Шаг 1 - записать Характер

* Зажечь 3 свечи
* Написать Добродетель
* Написать Порок
* Добродетель - **направо**, Порок - **налево**

Шаг 2 - загруз

Шаг 3 - коцепт: имя, внешность, краткое описание

Шаг 4 - запланировать Моменты

* Зажечь 3 свечи
* По одному Моменту каждый себе

Шаг 5 - обнаружить Грани

* Зажечь 3 свечи
* Написать Грань (Мастер - Они видели тебя... Мастеру - Я видел как Они…, в остальных случаях - Я видел как ты...) - коротко, а пониже чуть больше контекста. Видеть можно было как в последние дни так и раньше.
* Передать **налево**

Шаг 6 - разложить Стопки

Добродетель, Порок, Момент, Грань.

Грань всегда снизу

Шаг 7 - инвентарь

Всё, что есть у персонажа, лежит в его карманах. Зажигается последняя свеча.

Поехали

Записать сообщение?

Разрешение конфликтов:

Кидаем общий дайспул. Каждая кость, выпавшая 1, удаляется из пула на эту сцену. Во время конфликта мастер тоже кидает кости (если у него есть), чтобы получить нарративные права (если у него будет больше 6 чем у игроков). Тот, у кого нарративные права, описывает результат конфликта. **В конце все умрут - не старайся “выгодно” описать результат конфликта. История важнее.**

Если успех (хоть одна 6):

* Тот, у кого нарративные права, описывает результат конфликта.
* Если права выиграл мастер - игрок может их забрать путём погашения свечи. Сцена заканчивается.

Если провал (ни одной 6):

* Мастер описывает исход
* Свеча гасится

Конфликт может быть помечен как “серьёзный”. В случае провала в таком конфликте *любой* персонаж может может обменять свою жизнь на успех. Свеча всё равно гасится, однако пожертвовавший собой персонаж получает нарративные права. (погибший персонаж может отдать свою Кость Надежды кому-нибудь).

Перекидывание костей:

* Если есть хоть одна 1 - можно сжечь Порок или Добродетель и перекинуть все 1. Характер не обязательно должен именно помогать с кофликтом - он должен просто вплестись в повествование. Только одну черту Характера за сцену с персонажа.
* Если персонаж на Грани, можно заступить за Грань. Если и сейчас провал - Грань сжигается, Кость Надежды персонажа теряется, свеча гасится.

После того как свеча потухла:

* Дайспул восстанавливается до значения сейчас горящих свечей. Остальные кости уходят мастеру.
* Устанавливаем факты. Начинает мастер с фразы “**Вот всё, что осталось. Мир погружен во тьму**”. Далее игроки по очереди устанавливают по одному факту. Количество фактов = количество горящих свечей. Последний факт всегда одинаковый - игроки говорят хором “**И мы живы**”
* Начинается новая сцена

Когда осталась последняя свеча:

* Проваленный конфликт ведёт к смерти персонажа
* В конце **“Вот всё, что осталось. Мир погружен во тьму”**
* Включить запись

Моменты разрешаются так же как и конфликты. Если успех - получаешь Кость Надежды.

Они. Бывают 3 видов:

* Кого может убить персонаж 1 на 1
* Кого может убить группа
* Кого нельзя убить

**10 candles. Ключи от Чертог Ужаса.**  
В этот раз рассказ пойдёт о системе 10 candles.

**How it begins**

Я не люблю хорроры. Искусственно созданное напряжение, скримеры, внезапная громкая музыка и отталкивающая картинка - я прохожу мимо таких картин и игр. Мне некомфортно смотреть и слушать это. Да, можно сказать что я “слабак” и всё такое, однако мне не очень заходит такой формат досуга. Поэтому я немного удивился своему желанию поиграть, когда прочитал краткое описание 10 candles. История о нескольких людях, которые проживают последние часы своей жизни, хватаясь за постоянно угасающую надежду, в мире, где 10 дней назад наступил апокалипсис. Потухли звёзды и Солнце, и лишь беспощадные и таинственные Они, боящиеся только света, обитают где-то во мраке и жаждут смерти персонажей. Чем меня прельстила подобная игра, если по всем параметрам она должна была пройти мимо? Наверное тем, что я поначалу не рассматривал её как хоррор. Для меня это была в первую очередь история о трагичном конце жизни некоторых людей. Посмотрим на игру поподробнее в поисках истины.

