравиться зрителю. Представьте, что злодей подтасовывает порядок сцен, перехватывает руль и мешает снижать недоверие репликами. Он же негодяй, неприятности — его дело.

– Третий вариант – злодей делает панораму. Панорама, напомню, это когда в фильме камера объезжает место будущих событий, или когда злодеи злоумышляют, или когда недруг главного героя втайне подсыпает ему яд в бокал, или даже когда мать этого героя этот яд выпивает. Это нагнетание обстановки и новые угрозы для героев.

Злодей может сделать панораму правдоподобной и подогревающей интерес к происходящему. В этом случае он сможет увеличить угрозу, свою личную значимость. Но панораму можно сделать гипертрофированной, предсказуемой и неправдоподобной – и тогда будет расти недоверие. Это злодею решать, что ему нужнее увеличить в данный момент.

Прикинь, что ты будешь увеличивать, и описывай панораму соответственно. Правдоподобное нагнетание обстановки, если хочешь поднять свою угрозу и устроить всем сладкую жизнь, рояли в кустах и внезапные перемены, если хочешь поднять недоверие и скорее покончить со всем этим.

Мой совет в первом случае – используй те угрозы, которые уже были заявлены в игре и в фильме (о них говорили в хронологически более ранних сценах, или с ними разобрались «в конце фильма»). Пусть злодей покажет, что знает о планах героев, или готовится к неожиданному и злокозненному удару. Такая панорама покажет угрозу, с которой при иных обстоятельствах герои бы справились, но о которой они чего-то не знают, или которую недооценивают.

Во втором случае... Делай всё, что придёт в голову. Огромные шагающие роботы в нуарном детективе, космические летучие мыши с марса, ктулху, внезапно телепаты – неважно, насколько это будет нелепо, главное, чтоб эта угроза взялась «с потолка». И даже хорошо, если ни в каких других сценах это больше не сыграет. Сейчас тебе нужно только испортить впечатление от фильма, одной панорамы для этого достаточно.

Теперь возьми кость, установи Порог (1 или 10, если только ты не поддался непрошеной жалости) и кидай. Больше – растёт угроза, меньше или равно – недоверие. Растёт то и другое, как водится, на разницу между Порогом и броском. Загадал 10, выкинул 1 – вписывай +9 к недоверию.

Конечно, даже злодей не может сделать весь фильм в одиночку. Панорам в фильме может быть не больше, чем героев в нём же (не считая самого злодея, разумеется)

И теперь реплика. Реплика – это, напомню, диалог двух героев. Того, что сыграл в предыдущей сцене, и того, что будет играть сейчас. Это столкновение двух персонажей, каждого со своей правдой. После этого разговора вы сможете чуть поменяться, добавить что-то к своему стартовому одномерному Амплуа. Это – основная и неизбывная цель каждой реплики. Но кроме того, в реплике можно обговорить какие-то события, которые остались за кадром сцен – как вы попали в ситуацию, из которой пытаетесь выбраться, да и вообще до жизни такой дошли, объяснить (партнёру, но на самом деле – зрителю, вы ведь всё время чувствуете, что на вас смотрят) свои действия или планы, да хотя бы просто показать взаимоотношения персонажей.

Но главное – чего пытается добиться один из вас (герой предыдущей сцены) от другого (героя сцены будущей) и чем он сам готов для этого рискнуть? Итак, в конце реплики, когда все слова сказаны, **старый** игрок делает ставку, а **новый** записывает **послание**. Ставка – это такое же число, от 1 до предельного значения, которое может показать выбранная кость. Послание – это та мысль, которую старый герой пытался донести до нового, как новый её понял.

«Как понял» – это одно предложение, 5-7 слов в идеале, которое стоит записать на бумаге. На листах даже место для этого есть. Позже, когда в сцене кости упадут на стол, кто-то вспомнит эти слова – или забудет.

Повторю: поскольку сцены могут идти в совершеннейшем беспорядке, то и реплики тоже могли состояться в любой момент истории. Просто оговорите это перед началом самой реплики и всё будет хорошо.

Теперь о значениях ставки. Схема та же: бросок кости сравнивается со значением ставки. Выпало больше – значит, фокусный персонаж проигнорировал всё, что ему было сказано. Меньше – подумал-подумал и согласился.

