



ВЕЩИЦА

ВЕЩИЦА

сюжетостроительная игра

Автор, художник, вёрстка: Александр «NoNsense» Кульков

С давних пор различные народы слагают легенды. О невообразимых подвигах и захватывающих приключениях, о любви и смерти, о дружбе и предательстве. И о жизненном пути своих величайших соотечественников.

Но один народ обделен такой возможностью, хотя его герои и их истории не менее значимы для мира. Это – вещи.

Среди них тоже есть великие и незаметные, вредные и полезные, прочные и хрупкие, наполненные могущественной магией или созданные при помощи науки. Одни из них молчаливы, другие умеют говорить. Не всем из них выпало стать участниками эпохальных со-

бытий, но каждой вещице есть, что вспомнить.

Они приносили своим владельцам и неудачи и радости, были незаменимыми и радовались вниманию к себе, ломались в сражении и чинились руками умельцев, пылились в тёмных чуланах, страдая от одиночества. Их коллекционировали и бросали, обменивали на барахло, выставляли на витрину, закапывали в землю и находили в пещерах, теряли, воровали, переплавляли и разбивали на тысячу осколков. Да, эти вещи многое повидали на своем веку.

Об истории одного из этих необычных героев и пойдёт речь в нашей с вами игре.

Вам понадобятся 13 шестигранных кубиков (все они должны быть примерно одинакового размера и с точками, а не с цифрами), стол (или иная игровая поверхность) и небольшой предмет (например, ручка, расчёска, зеркальце), который будет символизировать основного героя нашей игры. Количество участников произвольное.

Начнём игру с того, что игроки по очереди бросают кубик. У кого первого выпало 6, тот и придумывает краткую концепцию (в пару слов) той вещицы, о котором пойдет речь.

Вы можете сказать что угодно — «ятаган» или «королевское ожерелье», «шкатулка» или «каменные часы», «роза в янтаре» или «старинный портрет». Не думайте долго о том, какой это предмет. Просто назовите. Вы скоро сами узнаете его историю и, возможно, она удивит вас.

Можете назвать какой-то из тех предметов, который сейчас находится у вас на виду. Может быть, стоит назвать именно тот предмет, который вы будете передавать друг другу во время игры.

Теперь тот же самый игрок снова бросает кубик и оставляет его на столе.

Далее ход получает любой игрок, который ещё не бросал кубик. Передайте ему тот предмет, который символизирует воображаемую вещь. Игрок бросает новый шестиграннык и после этого пытается соединить его одной из боковых граней с тем кубиком, что уже был выставлен.

Расположение точек на обеих гранях должно быть одинаковым. Иначе грани нельзя соединять. Нельзя переворачивать кубик, вы можете лишь поворачивать его, не меняя выпавшего сверху значения.

Если у игрока сразу же получилось присоединить новый кубик, то он получает возможность рассказать собравшимся первую главу истории предмета. Если же кубик не подходит, то игрок должен перекинуть его и попытаться снова соединить с уже выставленным ранее. Каждый раз, когда кубик не подошёл — одна из глав пропускается и игрок начнёт рассказ именно с той, на которой остановился.

Допустим, этот игрок два раза не смог соединить кубики. Если ему удастся это сделать в третий раз, то и рассказ его начнётся с третьей главы.

И вот те двенадцать глав, из которых мы узнаем историю вещицы:

1. Что легенды говорят о вещице?
(слухи, воспоминания, вымысел и фантазии)
2. Как выглядела та вещица?
(внешний вид, изображения, документы, записи)
3. Кто починил вещицу, кому она нанесла вред?
(ремонт, восстановление свойств, вредные эффекты)
4. В каком месте оказалась вещица?
(путешествия, интересные места, города и страны)
5. Как вещица пропала либо была сломана?
(забвение, поломка, потеря свойств)
6. Кто украл или купил вещицу?
(торговля, обмен, смена хозяев)
7. Кто обладал вещицей, кому она пригодилась?
(хозяин и его жизнь, полезные эффекты)
8. Кто желал владеть вещицей?
(возможные владельцы, упущенные возможности)
9. Секрет, который скрывает вещица?
(магия, проклятие, драма, правда о свойствах)
10. Была ли другая вещица связана с этой?
(взаимодействие, дубликат, предметы одного мастера)
11. Как произошло первое использование вещицы?
(первый хозяин, проявление свойств)
12. Кто создал вещь, и как это было?
(создатель и его жизнь, замысел, чертежи, источник)

Каждая глава задаёт свой вопрос, который игрок старается раскрыть в своём рассказе. Вопросы глав достаточно условны и являются лишь отправной точкой для вашей фантазии. Вы сами решаете, о чём будет ваш рассказ и как именно осветить в нём заданную тему.

Задержимся на том, как игрок ведёт рассказ. Взгляните на вопрос главы и просто начните говорить, озвучьте ситуацию в вашем воображении. Как вы это видите? Может быть, вы расскажете легенду о вещице из уст некоего странствующего барда или опишите прилагаемую к вещице инструкцию, которую нашёл работник библиотеки. Поведаете от лица эльфа, как вещица пригодилась ему в странствиях, расскажете о том, как выглядел кузнец, починивший вещицу. Откроете тайны вещицы — могущественную магию, которой она пропитана или же то, что вещица вовсе даже не волшебная, как считают мифы. Обрисуйте тех людей, что окружали вещицу в любой момент её истории. Постарайтесь объяснить то, что чувствовал создатель этого предмета, когда мастерил его.

