



ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ЭТАП

Игра Бена Лемана

Перевод С. Вейса

Окленд, 2007
(Воронеж, 2016)

Эти дети-солдаты
убивают и умирают
ради наших игр

Пусть их кровь
освятит новую эпоху
после войны
после мира

Этап Блаженства

Эта игра целиком и полностью принадлежит Бену Леману (Ben Lehman) и его сайту <http://www.tao-games.com/>. Именно там ее (и другие его игры) и можно купить.

Этот же перевод является некоммерческим, бесплатным и согласован с автором именно как таковой.

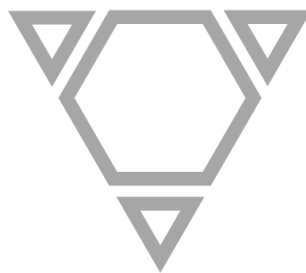
Редактура – Анастасия Мельникова (Трис). Спасибо ей.

Чарлисты в конце созданы и предоставлены Тоби Абадом (Tobie Abad) с <http://tagsessions.blogspot.com>

Логотип отредактирован В. Заскинд (<http://aivven.wix.com/valerazaskind>)

Это перевод версии **Interim Stage**. Следующая версия – **Acceleration Stage** – еще в производстве, но автор гарантирует, что текущая полностью актуальна.

Посвящается Эмили и Алексис

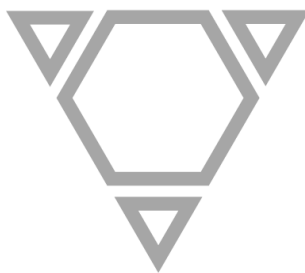


СОДЕРЖАНИЕ

От автора к русскому изданию	7
Введение	8
Что это за игра и как в нее играть?	9
Структура игры	10
Знакомство с Воображаемыми игроками	11
Структура книги	12
Предыстория	13
Семь лет	13
Почему я Пилот	15
АНИМа	16
Таймлайн	17
Почему я Ведущий	19
Первое столкновение	20
Перед тем, как начнете	20
Выбор ГМа	21
Подготовка	22
Создание персонажей	26
Выбор надежд	34
Шаблоны пилотов	36
Шаблоны ведущих	43
Основы	45
Управление персонажами	45
Прямая речь	46
Значения	48
Значения пилота: Травма, Ужас, Блаженство	48
Значения отношений: Близость, Доверие и Стресс	49
Вред и смерть	53

Действия	54
Общая структура действий	54
Типы действий	55
Первое действие	61
Действия миссий	64
Заявка действия миссии	65
Начало действия миссии	65
Отыгрыш действия миссии	66
Пик действия миссии	69
Последствия действия миссии	71
Заккрытие действия миссии и переход к другому действию миссии	75
Особые соображения	77
Действия интерлюдий	81
Заявка действия интерлюдии	82
Выбор Судьи и начало действия интерлюдии	83
Отыгрыш действия интерлюдии	84
Заккрытие действия интерлюдии: разрушение доверия, вывод судьи и последствия	85
Особые соображения	89
Действия брифингов	92
Заявка действия брифинга	93
Начало действия брифинга	93
Отыгрыш действия брифинга	94
Заккрытие действия брифинга	94
Последствия уклонения	95
Особые соображения	96
Планирование миссий	98
Тема	98
Цели	99
Несколько пилотов на миссии	100
Связанные цели	101
Награды и последствия	102
Тайные цели	104
Произвольные цели	105
Миссии наяву	105
Примеры миссий	105

Финальные и разрешающие действия	109
Травматическая смерть	109
Уход в Блаженство	111
Разрешающие действия	112
Финальное Разрешающее Действие	114
О разрешении надежд	116
Особые соображения	116
Особые обстоятельства	118
Смерть	118
Беременность и роды	119
Новый ведущий	119
Новый пилот	119
Смена старшего	120
Смена надежд	120
Длинные кампании	120
Короткие кампании	121
Кампании на одного пилота	121
Кампании для двух игроков	122
Отсутствующие игроки	123
Гостевые игроки	123
Нестабильная группа	124
Полезные советы	125
Управление персонажем и душа игры	125
Как управлять пилотом	127
Как управлять старшим	129
Как управлять второстепенным персонажем	130
Как управлять ведущим	133
Как быть ГМом	135
Послесловие	142
Источники вдохновения	144
Игровые материалы	149



ОТ АВТОРА К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Здравствуйте, русские!

Спасибо, что играете в **Этап Блаженства**.

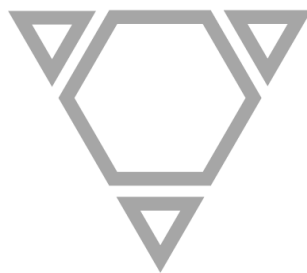
Этап Блаженства всегда начинается «прямо здесь, спустя семь лет». Когда я начинал эту игру, это было скорее попыткой передать всю ту внезапность, что так важна для всего этого «Токио атакован!» в аниме.

Но по мере того, как игра росла, как в нее играли по всему миру, это «прямо здесь» выросло вместе с ней, шагая по планете: в Восточную Азию, в Восточную Европу, а теперь и в Россию.

Этап Блаженства — не только моя история, и никогда не была такой, и играя в эту игру, вы эту историю делаете богаче, глубже — и своей. Она стала чем-то гораздо большим, чем я когда-либо смог бы написать.

Она — ваша: делайте с нею все, что хотите, и все, что должны.

