

ФИАСКО

от Ясона Морнингстара

Перевод: Павел Берлин, Александр Ермаков

Редактор: Анастасия Гастева

Вёрстка: Александр Ермаков

Цветные иллюстрации и обложка: Джон Харпер

Дополнительные иллюстрации: Ясон Морнингстар

ПОСВЯЩАЕТСЯ

Оттом Винтерс, которая любит хорошее фиаско.

БЛАГОДАРНОСТИ

...Джарроду Акистапасу, Кевину Аллену Мл., Джейсону Д. Корли, Адама Дрею, Дэмьену Фраустро, Натану Херрольду, Виллу Хиндмарку, Уильяму Хаггинсу, Седжу Латорра, Флавио Мортарино, Ринату Рамонду, Кире Скотт, Джонатану Уолтону, Камилу Вегрзиновичу и моим друзьям на story-games.com и везде за мудрые советы и энтузиазм.

Большое спасибо Сету Бен-Эзре, Крису Беннету, Колину Крейтцу, Роберту Эрли-Клаку, Ларе Эрмакора, Алессандро Фонтейну, Заку Гринвоссу, Тому Гурганосу, Джону Харперу, Джеффу Хосмеру, Ральфу Мазза, Роберту Поппе, Грэхэму Волмси и Крису Йетсу за то, что помогли мне сделать эту игру столь чертовски хорошей.

Спасибо за помощь с русским Фиаско Ольге Шипициной, Илье Козубовскому, Сергею Макарову, Нине Рыжовой, Кириллу Румянцеву и всем остальным!

Сердечное спасибо вам и всем плейтестерам, и простите за тот беспорядок сзади под брезентом. Лучше не смотрите, ОК?
У меня всё под контролем.



ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

Команда Булл-сити: Марк Коси, Джоэл Колдрен, Джонатан Дэвис, Мэтью Ганди, Майк Грейвс, Нейтан Херрольд, Энди Китовски, Скот Морнингстар, Клинтон Р. Никсон, Йен Оукс, Роберт Попп, Эрик Провост, Лайза Провост, Дэн «Лютик» Пакетт, Стив Сегеди, Джо «Дядя Тимоти» Стэнтон и Реми Трёр.

Команда «Давайте без имён»: Томг, Спадз, Дарт, Хели.

Команда Конец игры: Крис «Это мой леопард» Беннет, Роберт Эрли-Кларк, Крис Петерсон и Карен Твелвз.

Команда Лондон: Стив Демпси, Ваи Кьен, Саймон Роджерс, Грэхэм Валмсли и друг Грэхэма Дейв.

Команда Хай-пойнт: Чэд Боусер, Джеймс «Конни» Джефферс, Энди «Чикен-Хат» Ньютон, Крис Норвуд и Кларенс Симпсон.

Команда Милан: Клаудио Агости, Сильвия Бинделли, Клаудио Кристиционе, Дамиано Деско и Флавио Мортарино.

Команда Лос-Анджелес: Эрик Дж. Бойд, Джош Роби, Райан Маклин и Уильям Хаггинс.

Команда Морристаун: Лоуэлл Карсон, Эрик Тейдж Ларсен, Райан Маклин и Майкл «Отец Мак-Кин» О»Салливан.

Команда Пеория: Кристел Бен-Эзра, Габриэль Бен-Эзра, Сет Бен-Эзра, Ральф Мазаа и Кит Сирс.

Команда Портленд: Эван Е. Дюма, Зак Гринвосс, Джо Жакетт и Брайан К. Смит.

Команда Сиэттл: Джеймс Браун, Крис Беннетт, Майкл Декуир, Райан Форсайт, Мэттью «Король крышишек» Гаган, Уилл Хаггинс, Мэттью Клейн, Чин-Пин Линь, Ральф Мазза, Ленсли МакКивер, Лукас Майхан, Пол Риддл и Майк «Люсиль» Шугабейкер.

Команда «Застрелили шерифа»: Колин Крейтц, Джон Даниэлс, Крис Дейблер, Сара «Хейди Джо» Томас.

Команда «Сверхновая»: Джефф Хосмер, Тетя М, Джо Игlesiас, Шон Левентал и Мэл Уайт.

СОДЕРЖАНИЕ

Начало	3
Содержание	7
Краткая презентация	8
Переходим к интересному	9
Обзор	10
Глоссарий	12
Завязка	15
Сцены	27
Первый акт	35
Встряска	39
Второй акт	43
Последствия	47
Как усложнить себе жизнь?	51
Таблицы	55
Встряска	56
Последствия	58
Шаблоны	60
Шахтёрский посёлок	61
Мы завалили дракона!	73
Ядерное лето	85
Лёд	97
В тихом омуте	109
Симфония ужаса	121
Отчёт об игре	133
От автора	153
Фильмография	155
Ресурсы	157
Шпаргалка	158
Алфавитный указатель	160

КРАТКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Вот несколько ключевых компонентов: динамит, прыжки с шестом, веселящий газ, вертолёт... — Ты понимаешь, как это будет невероятно? Давай!

Динан, «Бутылочная ракета»

Игра Фиаско призвана отражать дух искромётных и динамичных сюжетов кино. Фильмы, послужившие источниками вдохновения, известны многим: «Просто кровь», «Фарго», «Путь оружия», «После прочтения сжечь» и «Простой план». Каждому из вас предстоит сыграть роль человека с неуёмными амбициями и посредственным самоконтролем. Радужные мечты безусловно сбудутся, но самым бездарным образом. Этим людям в целом не везёт, а в конце всё и вовсе польхнёт яркой вспышкой зависти, жестокости и взаимных обвинений. Пострадает репутация, будет обретен болезненный опыт, кто-то, возможно, даже расстанется с жизнью. И, если вам действительно повезёт, то вы вернётесь к тому, с чего начали.

ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ

- * Три, четыре или пять человек, включая вас. Ведущего в этой игре нет
- * Некоторое количество игровых кубиков: по два чёрных и два белых на каждого игрока. На самом деле подойдут любые два цвета, чтобы различать успех и неудачу. Я использую чёрный и белый для ясности
- * Пара десятков карточек или стикеров и карандаши
- * Примерно два с половиной часа в зависимости от опыта, стиля игры и размера группы

ПЕРЕХОДИМ К ИНТЕРЕСНОМУ

Короче, муха в стакане, полный абзац, лев прорычит.

Сол, «Ананасовый экспресс»

9

ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ

Если вы хотите краем глаза взглянуть, что это за игра, почитайте «Краткую презентацию» на странице 8, «Обзор» на странице 10 и, возможно, «Глоссарий». Потом просмотрите Шаблоны, начиная со страницы 60 и прочитайте исчерпывающий «Отчёт об игре» на странице 133.