Ещё раз: Если бросок вышел больше ставки:

1. Фокус проигнорировал всё, в чём его пытались убедить в реплике. «Всю жизнь жил без этих умствований – и дальше проживу». Записанная по итогам реплики мысль вычёркивается.

2. Угроза падает на разницу между броском и ставкой.

Потому что герой уже сто тысяч серий в одном и том же неизменном амплуа побеждал негодяев – вот и сейчас возьмёт и продолжит.

3. Важность предыдущего игрока растёт на всю ставку: это же он хотел сделать происходящее богаче

и многомернее, это дорогого стоит. Это, кстати, отличный способ поднять собственную важность, если оказался в отстающих. Герои, проигравшие угрозе, проигрывают всё, помните это.

Если бросок ставку не превысил:

1. Фокус принимает точку зрения, в которой его пытались убедить. Что-то в тех словах было, видимо. Мысль из реплики остаётся на месте. Ну, её можно подчеркнуть.

2. Важность этого героя растёт на разницу между броском и Ставкой.

Он приобретает некую новую черту, это привлекает внимание.

3. Важность предыдущего рассказчика, автора мысли, падает на ту же разницу. Из тройцы «старый герой — новый — злодей» он привлекает меньше всего внимания. Ну сказал и сказал. Выскажусь прямо, делать низкие ставки может оказаться себе дороже.

Бросок, в общем-то, обозначает окончание раунда. Теперь игрокам (и злодею, главное — злодею) предстоит немного поковыряться, свести воедино все изменения важности каждого персонажа, рост или падение угрозы и недоверия, кому нужно — пометьте послание, как принятое или отвергнутое, и продолжайте. Злодей может инициировать неожиданность или панораму, если нет — выберите следующего Фокуса и начинайте новую реплику.

Опять же, чтоб не было разночтений, в конце книги есть схемка, что в каком порядке происходит.

НАПРИМЕР, КУСОЧЕК ИГРЫ

Возьмём, для полноты картины, ещё не заявленную пару сцен и реплику между ними. Пусть это будут трюк Виктории и провал Леонарда. Обе сцены затрагивают одно и то же событие, вероятно, неприятное.

Например, Виктория смогла выкрасть чертежи нашей Звезды Судного Дня, как это обычно бывает. Теперь героям понадобится корабль, чтоб до Машины добраться. В таком случае героический и полезный трюк Виктории как-то обозначает необходимость в этом корабле.

Заметьте: всё это расписывается ещё до начала игры. Если Дезмонду захочется сыграть свой трюк до Леонарда — он уже будет, в общем, знать, как они попали в своё затруднительное положение и с чего начинать сцену.

У нас уже есть трюк Дезмонда с вербовкой подполья. Поскольку трюк — всегда подвиг, без шуток, значит, стартовое положение героев среди этого подполья было не сахар. Как к этому мог привести провал? Тысяча разных способов, выбирайте по себе, а для примера — Леонард попытался заполучить воздушный

корабль главаря подполья. Выиграть в карты. Жестоко провалился — и вот герои на грани гибели.

КАК ЭТО МОГЛО БЫ ВЫГЛЯДЕТЬ?

Виктория в начале сцены декларирует цель — украсть чертежи Машины, чего тут усложнять. Немного посоветовавшись, вы можете решить, что история требует бала. Маскарада, что ещё лучше. Высокие господа во фраках и жилетах, в вычурных костюмах, с вычурным оружием, мальчиками-рабами в качестве прислуги, жёлтое газовое освещение, дым, шестерни и медь. Ну, это ведь бал стимпанковых злодеев, потому — мальчишки-рабы и оружие. И маски. Одна из масок — Дезмонд, он отвлекает Маркиза на, непосредственно, приёме. Разговаривает с ним, играет в карты и загадочного гостя издалека. Или гостью — это, заметьте, на усмотрение рассказчика. То есть Дезмонд вполне может сказать «Не-не-не, я не буду изображать девушку и заигрывать с этим длинноволосым мерзавцем, и не изображая девушку заигрывать тоже не буду!» — значит, Виктории придётся ограничить повествование игрой в карты, в то время как она сама прокрадывается в кабинет Маркиза. Но (скажем, ей хочется смутить кого-нибудь за столом, ага) предложить участие Дезмонда в сцене она может запросто.

