

Мермелу

Презпозитивно не нутеместволать с мермелуан.

Анри Мимо.

Предисловие.

Предупреждение.

Данная игра создана по мотивам художественного фильма «Мертвец» режиссера Джима Джармуэта. Рекомендуется ознакомиться с указанным фильмом до начала игры. Также не помешает посмотреть парочку старых вестернов и подобрать соответствующую музыку – это поможет настроиться на нужный лад.

Представленная Вашему вниманию игра рассчитывается как соло, но опционально возможно добавление второго игрока для роли Спутника. Данный текст рассчитан на людей, знакомых с ролевыми играми и подробно будут рассматриваться только те термины, которые могут войти в конфликт с опытом читающих.

В целом, рекомендуется прочитать документ полностью перед началом игры, так как это даст более понимание задумки в целом.

Удачной игры!

Терминология.

В данном документе будут использоваться следующие термины:

- 1) **Рассказчик** – человек, ведущий историю. Его обязанностями является контроль над историей, описание окружающего мира и реакция того на действия персонажа.
- 2) **Спутник** – метафизическая сущность, помогающая персонажу пройти намеченным путём, но одновременно пытающаяся навязать персонажу свой образ, зависящий от имени, выбранного игроком для своего персонажа.
- 3) **Узловые точки** – точки, в которых предполагается развитие сюжета и/или раскрытие характера персонажа.
- 4) **Атрибуты** – числовые значения, описывающие состояние персонажа на произвольный момент времени. Подробно рассматриваются в «Создании персонажа».

Создание персонажа.

Для того чтобы начать играть – необходимо определиться с персонажем. Вазя персонаж – сравнительно обыкновенный человек мирной профессии в условиях Дакого Запада. Выбор профессии не влияет напрямую на игровые процесс, но может помочь Вам с раскрытием образа персонажа. Для примера предлагается несколько возможных вариантов:

- 1) бухгалтер;
- 2) банковский клерк;
- 3) инженер.

Следующим этапом создания персонажа является выбор имени. В рамках данной игры имя имеет очень большое значение. Предполагается, что персонаж будет носить имя какого-либо выдающегося деятеля английской литературы – либо писателя, либо поэта. Для примера:

- 1) Уильям Блейк;
- 2) Уильям Шекспир;
- 3) Джордж Байрон.

Следующим и последним этапом создания персонажа являются личные атрибуты. Всего есть три атрибута:

- 1) **Достоверность** означает сохранение персонажем начального образа. При падении данного параметра образ персонажа смещается в сторону, навязываемую спутником. На начало игры значение этого атрибута максимально – 10.
- 2) **Целостность** выражает соответствие персонажа текущему образу. При низких значениях поведение начинает резко колебаться между собственными реакциями персонажа и реакциями, предполагаемыми от образа, навязываемого спутником. На начало игры значение этого атрибута колеблется в связи с старой начальной травмой – от 7 до 9 (6+1d3).
- 3) **Актуальность** выражает собой возможности персонажа воздействовать на окружающую действительность. За плату в одно очко актуальности игрок может заявить заведомо успешное действие, воздействующее на один объект. Например, для того, чтобы убить трёх человек, надо потратить три очка актуальности. Когда значение данного параметра станет нулевым, наступает развязка, в которой игрок является лишь свидетелем. В начале игры значение этого атрибута максимально – 10.

Начало пути.

Персонаж прибывает в богом забытый металлургический городок, куда его пригласили занять вакантную должность. Но когда он прибывает на градообразующее предприятие – металлургический завод – он узнаёт, что его место уже занято. Попытки протестовать не дают ничего, и он покидает завод без денег и малейшего понимания, что стоит делать дальше. Последние деньги он тратит на выпивку, после которой попадает в неприятную историю – подучает ранение в грудь из револьвера, но чудом умудряется выстрелить в ответ и убить противника. Опасаясь преследования, угоняет лошадь.

Узловые точки.

В связи с особенностями предлагаемой игры будут рассмотрены только узловые точки и ключевые моменты в них. Конкретная реализация оставляется на совести игроков.