И пусть Сопротивление гордится вами.



ВВЕДЕНИЕ

Здравствуйте. Приятно познакомиться, я Бен, и раз уж я написал книгу, которую вы держите в руках, значит, мне вам ее и представлять.

Ну, добро пожаловать! Боюсь, что книга это довольно простая; ну так ее цель — не развлечь вас своими силами, а научить вас играть в игру. Так что в ней и описаны процедура, техника, стратегия и всяческие уловки этой игры.

Просто читать об игре, не играя в нее — занятие не слишком-то веселое. Так что советую: прямо сейчас обзвоните друзей и назначьте время поиграть.

Если я все правильно сделал, вы поймете игру, просто один раз целиком прочитав эту книгу — да и книга не самая длинная.

Но, возможно, я где-то недоработал. Нужна помощь с правилами? С поиском игроков? Еще с чем-то?

Так я счастлив помочь: напишите мне на taogames@gmail.com и спросите. Или вы уже попробовали играть? Напишите мне на тот же адрес, расскажите, как все прошло.

С другой стороны, есть архивы TAOGames-форума на Фордже (<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?board=53.0>), там на многие вопросы уже давались ответы.

Что это за игра и как в нее играть?

Этап Блаженства — это, конечно, игра, но у нее куда больше общего с игрой в игрушки, чем с карточной игрой или со спортивным матчем. Это — ролевая игра, и ее конечная цель — вместе со своими друзьями рассказать историю. Да, некое соревнование между игроками, естественно, возникает, однако общая цель — все же разделить авторство истории. В **Этапе Блаженства** это история небольшой группы детей и подростков, ведущих отчаянную войну за будущее всего мира.

Скорее всего, вы уже так или иначе знакомы с ролевыми играми во всем разнообразии их форм. Кто-то играет в ММО вроде BoB или Евы, кто-то — в форумные или блог-ролевки, кто-то застал еще MUDы и MUSHи, кто-то ездит на полевые игры, а кто-то видел и собственно настольные ролевые — D&D или Псы в Винограднике, например. В любом случае, вы найдете в **Этапе Блаженства** много знакомого, но много будет и нового — так что держите глаза открытыми и не делайте преждевременных предположений о том, как это все работает.

Ну а если вы с ролевыми играми вообще не знакомы — так вас ожидает приятный сюрприз: ролевые игры — одно из самых веселых развлечений для компании, доступное всем и везде. Это, так или иначе, сочинение историй вместе с друзьями.

Да, рассказывать истории бывает страшно: не все мы в этом деле хороши. Импровизация только добавляет ужаса — необходимость что-то сочинять на месте, особенно перед слушателями, может подрубить и самое богатое воображение. Но все же разделенные друг с другом истории способны сделать старых друзей еще лучшими друзьями, а незнакомцев — друзьями новыми.

И вот для того, чтобы с этим страхом бороться, и придумали ролевые игры — сделали из совместного рассказывания историй игру. По правилам вклад придется внести каждому, так что весь груз не

валится на кого-то одного; кроме того, правила предоставляют истории структуру, помогающей ей оставаться интересной, передаваясь от сердца к сердцу.

Как и с любым произведением искусства, играя в ролевые игры, мы представляем себе вымышленных персонажей, взаимодействующих меж собой и делающих что-нибудь увлекательное. В ролевой игре, при этом, мы сами берем на себя роли этих персонажей: мы выдумываем, что бы они сделали, как бы они это сделали, да и все остальное в истории тоже. Мы можем отвлеченно описывать все это — «он встал и отпер дверь» — или отыгрывать общение и взаимодействие персонажей, это как раз не так важно. Событие к событию, действие к действию, история разворачивается пред нашими глазами — и это наша история, такая, какой мы вместе ее сделали.

Да, читать роман или смотреть сериал было бы несколько проще, но, я надеюсь, вы попробуете и мою игру. Если она не окажется веселее что книги, что фильма — моя работа провалена.

Структура игры

Коль скоро **Этап Блаженства** у нас история о войне, то вся сюжетная линия вашей игры в целом называется кампанией. Кампания в **Этапе Блаженства** — это что-то вроде сериала или манга-серии: отыграть ее всю потребует времени! За ночь ее всю сыграть не выйдет, придется делить игру на столкновения. Каждый раз, когда вы собираетесь вместе поиграть в **Этап Блаженства** — это столкновение. Кампания обычно занимает от четырех до десяти столкновений от двух до трех часов каждое — смотря как вы будете играть.

Однажды сыграв, позаботьтесь о том, чтобы назначить общее время собраться для следующего столкновения. Как — это уже на ваш вкус: некоторые занимают конкретный день («Эй, вы, в следующий четверг опять играем в **Этап Блаженства!**»), а некоторые, более ветротекучие граждане играют, как время найдут, без ясного расписания.

Столкновения — это большие счетные единицы вашей игры; само по себе столкновение при этом делится на единицы более малые — действия. Действия — основная единица игры в **Этап Блаженства**. В ходе действия разные игроки управляют разными персонажами игрового мира, и мы наблюдаем, как они что-то делают, как имеют дело друг с другом или с посторонними частями своих вымышленных жизней. Длинной действие где-то со сцену в пьесе или с главу в манге, немного короче главы в книге и гораздо короче серии в сериале. Столкновение обычно состоит из 10–20 действий, но если у вас получится больше или меньше — это не проблема, просто у вас кампания получится длиннее или короче.