То есть тот, кто описывает сцену, может управлять чем угодно, кроме мыслей другого персонажа. Остальное можно обсуждать, но и только, последнее слово всегда остаётся за текущим рассказчиком. И вот Виктория в кабинете, описывая проникновение, она отвлеклась от Дезмонда и Маркиза, и злодей вмешивается, говоря «Но внезапно щёлкает дверной замок и разъярённый Маркиз возвращается! Порог!» Теперь обратите внимание: Виктория в любом случае достигнет заявленной цели, это же трюк. Но она смотрит на цифры и видит, что угрозу терпеть ещё можно, а вот недоверие уже скакнуло опасно высоко. Она ставит себе высоту порога 10, выбрасывает (на десятиграннике) 4, злодей немедленно вписывает +6 себе в угрозу и -6 в недоверие. Виктория должна кинуть ещё один десятигранник, чтоб выяснить последствия предыдущей реплики с собственным участием. Она выкидывает 2 при ставке в 3, принимает предложенное ей Послание, вписывает +1 в собственную важность, а Дезмонд (скажем, предыдущим игроком был он) в свою -3.

Сцену должен теперь завершить злодей,

Виктория же завалила бросок. Чертежи она получит в любом случае, поэтому злодею следует придумать, как обернуть эту победу себе на пользу. Он, скажем, может заявить, что на самом деле Виктория – двойной агент и всё было спланировано. И вот такую заявку Виктория уже НЕ может отклонить, хотя может сыграть потом в собственное перевоспитание, будто бы она начинала двойным агентом, но потом порвёт с этим. Но злодей описывает, как в сумку с чертежами вползает миниатюрный следящий паучок, а Виктория этого не замечает.

Теперь реплика. Это дело для Виктории и Леонарда. Они решают, что разговор происходил где-то между бегством от Маркиза (с чертежами, да) и событиями у контрабандистов (детали которых нам пока не известны). Зато нам уже известны характеры Виктории (агрессивная, но положительная) и Леонарда (бедовый и меркантильный). О чём им говорить, пока они плывут на корабле, которым Леонард обычно переправлял контрабанду? У них уже есть немало общего, но Леонард, как водится, в грош не ставит Викторию, она же девушка. Вот пусть она и будет убеждать его в том, что Дезмонд, относящийся к девушкам помягче, имеет с этого исключительно преимущества. Вот прямо так: они собирают машину для расшифровки чертежа и разговаривают. Что-нибудь, вроде «Леонард, уберите от тонкой техники руки, дайте мне» – «Милочка, не лезьте не в своё дело, ваши нежные ручки хороши лишь извлекать звуки из инструментов, нервов и мужчин. А я работал с шифрами сколько себя помню» – «О. Соболезную. Но знаете, современная медицина и не такие дисфункции памяти лечит. Позвольте, хотя бы, ВАШУ руку, раз уж так...» Виктория, затем, устами своего игрока, описывает, как она берёт Леонарда за руку, обворожительно улыбается и вгоняет в него разряд тока, через контакты в своей перчатке. Теперь, Леонард лежит на полу полностью дискредитированный, а Виктория собирает нужный механизм и рассказывает, что мол «Знаете, вам стоило бы поучиться у этого забавного мальчишки, Дезмонда. Он как-то рассказывал мне о своей семье там, откуда он прибыл...» – и так далее, Виктория и её игрок говорят, пока не выразят всё, до конца. Леонарду этот ход мысли (естественно) не по нраву. Он формулирует послание как «Умей сделать шаг назад» – это почти совсем не то, что Виктория имела в виду, но эй, именно так оно всегда и происходит.

Зато Виктория может сделать высокую ставку, которую Леонард точно не перебьёт. Она ставит 10.

Реплика окончена, начинается сцена провала Леонарда. Леонард знает, что озвученной цели ему в этой сцене не достичь и он заявляет, что садится играть с Капитаном Стивеном (так зовут главаря контрабандистов) с тем, чтобы завоевать его расположение. И описывает, как они играют в карты на глазах собравшейся толпы, и Леонард старательно проигрывает – пока злодей не говорит, – «Стоп. Склонившаяся над столом девушка, которую ты уже пару месяцев пытаешься закадрить, отпускает в вашу сторону пару язвительных комментариев. Стивен повышает ставку и предлагает сыграть на корабль. Выиграешь – настроишь Стивена против себя. Проиграешь – лишишься и корабля, и девушки».