НОВИЧОК В РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Если игра такого рода для вас в новинку, я советую прочитать всю книгу. Обратите особое внимание на «Отчёт об игре» на странице 133. Это не квантовая физика, и, я надеюсь, вам будет понятно, как все это работает, хотя при первом прочтении может быть немного странновато. Примеры должны помочь!

«ПРОФЦ» В СЮЖЕТНЫХ ИГРАХ

Если вам знакомы коллективные сюжетные игры (Фиаско во многом напоминает, к примеру, Prime Time Adventures или Montsegur 1244), вы, вероятно, можете спокойно проигнорировать раздел правил. На что обратить внимание и «Отчёт об игре». Однако игра идет немного не так, как вы привыкли, так что не делайте поспешных выводов. Я постараюсь чётко описать, что и когда делать.

НЕ НОВИЧОК В ФИАСКО

«Шпаргалка» на странице 158, таблица Встряски на странице 56, а таблица Последствий на странице 58. Шаблоны начинаются со странице 61. Отрывайтесь!

Прежде чем мы продолжим, мы должны поклясться перед Богом, Аллахом, что никто, кроме нас об этом деле никогда не узнает. Договорились? Ни члены семьи, ни подруги. Никто.

Питер Гиббонс, «Офисное пространство»

Фиаско — это коллективная игра, требующая заинтересованности и вовлечённости каждого её участника. Игрок либо активно действует от лица своего персонажа, либо вносит предложения и обсуждает идеи сцен. Каждая последующая сцена должна оказаться сильнее предыдущей. Из-за бешеного темпа развития событий любое решение значит очень много.

Игра Фиаско начинается с **Завязки** — коллективного действия, в ходе которого вы с друзьями придумываете некоторое количество обстоятельств. Вы выбираете шаблон, который определяет время и место: современный южный городок, а может быть, Дикий Запад. Пользуясь игральными костями, как генератором случайных чисел, вы выстраиваете интригу из **Отношений** и **Деталей**, взятых из шаблона. Обрисовав ситуацию, стоящую на грани сочной катастрофы, вы придумываете персонажей.

Когда Завязка определена, вы разыгрываете **сцены**, участниками которых по очереди становятся разные персонажи. Когда наступает ваш ход, вы можете выбрать, хотите ли вы **Создать** сцену (определить её характер, явные конфликты, место и участвующих в ней персонажей) или **Разрешить** её (оставить создание сцены на откуп друзьям, но принять решение, будет ли её исход для вашего персонажа положительным или отрицательным). И то, и другое одновременно вы сделать не можете!

Игра состоит из двух актов. Как правило, каждый акт занимает около часа. После окончания **Первого акта** случается **Встряска**, когда происходят какие-то из ряда вон выходящие события, нарушающие плавное течение истории. После окончания **Второго акта** наступает время **Последствий**, когда вы узнаете, что уготовила судьба вашим персонажам. Обычно Завязка занимает пятнадцать минут, Встряска и Последствия — еще пятнадцать минут. У вас время игры может немного отличаться.

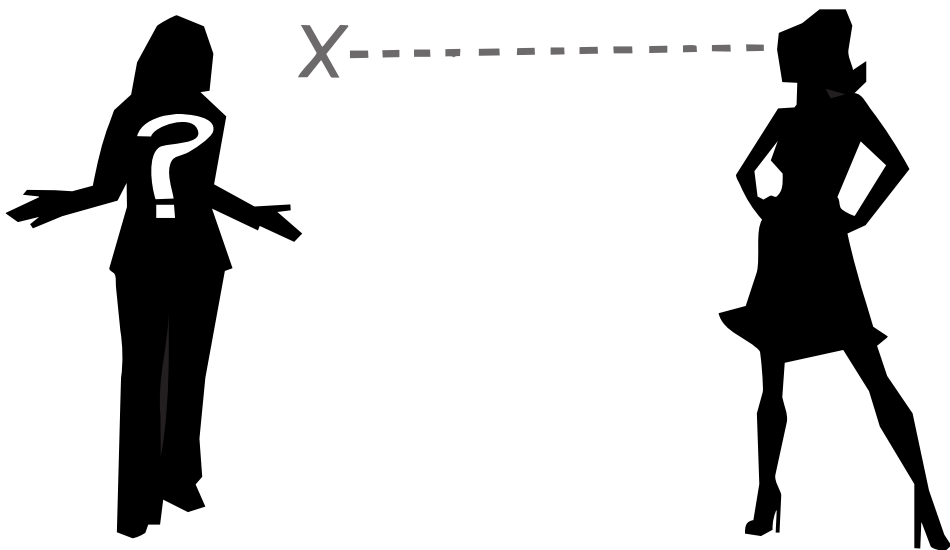
Вам потребуется куча игровых костей (по четыре на игрока), которые используются по-разному в процессе игры. Кости вам понадобятся во время Завязки, они также помогают определить исход сцен и регулировать темп игры. Когда половина костей использована, заканчивается Первый акт, определяется

Встряска и начинается Второй акт. Когда использованы все кости, Второй акт завершается, и настает время Последствий.

В Первом акте вы представляете своих персонажей окружающим, знакомитесь с ними поближе, узнаете, чего они хотят, и делаете первые шаги к исполнению их желаний. Когда Первый акт заканчивается (после того, как половина костей использована), вы добавляете Встряску, которая ещё сильнее дестабилизирует ситуацию. Начинается Второй акт.

Во Втором акте ваши персонажи, не жалея никаких средств, стремятся к достижению своей цели: громкому успеху, драматической мести, а то и просто тёплому приюту. Когда использован последний кубик, Второй акт завершается, и начинаются Последствия. Вы узнаете, как сложились судьбы ваших персонажей.

Последствия разыгрываются как коллаж, а кости дают вам возможность раскрыть очень богатый внутренний мир персонажей в ярком, стремительном и иногда неожиданном финале.



И ещё одна вещь

Я пытался писать эти правила в разговорном стиле, который соответствует теме и описанным фильмам. Будьте готовы к сквернословью и вульгарности. Если такие вещи вас беспокоят, то эта игра, вероятно, не для вас.

Завязка

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Выберите Шаблон

Бросьте все игральные кубики в центр стола

Создайте сеть Отношений и Подробностей

Придумайте персонажей, увязанных в эту сеть

Верните все кубики обратно в центр стола



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Один раз я сидел в тюрьме. Два раза был женат. Потом меня забрали в армию, и мне пришлось два с половиной года жить где-то в жопе в Мексике безо всяких на то причин. Мне сломали лицевую кость, удалили почку, в лодыжке, которая никогда не заживёт, у меня осколок кости... Всякого говна я в этой жизни повидал, но гаже вот этой херни не было ничего.