Знакомство с Воображаемыми игроками

В этой книге я использую вот какую технику: четверо взятых для примера игроков иногда будут подавать голос и давать вам советы, как правильно играть в игру. Пожалуй, пусть они вам сами представятся.

Мария: Итак, раз уж я у нас ГМ, мне нас всех и представлять. Мы — воображаемые игроки. По всей книжке вы будете наткаться на отрывки нашей игры, а еще мы будем иногда комментировать сам текст. Некоторых из нас Бен попросту выдумал, но некоторые основаны на реальных плейтестерах.

Мария: Всем привет. Я Мария, я гейм-мастер (ГМ, для краткости) этой группы, то есть ее лидер и ее арбитр. Я буду иногда заскакивать с советами для тех, кто по Этапу Блаженства намерен водить.

Демьен: Я — Демьен. Я в ролевых играх вообще новичок и тут потому, что моей доброй подруге Марии показалось, что мне понравится. Так как я тут человек новый, я буду в основном молчать, но если мне что-то будет непонятно, я задам вопросы.

Крис: Ну что, читатели из неведомой читательской страны, я вас приветствую. Я — Крис. Я — еще один игрок, приятель Марии еще с тех пор, когда я водил по

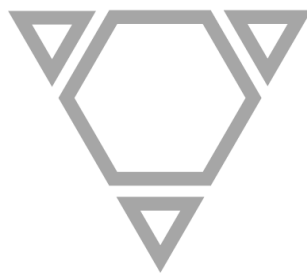
Primetime Adventures пару месяцев назад. Я буду появляться то там, то тут, чтоб пояснить всяческие тонкости правил и разные прочие мелочи.

Фиби: А я Фиби, рада с вами познакомиться. Я — тоже игрок, давняя подруга Криса. Буду вступать время от времени, чтобы указывать на те вещи, которых никто другой не заметил — ну и просто поболтать.

Структура книги

Прежде всего, эта книга даст вам немного художественной предыстории к **Этапу Блаженства**. Далее мы проведем вас шаг за шагом по всему, что вам нужно знать для вашей первой игры, попутно обучив вас большей части правил. После этого будет несколько фрагментов насчет прочих вещей, которые могут всплыть по ходу игры; еще немного информации по миру игры; большой пример подготовки и процесса игры. Наконец, будет послесловие и несколько листов записи, которые вы можете скопировать себе в помощь.

Итак, не откладывая более, начнем!



ПРЕДЫСТОРИЯ

История **Этапа Блаженства** — это история надежды, любви и войны в недалеком будущем, история о том, как подростки борются за то, чтобы определить облик своего мира, и о титанических битвах гигантских боевых машин с враждебными пришельцами. Эта глава служит для того, чтобы дать этой истории некую предысторию, чтобы вы поняли, откуда взялась эта война и почему отчаянные солдаты ведут ее, не стоя за ценой.

Мария: Не всем нужно знать все правила игры, чтоб играть в нее: этому можно обучиться и по ходу дела. Но было бы неплохо, если с содержанием вот этой главы все игроки хотя бы ознакомятся.

Семь лет

Человечество миновало семь лет тьмы, семь лет нужды, семь лет насилия, смерти, страдания и мечты. После всех этих дней наконец-то у нас есть шанс нанести нашим угнетателям ответный удар. Никогда не было войны столь безнадежной, как эта — самая рискованная, дороже всего обходящаяся, несущая наивысшую награду.

Ваша история — об этой войне, но наш рассказ сейчас не о ней. Война будет вашей историей, наше же дело — рассказать, как она случилась.

Прямо сейчас, в тот самый момент, когда вы присели поиграть в эту игру, человечество становится мишенью беспримерной и

таинственной атаки чужих — атаки, которую выжившие еще назовут Блаженством. Блаженство злое, мгновенно и всепланетно: взрослых внезапно обуяла усталость, и те, кто отправился поспать, более не проснулись. Похоже, они видят приятные сны, вот только на внешние раздражители не реагируют. В течение недели заражено почти все взрослое население Земли. Общество, в особенности общество индустриальное, обваливается в полный хаос.

Первые несколько месяцев дети по большей части в шоке и пытаются продолжить привычную жизнь. Но по мере того, как еда кончается, а реальность становится все зримей, выжившие переходят к мародерству, насилию и войнам банд. По мере того, как все реже становится пища — все тяжелее и ужаснее становятся страдания. Болезни и хищные животные уносят больше жизней, чем бои. Те же, кто становится слишком стар, впадает в Блаженство, как уже сделали их родители.

Что еще хуже, через два года пришельцы заканчивают разработку — или просто начинают применять — свою технологию беспилотных дронов. Сами по себе пришельцы на наш мир влияния не оказывают, так как дом их — мир снов, но их беспилотники позволяют эту пропасть перейти — эффективно и эффектно. Дроны — гигантские автоматы, сотканные из плоти и металла, существующие и в мире снов, и в реальности. Пылающими лучами и разъедающими газами они сокрушают всякие остатки человеческой цивилизации; тяжелая броня делает их почти неуязвимыми. Беги — или умри. Еще через год на Земле не осталось безопасных для человека мест.

Такова жизнь — на пять последующих лет. Жизнь, прожитая в тоннелях и ямах, в бегах и в скрытности, в насилии и болезнях, в голоде и сомнениях, в безотрадном цеплянии за жизнь. Жизнь исчезающего вида, детей с будущим, состоящим из тьмы, огня и боли.