На это Леонард делает минимальную ставку в 1 – и выкатывает 6 и 8.

Что выходит: Леонард самостоятельно завершает сцену. Он обязан провалить цель, значит, отношения со Стивеном испорчены. Леонард обыгрывает Капитана подчистую на глазах всех его людей. Дезмонд добавляет, что разозлённый Капитан говорит «Хорошо, корабль твой, а вот твои друзья пусть посидят у меня» и обеспечивает себе таким образом зачин следующей сцены. А корабль – да, у Леонарда теперь есть воздушный корабль.

В цифровом выражении же важность Леонарда растёт на 6 (4 за преодолённый Порог и 2 за принятое послание). недоверие растёт на 3 (+5 за Порог, – 2 за Ставку), а вот Виктория лишается этих же двух пунктов Влияния и угроза падает на 5.

Просто держите перед глазами эту табличку первое время – подсчёт всех изменений даже с непривычки занимает чуть меньше минуты.

Леонарду ещё стоит объяснить, почему он сожалеет, что упёрся и выставил Стивена дураком. Если что, можно сделать это в следующей реплике.

Всё это может закончиться двумя способами:

– Если закончились несыгранные сцены. Обратите внимание, если к этому моменту злодей не использовал свои панорамы – он просто их теряет. С последней сыгранной сценой фильм заканчивается. Немедленно.

– Если вы вышли за предел недоверия. Это значит, что продюсер отчаялся найти в вас что-то стоящее. Вы ещё можете спасти одного из вас – и то не факт.

Начнём с неприятного варианта. Продюсер плюнул на вас и гасит экран. Сложите вместе свои важности. Вы можете заставить продюсера запомнить одного из вас — сами решите, кого, но только одного.

А теперь сыграйте со злодеем ещё в одну, самую последнюю игру.

Все вместе взгляните на первоначальное Амплуа счастливчика и на послания, которые он успел принять близко к сердцу. А теперь, вы всё же настроились, почти сверхъестественно, на его волну, расскажите продюсеру, кем ваш выбранный персонаж станет в следующей жизни, кого из него сделает режиссёр, который подхватит образ, актёр, которому его играть. Описывайте по одной черте за каждое послание каждое изменение, что выпало этому герою (Ну или героине, ясное дело). А за каждое неприятное послание злодей исказит одну черту так, как сам пожелает, но только исказит, а не отменит полностью. Это ведь закономерно — если злодей так хорошо знает все стандартные приёмы и черты героя — он изрядно властен над ними. Заметьте, злодей сам волен выбирать, какие именно из черт он будет уродовать и выбирать он может уже после того, как все новые черты озвучены. Не сыгравшие реплики, по итогам которых никакого послания быть не могло, не считаются. То есть если Герой поддался на уговоры партнёров 4 раза — вы можете выдумать ему 4 новых, «чистых» черты. Сыграл лишь одну реплику и принял лишь одну идею — одна черта. Сыграл три реплики, но согласился всего с одной — 1 чистая черта, две испорченных. Да, если принятых посланий меньше, чем отклонённых (не выбирайте спасать таких героев), то злодей просто назначает ему новое амплуа. Какое угодно — но столь же одномерное. Ну а если даже вашего общего Влияния не хватит, чтоб перекрыть угрозу — извините, ребята, этот единственный спасательный круг достаётся злодею. Не повезло.

НАПРИМЕР, КОНЕЦ ИГРЫ

Возьмите Викторину из нашего примера. Предположим, она успела сыграть всё 4 реплики, приняв три из них. Все совместно решают, что продюсер сделает из неё талантливую и агрессивную девочку-колдунью, в намечающейся экранизации нашумевшей детской сказки. Притом — главную героиню.

Четыре сыгранных реплики — четыре аспекта будущего образа, одному из которых суждено быть испорченным. Начните в том порядке, в котором послания записаны на листе. Первое принятое послание — «Непознанное следует использовать так же, как и изученное». Вот вам прекрасный способ сделать из Викторины колдунью. Колдовство? Нечто непознанное? В путь.

Второе послание — «Дорога всегда веселее четырёх стен». Вуаля — девочка будет звездой телесериала!