1. Встреча со спутником. Персонаж бежит из города, теряя сознание в пути. Приходит в себя от того, что спутник оказывает ему помощь. Спутником может быть практически произвольный, но характерный персонаж. Предлагается индеец мелкого племени, который узнает имя персонажа, так как учился у миссионеров. Отсюда и далее спутник будет подгадывать персонажа мёртвым писателем. Возможно введение диалга «есть ли у тебя табак» из фанда, что, впрочем, не является обязательным. На этой узловой точке возможна потеря очка достоверности, если игрок соглашается со спутником.
2. Три падомника. После дня пути персонаж со спутником выходят на ночлег трапперов. Это три религиозных человека, религиозность которых, впрочем, не мешает им наряжать одного из них в женскую одежду и назвать Салли¹. Спутник предлагает персонажу выйти к ним. На данном этапе возможна потеря очка актуальности для того, чтобы переубедить спутника. Если персонаж соглашается, то падомники угощают его, но в это же время делают однозначные намёки, связанные с хорошей внешностью персонажа. В случае сопротивления необходима трата от двух до трёх очков актуальности для победы в бою. В случае траты двух очков, третьего убивает спутник. В этом эпизоде персонаж теряет одно очко честности в связи с нетипичными для марного человека действиями. Такое будет происходить каждый раз в боевых столкновениях, пока достоверность персонажа выше пяти.

¹ Надо отметить, что Салли – часто встречающийся термин в ковбойских реалиях. Для более подробного понимания предлагаю обратиться к рассказам О'Генри и соответствующей исторической литературе.

3. Спутник навязывает точку зрения. Возможная ссора. В эту же ночь спутник обращается к духам, а так же наносит ритуальный рисунок на лицо персонажа. Спутник убеждает персонажа, что он и есть мёртвый писатель прошлого. На данном этапе возможна потеря от одного до трёх очков достоверности - в зависимости от поведения персонажа в диалоге. При потере одного очка спутник ссорится с персонажем и покидает его.
4. Первые охотники - шериф и его помощник. Короткий эпизод. На утро персонаж не находит спутника, а чуть позже к правду выходят шериф и его помощник с объявлением о награде за голову персонажа. На данном этапе необходима трата двух очков актуальности или одного очка достоверности, если персонаж отвлекает охотников неожиданным поведением, более присутствием навязываемому образу. Например, спрашивает о собственных стихах.
5. Встреча с охотниками. Ближе к вечеру этого же дня персонаж встречает охотников, посланных за его головой. Это три головореза, которые за доллар поджарят собственную мать. Если спутник с персонажем, то он помогает избежать боя. Если нет - необходима трата одного очка актуальности, но после первой смерти персонаж так или иначе отрывает от преследователей.
6. Возвращение спутника. Переправа и миссионерский домик. Если спутник покидал персонажа, то в этом эпизоде он возвращается. Приближаясь к миссионерскому домику, чтобы взять лодку и патронов, персонаж узнает от спутника, что миссионеры отравляют одеяла и спазивают индейцев. В самом магазине продавец ведёт с персонажем и нарочито груб со спутником. Если персонаж убивает его, то он теряет ещё одно очко целостности.
7. Вторая встреча с охотниками. Персонаж садится в лодку и начинает путь по реке. На берегу появляются охотники и пытаются достать его выстрелами с берега. Необходима трата очка актуальности или очка достоверности, если персонаж начинает воспринимать охотников через призму навязываемого образа. В этом случае охотники не могут в него попасть и начинают готовить лодку для погоня. В итоге - персонаж убивает одного из них и скрывается по реке.
8. Пребывание на берегу. Спутник готовит погребальную лодку. Встреча с родным племенем. Персонаж мало принимает участие - ему становится всё хуже и хуже. Напоминаю, что если Актуальность персонажа упадёт до нуля, то активных действий он предпринимать не может вообще.

9. Последняя встреча с охотниками. Гибель. Спутник подготавливает лодку и укладывает туда персонажа. Если у персонажа нет табака, то предлагает свой, указывая на необходимость такового в долгом пути. Когда лодка отчаливает, появляется последний охотник. Он один, вне зависимости от количества убитых персонажем. Если у персонажа ещё осталось хотя бы одно очко актуальности, то он может убить последнего охотника. Иначе он просто наблюдает за гибелью спутника.

10. Лодка отправляется в путь. Конец пути.

Конец пути.

Если персонажа не убивают по пути, то путь заканчивается на берегу моря, где спутник отправляет его по зеркальной глади воды в мир мёртвых, где ему самое место. По крайней мере, по мнению спутника.