

"Карта?!"

«Билли, где карта?»

Это игра, в которой вы – участники, игроки – придумываете путешествие в таинственное и опасное место (остров, планету, лабиринт и т.п.), на поиски чего-то ценного и важного (клада, девственницы, трансклюатора, ...)

Во время игры вы играете персонажей – «путешественников» – говорите от их имени и описываете их действия и придумываете само место действия. Эти правила призваны помочь вам, так чтобы такая игра пошла у вас хорошо и весело.

В игре может быть драма, катарсис, захватывающие повороты сюжета, тактические и стратегические задачи и вообще – что угодно, что вы, игроки, вложите туда, но этот текст (увы) может и не помочь вам реализовать это в игре. Он должен помочь вам воображать, фантазировать, придумывать, оказаться в Том Месте, и исследовать его, узнать что за тем поворотом и за этим, вместе с Героями найти то что они ищут (и то чего они там не ищут и найти не ожидают тоже).

Я представляю себе так, что это игра не слишком серьёзная и сыгрывается за один раз, за короткое время. Для игры нужно хотя бы три человека, пяток обычных шестигранных кубиков, лист бумаги (разумного размера чтобы на нём рисовать карту), чем писать и рисовать, пару часов времени. Заранее готовиться не нужно.

Первым делом выберите ведущего. Ведущий в этой игре не занимается планированием или какими-то расчётами, просчётами (он может, но это не обязательно), он играет персонажей и всякое прочее, что встретят герои Там, помогает игрокам описывать местность и всё такое – заполняет всё в игре что не заполняют игроки своими героями.

Затем вы решаете Куда, Кто и Зачем отправляется в вашей игре. Вы как-то уже сидите, вот в порядке по часовой стрелке, начиная с ведущего, произносите по слову, первое что приходит в голову, не учитывая предлоги всякие и междометия, отвечая на вопросы «Куда отправляются герои?», «Кто они – герои, что их объединяет?» и «Зачем они отправляются туда, что они ищут?». Должно получиться три «предложения», три ответа, каждый – набор из столько слов сколько вас. Важно говорить своё слово быстро, совершенно не размышляя, только реагируя на то что было сказано раньше, но всё-таки отвечая на вопросы. Когда у вас есть результаты такой «импровизации», можно их обговорить, оживить обсуждением, более чётко уяснив кто куда и зачем идёт. Делается это коллективно, но ответственность и окончательное решение – за ведущим. Может получиться так, что вы не почувствуете в себе сил играть на такую тему, тогда можно попробовать ещё раз – наговорить слов и осмыслить их.

Например, нас трое – Лена, ведущий, Маша и Коля. Произносят: Лена - «на север» Маша - «на станцию» Коля - «корабль»; Лена - «спец-агенты» Маша - «фбр» Коля - «малдер и скали»; Лена - «излучение» Маша - «болезнь» Коля - «грибы»

Из слов которые получились выходит, например, что доблестные агенты Фокс Малдер и Дана Скалли отправляются на плавучую исследовательскую станцию – корабль-призрак дрейфующий где-то в Северном Море, изучать обстоятельства гибели американского экипажа, по свидетельству очевидца, единственного выжившего – от какой-то болезни, одновременно с которой стали зашкаливать датчики излучения и появляются странные грибы

После этого игроки придумывают или уточняют персонажей, если это не вышло само собой на предыдущем этапе (как у меня вот в примере). Никаких цифр и слов нигде писать не нужно, просто пусть каждый расскажет другим участникам игры что за героя он придумал – пару слов о том кто он вообще, в контексте участия персонажа в «походе» и о его внешнем виде и поведении.

Дальше идёт первый этап собственно игры, с игранием ролей.

Как всегда бывает в подобных приключениях (по крайней мере, в этой игре) – без

карты не обойтись. Героев Там поджидают опасности, монстры, ловушки, запутанные маршруты, спрятанные проходы и прочее, то есть карта – очень поможет. И у героев будет карта. И она будет у вас, во время игры, точнее, она будет у вас в конце игры. Персонажи, герои, в воображаемом игровом мире, получают её сразу, готовой, но она запутанная, неразборчивая, большая, не просто читаемая и всё такое. У вас, играющих, в начале игры есть только белый лист, на котором вы будете дорисовывать фрагменты, когда герои будут изучать и разбираться в своей карте и проверять это всё на практике, «на ощупь».

Так вот, первый этап – это получение карты. Игроки (игроки, здесь и далее – это другие участники кроме ведущего) называют – как и куда они отправляются за картой Того Места, и вы сыгрываете этот эпизод. Когда дело доходит собственно до получения карты, в середине или конце эпизода, пусть ведущий бросит кубик, выпавшее на нём вы запишете в углу где-то на листе, на вашей карте, но только 1, 2 или 3 (если выпадет 4, 5 или 6, запишите 1, 2 или 3 соответственно) – это «качество» карты, насколько она хороша, понятна и соответствует действительности. Ведущий может «тайно» бросить этот кубик раньше, до того как герои смогут оценивать качество карты – ведущий может использовать результат броска в отыгрыше а показать выпавшее на кубике только в конце эпизода. Важно, что герои в любом случае получают карту, как бы то ни было – это один из моментов «априори», если хотите – рельс.

