

Каждый - Джон.

Соревновательная ролевая игра для трех или более игроков.

*“Каждый - Джон” - юмористическая, соревновательная ролевая игра, про игру различными личностями Джона, сумасшедшего из Миннеаполиса [если переносить игру в российские реалии - подойдет любой город, кроме Москвы - прим. перев.]. Один из участников, ГМ [Главный Мастер], или в сленге игры “Каждый - Джон”, “**Все остальные**”. Все прочие игроки - **Голоса** в голове Джона.*

В “Каждый - Джон” игроки используют шестигранный кубик (достаточно одного, но удобнее, если у каждого участника будет по-своему).

Голоса

Голоса - это персонажи игры “Каждый - Джон”. Они определяются простым набором характеристик:

Сила Воли

Сила воли - набор очков, которые **Голос** может потратить для взятия контроля над **Джоном** или улучшения шанса успеха в любом действии. **Сила Воли** будет изменяться вверх и вниз в течении игры, поэтому лучше

учитывать ее не записями, а фишками. Большинство **Голосов** начинают с **Силой Воли 10**.

Навыки

У каждого **Голоса** есть два или три **навыка**. Это свободная игра, поэтому просто запишите короткое описание навыка вроде “Хорошо водит” или “Умеет убеждать людей”. У большинства голосов два **навыка**, но можно взять три, если снизить начальную **Силу Воли** с 10 до 7.

Одержимость

Одержимость - условие победы: если вы выполнили больше своих **одержимостей**, чем другие **голоса**, вы выиграли. Одержимости бывают трех уровней: Уровень 1 (достаточно легко выполнимый, вроде “Обожраться конфет”), Уровень 2 (более сложный и рискованный, например, “Одеться в женскую одежду и приставать к незнакомцам”), и Уровень 3 (Почти невозможный, типа “Взрывать здания”). Более сложные **одержимости** приносят больше, чем более легкие. Если вы хотите серьезно соревноваться с другими **Голосами**, лучше держать свой лист персонажа в секрете.

Джон

Джон - абсолютно сумасшедший человек в Миннеаполисе [Ну, вы помните - **прим. перев.**] Им управляют **Голоса** в его голове - по одному за раз, конечно же.

Джон не очень компетентен в чем-либо. У него сложности со многими вещами, которые мы считаем обычными. Когда **Джон** пытается сделать что-либо, в чем обычный человек может потерпеть неудачу, он должен кинуть кубик.

Голос, управляющий **Джоном** в данный момент бросает кубик. Если у этого голоса есть **Навык**, который включает данное действие, **Голос** должен выкинуть 3 или больше. Если такого навыка нет, нужно выкинуть 6. Правда, перед броском **Голос** может потратить любое количество **Силы Воли**, чтобы получить +1 к броску за каждую потраченную единицу. Да, это может сделать успех автоматическим.

Правда, чтобы стать **активным Голосом**, нужно постараться. Каждый раз, когда **Джону** причинят боль, происходит **тест за контроль** над Джоном. Также, когда активный голос проваливает **бросок** или выполняет **одержимость**, происходит **тест на контроль** Джона.

Когда тест происходит, все заинтересованные **Голоса** одновременно ставят одну или больше единиц **Силы Воли**. (Если для **Силы Воли** используются фишки - легче всего всем вытянуть фишки в кулаке, и, когда все готовы, открыть количество фишек [*Волю в кулак, ага. -- прим. перев.*] **Голоса** не обязаны ставить, если не хотят (Можно вытянуть пустой кулак, чтобы обмануть другие **Голоса**). Поставивший больше всего **Силы Воли** становится активным **Голосом**. Если двое поставили одинаковое самое большое количество - они кидают кубик, чтобы выяснить, кто победит.

Голос, ставший активным тратит всю поставленную Силу Воли. Остальные оставляют свою ставку себе. Вполне приемлемо текущему **Голосу** выиграть тест и остаться активным.

Когда бы **Джон** не просыпался, борьба за контроль происходит *до того*, как **ГМ** описывает ситуацию, в которую **Джон** просыпается.

Джон очень легко отвлекается. Когда ничего захватывающего не происходит 10 минут или больше (например, при поездке на метро), **ГМ** должен бросить кубик. При результате 4 и выше - **Джон** засыпает и просыпается позже, вызывая тест за контроль. Когда **Джон** засыпает таким образом, все голоса получают одну единицу **Силы Воли**.

Игра

Игра начинается с просыпания **Джона** утром (и теста на контроль). Потом **ГМ** описывает обстоятельства, в которых **Джон** просыпается. С **Джоном** никогда не угадаешь. Может быть канава, может дворец, или что угодно посередине. **Голоса** абсолютно не знают, как они сюда попали. С этого момента, **голоса** должны начать работу над выполнением своих одержимостей и избегать смерти **Джона**. Их **сила воли** будет неизбежно уменьшаться. Когда у всех **Голосов** кончится **Сила Воли** - **Джон** засыпает, и игра заканчивается.

После этого **Голоса** открывают свои **Одержимости** и считают, сколько раз каждая из них выполнена. Заметьте, что считается, если другой **активный Голос** выполнил вашу одержимость.

Теперь умножьте количество раз, которые одержимость выполнена на ранг **одержимости** (1, 2 или 3). Это количество очков. Набравший большее количество очков - победил и, вообще говоря, **ГМ** следующей игры в "*Каждый- Джон*".

Everyone is John © 2002 by Michael B. Sullivan.

More roleplaying games at [Sandor at the Zoo](#).

[<http://wso.williams.edu/~msulliva/campaigns/sandor.html>]
