

# Кланы и кони

*Ролевая игра для весеннего Кашевара 2012*

## Предисловие

Это игра о мире, где цивилизация вращается вокруг специализированных фантастических лошадей. Люди живут небольшими кланами, каждый из которых преследует свою цель, исповедует свою философию и использует свой тип лошадей. Клан следует традициям свято, и даже если в их основе когда-то лежали научные исследования или практический здравый смысл, теперь это строгий, застывший в веках канон. То же относится к "технологии" лошадей: хотя их особенности когда-то были получены умственным трудом, уже много десятков поколений никто не пытался понять и развить древние достижения.

Юные герои нарушат все человеческие законы. Они начнут задавать вопросы, бросят вызов привычному укладу жизни своих кланов, выйдут за рамки устоявшихся дипломатических отношений, станут экспериментировать со своими лошадьми - и совершат невероятные открытия о прошлом, настоящем и будущем их мира. Но сначала им придётся пройти через трудности.

Для игры требуется от трёх до шести участников, один из которых должен стать ведущим. Он будет отвечать за игровой мир, его реакцию на действия главных героев, за создание сюжета. Ведущему понадобится несколько листов или блокнот, а игрокам - по одному листу для записи их персонажей. Приготовьте карандаш, ластик, пару монеток (или кубиков) и воображение - поехали.

## Настроение и темы

Завязка игры немного неправдоподобна: как может существовать общество, всеми силами стремящееся к цели, но веками терпящее поражение? почему они не попробуют другой метод? даже если какое-то закулисное зло остановило их развитие, почему до сих пор никто не разгадал это и не восстал? что вообще могут сделать подростки, что ещё не попробовали взрослые? Ответ может дать любой, кто увлекается или ещё помнит подростковую фантастику. Подростки способны изменить мир!

Именно с таким настроением эта игра интереснее всего: подростковый сериал, немного условный, но увлекательный и будоражащий. Образы и эмоции должны быть яркими, ставки - масштабными, решения - отчаянными, а победы - маловероятными, но всё же свершающимися вопреки.

## Перед игрой

Прежде чем создавать персонажей и отправляться решать проблемы, требуется определить ситуацию героев. Ведущий может сделать это один или вместе с другими игроками.

## Кланы

Для начала достаточно трёх-четырёх кланов. Дополнительные могут быть созданы между сеансами игры ("эпизодами"). Заметьте, что указания ниже - только рекомендации.

Главное, чтобы клан был интересный: если у вас гениальная идея, не вписывающаяся в эти рамки - смело воплощайте!

У клана должны быть следующие черты:

#### Цель

Нечто масштабное или очень важное, что способно захватить умы многих людей. Построить башню до небес. Найти легендарный небесный остров. Пробурить землю и добыть жидкое золото. Вырастить дерево жизни.

#### Метод

Как именно клан стремится к своей цели? Метод - это своего рода стиль клана. Всё, что делает клан, от утренних трапез до объявления войны, должно совершаться в его характерном духе. Примеры методов: строгая дисциплина. Аллегорическая мудрость. Гнев и импульсивность. Бесстрастный рационализм.

#### Архаизмы

Клан скован архаизмами - традициями, которые когда-то имели значения, но теперь выполняются без всякого понимания. Архаизмы должны быть связаны с методом: строгая дисциплина не позволяет отклониться от процедуры, аллегорическая мудрость предписывает искать глубинный смысл, гнев обязывает агрессией отвечать на любое оскорбление...

#### Тайна

А это скрытая причина, почему клан находится в такой стагнации. Героям предстоит открыть её. Когда тайное станет явным, весь абсурд следования традициям встанет на свои места - хотя это ещё не значит, что зло будет легко одолеть. Тайной может быть серый кардинал в управлении клана, древнее проклятье, зависимость от вживлённого чипа...

И, конечно же, **кони**. Это самая яркая часть игры. Если бы ваша игра была сериалом - именно кони были бы на его обложке. И не просто гнедые, рыжие и пегие скакуны, а фантастические, сверхъестественные создания, ограниченные только вашей фантазией. Лошади могут быть ярко окрашены и крылаты (подумайте, сколько видов крыльев существует или можно придумать!), изрыгать огонь или дым, скакать по возникающей под копытами радуге. Их грива может состоять из искрящихся капель воды или из зелёной листвы, их хвост может быть хлыстом из живого металла, их копыта могут выбивать золото. Представьте любую магию, суперспособность или научно-техническое достижение - это можно воплотить в лошади. В конце концов, у кланов нет никакой магии, техники или сверхсил кроме их лошадей.