Вот только это еще не конец. Есть, все еще есть надежда на будущее человечества. Небольшая группа выживших, ведомая неспящим взрослым, сумела раздобыть дрона, подвергнуть его реверс-

инженерии и использовать полученную технологию для разработки оружия нового поколения — способного ударить по врагам человечества прямо в их родном мире снов. Это оружие называют Ассоциативной Нейро-Импульсной Машиной — или АНИМа¹. Она позволяет пилоту-подростку входить в мир снов и формировать механизированный боевой робокостюм из духов своих друзей, любимых и врагов. Вооруженная им, пилот может сражаться с пришельцами по их собственным правилам, нанося удар в самое сердце их оккупации. И вот, после семи лет отчаяния, эта отважная группа солдат наносит первые удары войны, что определит судьбу человечества, Земли и их собственных сердец.

Играя в **Этап Блаженства**, вы расскажете их историю.

Почему я Пилот

«Я пилот, потому что мой отец был морпехом, и его отец был морпехом, и отец его отца был морпехом. Морпехи не проигрывают, морпехи не сдаются, и я никогда не сдамся в этом бою».

«Я пилот, потому что я не хочу, чтобы моя младшая сестра когда-то прошла через то же, через что пришлось проходить мне. Она заслуживает лучшего мира, чем тот, что мне достался».

«Я пилот, потому что я в этом, черт возьми, хорош, и вам, криворуким, я спасение человечества нипочем не доверю».

«Я пилот, потому что пришельцы отняли у меня все — семью, друзей, всю мою жизнь. А теперь я отберу все у них».

«Я пилот, потому что мои сны — это то единственное место, где у меня что-то получается».

«Я пилот, потому что пилот может выспаться».

¹В оригинале «Alien Numina Inversion Machine — or ANIMa». Смысл бестрепетно принесен в жертву аббревиатуре, и так будет с каждым.

«Я пилот, потому что после всего, что со мной произошло, черта с два я перестану!»

АНИМа

Если АНИМы — сложный, высокотехнологичный механизм. Для работы с ним требуется двое операторов: Пилот, который всегда подросток, и Ведущий, обычно тоже подросток. Работа с АНИМой требует великого умения, тщательности, тренировки и таланта.

Пилот должен быть одет в специальный костюм, подключен к неизъяснимому числу датчиков, упакован в ванну удерживающей жижи (а то так и будет ходить во сне), а потом подвергнут воздействию мозговых импульсов на частоте пришельца, не слишком-то изученных и не особенно контролируемых.

В глубине яслей, заслоненные внутренностями механизма, таятся большие куски мозга, извлеченные из дрона пришельцев. Вероятно, на них-то вся АНИМа и работает, а остальное так, для виду. Кто ж знает? АНИМа откровенно самодельная, построена наугад; всего лишь интуиция и немного... ладно, много веры.

Когда АНИМа работает, пилот получает сложные последовательности мозговых импульсов, с которыми и пытается как-то синхронизироваться. Ведущий, тем временем, находится в реальности, следит за медпоказателями пилота и говорит с ним через специальную радиогарнитуру замкнутого контура, осторожно провожая его по сну и считывая показания датчиков как чувственные образы, чтобы пилот мог с ними работать.

Пилот, тем временем, погружен в глубокий сон, почти не воспринимая мир снаружи. Чтобы за что-то зацепиться среди ночного кошмара, он взывает к своим друзьям, любимым и врагам — в форме подогнанного под него механического доспеха, в народе также называемого АНИМой. Большинство из них выглядят довольно

похоже, однако по сути глубоко различны — в зависимости от отношений между пилотом и ведущим, а также отношений, которые пилот притащил в сон с собой.

Будучи во сне, пилот может легко в нем затеряться, а затерявшись, часто получает сердечный приступ, нервный срыв или прочие стрессовые повреждения. Поэтому у ведущего есть «тревожная кнопка», бьющая пилота сильным, но не калечащим ударом электрического тока, тем самым его пробуждая. В идеале ведущий сможет довести сон до логического конца, медленно пробуждая пилота к нормальной жизни. На практике же тревожную кнопку часто давят ленивые или чересчур осторожные ведущие, так что «естественное пробуждение» — штука редкая.

Таймлайн

Прямо сейчас

Практически все взрослые люди в мире становятся жертвами странной атаки — они засыпают, и разбудить их нельзя. Они не мертвы, более того, они, кажется, не страдают ни от голода, ни от жажды, ни от страха. Вообще-то, они выглядят совершенно счастливыми. Поэтому-то это состояние и называется Блаженством.

+1 месяц

Электричество, водоснабжение и канализация больше не работают. Общество начинает разлагаться.

+1 год

Выжившие дети организуются в новую, хоть и непрочную социальную структуру, построенную на бандах. Кто-то начинает перестраиваться, а кто-то ограничивается грабежами, убийствами и изнасилованиями. Старшие подростки сами впадают в Блаженство. Отдельные молодые

люди сообщают, что видели и даже общались со странными существами в своих снах.

+2 года

Создания снов начинают целевые рейды в реальный мир. Атаки совершаются беспилотными дронами — некоторые напоминают самолеты и прочую машинерию, но большинство гигантски и человекоподобны. И так неубедительное общество, сформированное детьми, разлетается на куски.

+5 лет

Маленькая, но хорошо организованная группа, ведомая выжившим взрослым, уничтожает инопланетный дрон — первая победа за все пять лет войны.