**How you must prepare**

Начнём с книги правил. Она не очень большого размера и поделена на 3 секции: часть для игрока, часть для мастера и часть с завязками “приключений”. Листа персонажа на последней странице нет, поэтому придётся разбираться с тем, что нам предлагает игра, по ходу дела. А она предлагает нам несколько очень атмосферных часов. Всё начинается с тех самых 10 свечей. Подразумевается, что для игры будут использоваться 10 чайных свечей, которые будут по очереди зажигаться в процессе создания персонажей и затем так же по очереди гаснуть в конце каждой сцены. Помимо этого любая потушенная - даже случайно - свеча не зажигается до конца игры. Всё это уже создаёт определённую атмосферу безысходности: понятно, что в игре будет всего 10 сцен и продолжительность игры будет не более 3-4 часов, в зависимости от того, какие используются свечи и через сколько времени они потухнут сами собой, если повествование будет буксовать. Авторы рекомендуют использовать эти свечи как единственный источник освещения в комнате. Это тоже способствует созданию атмосферы неостановимого конца. На атмосферу тут работает вообще много чего, об этом ниже.

**What you’re made of**

Разберёмся с тем, почему свечи зажигаются по очереди. Происходит это во время создания персонажей, которое состоит из 4 этапов. После создания понимаешь, почему в конце книги нет листа персонажа - в итоге на руках каждого игрока оказываются 5 небольших листочков. Персонаж в 10 candles состоит из 4 аспектов:

1. Добродетель - это черта характера, которая “решает больше проблем, чем создаёт”. Добрый, заботливый, удачливый, внимательный, сильный - вот несколько примеров.
2. Порок - это своеобразная противоположность Добродетели: создаёт больше проблем, чем решает. Примеры: импульсивный, внушаемый, зависимый, жадный, мстительный.
3. Момент. Так как игра у нас про борьбу, надежду и отчаяние, необходимо игромеханически реализовать эти вещи. Момент нужен для создания сцены, в которой персонаж обретёт - или утратит - надежду. Он может обрести надежду, когда один из Них замертво упадёт у его ног. Когда он найдёт свою сестру, живой или мёртвой. Когда закроются двери убежища. Чуть ниже о том, как это отражается в механике игры.
4. Грань. Если Добродетель и Порок это то, “какой персонаж”, то Грань это то, “на что он способен”. Все совершают несвойственные им поступки, находясь в отчаянии, на грани жизни и смерти. Грань - то, что персонаж не очень хочет выставлять на всеобщее обозрение. Однако кто-то другой - в том числе и Они - мог видеть, как он Убивал. Предавал. Лгал.

За 4 этапа создания персонажа он получает приведённые выше аспекты, также ещё один листочек отводится под общее описание. Причём Добродетель, Порок и Грань он получает от других игроков. В процессе создания Граней участвует и мастер, который выступает от лица Их, благодаря этому один из игроков будет определять грань для Них, что делает Их уникальными в рамках каждой отдельной игры.

Процесс создания персонажей заканчивается, когда каждый игрок создаёт свою стопку из Добродетели, Порока и Момента, распределяя их по своему желанию. Именно в таком порядке аспекты можно будет использовать во время игры. Грань всегда лежит внизу и до последнего момента перевёрнута текстом вниз, чтобы только 2 человека знали её содержимое - своё истинное лицо персонаж демонстрирует лишь тогда, когда ничего другого уже не осталось. Перед самым началом игровых событий мастер передаёт игрокам диктофон, где они по очереди оставляют своеобразные “послания” от лица персонажей. Затем зажигается последняя свеча, гасится весь остальной свет и начинается игра.

**How to end the world**

В начале игры, ещё в процессе создания персонажей, определяется сеттинг и кратко описывается происходящее. Из-за этого сразу должно быть понятно, что происходит и что делать. Поэтому повествование стартует в каком-то смысле in media res. Игроки делают заявки, и если результат действия неоднозначен - в дело вступает местная механика разрешения конфликтов. На старте у игроков есть дайспул размером в 10d6. Количество костей в пуле у игроков равно количеству зажжённых свечей. Остальные кубики по мере уменьшения количества горящих свечей отходят мастеру. При разрешении конфликта игрок бросает весь имеющийся дайспул. Если хотя бы на одном из кубиков выпало 6 - конфликт разрешается в пользу игроков. Каждая кость, на которой выпало 1, удаляется из пула на эту сцену - в следующих конфликтах в рамках этой сцены шансов на успех меньше. Во время конфликта мастер тоже кидает кости (если у него есть), чтобы попытаться получить нарративные права. Тот, у кого нарративные права, описывает результат конфликта. Если права выиграл мастер - игрок может их забрать путём погашения свечи. В таком случае сцена заканчивается, но игрок получает право описать её исход.