Источником вдохновения может послужить лошадиный мир Bella Sara: [подборка обоев, рынок карточек](#).

У каждого клана свой тип лошадей. Выберите для каждого типа одну, две или три способности. Придумайте, как эта способность работает, ведь несмотря на всю яркость, в основе лошадей лежат обычные животные. Механизм работы должен содержать ограничивающий фактор. Например, у лошади могут быть перепончатые крылья для полёта, которые возникают благодаря начертанной на спине тёмной руны (это механизм работы). Связывая коня с тёмной стороной, руна лишает его сил в свете солнца (это ограничение).

#### Персонажи

К началу создания персонажей кланы уже должны быть придуманы. Сами герои - это юные представители своих кланов. Все персонажи могут быть из одного клана или это может быть смешанная группа. Главное, что выделяет персонажей из толпы - это противление традициям. По какой-то причине (возможно, связанной с тайной, а может быть просто из-за бунтарского духа) герои не вписываются в сложившийся уклад общества. Они не могут или не хотят следовать многим даже бытовым традициям. Они задают вопросы, которые не принято задавать, и не довольствуются ответами. Вместе с подлинными ответами они будто ищут себе неприятности.

Более того - они экспериментируют с лошадьми! Каждому человеку положена лошадь, соответствующая клану. Но герои не могут принять лошадь как у всех. Они пытаются изменить или усовершенствовать механизмы, отличающие коня от обычного животного. Каков бы ни был результат, в обществе это неприемлемо, и юное дарование сталкивается с трудностями...

Придумайте про своего персонажа следующее:

Имя, возраст и клан

Все персонажи должны быть младше 18 лет.

Характер

В приключенческих сериалах не бывает главных героев без выраженного характера. Будьте смелым. Или весёлым. Или мрачным. Или старательным. Такой же характер будет у лошади - они с персонажем эмпатически связаны.

Особенность лошади

Чем ваш конь отличается от стандартной лошади клана? Как вы смогли изменить его? Подумайте о механизмах способностей лошади и что с ними могло быть сделано. Учтите, что вы не можете убрать ограничение, только заменить его на другое.

Увлечение

Главная страсть персонажа. Также придумайте, как эта страсть стала причиной вашего знакомства с друзьями. На момент начала игры персонажи должны быть компанией.

Трудность

Главное трение персонажа с традициями окружающих. Традиция, которая мешает персонажу больше всего. Она должна быть связана с увлечением или с лошадью.

Взрослые

Опишите нескольких взрослых из окружения персонажа. Часто это родители или наставник (смотря как в клане воспитывают детей). Также это может быть знакомый торговец, рабочий с соседнего проекта, подметальщик, посол из другого клана...

## Сюжет

Игра разворачивается эпизодами - законченными отрывками общей сюжетной линии. В зависимости от ваших предпочтений, в сюжете может быть от трёх до десяти эпизодов. Для цельного впечатления рекомендуется отыгрывать один эпизод за один вечер игры. Сеанс должен начинаться со слов ведущего о том, что было "в предыдущей серии" - на чём в прошлый раз остановилась игра, о чём игрокам не стоит забывать.

Первый эпизод начинается с ситуации, когда вся компания вместе занимается интересным всем делом. Решите, на территории какого клана и где именно это происходит (как правило, у одного из персонажей дома или в общем "штабе"). Выберете увлечение одного

из персонажей - пусть покажет товарищам свои последние достижения, расскажет о ближайших планах. Будьте амбициозны - кроме персонажей никому. Не забудьте, что во всех сценах будут присутствовать лошади главных героев.

## Эпизоды

У каждого эпизода свой сюжет, разрешение которого должно приблизить героев к конечной цели - избавлению мира от скрытого зла. Каждый эпизод должен быть напряжённей предыдущего, со всё большим масштабом и ставками. Также накал должен возрастать к концу эпизода и спадать в начале следующего. В ранних эпизодах происходит раскрытие персонажей, пока игроки обвыкаются с ними, а в поздних - раскрытие мира, врагов и тайн.