+6 лет

Используя технологию, добытую из разрушенных и захваченных дронов, ячейка сопротивления создает ясли АНИМы — устройство, которое подростки могут использовать для физического проникновения в сон. Первые эксперименты приводят в основном к катастрофам.

+7 лет

Наши дни. За последний год методом проб и ошибок была разработана техника, благодаря которой пилот (как их теперь называют) может создать АНИМу, броню для защиты от сна и оружие для атаки на пришельцев из сна. Теперь, впервые за семь лет, у человечества появляется шанс на удар возмездия. Впервые за семь лет у нас есть надежда.

Почему я Ведущий

«Я ведущий, потому что для пилота я слишком тормозной, а сидеть и ничего не делать просто не могу».

«Я ведущий, потому что у меня всегда хорошо шла математика, а если кто-то рядом может как следует читать все датчики — это действительно помогает».

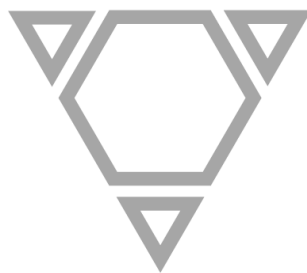
«Я ведущий, потому что я люблю его».

«Я ведущий, потому что я ее одну в этих снах ни за что не оставлю».

«Я ведущий, потому что я никогда не позволю еще одному пилоту умереть из-за меня».

«Я ведущий потому, что, типа, это офигенно круче, чем бегать от банд, племен да собачьих стай».

«Слушай, мне не до тебя. Заткнись и отстань!»



ПЕРВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Это общее руководство для вашей первой игры в **Этап Блаженства**: как взяться за организацию игры. Если вы начинаете новую игру (из-за того ли, что теперь играете с другой группой, или из-за того, что предыдущую закончили), вы тоже захотите вернуться к этой главе.

Перед тем, как начнете

Пригласите поиграть нескольких друзей! Вас должно быть от трех до семи; для первой игры, пожалуй, чем меньше, тем лучше. Выбирайте тех, кто вам действительно нравится, с кем вы хорошо ладите, кому игра, по вашему мнению, понравится, но прежде всего — тех, чье воображение вы цените. В конце концов, вам предстоит вместе поднимать довольно крупный проект.

Вам потребуются некоторые инструменты. Заранее распечатайте листы персонажей, запаситесь карандашами, ластиками и кубиками (обычный набор вполне подойдет).

Прежде чем начать играть, пообщайтесь друг с другом немного. Поделитесь новостями из жизни, например. Если кто-то тут кого-то не знает — представьте. Я, например, люблю готовить, так что всегда собираю своей группе по **Этапу Блаженства** большой стол; есть у меня знакомые, разогревающиеся небольшими отыгрышами.

В общем-то, подойдет все, что поможет вам расслабиться, почувствовать себя уютно — просто не забудьте это организовать.

Каждое столкновение вы должны будете пережить и как люди вне игрового мира: столкновения в **Этапе Блаженства** в первую очередь социальные, и вам стоит узнать друг друга как людей, а не только как товарищей по игре.

Выбор ГМа

Как только вы сели и приготовились, выберите гейм-мастера (ГМ). Будем честны — если уж книга ваша, это, скорее всего, будете вы. Но если вы до этого играли в настольные ролевые игры, волноваться не о чем! В **Этапе Блаженства** быть ГМом — это куда меньшая головная боль, чем вы ожидаете.

Как и во многих других настольных и онлайн-играх, главная обязанность мастера — поддерживать игру на плаву. В **Этапе Блаженства** это значит, что она должна поддерживать согласие меж игроками, выдумать общие очертания игрового конфликта и быть готовой подать идею, когда прочие уперлись в тупик. Во вторую очередь она контролирует Старшего, персонажа, который возглавляет группу сопротивления.

Крис: Так, вот что надо понять всем бывалым ролевикам: ГМ в *Этапе Блаженства* — это не то же самое, что ГМ во много каких других играх. Например, в *Этапе Блаженства* главная задача ГМа — приводить игроков к соглашению, а не браковать их идеи. Следите за этим, и помните, что ГМ не должен вести себя не так, как в правилах написано, исполнять не ту, что в правилах, роль и отвечать не за те вещи только потому, что в других играх дела делаются иначе.

ГМом нужно выбирать либо того, кто уже имеет некий опыт с игрой, либо того, кому группа доверяет, либо, особенно, того, кто вести очень хочет. Как только ГМ избран, переходите к подготовке группы.

Мария: Крис, конечно, знает эту игру лучше меня, но ГМом на этот раз буду я, потому что собраться предложила я. Все согласны?

Демьен: Ну, ладно...

Фиби: О да!

Крис: Угу.

Подготовка

Выбрав ГМа, потратьте некоторое время на то, чтобы обсудить, какой будет в вашей истории группа сопротивления, а каким — мир, в котором она живет.

Эта группа располагается неподалеку от того места, где вы живете, у них как минимум десять человек, они имеют доступ к технологии, позволяющей входить в мир снов и формировать АНИМу для боя с пришельцами, а возглавляет их все еще неспящий взрослый. Остальное уже на ваш вкус.

Вот вам несколько вопросов в помощь обсуждению. Чем больше их вы проработаете, тем комфортнее вам будет в мире, в котором идет ваша история, но придерживаться этого списка не обязательно. Обсуждение должно занять где-то 20-40 минут.

Где группа располагается?