Вилли, «Плохой Санта»

16

* Выберите Шаблон

Шаблон — это основа Фиаско. Опираясь на Шаблон, вы обрисовываете ситуацию и создаёте персонажей. Считайте Шаблон конструктором сюжета. Это большой список клёвых штуковин, характерных для своего времени и места.

Шаблоны состоят из четырёх списков. Пункты из этих списков станут основой вашей игры — её центральными элементами. Отношения — первый и самый важный элемент, Подробности же придадут им остроты и яркости. Подробности всегда привязаны к Отношениям и могут быть Предметами, Желаниями или Местами.

Каждый список Шаблона состоит из шести Категорий, а каждая Категория — из шести Элементов. Например, если открыть в конце книги Шаблон «В тихом омуте», то в списке Мест мы увидим шесть разных Категорий, а в Категории «У федеральной автострады» — шесть элементов. Допустим, нам приглянулся четвёртый элемент — «Заправка и магазинчик Квик-Пик».

Выберите Шаблон, который нравится всем, или сделайте собственный. Шесть чертовски удачных готовых Шаблонов, а также советы по созданию своих собственных можно найти начиная со страницы 60.

* Бросьте все игральные кубики в центр стола

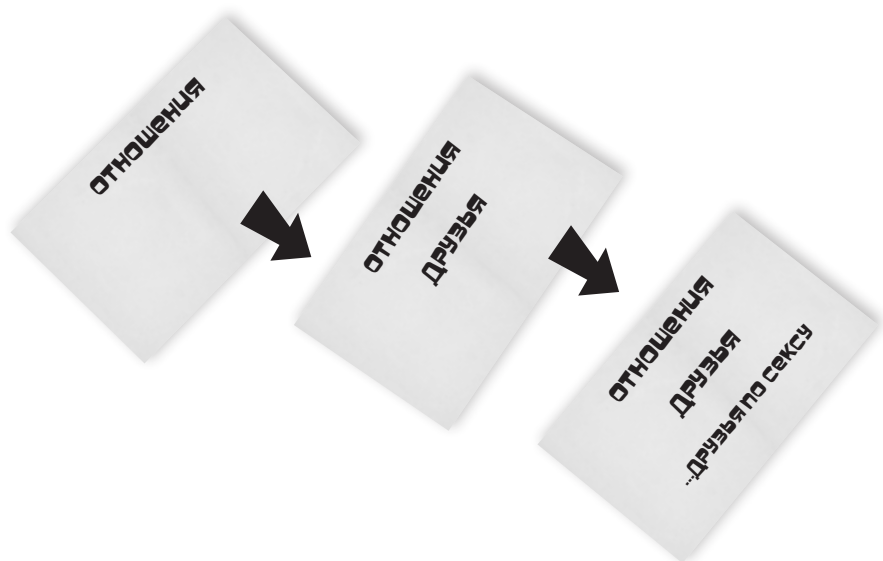
Итак, Шаблон выбран. Теперь пусть каждый игрок возьмёт по две чёрных и две белых игровых кости и бросит их на середину стола. Таким образом, вы будете бросать 12, 16 или 20 костей для трёх, четырёх или пяти игроков соответственно. Неважно, кто их бросает, просто для Завязки вам нужен приличный набор случайных чисел.

* Создайте сеть Отношений и Подробиностей

Вы выбрали увлекательный Шаблон, и у вас есть набор чисел в виде игральных костей в центре стола.

Ваша игра будет содержать набор определённых элементов, например «Место: Прачечная «Садз энд Дадз» или «Отношения: Друзья-любовники». Они станут каркасом и опорой игры. У вашего персонажа будут Отношения с другими персонажами, которых играют ваши друзья слева и справа, и пара Подробиностей — Желаний, Предметов или Мест, которые помогут обрисовать предысторию их отношений.

Начните ход с игрока, который родился в самом маленьком городе, и продолжите по часовой стрелке, выстраивая общую картину мира и сплетая паутину взаимоотношений. Для этого просмотрите списки Шаблона и возьмите игровой кубик из центра стола с числом, которое соответствует заинтересовавшему вас Элементу. Если это общая Категория (скажем, «Место: У федеральной автострады»), запишите его на новой карточке. Если это уточнение конкретного Элемента в общей категории, которая уже присутствует на столе (как, например, «Место: У федеральной автострады: Квик-Пик»), допишите это дополнение на соответствующую карту. Поскольку между каждой парой игроков будет одно Отношение, вы можете упрощать Завязку, разложив по две карточки между игроками и написав наверху одной из них «Отношения».



НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Вы оба замолчите! В ваш дом ворвался грабитель, раскаялся, его вдруг охватило отчаяние и он застрелился.

Фредди Бендер, «Невыносимая жестокость»

ПЕРСОНАЖИ

В процессе работы над фиаско обсудите своих персонажей. Что они за люди, почему у них такие Отношения, почему Подробности важны для них, и что с ними вообще происходит. Главное, не начинайте играть заранее и не заикливайтесь на каком-то персонаже. У вас нет полного контроля над тем, кем окажется ваш персонаж, и вы создадите его на основе Отношений и Подробностей. Так что не продумывайте своего персонажа во всех деталях пока что, а сосредоточьтесь на интересных и, возможно, сложных Элементах, составляющих фиаско. Когда все эти части соберутся воедино, у вас будет шанс создать великолепного персонажа. Так что поначалу притормозите и посмотрите, что получится.

Важно вот что: вашему персонажу совершенно необязательно обзаводиться проблемой на начало игры. Центральная интрига игры поначалу может и вовсе не иметь отношения к вашему герою. С некоторой вероятностью, он просто дальний родственник или благодетель, или, допустим, случайный прохожий. Если окажется, что в начале игры вашего персонажа не коснулись неприятности, займитесь раскачиванием лодки, пока волна неприятностей не захлестнёт и его тоже. Поверьте мне, рано или поздно, это случится.

Некоторые Отношения сбалансированы, а некоторые нет. Одни весьма конкретны, а другие туманны. Отношения могут стать непредсказуемо-противоречивыми, и это просто обалденно! Не стесняйтесь интерпретировать их свободно, если вам так удобнее. Многие Отношения вовсе не предполагают равноправия. Например, мошенник и его жертва. В таких случаях полезно заранее решить, кто есть кто на основе других Отношений этих персонажей.