Ведущий придумывает завязку и развитие эпизода. Сверхдетальная расписка не требуется: определите проблему (*рабочие дорылись до чудовища*), подоплёку (*это лишь первое из чудовищ, которые живут в глубине*), методы решения (*чудовище можно убить, прогнать или натравить на другое чудовище*). Придумайте подсказки и наводки, которые помогут внимательным персонажам догадаться о методах решения (*у чудовища большие чёрные глаза - оно боится света?*). Подумайте о препятствиях и противниках, которые могут встать на пути героев, о союзниках, которые могут помочь им (*начальник шахты традиционалист, а с детёнышем чудовища можно подружиться*). Наконец, свяжите происходящее с текущей ситуацией героев: как проблема находит и захватывает их? Это должно случиться вскоре после начала эпизода.

Идеи черпайте в описании персонажей и кланов. Вряд ли герои оказались бы в центре событий, если бы те их не касались. Пусть проблема возникла у взрослого знакомого персонажей. Пусть весь клан как будто совершил прорыв цели, и новые приказы затрагивают юное население. Пусть зло, чувствуя приближение любопытных дарований, начинает активно противодействовать им. Именно трудности героев скорее всего будут мешать им, а увлечения и друзья - помогать.

## Конфликты

Часто игра может идти своим чередом: игроки описывают действия персонажей и спрашивают об обстановке, ведущий - описывает реакцию и происходящее. Если персонажи предпринимают что-то, ведущий может оценить последствия исходя из своей задумки - или сымпровизировав в её духе. Иногда же ведущему трудно принять решение. Либо ситуация слишком неоднозначная, либо ожидания игроков и ведущего сильно разнятся, и тому не хочется ни поддаваться, ни казаться слишком жестоким. Например, персонаж должен пройти по узкому каменному мосту - сможет ли он или сорвётся? Здесь помогут правила разрешения конфликтов.

Выберите плохой и хороший исход. Оба исхода должны вписываться в сюжет, а не ломать его: например, если персонаж не перейдёт через мост, то он повиснет на пальцах - пусть другие ринутся его вытаскивать. Помимо кнута, должен быть и соразмерный пряник - то, что персонаж получит при хорошем исходе (ключ к тайне на той стороне моста). Вероятность каждого исхода 50/50: бросьте монетку или кубик (значения от 1 до 3 будут означать плохой исход, а от 4 до 5 - хороший). Если в конфликте участвует несколько персонажей, бросьте по монетке за каждую "вилку" хорошего и плохого исхода - возможно, у ситуации всего две возможных развязки, и хватит одной монетки.

Конечно, игрокам не захочется зависеть от слепого случая. Способ избежать этого - действовать умно и стараться смекалкой обходить опасные ситуации. Например, пропасть с узким мостом лучше перелететь на лошади. Способности лошадей всегда надёжны, если в дело не вступает ограничение.

Иногда игроки могут предложить умный вариант, но не предусмотревший всё: тогда вместо одной монетки бросьте две и выберите наилучший результат. Или же, если последствия вам ясны, пусть у героев в целом получится - но всё же что-то пойдёт не так. Игроки и сами могут предложить **подкуп**: описать эффективное действие, имеющее также плохие последствия. Например, *"я собрал волю в кулак и перебираюсь через мост - никогда ещё моё сердце так не билось, и я долго не смогу спокойно смотреть на высоту..."* - игрок предлагает автоматический хороший исход, но персонаж получит страх высоты. Ведущему лучше согласиться, когда игроки сами хотят сделать игру интереснее! Чтобы воспользоваться этим в полной мере, обязательно создайте ситуацию, когда последствия подкупа станут трудностями на пути героев.

## **Сражения**

Драки и сражения действуют так же, как другие конфликты: игроки описывают действия персонажей, ведущий оценивает их, описывает результат и действия противников. Когда заявки игроков убедительны или, наоборот, неубедительны, можно обойтись без бросков. Если заявлено действие, которое может сработать, но есть риск - следует определить исходы и разрешать как обычно. Подкуп - прекрасная стратегия в битве, которая может обеспечить союзникам убедительный успех. Например, персонаж может схватить противника, пожертвовав своей мобильностью и защитой - чтобы товарищ мог без проблем отобрать у него ключи. Однако будьте рациональны: не всякий персонаж мог бы провернуть такой манёвр. Крепкий 17-летний парень против такого же подростка - скорее всего да, а 8-летний мальчик против взрослого стражника - вряд ли.

## **Концовка и награды**

Приключение не приключение, если герои ничем не рискуют, а победа не победа, если она предрешена. У эпизода может быть хорошая или плохая концовка. Как и с исходами конфликтов, плохая концовка не должна ломать сюжет - в героях всегда должна теплиться надежда, из всяких неприятностей должна быть возможность выбраться... даже если придётся чем-то пожертвовать. Хорошая концовка, как и хороший исход конфликта, должна награждать персонажей. Чаще всего это новая крупица тайны или новая возможность противостоять рискованным ситуациям. Иначе говоря, после победы у героев должны быть новые средства к достижению конечной цели.