Она должна жить неподалеку от того места, где вы играете. Где поблизости вы можете найти хорошее место для того, чтобы группа выживших смогла там собраться после распада общества? Если вы где-то на селе, это может быть ферма, а может быть просто клочок земли, обработанный уже самой группой. В городе это может быть жилой комплекс, станция метро или полицейский участок. Если у вас рядом военная база или университет — подумайте о них.

Какими ресурсами группа располагает?

У группы точно есть как минимум одни ясли АНИМы и ресурсы для их запуска, но как насчет еды и воды, гигиены и медикаментов,

электричества, крыши над головой, одежды и всего такого прочего? Скорее всего, что-то в группе будет в изобилии, а вот с другими вещами возникнут трудности. Как они добывают нужные ресурсы?

Есть ли в окрестностях другие группы выживших?

Какие у вас отношения с ними? Защищают ли АНИМы группы других людей? Есть ли у других групп свои АНИМы? Какие перед группой стоят нечеловеческие угрозы в реальном мире?

Кто, кроме пилотов и ведущих, нужен группе?

Смотря по обстоятельствам, могут понадобиться фермеры, ткачи, разведчики, боевики для боя с врагами в реальном мире, техники, кузнецы, инженеры, рассказчики, художники, клирики, ученые и животноводы! Скорее всего, людям потребуется исполнять больше одной функции. Кого в группе не хватает, а кого — даже слишком много?

Как выглядят пришельцы?

Они человекоподобны? Они гигантские запредельные монстры? Слова в воздухе? Собрания очей, пламеней и крыльев, как библейские ангелы? Черные щупальценосцы прямоком из кошмаров Лавкрафта? Кричащие лица в форме людей? Вдохновляйтесь своими собственными кошмарами и страшилками.

Как выглядит мир снов?

То, что мир снов доступен человеку только через ясли АНИМы да его собственные сны, еще не значит, что он так же случаен и эфемерен, как сны современного человека. После Блаженства сны изменились. Мир снов стал более материальным, более целостным, более общим. Как именно и насколько, впрочем, это уже на ваше усмотрение.

Сон может быть копией физического пространства, но как-то измененной, другой. Он может быть отдельным миром, с миром явным никак не связанным. Он может быть полон лесов, он может

состоять из человеческих лиц, он может быть миром, никогда не видевшим людей. На что похож мир ваших снов? Как и с пришельцами, искать вдохновения в ваших собственных страшных снах — отличная идея.

Какие эманации сна можно увидеть?

Как наш, явный мир просачивается в мир наших снов, так и родной пришельцам мир снов просачивается в наш. Мир после Блаженства населен многими восхитительными и ужасными созданиями снов, среди которых дроны чужих — лишь один пример.

Какие подобные вещи можно увидеть рядом с вами? Как ваша группа с ними взаимодействует — если вообще взаимодействует? В частности, такие сущности привлекает вода. Есть ли рядом с вами большие водоемы и как они могли измениться?

Мария: Ладно, шаг следующий: надо определиться, где наша группа расположена, и набросать общие вещи на тему того, как наш мир изменился после апокалипсиса. Группа живет рядом с тем местом, где мы играем, так что это где-то в Окленде. Что думаете?

Фиби: Ну не знаю, Дом крепкий, озеро Мерритт тут рядом, так что будет и свежая вода, и место на огороды. Может, тут и сядем?

Крис: Что, у меня в квартире? Вы офигели тут все.

Фиби: Да? Ну, мы можем тогда еще что-нибудь подобрать...

Крис: Да не, мне идея нравится, но вы офигели.

Мария: Демьен, ты ничего не сказал еще — как тебе идея?

Демьен: Ну нормально, наверное...

Мария: Здорово. Конечно, Блаженство у нас наступает сразу, как мы сели играть, так что первое, что мы должны определить — что стало с нашими с вами спящими телами...

Все: ФФФУУУУУУ!!!

Мария: ...Ну или нет. Пожалуй, некоторые вещи лучше просто задвинуть подальше. Так что давайте обсудим общее положение нашей группы. Как у них с ресурсами? Чего недостает? Ну вот все такое.

Крис: Я вот думаю, что будет много войн банд за территорию вокруг озера, это ведь единственная большая полоса плодородной земли в городе. Мы – группа маленькая, соревноваться с ними мы не сможем. Так что, может, у нас куча торговых договоров – вы нас кормите, мы вас защищаем от пришельцев.

Демьен: Тогда будет много политических тренировок, так?

Фиби: Я думаю, это даже к лучшему. То есть, почва для интерлюдий.

Мария: А как насчет медикаментов и электричества? Демьен, хочешь что-то предложить?

Демьен: Ну, в общем, тут больница совсем близко, так что давайте скажем, что у нас все отлично, на самом деле, со снабжением по медицине – даже перчатки и чистые иглы для шприцев, и так далее.

Крис: Ага, и давайте мы им на крышу поставим солнечные батареи, так что кое-какое электричество у нас есть, но в обрез на питание АНИМы.

Фиби: Ладно, но кто-то может еще пару велосипедов к генератору подключить, для динамо-электричества в случае чего.

Мария: Здорово!

Демьен: Отлично.

Мария: Так, какие еще изменения мы заметили в мире? По идее, должно быть что-то странное возле воды.

Фиби: О, поняла! Мы полностью отрезаны от Сан-Франциско. Если кто-то пытается перейти мост – назад уже не возвращается. А еще у побережья плавают кусочки чужих снов.

Крис: И народ вот точно их вылавливает на обмен!

Демьен: Хм, может, нам эти штуки нужны для наших АНИМ?