Например, у нас какие-то фэнтезийные приключения отправляются в подземный лабиринт за алмазом размером с дом, и приходят в магазин карт за собственно картой. Ведущий играет продавца, может быть других покупателей, которые (она!) тоже хотят именно эту карту. Ведущий может бросить себе кубик и видеть что карта на самом деле плохая или наоборот, что она слишком классная чтобы быть в таком магазине. Можно в этом эпизоде сжечь весь магазин, не переживая что испортим приключение – всё равно мы все знаем что карту герои получают, так или иначе, и что качество её зависит от броска кубика, а не от хитрости заявок – можно расслабиться и в отыгрыше делать просто красиво и прикольно.

Вообще говоря, этот эпизод, с получением карты – разминка.

Кроме попадания героев в То Место и приключений Там, нужно ещё включить в игру эпизод «почему» – можно сыграть его ретроспективной во «флешбеках» во время поиска карты или во время путешествия Туда или во время самого приключения, как угодно. В нём тоже – ничего не решается, рельсово, априори известно, что другого выбора кроме как отправится Туда самим у героев нет и что это просто нужно сделать.

Так или иначе герои оказываются Там, на месте. Там вы играете в собственно играние ролей, персонажей, ведущий играет всё остальное что необходимо. Ключевыми местами (основой сцен) будут «броски карты» – когда персонажи смотрят на карту чтобы выяснить куда им идти и что их ждёт.

Когда персонажи, во время игры, смотрят на карту, один из них (или все) произносят (персонаж - вслух или про себя; игрок - вслух) "Кажется здесь должен быть..." или что-то вроде, и называют - что именно, тыкая на бумажной карте в одно из белых пятен (не зарисованных ещё мест). В зависимости от того что именно он называет, ведущий выбирает сложность.

тип места на карте	сложность
монстр(ы), прочие недружественно настроенные, ловушки	1
поворот, переход в другую область, выход из Места	2
Цель	3
смертельная ловушка	0

Откуда берутся предположения? Персонажи – смотрят на карту и вокруг себя. Игроки – говорят просто то что им приходит в голову, первые мысли, важно только сохранять контекст игры, того места, приключения, карты – она у вас перед глазами,

смотрите на неё, представляйте себе эту местность или коридоры и просто говорите – что там можно ожидать.

Тогда игроки (игрок) бросает кубики – столько сколько написано в уголке карты, и считает количество успехов (123 - провалы, 456 - успехи). Если успехов больше или столько же сколько установлена сложность, то на карте на самом деле изображено то что искали и можно нарисовать или отметить это на бумажке, кроме того успех означает что карта соответствует действительности.

При провале выбирается кубик с минимальным выпавшим значением, и по нему определяется:

1,2	там что-то совершенно наоборот, неожиданное, выберите по таблице сложностей 3-цифра (если это был "выход", то 3-2=1 – монстры, ...)
3,4	принципиально тоже но как-то заметно иначе чем предполагали герои
5,6	белое пятно на карте, неразборчиво, затёрто (ведущий неограничен)

Если бросок успешен, то игрок может после броска дополнить, детализировать - что же у него там на карте. За каждый дополнительный успех – сверху необходимых – игрок может назвать факт о том месте («там ключ»). В любом случае, озвучивает и реализует результаты броска – ведущий.

Важно, чтобы ведущий, описывая сцены, места, не ограничивался парой слов – пусть в сцене всегда будет хотя бы 3-5 каких-то объекта, за которые можно зацепиться, использовать и вообще – представить их, и вместе с ними – сцену.

Будут ситуации в игре, когда персонажи что-то делают такое что может и не получиться – что зависит от их умения, удачи, ещё чего-то, где они будут противостоять чему-то или кому-то или может даже друг-другу. Это – конфликты. Когда дело в игре доходит до конфликта нужно осторожнее делать заявления, не решив исход мимоходом, как само собой, если другие участники против. Нужно стараться говорить только свою часть, что касается намерений или действий персонажей (не «Я отрываю ему голову», а «я пытаюсь оторвать ему голову»). «Арбитраж» этого – ответственность ведущего. Он может даже «откатить» назад («нет-нет, ты не отрываешь ему голову, ты замахиваешься, да?») Когда намерения сторон ясны, определяется сколько кубиков будет бросать каждая из сторон и делаются броски.