Не бойтесь начать. Расскажите то, что считаете нужным и так, как вам нравится. Главное, держите во внимании тему доставшейся вам главы. Вам решать, насколько длинным и подробным получится ваш рассказ, а также то, какой мир окружает вещицу – волшебный или реалистичный, повседневный или средневековый. Просто продолжайте отвечать на всё новые вопросы, приходящие вам на ум во время повествования.

Представьте, что пишете книгу, подавайте сюжет с позиции авто-

ра книги или же от лица её героев. Можете привлекать остальных участников для помощи, если хотите разыграть отдельные моменты в лицах, например то, как вещь была продана кому-то или как вокруг неё разыгрался спор.

После того как одна глава была рассказана, ход наконец переходит к новому участнику. Это должен быть кто-то из тех, кто ещё не бросал кубика. Если таковых не осталось, то ход достаётся тому игроку, кто бросал кубик первым (и так далее, повторяя последовательность).

Получив ход, участник получает предмет-символ и кидает кубик, стараясь присоединить его к любому из тех кубиков, что уже стоят на столе. Если у него не получается, то очередная глава пропускается.

Так продолжается до тех пор, пока не будет рассказана или пропущена последняя, 12-я глава. После этого на столе получится комбинация из нескольких кубиков. Эта финальная фигурка — **руна**, которая связана с вещицей. Символ, обозначающий истинное имя предмета. Также вы можете посчитать сумму значений, которые выпали на кубиках. Это **счастливое число** вещицы.

Теперь, когда руна и число известны, игроки могут дорассказать любые пропущенные главы (в произвольном порядке), если считают нужным продлить историю.

Рассмотрим пример игры.

Участники: Альфа, Бета, Гамма, Дельта.

Первым кубик кидает Альфа, у неё выпадает 4. Потом кубик решил кинуть Бета, выпало 1. Затем кубик бросила Гамма и выпало 6, значит именно Гамма будет решать, о каком предмете будет сочиняться история.

Гамма выбирает, что вещицей будет «негасимый фонарик». У играющих как раз есть на столе маленький светодиодный фонарик, именно он будет символизировать вещицу. После этого Гамма бросает начальный шестигранник (сверху выпала двойка) и устанавливает его на стол.

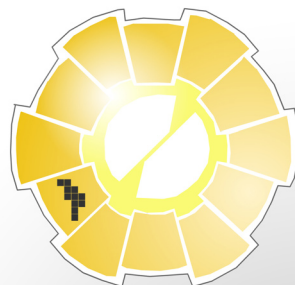
Ход переходит к Дельте, который пока ещё не кидал кубиков. Он достаёт новый шестигранник и бросает его. Кубик выпал точно также как первый (сверху двойка) и игрок решил соединить оба кубика через единицы. Раз присоединение прошло успешно Дельта получает право на то, чтобы рассказать главу номер 1. Он берёт в руки фонарик и начинает историю.

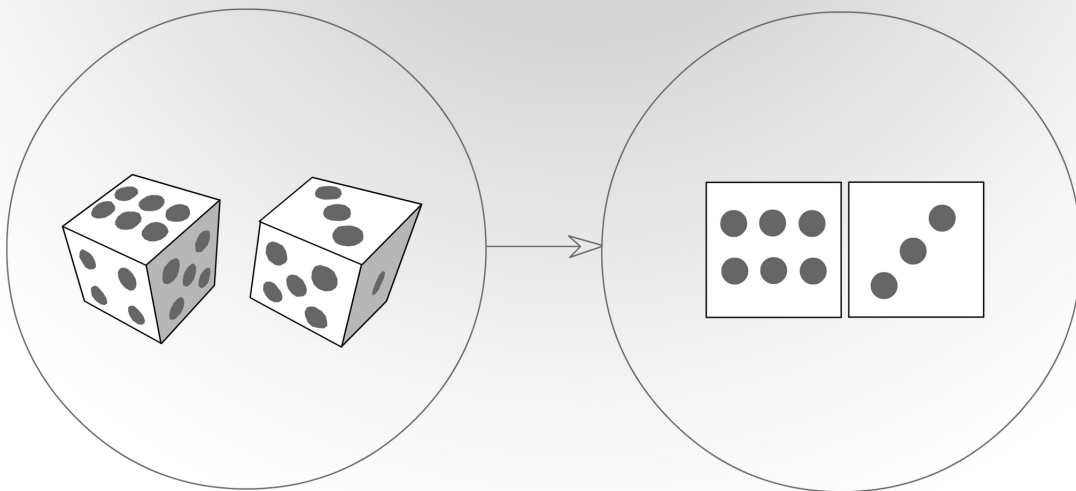
Из его рассказа мы узнаём об исследователе, до которого дошли слухи про странный мир, где нет солнца, но такой же сильный свет излучается фонариком-артефактом.