СИТУАЦИЯ

У вас полная свобода в интерпретации значения и положения элементов, введённых в игру. Как минимум, вам надо будет разобраться, кто есть кто в неравных Отношениях, и,

вероятно, потребуются какие-то изменения и уточнения, чтобы все Отношения хорошо сочетались. Например, если один персонаж мэр, и у него есть Отношения со своим зятем, будет логично, что у зятя будут Отношения с дочерью мэра. Однако если два персонажа являются коллегами, то это не значит, что они не могут быть ещё и супругами. А ресторан «Чикен Хат» вообще может оказаться лабораторией по производству метамфетамина. Подробности могут оказаться совершенно неожиданными. Помните, Завязка — это коллективный процесс, так что развлекайтесь. А если сомневаетесь, сделайте персонажей родственниками!

Творческий подход приветствуется. В одной игре у меня получился персонаж, который судя по Отношению и Месту, явно должен был оказаться школьником, но его второе Отношение «коррупцированный чиновник или местная шишка» увязывалось в общую канву с большим трудом. Из моего школьника получился бы очень странный коррупцированный чиновник, но вот капитан футбольной команды в маленьком городке уж точно может считаться шишкой...

ОТНОШЕНИЯ И ПОДРОБНОСТИ

Настоящие фиаско вращаются вокруг Подробностей, которые тесно связаны с Отношениями. Например (наберитесь терпения, я описываю целую сессию), у меня с Вэл есть общие Отношения — мы сослуживцы, — и общее Место — «Квик-Пик». Мой менеджер в «Квик-Пик» и выпивоха Гленна связаны Отношением отца и сына, и у нас есть общий Предмет — старая машина. Выпивоха Гленна и сотрудник «Квик-Пик» Вэл связаны Отношением — любовники — и общим Желанием — разбогатеть мошенничеством. Наша задача — свести все Подробности и Отношения в интересную и запутанную ситуацию. Не совершайте ошибки, слишком сильно привязывая Подробности к одному персонажу — привяжите их к Отношению!

Понимаете, как это работает? Лёгкая игра воображения, и пример, описанный выше, становится крайне интересным. Я трудолюбивый папаша, восстановивший вместе с сыном масляный кар, чтобы отвлечь его от бутылки. Мой сын со своей подружкой (которая работает на меня и ворует бухло у меня из-под носа) используют его для уличных гонок на права — права, которых у него нет. Так что всё круто, пока он выигрывает...



ПРЕДМЕТЫ

Пятнадцать миллионов долларов — это не деньги. Это мотив с универсальным переходником.

Джо Сарно, «Путь оружия»

Предметы тоже могут рассказать многое о персонажах и помогают разнообразить игру. Считайте их прямым отражением Отношений, с которыми они связаны. Есть у неряшливой хозяйки прачечной и мальчишки, который живёт в её прачечной, какие-то общие юридические документы? Может быть, это документы на усыновление, а может, это завещание. Так или иначе, бумаги появятся в первой части и — можете на это рассчитывать — к концу истории приведут кого-то к смерти. Не бойтесь вводить Предметы, связанные с другими Отношениями, в ваши сцены, ещё сильнее переплетая жизни ваших персонажей. О чём стоит себя спросить:

- * **Может ли Предмет быть в равной степени важен для обеих сторон Отношений?**
- * **Притягивает ли Предмет всякого рода неприятности?**
- * **Заживёт ли Предмет своей жизнью вместо того, чтобы быть просто бесполезным украшением?**

Если на эти вопросы можно, потирая руки, ответить «Да», значит, вы нашли идеальный Предмет.

Когда половину кубиков из центра стола забрали, Первый Акт заканчивается. Перерыв между актами — это время, когда в сюжет вводится что-то новое и нестабильное.

ВСТРЯСКА

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

В конце Первого Акта бросьте кубики, лежащие перед вами. Подсчитайте, что получилось

Если у вас самый высокий результат в любом цвете, вы можете добавить пару осложнений

Бросьте неиспользованные кубики в центр стола

Загляните в таблицу Встряски на странице 56 и выберите две Подробности

Вновь соберите кубики в центре стола, оставив себе лишь те, которые были распределены в Первом акте

Передохните, потянитесь и перекусите. Поговорите о том, куда движется игра

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ...

Верх стал низом, чёрное — белым.

Эдди, «Перекресток Миллера»

- * В конце Первого Акта бросьте кубики, лежащие перед вами. Подсчитайте, что получилось

К завершению Первого акта перед вами, как следствие предыдущих сцен, накопятся кубики. Бросьте их все, сложите результаты на чёрных и на белых, а потом вычтите из большего числа меньшее. Например, если у вас один чёрный и один белый кубик, и выпало 6 и 4 соответственно, это 2 чёрное. Если у вас один чёрный и три белых кубика, и выпало суммарно 1 и 18 соответственно, это 17 белое. Если кубиков у вас нет, ваш результат — ноль. Смотрите пример расчёта вашего значения Встряски на странице 148.



- * Если у вас самый высокий результат в любом цвете, вы сможете добавить пару осложнений

Игрок с самым высоким белым результатом и игрок с самым высоким чёрным результатом могут выбрать элементы Встряски. Встряска — это стандартный список Подробностей, таких же, как Желания, Предметы и Места. Как правило, это безумные события и пикантные детали, кардинальным образом меняющие ход событий.

* **Бросьте неиспользованные кубики в центр стола**

Вам потребуются случайные числа. В игре на четверых у вас будет восемь кубиков. Не смешивайте их с теми, которые вы получили в Первом акте.

* **Загляните в таблицу Встряски на странице 56 и выберите две Подробности**

Используйте результаты броска, чтобы выбрать элементы из списка Встряски так же, как во время Завязки; игроки с самым высоким результатом на чёрных и белых кубиках выбирают общий и конкретный элемент. В это время стоит спросить мнения других игроков, у которых могут быть очень хорошие идеи. И ещё это отличный момент для того, чтобы заполучить для вашего персонажа преимущество, которое делает финал феерическим.

Выберите элементы Встряски, которые вам понравились и которые обещают интересный поворот событий в игре. Вы вводите в игру проблемы, так что не стесняйтесь. Запишите новые подробности на отдельных карточках и положите их в центр стола. Они доступны любому и не привязаны к Отношениям. Есть шанс, что все сразу поймут, куда их пристроить. Вы можете найти хороший пример оформления Встряски в «Отчёте об игре» на странице 148.

* **Вновь соберите кубики в центре стола, оставив себе лишь те, которые были распределены в Первом акте**

Все кубики, использованные для выбора элементов Встряски, бросьте обратно в центр стола. Помните, что половина кубиков должна быть уже распределена между игроками в Первом акте.