Если же не выпало ни одной 6, то мастер описывает исход сцены, свеча гасится и начинается следующая сцена.

Каким образом на разрешение конфликтов влияют аспекты персонажа:

* Если есть хоть одна 1 - можно сжечь (буквально) Порок или Добродетель и перекинуть все 1. Характер не обязательно должен именно помогать с кофликтом - он должен просто вплестись в повествование. Можно использовать только одну черту Характера за сцену с персонажа.
* В результате успешного Момента (его успешность определяется всё тем же броском конфликта в соответствующей сцене) игрок может получить себе дополнительный d6, называемый Костью Надежды - она даёт успех на 5 или 6 и не пропадает, если на ней выпало 1.
* Если персонаж на Грани, можно заступить за Грань, получая возможность перебросить весь текущий дайспул. Если и сейчас провал - Грань сжигается, Кость Надежды персонажа теряется, свеча гасится.

После того, как свеча потухла:

* Дайспул восстанавливается до значения зажжённых на данный момент свечей. Остальные кости уходят мастеру.
* Игроки и мастер устанавливают факты. Начинает всегда мастер с фразы: “Вот всё, что осталось. Мир погружен во тьму”. Далее игроки по очереди устанавливают по одному факту, двигая тем самым историю вперёд. Где персонажи теперь, что происходит вокруг, и всё в таком духе. Игроки и мастер могут дополнять и расширять факты, установленные другими. Количество фактов = количество горящих свечей. Последний факт всегда одинаковый - игроки говорят хором: “И мы живы”

Таким образом проходят все сцены. Когда остаётся последняя свеча - начинается финальная сцена, в которой должны погибнуть все живые на данный момент персонажи. Она играется по тем же правилам с одним исключением - проваленный конфликт ведёт к смерти персонажа. После того, как последний персонаж лишился жизни, гасится последняя свеча, мастер говорит: “Вот всё, что осталось. Мир погружен во тьму” и включает сделанную в начале игры диктофонную запись. Все сидят в темноте, слушают и ловят катарсис. По крайней мере, так задумано. Сейчас будем разбираться, как же оно на самом деле.

**How this all came to be**

Начнём опять же с книги. Правила при первом прочтении звучат довольно понятно. У книги есть пара минусов. Первый: отсутствие краткой шпаргалки - приходится делать её самостоятельно. Также в том pdf, который продаётся на официальном сайте, отсутствуют закладки. Пришлось их - опять же - делать самому. Что же касается самой подачи материала, то она выполнена здорово. Книга правил читается как…не как книга правил. Возможно, такой настрой задаёт стенограмма голосового сообщения одного из свидетелей апокалипсиса. Ещё хочется похвалить авторов за реально полезные примеры, иллюстрирующие некоторые правила. В книгах, которые я читал,такое было скорее исключением, к сожалению. После прочтения у меня не осталось буквально ни одного вопроса насчёт правил. Иллюстраций в книге практически нет, а те, что есть, не очень питают воображение. Однако это я не отношу к минусам. Вот почему: в третьей части книги есть краткие примеры загрузов (тех самых кратких сеттинговых описаний в стиле “когда происходят события, где вы сейчас, какой у вас примерный план”), и они очень разнообразны. Игра позволяет в принципе играть в любой вид апокалипсиса и в любой вид хоррора с трагическим концом. Хотите апокалипсис в современности? Пожалуйста. Хотите поиграть в слешер в духе “Пятницы 13” с кучей подростков и убивающим их маньяком? Правила от этого не сломаются. Да чёрт возьми - в книге есть даже загруз, где вы играете за собак. На всё это понадобилось бы нарисовать кучу изображений, а с учётом того, что каждая игра будет неповторимой из-за того, что Они всегда будут разные, рисование ещё и пустая трата времени. Однако, если бы я наполнял книгу иллюстрациями, там бы были абстрактные предметы и локации, погруженные во тьму.