Третье, неприятное — «Девушка выигрывает, когда никто этого не замечает». На это все и решают, что не просто героиня, а главная героиня.

И четвёртое — «Смолчи — за умного сойдёшь». Все бесхитростно решают, что новый образ Викторины будет девушкой неразговорчивой, вплоть до того, что иногда её будут считать немой.

Теперь Злодей выбирает один из аспектов, который больше всего исказить. «Четвёртая черта, — заключает он — Она мало говорит и кажется умной, а как только открывает роль, все валяются на пол со смеху. Это комедийный сериал, детки»

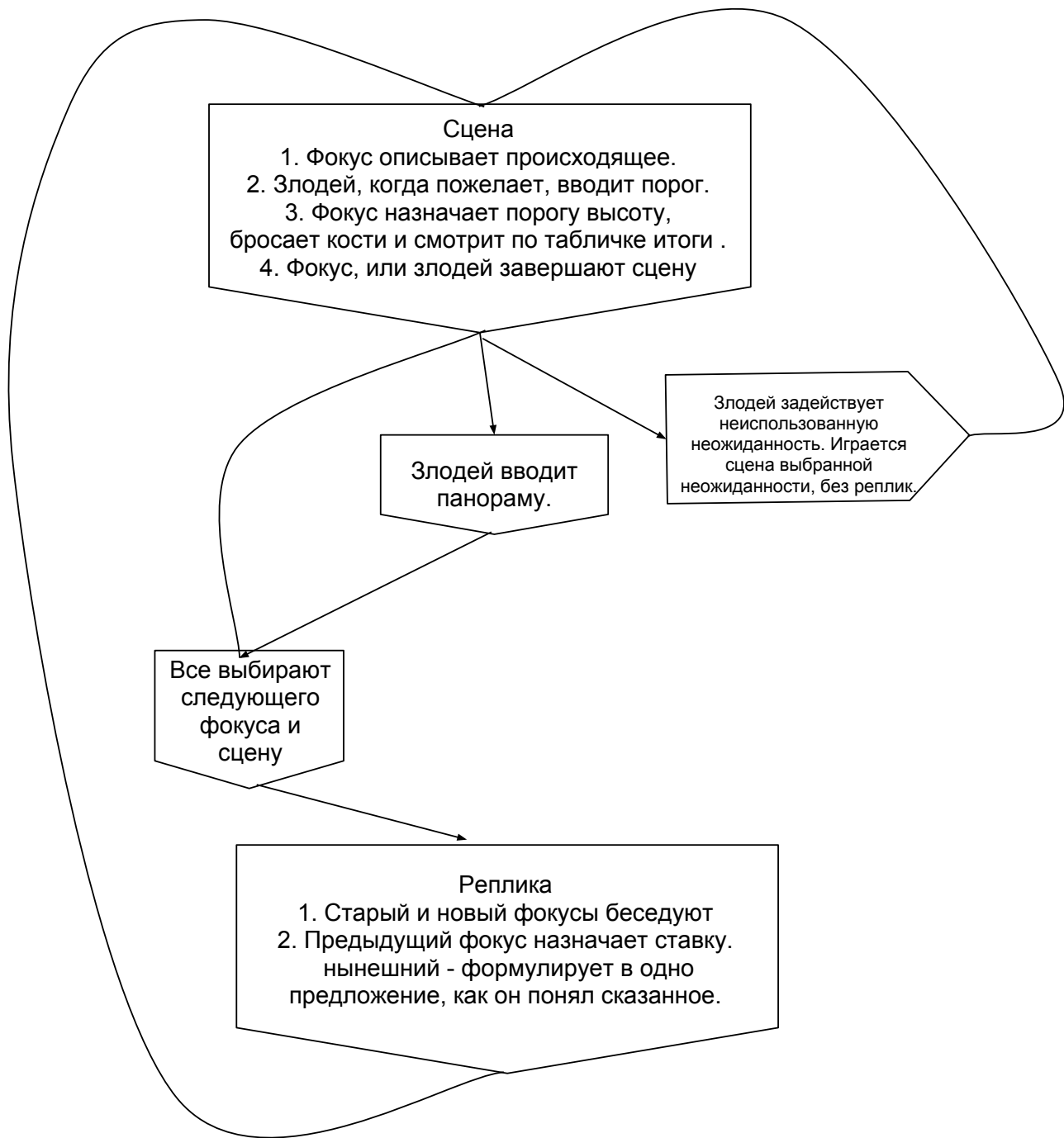
Теперь представим, что вас всё же досмотрели до конца. Сравните свою итоговую важность с угрозой злодея. Угроза — нижний проходной балл, если кто-то проиграл злодею — он проиграл. Что поделаться, плохие парни всегда запоминаются лучше. Негодяй выйдет и закроет за собой дверь.