* **Передохните, потянитесь и перекусите. Поговорите о том, куда движется игра**

Введя пару сочных элементов Встряски, обсудите минувшие события, а также, что вам хотелось бы увидеть во Втором акте. Сделайте перерыв и отойдите от стола, перекусите и поговорите об игре. Пообщайтесь с друзьями, убедитесь, что всем интересно, и обсудите наиболее захватывающе из случившихся событий, а также поговорите о том, что вот-вот случится. Этот перерыв на самом деле очень важен!

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Правда в том... он был живой, когда я его закопал.

Рэй, «Просто кровь»

НЕ БУДЬ РОХЛЕЙ

42

Возможно, вы точно знаете, чего хотите от Встряски, и перед вами идеальный элемент. Но иногда гораздо лучше усугубить положение чем-то неожиданным, нелепым или просто таинственным. Если вы ввели элемент «любовь оборачивается своей неприятной стороной», это не значит, что вы знаете наверняка, как это случится.

СТРАННЫЕ КРАЙНОСТИ

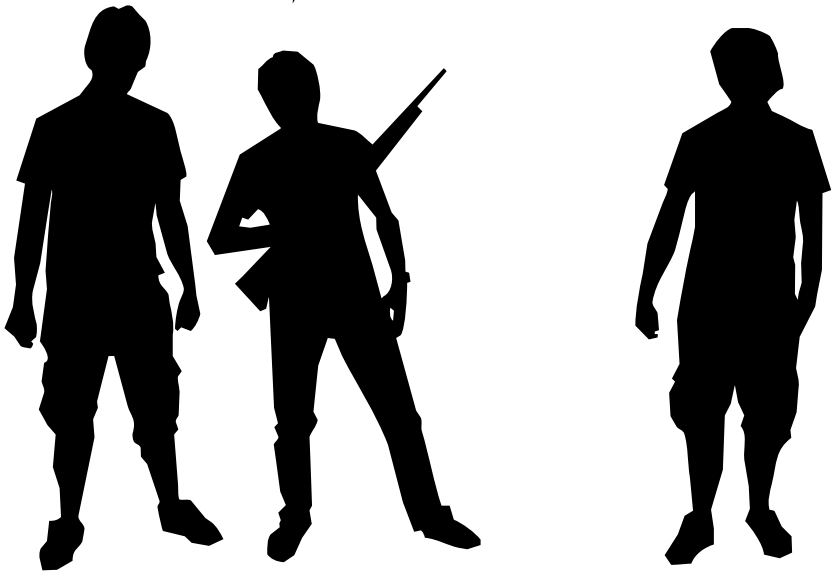
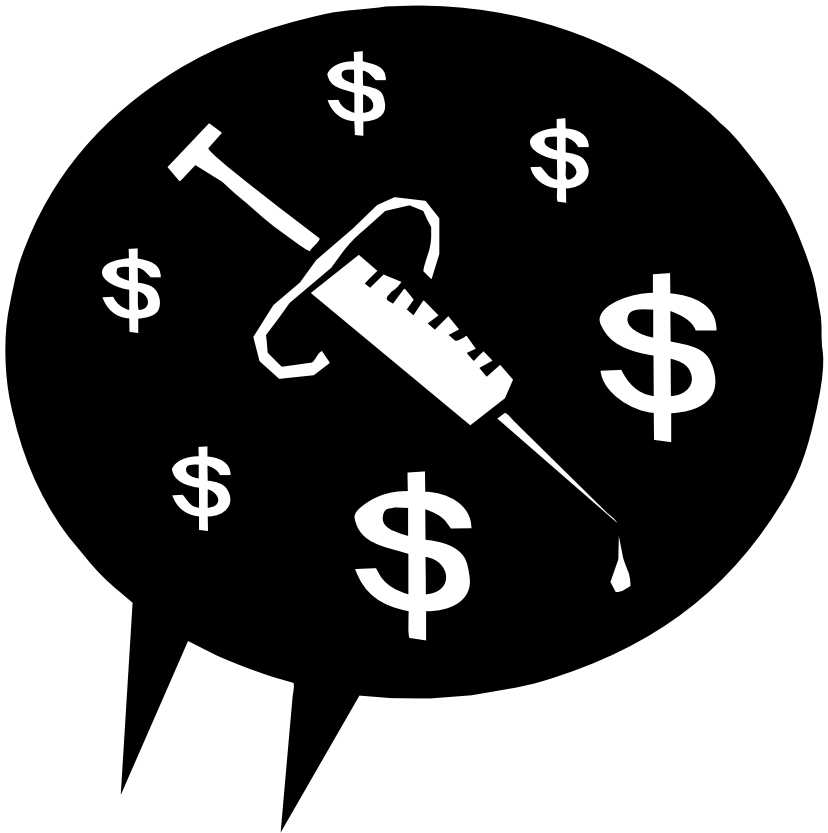
Если вы заканчиваете Первый акт без единого кубика, ваш результат — ноль.

Если вы заканчиваете Первый акт только с чёрным или только с белым кубиком, это хорошо, потому что у вас много шансов получить высокий результат.

Если самый высокий результат на белых или на чёрных кубиках оказался у нескольких игроков, каждый из игроков с ничейным результатом бросает все свои кубики снова. Побеждает тот, у кого в сумме выпадет больше всех.

Если у всех игроков кубики одного цвета (то есть все исходы Первого акта оказались положительными или отрицательными), то побеждают игроки с самым высоким и самым низким результатом.

Если у одного и того же человека самый высокий результат и в белом и в чёрном, он выбирает все элементы сам. Это весьма маловероятно, но это возможно!



ШАБЛОНЫ

Мы сами отправили себя на разведку.

Гейл Сноупс, «Воспитывая Аризону»

О ШАБЛОНАХ

Шаблон — это конструктор для создания персонажей и ситуаций. Полный Шаблон состоит из списка в 36 пунктов (шесть разделов по шесть пунктов каждый), некоторые Шаблоны могут включать в себя собственный список Встряски. Во что вы будете играть, во многом зависит от Шаблона. Вы можете выбрать один из готовых Шаблонов или придумать собственный. Шаблоны, включённые в книгу, прошли длительное тестирование и работают надёжно, а на сайте Studio 101 вы можете найти дополнительные. Если вы торопитесь, специально для вас придуманы «быстрые старты», которые позволяют пропустить Завязку.

СОЗДАНИЕ ШАБЛОНОВ

Используйте предоставленные шаблоны, если они вам нравятся, но также не стесняйтесь придумывать собственные и делиться ими. Ощущение от игры сильно зависит от Шаблонов, так что изменяя их, вы изменяете игру. Измените место, временной период, связи и Отношения. Сходите с ума. Отношения и Желания можно почти не менять, а вот списки Мест и Предметов определяют, где и как развивается действие, так что им надо уделить больше внимания. Каждый предмет должен просто проситься в игру, потому что он либо безумно необычен, либо очаровательно прозаичен.