Создание персонажей. Идея создания персонажа при помощи других игроков здесь весьма в тему. Двух черт (Добродетели и Порока) вполне достаточно для общего представления, а при условии, что их пишут разные люди, а игроку ещё и приходится по-своему интерпретировать их, получается, что при создании каждого персонажа участвуют три игрока. Это вполне соотносится с основной идеей игры - совместно рассказать историю о трагическом конце нескольких человек. Казалось бы, что очень легко может получиться что-то нежизнеспособное, но на деле персонажи игрокам по больше части понравились. Говорят, что играть ими было интересно. Момент. Эта механика в основном оставила положительные впечатления. Она позволяет ещё до начала игровых событий примерно понять, какие сцены и события было бы неплохо вбрасывать тому или иному персонажу. Плюс к этому при активном Моменте у одного из игроков остальные тоже начинают работать и заявлять что-то в этом направлении. В результате получается то самое сотворчество в чистом виде. Ещё есть Грани, которые раскрываются под самый занавес, и довольно интересно наблюдать, как герои ведут себя, стоя на грани жизни и смерти. Общее впечатление по созданию и игре персонажем сложилось положительное: быстро, коллективно, на выходе получается играбельная личность, оставляющая простор для импровизации игрока.

Начало игры. В начале у нас есть информация о сеттинге и примерных целях персонажа. Есть персонажи, есть место куда надо попасть, начинает формироваться образ тех, кого бояться. На этом заканчивается вступительное слово. И почему-то сдвинуть историю с места таким образом оказывается тяжелее, чем ожидалось. Игроки и мастер должны быть на одной волне и достаточно опытными, чтобы заставить повествование сразу двигаться. Однако, после того, как первая сцена заканчивается и, в соответствии с механикой, задаются факты, игра сразу же входит в нужное русло и начинает работать как часы. О механике установки фактов стоит сказать отдельно. На бумаге этот момент момент выглядел как не очень рабочий. Складывалось впечатление, что можно очень легко нагенерировать совсем несостыковывающуюся ерунду. Но на выходе в игре мы получаем очень интересные сцены, в создании которых принимают участие все игроки (или почти все, в зависимости от стадии игры). Вообще данная механика в принципе универсальна и её можно утащить в другие игры. В качестве эксперимента я бы применил её ещё и в самом начале, перед первой сценой, чтобы повествование стартануло бодрее. Нужно будет попробовать.

Сцен немного, 10 или меньше, однако этого вполне достаточно, чтобы раскрыться истории.

И, собственно, смерть героев. Когда игрок предупреждён о ней с самого начала - история органично развивается в эту сторону. Итог - смерть персонажа становится драматичной и крутой. В последней сцене, после нескольких часов игры в такой атмосфере даже… хочется умирать, трагично или с пафосом, захватив с собой кого-то, сгорев заживо, будучи растерзанным Ими или получив пулю в лоб. Любая смерть будет крутой.

Впечатления как мастера. Поначалу у игроков очень много нарративных прав, конфликты разрешаются в их пользу, и они вносят очень много информации в происходящее. Однако чем дальше, тем чаще мастер начинает выигрывать нарративные права, сцены становятся короче и игроки явственно ощущают, как теряют контроль над происходящим. В общем, поведение мастера здесь очень вписывается в общую атмосферу.

Вообще атмосфера - это центр игры, её основа. Без атмосферы теряется слишком много, чтобы ей пренебрегать. Свечи, диктофон, полутьма - это не то, что можно передать в онлайне. Механики игры тоже не отстают в успешном создании практически физически ощутимого дискомфорта и неуютности. Причём атмосфера создаётся всего лишь от того, что вы играете по правилам. Не нужно никакой музыки, картиночек и прочих дополнительных телодвижений от мастера. Атмосфера здесь настолько ощутимая, что даже при игре онлайн, без реальных свечей (но с потушенным светом) у меня (как у мастера!) было не отпускающее желание развернуться и посмотреть себе за спину. На всякий случай.

**How it must end**

Игра просто великолепна, но не для всех. Многие вещи, которые обычно выполняет мастер, переложены на плечи игроков. Это создает сильное напряжение (во всех смыслах), которое не отпускает до самого конца игры. Темпоритм игры довольно быстрый, но в то же время возникает такое чувство, что время останавливается. Игра приковывает к себе. Пробовать это новичку я бы не советовал, так как нужно иметь представление о создании хороших сцен, а также чёткое осознание того, что результат здесь - рассказать общую историю. Быть игроком здесь сложнее, чем быть мастером в более привычных системах. В такую игру вряд ли захочется играть, придя уставшим после работы. За несколько часов нужно сделать слишком много, да ещё и взаимодействуя с другими игроками. Однако это определённо тот опыт, который нужно испытать. Особенно вживую. В конце игр внутри было ощущение опустошённости, грусти и немного отчаяния. И это был мой первый опыт, когда мне это нравилось. Понравился хоррор. И мне кажется что таким и должен быть идеальный - для меня - представитель этого жанра. Это успех.

**These things are true. The world is dark. And we are alive.**