Фиби: Круто, тогда нам нужно будет эти сонные вещички выменивать!

Мария: Я вот думаю, что Сан-Франциско — это местный гарнизон пришельцев. Мы постоянно видим патрульные дроны на другом берегу, а по ночам — странные огни. Так, и на что у нас пришельцы похожи?

...

Мария: Кто-нибудь? Просто обворуйте свои кошмары, или как-то так?

Демьен: Ох гадство, у меня как раз был сумасшедший сон прошлой ночью. Там были люди, сделанные из людей. Маленьких.

Фиби: Что, как матрешки, что ли?

Демьен: Да нет, вроде как толпа крохотных людей составлена в форме большого человека.

Крис: Фрактальные люди? Может, вот эти маленькие люди составлены из людей еще поменьше? Ну, фракталами так.

Мария: Ага, и они могут собираться в совсем здоровых людей. И да, в мире снов можно увидеть великанов, танцующих вокруг СФ.

Крис: Нет, вы все-таки поехали.

Мария: Ладно, последний штрих. Давайте делать персонажей. Кто у нас старший, кто у нас пилоты и так далее?

Создание персонажей

Сейчас вы будете создавать людей, из которых состоит ваша группа сопротивления, — вожаков и солдат войны человечества против пришельцев из снов.

Пока вы это делаете, не забывайте отмечать потенциально важные отношения между персонажами, как только их заявляют. В частности, записывайте, если персонажи состоят в близком кровном родстве (брат/сестра, сын/дочь, мать/отец).

В целом, вначале в группе не должно быть больше тринадцати человек. Новые персонажи всегда могут присоединиться по ходу дела.

Вы не обязаны отвечать на каждый вопрос по каждому персонажу — вопросы даны вам как стартовая точка для обсуждения персонажа, его истории и его роли в группе. Как только у вас наберется о нем немного информации — остановитесь и переходите дальше. Не рассказывайте всю его историю прежде времени.

Старший

Первый персонаж, которого вы все должны создать — это Старший. Старший — это все еще неспящий взрослый, организовавший и ведущий группу; несмотря на это, сам он не может пилотировать АНИМу, быть ведущим и, скорее всего, имеет очень условное понимание того, как вообще идут бои. Старший может держать себя официально или дружелюбно, быть героем или трусом, упрямым или отчаянным, но он обязательно руководит.

Несколько вопросов о старшем

Как его зовут? Сколько ему лет? Чем он занимался в прежней жизни? Как у него получилось организовать группу? Как он к этому подошел? Как он ухитряется до сих пор не спать? Как он ведет себя с пилотами? Я обычно использую мужчин в качестве старших, но это может быть и женщина, и женщина.

Пилот

Как только вы обсудили старшего, переходите к пилотам и ведущим. Пилоты — это любые подростки из группы, у кого есть возможность и навык ходить в мир снов, формировать там АНИМу и в ней драться. В группе должно быть как минимум два пилота, а в лучшем случае — по одному на каждого игрока-неГМа. Если вы играете первый раз, лучше проверьте, чтобы у каждого игрока был пилот.

Несколько вопросов о пилотах

Как ее имя? Как он выжил до наших дней? Была ли она членом группы с давних пор, а если нет — как он к вам прибился? Как он относится к пилотированию АНИМы? Почему она стала пилотом? Выберите шаблон пилота для персонажа (см. стр. 36).

Выбирая ведущих

ГМ должен назвать число ведущих — примерно равное числу пилотов, как минимум два и не более чем одного на каждого игрока-неГМа. Просто выберите специальные навыки (см. стр.43) и дайте им имена ваших безответных любовей.

Несколько вопросов о ведущих

Опытный ли она ведущий? Видела ли она, как умирает пилот? Сколько ей лет (большинство ведущих подростки, но некоторые могут быть и моложе)? Почему она стала ведущим? Как она к этому относится? Как она ведет себя с пилотами? Какие другие роли — если есть такие — она выполняет в группе?

Второстепенные персонажи

После того, как вы сделали пилотов, ведущих и старшего, дополните свою группу второстепенными персонажами. Попытайтесь сохранить размер группы между десятью и тринадцатью. Второстепенные персонажи — это люди, неспособные быть ни пилотами, ни ведущими, но все же это важные члены группы.

Несколько вопросов о второстепенных персонажах

Как он присоединился к группе? Что она за человек? Сколько ему лет? Какую роль — если вообще какую-нибудь — она выполняет в группе? Как его зовут? Почему она не пилот и не ведущий? Как он относится к вашим пилотам и ведущим?

Распределяя управление

Как только вы обработали персонажей, для начала решите, кто из них чей будет. Мы еще вернемся к вопросу управления позднее (стр. 45 и стр. 125), но пока скажем, что управление персонажем значит ответственность за персонажа в ходе игры: вы говорите, что она говорит и что делает.

Несколько простых правил по распределению управления персонажами:

- ГМ должен управлять старшим. ГМ не должен управлять пилотами и ведущими.
- Игрок не может управлять более чем одним пилотом и более чем одним ведущим.
- Игрок не может управлять двумя персонажами, у которых сколько-нибудь близкие отношения: если персонажи любовники, или брат и сестра, или что-то еще в этом духе, они не могут принадлежать одному игроку.
- Убедитесь, что каждый игрок управляет примерно равным числом персонажей. ГМ, впрочем, может контролировать и больше.