Вам потребуется придумать кучу новых элементов (не забудьте, если надо, поиграть со Встряской). Отличный способ — написать шесть названий списков, — каждый на отдельной карточке — и передавать карточки по кругу. Игрок добавляет один пункт в список и передает карточку дальше. Когда на карточке будет шесть пунктов, пронумеруйте их и отложите в сторону. Не стесняйтесь использовать фрагменты существующих Шаблонов. Например, Отношения не очень сильно меняются от Шаблона к Шаблону, так что берите и используйте то, что есть.

Если вас тянет на приключения, попробуйте заменить целую категорию Подробностей. Что будет, если убрать Места и заменить их Обузой?

Вам понадобится около часа для построения собственного Шаблона. Пожалуйста, поделитесь этим Шаблоном с миром!



В ТУХОМ ОМУТЕ

В ТИХОМ ОМУТЕ

ТИТРЫ

Автор: Ясон Морнингстар

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Ясону Морнингстарту, 2009. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстарту. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@studio101.ru.



«Когда вы играете, играйте изо всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

НИЧТО НЕ ПРЕВЕЩАЛО БЕДЫ...

Маленький провинциальный городок, коих тысячи. Кажется, что здесь никогда ничего не происходит. Однообразные трудовые будни, как правило, нелюбимая работа, бар по выходным и типовая подружка или её отсутствие.

Порой совершенно невовремя заваливается обдолбанный друг-остолоп с каким-нибудь «несомненно новым» сортом дури. Так медленно и плавно ползёшь из роддома в могилу, пока не случится какое-нибудь досадное недоразумение, которое даст тебе пинка под зад. Ты будешь носиться как оголтелый, встречая в новые переделки, становясь свидетелем, а то и участником, криминальных разборок.

В какой-то момент ты получишь шанс сказочно разбогатеть и реализовать самую смелую мечту своей жизни, но судьба вновь ударит тебя по носу. И вот ты уже летишь в самую глубокую пропасть, всё ещё не веря своим глазам и сокрушаясь по поводу собственного феерического идиотизма.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Фарго; Во все тяжкие; Карты, деньги, два ствола; Девушки из календаря; Залечь на дно в Брюгге; Линкольн для адвоката

ОТНОШЕНИЯ...

1. СЕМЬЯ

- Тёща/тесть или свекровь/свёкр и зять/невестка
- Тётя/дядя и племянница/племянник
- Братья и сёстры
- Родитель и родной или приёмный ребенок
- Бабушка/дедушка и внук/внучка
- Дальние/необычные/неофициальные родственники

2. РАБОТА

- Бывшие коллеги
- Нынешние коллеги
- Начальник и подчинённый
- Механик, сантехник, декоратор и клиент
- Продавец и клиент
- Пастор, врач, дантист, торговец дурью и клиент

3. ДРУЖБА

- Манипулятор и жертва
- Старые приятели
- Друзья-наркоманы
- Друзья-соперники
- Друзья по сексу
- Социальные соперники

❖. РОМАНТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

- Бывшие супруги
- Нынешние супруги
- . Любовь всей жизни и объект любви
- Скоротечная интрижка
- Любовники
- Бывшие любовники

❖. ПРЕСТУПЛЕНИЯ

- Коррупцированный чиновник/местная «шишка»
- Игрок и букмекер
- . Воры (*магазинные, взломщики, угонщики*)
- Кидала и его жертва
- Бандиты (*рэкетеры, шпана, хулиганы*)
- Наркотогровцы, наркодилеры или производители.

❖. ОБЩЕСТВО

- Выборные чиновники (*член совета, мэр, депутат*)
- Гражданские добровольцы (*коллегия, клубы*)
- . Церковные добровольцы (*дьякон, учитель*)
- Лига здоровья или любительская спортивная команда
- Полицейский надзиратель или опекун и подопечный
- Спонсор и член общества Анонимных алкоголиков

ЖЕЛАНИЯ...

1. ВЫРВАТЬСЯ/ИЗБАВИТЬСЯ

- ...из этого города, пока они не узнали, что ты это взял
- ...из этого города, чтобы сбежать от семьи
- ...из банды
- ...от отношений с любовником
- ...от обязанности заботиться о больном
- ...от огромного долга, который пора выплатить

2. ПОКВИТАТЬСЯ

- ...с плохими людьми, которые считают себя крутыми
- ...с этим городом за то, во что он тебя превратил
- ...с полицейским
- ...с членом семьи
- ...с коллегой
- ...с соперником

3. РАЗБОГАТЕТЬ

- ...укравав партию наркотиков
- ...ограбив предприятие
- ...обманув инвалида
- ...в результате смерти пожилого человека
- ...благодаря политическим махинациям
- ...внезапно обретя чужой чемодан с деньгами

ДОБИТЬСЯ УВАЖЕНИЯ

- ...этого города, поставив систему на колени
- ...этого города, отстояв свои убеждения
- ...любимого человека, взяв вину на себя
- ...полиции, сдав своих
- ...члена семьи, спасая его от краха
- ...самого себя, покончив с чем-то раз и навсегда

ДОБИТЬСЯ ПРАВДЫ

- ...о том, почему все по малкивают
- ...о политической коррупции шерифа
- ...о том, зачем он на самом деле сюда приехал
- ...о том, что она делала на задворках «Патио»
- ...о своих настоящих родителях
- ...об ошибке, которая тебя преследует

ПЕРЕСПАТЬ

- ...чтобы покончить с этим
- ...с той милашкой, о которой ты думал
- ...потому что тебе до зарезу нужно это повышение
- ...со старой любовью, чтобы все начать сначала
- ...со старой любовью ради исполнения своих планов
- ...со своей возлюбленной, которая странно себя ведет

Места...