Но те, чья важность превышает угрозу — успели спастись. Взгляните на невычеркнутые послания и составьте новый образ своего персонажа. Действуйте так, как я описал выше, но вот здесь уже можно разгуляться. **Каждый пункт** итоговой **важности** персонажа — черта, которую в вас воплотят. Если вы играли с д20 и чья-то Важность в итоге — 120, берите столько, на сколько хватит фантазии! Выдумайте себе новое Амплуа, коронную фразу, цепляющую деталь, расскажите, в каком фильме вас задействуют, кто будет вас играть (и берите уже настоящих классных актёров, устройте себе праздник) — выдумывайте! Расскажите, как из вашего фильма сделают серию романов, комикс и ролевую игру, в конце концов! Опишите в деталях, как Вы совершили чудо. Тот фильм, в котором вы только что играли — переснимут и покажут миллионам людей. Вы — живы и живы по-настоящему. Кто знает, жив ли ещё хоть один герой хоть одного кинофильма так, как каждый из вас?

И спасибо за игру.

РАСЧЕТЫ ПОСЛЕ БРОСКОВ

Для Порога			
Бросок > Порога	Итог сцены описывает Фокус	Недоверие растёт на разницу между Броском и Порогом	Важность Фокуса растёт на разницу Бросок-Порог
Бросок ≤ Порога	Сцену чем-нибудь неприятным завершает злодей	Угроза растёт на разницу Порог-Бросок	Недоверие падает на Порог-Бросок
Для Ставки			
Бросок > Ставки	Фокус игнорирует послание	Угроза падает на разницу Бросок-Ставка	Важность автора послания растёт на всю ставку
Бросок ≤ Ставки:	Фокус принимает послание	Важность Фокуса растёт на разницу Ставка-Бросок	Важность автора послания падает на разницу ставка-бросок
Для панорамы:			
Угроза вырастет, если бросок Злодея будет больше его ставки на эту панораму	Пусть опишет давящие обстоятельства, зловещие планы, подготовку негодяев - что-то достоверное, что уже известно зрителю, что можно было предположить, но прибавит этому красок и угроз	Угроза растёт на Бросок-Ставка	
Недоверие растёт, если бросок злодея НЕ превышает его ставки	Пусть опишет очень внезапные изменения в расстановке сил, совершенно новую, неожиданную угрозу, взявшуюся с потолка и не подчиняющуюся никаким правилам. Эта угроза может даже нигде больше не сыграть - одной панорамы хватит	Недоверие растёт на Ставка-Бросок	



Сцена

1. Фокус описывает происходящее.
2. Злодей, когда пожелает, вводит порог.
3. Фокус назначает порогу высоту, бросает кости и смотрит по табличке итоги .
4. Фокус, или злодей завершают сцену

Злодей вводит панораму.

Злодей задействует неиспользованную неожиданность. Играется сцена выбранной неожиданности, без реплик.

Все выбирают следующего фокуса и сцену

Реплика

1. Старый и новый фокусы беседуют
2. Предыдущий фокус назначает ставку. нынешний - формулирует в одно предложение, как он понял сказанное.

Меня зовут:

О себе я знаю, что

Био

В этой истории я был бы Амплуа

И скоро со мной случится:

Трюк

Неожиданность

Провал

Крупный план

Возможно, в этих словах что-то есть

Мысль

Мысль

Мысль

Мысль

Я не уйду!

Важность

Меня зовут:

О себе я знаю, что

Био

В этой истории я был бы Амплуа

И скоро со мной случится:

Трюк

Неожиданность

Провал

Крупный план

Возможно, в этих словах что-то есть

Мысль

Мысль

Мысль

Мысль

Я не уйду!

Важность

и я не уйду из кадра!

и я не уйду из кадра!