Затем ход получает Альфа, бросает кубик (выпала четвёрка) и обнаруживает, что не может его присоединить. Значит, вторая глава будет пропущена. Она кидает снова (теперь выпала тройка) и снова неудачно (третьей главы тоже не будет). Бросив ещё раз она получает шестёрку и, наконец, соединяет свой кубик с остальными. Альфа берёт фонарик и приступает к четвёртой главе. Мы узнаём об удивительной горной стране, на одной из вершин которой и покоится наша вещица.

Ход переходит к Бете. Из его пятой главы мы узнаём о том, как ледяная принцесса нашла вещицу, и забрала её в свой полупрозрачный замок, пригасив свет фонарика.

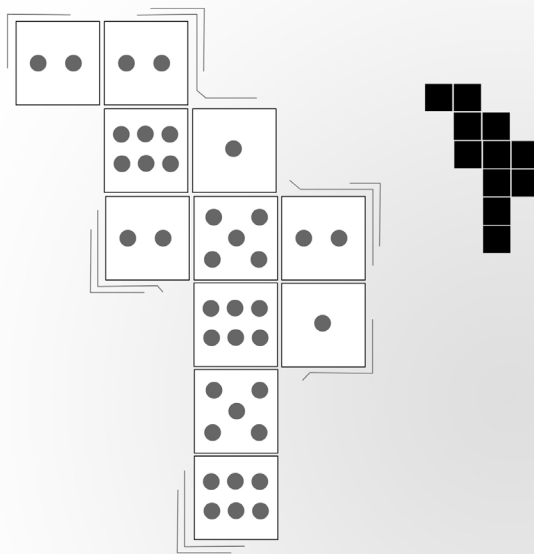
Так, меняя игроков, мы пройдем все главы, до последней. Мы узнаём о том, как фонарик был похищен из замка и спрятан в пещере, как мир погрузился во тьму, как отважный следопыт снова вернул его в мир, как разыгралось великое Сражение за Свет, и как великая демонесса создавала вещицу, поместив на вершину горы.





Ещё раз о том, как соединять кубики. На картинке два кубика соединяются вместе через пятёрки.

В конце последней главы истории с фонариком у игроков получился вот такой символ. А счастливое число вещи оказалось равно 38.



Альтернативный способ игры — произвольное поэтапное сочинение истории, без использования кубиков и формирования руны предмета. Один игрок описывает первую главу, а дальше каждый следующий будет рассказывать любую из отсутствующих глав (по порядку, или вразброс — как вам интереснее). Этот упрощённый способ особенно пригодится, если вы играете по интернету (на форуме, в чате, в Скайпе и так далее).

В нижеследующем примере игроки описали первую, четвёртую и пятую главу. Подумайте, как бы вы продолжили этот сюжет и какими могли быть пропущенные главы?

История одного зеркала

Глава первая (что известно):

Об этой вещи почти ничего не было известно, однако все факты указывали на то, что в древнем склепе Горна третьего хранилось именно Зеркало Вечной Реки. К сожалению сей уникальный предмет так и не был найден, но внутри склепа сохранился чехол из черного дерева, внутри которого оно должно было находиться.

Глава четвёртая (место, где оказалась вещица):

Спокойные лазурные волны медленно наваливались одна на другую, и лениво лизали рассыпчатый прибрежный песок. Там, на мокром песке, среди мелкой пены, что-то блестело, притягивая взор. Тень. Взмах крыла. И вот уже любопытная морская чайка закачалась на воде, недоверчиво поглядывая на странную блестящую штуковину.

Глава пятая (поломка вещицы):

— Реликт одна тысяча один, - прогремел трубный голос Высшего. С этими словами он швырнул что-то металлическое на мраморный алтарь.

— О да, поистине дьявольская штуковина, — насмешливо хрюкнул Пятый заместитель. — Обычное зеркало.

Седьмой толкнул своего болтливого коллегу в бок, призывая хранить молчание.

— Что скажете? — невозмутимо прогудел Высший, обращаясь к собравшимся.

— Дайте взглянуть, — живо отреагировала Восьмая единственная, наклонившись над алтарём и цепко ухватив зеркальце за ручку.

— Ни царапины! — удовлетворенно воскликнула она, проведя пальцем по идеально гладкой поверхности. Затем Восьмая положила предмет на широко раскрытую ладонь и подула на него. По застывшей зеркальной глади пробежали мелкие волны. В то же мгновение девушка резко подалась вперёд и отхлебнула своё изломанное отражение. Свет померк и раздался грохот.

Среди инквизиции началась паника. Кто-то, кажется это был Третий заместитель, ахнул и заверещал тоненьким голоском: — Ведьма, ведьма!

Когда тьма развеялась, то Восьмой уже не было, а злополучный реликт одна тысяча один сиротливо валялся на каменном полу. С ним происходила удивительная метаморфоза — прямо на глазах белоснежная рукоятка покрывалась мелкими шрамами-бороздами и темнела, а ровные ряды узоров стремительно таяли под напором обрушившегося на них времени.