■. МЕЙН-СТРИТ

- Церковь Царствия небесного
- . Мексиканский ресторан «Эль Перро Альто»
- . Аптека «Роялз» с минеральным фонтаном у входа
- . «Шафтер и Хейзелбрук» — юридическая контора
- . «Коммерческий Банк» — единственный банк
- . «Вантадж Сервисес» — приём жалоб на аптеки

■. КОММЕРС-СТРИТ

- «Садз энд Дадз» — автоматическая прачечная
- . Муниципалитет, полиция, суд и ратуша
- . Семейная клиника — единственный врач в городе
- . «Новый образ» — салон красоты и солярий
- . Кинотеатр «Патио»
- . Нелегальная бильярдная Билла Риверса

■. У ФЕДЕРАЛЬНОЙ АВТОСТРАДЫ

- Ресторан фаст-фуда «Чикен-Хат»
- . «Колёса и тракторы Дейвенпорта»
- . Мотель «Роуз Вилледж», удобно стоящий у шоссе
- . «Квик-Пик» — заправочная станция и магазинчик
- . Завод бумажных пакетов «Дьюрабл Пейпер Гудз»
- . «Аккьюрейт Автомотивз» — старые автомобили

ВЕРХНЯЯ ЦЕНТР-РОУД

- «Джей&Кей Грейвел»: гравий и изделия из камня
- «У старого рыбака» — заброшенная закусочная
- «Центр-роуд Петз» — крупная ветеринарная клиника
- Межрайонная средняя школа Лаймана К. Миллза
- «Спиллерз» — похоронные услуги с 1911 года
- «Бюро Ч. Грина» — уход за газонами и каналами

ГОРОДСКИЕ ОКРЕСТНОСТИ

- Городская парковка неподалеку от шоссе
- Государственный парк «Ред Ран»
- Фермерское поле у Сарри-авеню
- Футбольное поле
- Леса вокруг Хикори-террейс
- Стройка около «Аккьюрейт Автомотивз»

ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

- Фургон, припаркованный за аптекой «Роялз»
- Трейлер за зданием средней школы
- Квартира над «Садз энд Дадз»
- Фермерский дом у Центр-роуд
- Двухэтажное ранчо на Сарри-авеню
- Имение у Хикори-террейс

ПРЕДМЕТЫ...

1. ПОЗОРЯЩИЕ

- Порнография, секс-игрушки
- Чек на пособие, талоны на еду
- Полный гараж китайского ширпотреба
- Звероферма
- Костюм клана, экстремистская атрибутика
- Уведомление о выселении

2. ТРАНСПОРТ

- Тележка для гольфа
- Новый пикап
- Грузовой автофургон
- Небольшой самолёт
- Небольшая прогулочная яхта
- Кроссовый мотоцикл

3. ОРУЖИЕ

- Дробовик
- Мачете
- Ядовитая змея
- Пистолет
- Самодельная бомба
- Пожарный топор

. ИНФОРМАЦИЯ

- Секретный рецепт
- Подслушанный разговор
- Юридические документы
- Любовное письмо
- Список на рождественской открытке
- Фотографии

. ЦЕННОСТИ

- Припрятанные наркотики
- Стеклянная банка, полная золотых монет
- Коллекция комиксов
- Старинная машина
- Породистое животное
- Полный чемодан наличности

. СЕНТИМЕНТАЛЬНЫЕ

- Новорождённый младенец
- Реликвии войны
- Часовенка на месте автокатастрофы
- Приз за победу в олимпиаде по математике
- Обручальное кольцо
- Семейный чайный сервиз

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Семья: братья и сёстры
- * Романтические отношения: бывшие супруги
- * Преступление: коррумпированный чиновник и «шишка»

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Дружба: друзья-наркоманы

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Работа: специалист и клиент

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Поквитаться: с соперником

Для четырёх или пяти игроков добавьте ...

- * Избавиться: от огромного долга, который пора выплатить

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Мейн-стрит: мексиканский ресторан «Эль Перро Альто»

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Ценности: полный чемодан наличности

Для пяти игроков добавьте...

- * Оружие: ядовитая змея

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ

ОТЧЁТ ОБ ИГРЕ

ПРЯМО В МОЗГ

Отчёты об играх — это японское изобретение — запись всех действий, происходящих во время игры, призванная как развлечь, так и научить правилам. Сейчас последует подробное описание целой встречи. Я сократил запись до основ, вычеркнув некоторые моменты, но смысл остался тем же. Надеюсь, вам понравится, или будет хотя бы полезно.

Стив: Привет, читатель Отчёта об игре в Фиаско. Позволь нам представиться. Меня зовут Стив. Я принёс сегодня игру, в которую я уже пару раз играл. Но я не эксперт по Фиаско.

Мона: Это точно.

Стив: Спасибо за поддержку, Мона. Кроме игр я люблю вкусные тосты, Патрика Свейзи, сыгравшего в «Красном рассвете», своего сына Генри и ужастики.

Мона: Я Мона. Я здесь, чтобы показать, что девушки тоже играют в Фиаско. В ролевых играх я новичок. На данный момент мои любимые игры, не считая, конечно, Фиаско: 1001 Night и Best Friends. У меня живут две милых собаки, и я люблю заниматься рукоделием: шью костюмы для косплееров, вяжу. А ещё у меня есть паяльная лампа.

Джоэл: Меня зовут Джоэл. Я играл большую часть жизни. Сейчас я веду кампанию по L5R и играю второй сезон сериала по Prime Time Adventures. Я работаю на правительство и, пожалуй, это всё, что я могу сказать.

Джефф: Привет, я Джефф. Как и Джоэл, я очень много играл, но только недавно заинтересовался короткими играми вроде Фиаско. У меня есть постоянная группа D&D, с которой мы играем много лет. Я люблю готовить, и мне нравится аниме.

Мона: Вот мы какие. А теперь, может быть, начнём шоу?

Стив: Верно. Теперь сосредоточимся на игре.

ЗАВЯЗКА

Правила построения Завязки смотрите на странице 15.

Джоэл: Стив, раз ты уже играл, может, ты проследишь, чтобы все шло как надо, и будешь отвечать на вопросы по правилам, если они возникнут?

Стив: Не проблема. Думаю, играть будем как есть, то есть без дополнительных правил.

Они соглашаются и начинают работать над Завязкой.

Джефф: Нам нужен шаблон, так? Есть предпочтения?

Мона: Давайте возьмём «В тихом омуте».

Джоэл: Нормально. Пусть это будет... посмотрим... Робин Гуд, Северная Каролина.

Джефф: Мне нравится! Звучит эксцентрично. Сколько нам надо кубиков?

Стив: Четыре игрока, по четыре кубика на каждого, значит, 16. Восемь чёрных и восемь белых.

Они набирают кубики.

Мона: Можно мне бросить?

Стив: Конечно!

Мона бросает все шестнадцать кубиков:



Джефф: Кто ходит первый?

Стив: А кто родился в самом маленьком городе? Не я.

Джефф: И не я. Джоэл? Мона?

Джоэл: 2,000 человек?

Мона: Ты победил. Я в захолустье родилась, но не в таком.

Джоэл просматривает Шаблон, изучая Отношения, Места, Предметы и Желания в маленьком южном городке. Игроки сидят так: Джоэл, Стив, Мона и Джефф, так что Джоэл ходит первым, а Стив — последним на протяжении всей игры.