Иногда конечная цель в первых эпизодах может казаться недостижимой. Персонажи, а вместе с ними игроки могут даже не знать, кто или что будет их главным противником. Но по мере приближения к развязке у них могут возникать идеи, как лучше одолеть главную проблему. Даже если цепочка эпизодов уже продумана ведущим, не следует отказывать, когда игроки сами хотят предложить следующий сюжет, особенно если они делают это действиями персонажей - к примеру, отправившись в соседний клан, чтобы добить летающую лошадь. Убедитесь, что все за столом понимают риск - и готовьте новый эпизод. Возможно, именно в нём герои смогут обрести ключевое оружие против злодея.

## **Динамика**

Бывает, сюжет заходит в тупик: игроки не знают, что делать, или заготовленные события оказываются им неинтересны, или персонажи сделали что-то неожиданное и ведущий затрудняется с импровизацией... Важно вовремя замечать и исправлять такие ситуации.

Помните, что время в мире игры не стоит на месте. Если персонажи долго не могут принять решение, что-то должно произойти, чтобы изменить их условия: может наступить ночь, и понадобится искать место для сна, или взрослые попытаются что-то сделать (возможно, навлекая ещё большие неприятности)... Проблема эпизода может из ждущей стать действующей - активно выступающей против героев. В поздних эпизодах скорее всего все проблемы такие! Описания персонажей и кланов - также источник идей для неожиданного развития. И не забывайте о лошадях, которые тоже не должны стоять на месте. Лошадь - существо чувствительное, тревожное и любопытное и наверняка не даст персонажам прохлаждаться.

Чтобы эти решения сработали лучше всего, дайте героям не только новые обстоятельства (и проблемы), и новые подсказки, возможности справиться с проблемой. Эпизод должен неминуемо приближаться к развязке - какой бы она ни была.

## **О лошадях**

Хотя главные герои - это люди, не стоит забывать об их лошадях. Это не просто животные со способностями, который из-за этого приходится везде таскать. Фактически лошадь героя - это его отражение. У неё тот же характер, возможно, немного более прямолинейный. В ней, как в зеркале, заметно то, что самому не увидеть: как внутренняя красота, так и изъяны. Лошади находятся под контролем ведущего, потому что люди не властны над своим подсознанием. Чтобы игроки не забывали о присутствии в сцене лошадей, описывайте интересную или красивую реакцию животных на происходящие события и действия персонажей.

Основная роль лошадей - давать персонажам силу, помогать и делать всё ярче. Они не должны красть "экранное время" героев или задерживать игру, зато должны возвращать её к жизни, если действие скисло. Если персонаж (или игрок) завязли в моральной дилемме, лошадь может подсказать путь, будто ей ясно то, что хозяин пока о себе не понял. Если персонаж начинает злоупотреблять друзьями и доверием окружающих, лошадь легко переймёт это и может в важный момент подвести.

## **Модификация лошадей**

Герои могут продолжать модифицировать своих лошадей. Для этого нужно понять механизмы лошади и влезть в них - например, перерисовать руну, иначе замкнуть электрическую цепь. Для наилучшего результата может понадобиться награда одного из эпизодов - знание иной руны или схемы, жемчужина силы, которую должна съесть лошадь.

Успех или неудача модификации определяются по правилам конфликта. Применение награды, полученной в конце эпизода, гарантирует успех. Если игрок разобрался в механизме лошади и предложил убедительную, правдоподобную модификацию - ведущий может согласиться или бросить две монетки вместо одной. Однако с большой силой приходит большое порицание со стороны общества, традиции которого запрещают модифицировать лошадь. Демонстрировать на публике отличия лошади может создать серьёзные трудности героям, вплоть до тюремного заключения или изгнания. И как трудно не продемонстрировать их, когда все механизмы лошади ярко видны на ней!

## **О дружбе**

Персонажам не стоит разделяться друг с другом или со своими лошадьми. В сериалах такое бывает, но как бы вам понравилось часть вечера только слушать игру и не участвовать? Если сюжет требует разделиться, и этого никак не избежать, можете попробовать повести параллельные линии: переключаться между одновременными событиями через каждые несколько действий. Или промотайте время до объединения, уделив внимание только самым важным, опасным событиям.