У каждого героя есть цифра – Силы. Она всего одна и в начале у всех равняется трём, поэтому я не прошу её где-либо записывать – одну цифру можно и помнить. За героя игрок бросает столько кубов сколько считает уместным в этой ситуации, соответственно тому насколько герой хорош в том что делает, но не больше чем его Силы. Можно помогать – за каждого помощника игрок бросает +1 кубик, конечно такая помощь должна быть логична и уместна, в игре.

Ведущий определяет сколько ему бросать кубов просто из того насколько действие сложно, насколько героям сложно. Для ведущего ограничение – 5.

Победитель в броске определяется сравнением количества успехов. Насколько кто

Маша: Дана крутит в руках план корабля, «ммм... здесь должен быть люк вниз где то прямо перед нами, должно быть за этой дверью»

Лена: Бросай, сложность 2

Маша бросает свои 2 кубика карты, ей нужно чтобы на обоих было или 5 или 6. Выпадает 3 и 5 – провал. Минимальное значение – 3. 3,4 при провале – «принципиально тоже но иначе»

Лена: За дверью маленькая комнатка, там лестница, по ней можно подняться в люк наверх, внизу только пол. Ещё в комнате огнетушитель и.... грибы, ими зарос весь пол и стены.

Гном Двалин пытается достать до бумажки лежащей на высоком шкафу – у него Силы 4, но его игрок решает бросать всего один куб – всё-таки гном маленький, а шкаф – высокий.

Страшный монстр выскакивает из люка – какая-то тварь – и нападает на героев. Среди них есть ведьмак – специалист по чудовищам – у него Сил сейчас 3 – он все три и бросает. Его спутники пытаются потыкать тварь копытами – хотя бы отвлекая её. их двое, игрок ведьмака бросает 5 кубиков.

выиграл – разница в количестве успехов (минимум – 1). Если успехов одинаково, то сравниваются максимальные выпавшие значения, следующие и так далее. Если и так не удаётся определить победителя, бросьте ещё раз.

Если выигрывает герой, то он получает дополнительные кубы – столько сколько он «выиграл» у ведущего. Эти кубы можно будет потом прибавлять к броскам в конфликтах и броскам Карты.

Если герой проигрывает и ситуация такова что есть риск для жизни или здоровья, то ведущий может попросить игрока уменьшить Силы героя – максимум на разницу в количестве успехов (например, у монстра 4 успеха, у героя – 2, ведущий может снять 1 или 2 Сил).

Ведущий и игроки определяют сколько кубов кидать и сколько Сил отнимать исходя из логики событий и эстетических соображений – это дело каждого. Нормально подсказать товарищу как ты считаешь было бы лучше и правильнее, но обсуждать, особенно долго – не следует. Вообще, при принятии подобных решений, влияющих на то как будет получаться у героев, ваша, игроков и особенно — ведущего, задача — позволить героям дойти до конца, но с приключениями. Т.е. не следует из-за всех сил мешать им дойти до цели, запутывать, убивать и всё такое — пусть выигрывают, пусть даже игра закончится чуть быстрее, здесь это — не страшно.

Силы соответствуют состоянию героя – насколько он хорошо себя чувствует, здоров, дееспособен и всё такое. Т.е. если у героя осталось 1 Сил, то он на самом деле еле ходит – играйте это, показывайте, описывайте. Ниже единицы силы опуститься не могут – если герой проигрывает в таком состоянии конфликт связанный с риском жизни то он каким-то образом всё-таки выживает – ему становится ещё хуже или просто везёт или ещё как-то. Чтобы погибнуть герой должен проиграть конфликт в месте обозначенном как «смертельная ловушка» (сложность на карте – 0)

«Смертельная ловушка» – это что-то такое что запросто может полностью исключить героя из повествования, сделать его неспособным действовать или просто убить – какие-то пропасти, страшные механизмы, особо жуткие монстры и всё такое. В принципе это могут быть и обычные опасности, важно что вы знаете – если это происходит в «смертельной ловушке», то всё серьёзно.

Если герой проиграл такой конфликт – погиб или пойман как-то и не может продолжать, игроку придётся дальше участвовать в игре только подсказывая и помогая другим описывать, у него больше нет такого места где последнее слово за ним.

Ну вот и всё. Когда герои дойдут до «цели» и выиграют бросок Карты – они нашли то что искали – клад, приз, девственницу или разгадку, или что там у вас. Может быть они проиграют его с 3 или 4 на минимальном кубике и найдут что-то очень важное, но не то что искали (может девственницу вместо клада) и это тоже будет для них победой, а может они уйдут ни с чем. Может даже так получиться что все закончат приключение целыми и невредимыми, хехе.

Ну и, так или иначе, у вас после игры останется прикольная карта!

P. S.

Я не потратил на написание 9 дней, как можно было бы, я потратил в общей сложности часов десять-двенадцать, и, соответственно, не было никаких плейтестов – так получилось со свободным временем и всё такое.

Даже если игрушка не окажется слишком играбельной или многим подходящей, может какие-то идеи покажутся вам интересными.