Джоэл: Хм, пятёрка только одна, и я точно хочу криминальных Отношений, так что я её возьму.

Джоэл записывает «Отношения: преступление» на карточке и кладёт её между собой и Стивом — у их персонажей будут какие-то криминальные отношения. На карту он кладёт кубик.

Стив: Теперь я. Как насчёт Отношений между Джеффом и Моной?

Стив пишет «Отношения: работа» на новой карточке, помещает её между Джеффом и Моной и кладёт сверху кубик с двойкой.

Мона: Работа, да? Хорошо. Я возьму двойку и сделаю нас коллегами. Где и в какой области, мы пока не знаем.

Мона завершает карту Отношений между собой и Джеффом, добавив надпись «Коллеги» и положив на неё свой кубик рядом с той двойкой, которая появилась раньше.

Джефф: Мона, Подробности будут позже. Я хочу привлечь общественность к нашей истории. Я возьму шестёрку.

Джефф делает отметку на карточке и помещает её между Моной и Стивом, а сверху он кладёт кубик с шестёркой.

Джефф: Джоэл, твой ход.

Джоэл: О! Никто не уточнил мои криминальные Отношения со Стивом, так что я возьму шестёрку, и пусть мы будем связаны с наркотиками. Метамфетамин, наверное.

Стив: Круто. Давай будем грязной командой из мужа и жены!

Джоэл: Точно. Меня будут звать... так... Стивен Кени, а ты будешь моей малолетней невестой.

Стив: Я? И как я должна... Погоди... Как?

Джоэл: Точно, ты его знаешь. Не просто знаешь, Джой.

Стив, Мона и Джефф обмениваются взглядами, думая, получит ли Стивен Кени то, что хочет.

Стив: Это было давно. Мы с Питом...

Джоэл: Я слышал, вы школе были сладкой парочкой. Всё, наверное, срослось, все дела.

Стив: Пит Бранч был приличным парнем. Господи Боже, да он в воскресной школе преподаёт.

Джоэл: А то. Гляди, Джой, я всё продумал. Ты начнешь преподавать в воскресной школе в Шейди-Гроув вместе с ним. Построй ему глазки. Скажи, какой я ублюдок.

Стив: Ублюдок и есть.

Джоэл: Чего бы это ни стоило, он у тебя в кармане, Джой. Ключи ты получишь.

Положительный исход для Стивена слишком хорош, чтобы его упускать. Джефф берёт белый кубик, и Стив с Моной согласно кивают. Джефф кладёт его перед Джоэлом, и все теперь знают, чем завершится эта сцена. Стив, играющий Джой, знает всё, что нужно, чтобы закончить сцену.

Стив: Я не буду соблазнять Пита Бранча.

Джоэл: Будешь. Тебе ещё, наверное, понравится. Джой, чёрт, да если надо, перепихнись с ним. Мне пофиг.

Стив: Рада слышать.

Джоэл: Ты займёшься этим, а с меня всё остальное. Мы обчистим заведение и будем при деньгах, Джой. При больших деньгах. Таких, чтобы свалить из Робин Гуда. Переедем в Роли, в Карлотту, куда захочешь. Нам нужны перемены. Убраться подальше от твоего старика.

Стив: Звучит заманчиво, Стивен.

Джоэл: Так ты готова?

Стив: Пит такой милый. Это его уничтожит.

Джоэл: Значит готова?

Стив: Да, я это сделаю.

Джоэл: И сцена завершена.

Мона: Было здорово. Вы просто ужасны.

Джоэл: Спасибо.

Поскольку это Первый акт, Джоэл должен отдать кубик исхода. Он кладёт свой белый кубик перед Стивом. Можно считать это началом тенденции — достаточное количество белых кубиков позволит устроить счастливый конец для Джой во время Последствий (смотрите страницу 47), что доставляет извращённое удовольствие.

Стив: Мне нравится Джой, она такая ... низкая.

Теперь очередь Стива, и он хочет Разрешать (смотрите страницу 29). Джефф, Мона и Джоэл создают сцену, где Джой сталкивается с отцом, который хочет, чтобы она ушла от Стивена. Дело доходит до скандала, и Стив решает, что для Джой всё закончится плохо. Он берёт чёрный кубик, и Джефф, поняв намёк, страшает её до потери дара речи. В конце сцены Стив возвращает чёрный кубик Джоэлу.

Джоэл: Ого, Стив, было жёстко. Она очень мерзкая. Мона, твой ход!

Они начинают третью сцену.

Мона: Знаете, я хочу Создавать. Не уверена, как пойдёт.

Стив: Нестрашно.

Мона: Пит Бранч в «Роялз» с чашкой кофе в руке. Я хочу, чтобы там был доктор Футрел.

Джефф: Конечно. Ты что-то задумала, Мона?

Мона: Да нет. Скажем, Футрел обеспокоен и грустит.

Джефф и Мона отыгрывают сцену.

Мона: Привет, док, не против? Тут с утра нескоро всё делается.

Джефф: Конечно, Пит.

Мона: Как дела в больнице?

Джефф: Нормально. Порезы да ушибы, после того, как начались каникулы, и дети разъехались по фермам.

Мона: Да, сенная лихорадка да лосьоны. Как семейство?

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Атмосферные сцены	34	Подробности	12, 17, 21
Встряска	13, 39, 44	Желания	23
Отчёт об игре	148	Места	24
Таблица	56	Предметы	25
Второй акт	43	Последствия	12, 47
Отчёт об игре	150	Отчёт об игре	150
Глоссарий	12	Таблица	58
Завязка	10, 13, 15	Посредник (роль)	154
Отчёт об игре	134	Разрешение сцены	13, 29, 30
Категория	12	Отчёт об игре	XX
Краткая презентация	8	Ресурсы	157
Кубики	12	Слова, до чёрта плохие	11
Почему важен цвет кубика	33	Содержание	7
На что обратить внимание		Создание сцены	13, 28, 30
Встряска	42	Отчёт об игре	145
Второй акт	45	Сцена	27, 44
Завязка	20	Таблицы	55
Первый акт	37	Фентаниловые пластыри	147
Последствия	50	Фильмография	155
Сцены	32	Шаблоны	13, 16, 60
От автора	153	В тихом омуте	109
Отчёт об игре	133	Лёд	97
Отношения	13, 17, 21	Мы завалили дракона!	73
Паяльная лампа (инструмент)	133	Симфония ужаса	121
Первый акт	35	Шахтёрский посёлок	61
Отчёт об игре	140	Ядерное лето	85
Перерыв	41	Шпаргалка	158
Переходим к интересному	9	Элемент	13
Персонажи	19		
Смерть	34		
Отчёт об игре	135		