Не слишком-то беспокойтесь об этом! Управление персонажем в ходе игры может передаваться, если вам не нравится, как пошли дела.

Выбирая стартовые отношения

Когда вы набрали свою группу и выбрали типы пилотов, вы должны выбрать стартовые отношения для ваших пилотов. Каждый шаблон пилота перечисляет некоторое количество стартовых отношений, просто распределите их между остальными персонажами в группе сопротивления. Потом добавьте по единице близости всем кровным родственникам. Распечатайте лист пилота (в конце книги) каждому пилоту и отметьте там все полученное.

На отношения между пилотами назначьте отношения с самой высокой близости, потом отнимите одно доверие. Если после этого отношения расстроятся, добавьте блаженство по обычным правилам (со стр. 48).

Значения близости и доверия стартовых отношений говорят о содержании этих отношений меж персонажами. Посмотрите таблицу уровней близости (на стр. 52), чтобы увидеть, какие отношения здесь бывают.

Мария: Первым делом надо выдумать старшего. Ну, народ, что думаете?

Демьен: Старшего?

Крис: Старший — это взрослый, у которого — кхм, ну или у которой — как-то получается бодрствовать, и он лидер группы сопротивления, в которой мы состоим.

Демьен: Мхм.

Фиби: Я бы хотела такого, типа, крутого парня... может, бывший полицейский?

Крис: Или хотел стать полицейским... только вот не прошел.

Мария: Крис, вот вечно ты делаешь из старших слабаков. Мне вот идея с бывшим копом нравится.

Крис: Ой, все! Ладно.

Мария: Ладно, и как же он бодрствует?

Демьен: А?..

Крис: Хм...

Демьен: О, вы мне скажите, если меня заносит, но он же у нас экс-коп, так? Так что у него есть доступ ко всем тем наркотикам, что полиция изымает. И у него метамфетаминов — на всю жизнь хватит.

Фиби: Ой бли-ин...

Мария: Вот это мне нравится! Так, вот у нас есть такой парень, скажем, Джим Престон, бывший коп. Пытается быть всем таким мужиком-мужиком, не то сильным лидером, не то тренером по футболу, но постоянно срывается, так как постоянно же торчит на спидах.

Крис: Вы официально долбанулись.

Фиби: Круто.

Демьен: Ух ты...

Мария: Так, ну и, двигаясь дальше, сколько мы хотим пилотов? Я думаю, надо троих, чтобы каждый мог взять по одному.

Демьен: А мне вообще обязательно брать пилота? Я первый раз играю, и это звучит трудновато.

Крис: Совершенно обязательно! Пилоты — главные герои *Этапа Блаженства*, и управлять таким — самое веселье. Когда станешь продвинутым игроком, может, и захочешь откинуться на спинку и расслабиться, но на свою первую игру пилота обязательно возьми.

Мария: Да, действительно. Демьен, играй пилотом.

Демьен: Ну, ладно, но вот... вот, может, я могу играть пилотом, который вообще не уверен, что тут происходит? А то как-то меня ответственность тревожит.

Мария: И под это тоже есть отличный шаблон, «Невинное Дитя» называется. Но это мы забегаем вперед... Давайте лучше просто немного поговорим о предысториях пилотов?

Крис: Я думаю, у нас тут должен быть пилот, когда-то возглавлявший банду. Пусть немного померяется властью с Джимом.

Фиби: Крис, можно я возьму эту идею? Я тут как раз кое-что близкое обдумывала.

Крис: Угощайся.

Фиби: Ладно, я думала о девочке постарше — наверное, я использую шаблон Бывалого Ветерана; она была лидером крепкой банды, владевшей большим

кусом округа, пока не пошла в пилоты. Некоторые другие персонажи – бывшие члены той же банды, и между двумя группами есть некоторое напряжение.

Мария: Звучит хорошо. Как ее зовут?

Фиби: Ох, плохо у меня с именами... так... так...

Мария: Анна?

Фиби: Анна, да! Анна Лин.

Мария: Ну, подробности мы опустим, но Демьен, в конце концов, играет неопытного пилота по имени Сара Смит, с шаблоном Невинного Дитя. Крис взял не ладящего с отцом сына нашего старшего, Джоша Престона, с шаблоном Пылкого Новичка, а Фиби взяла Анну с шаблоном Бывалого Ветерана.

Мария: Так, а ведущих у нас будут звать Дженни, Меган и Нейтан. Возражения?

Крис: Нет.

Демьен: Я даже не знаю, с чего бы мне возражать.

Мария: Обычно мы называем ведущих именами людей, в которых мы были влюблены в старших классах. Но мы – вымышленные персонажи для примерной игры, ни в кого мы не влюблялись и ни в какой школе не учились. Так что мы этот шаг пропустим, а вы, читатели, ни в коем случае не должны.

Мария: Так, теперь надо выдумать нескольких второстепенных персонажей. Это кто угодно в группе, кто не пилот, не ведущий и не старший.

Фиби: У Анны есть сын. Два года, зовут Арчер.

Мария: Хорошо. Здорово.

Крис: Должны быть люди из банды Анны. Например, еще одна девочка, одна из твоих лейтенантов?

Мария: Ну да, пусть ее зовут, не знаю, Лора. Но это у нас уже двое людей с сильными отношениями с Анной – а вы, остальные, как?

Демьен: Я думаю, нужен парень — постарше и поопытнее, любовный интерес Сары.

Крис: Ох, здорово. Давайте назовем его Кинан — этаким, знаете, игрок.

Мария: Классно. Крис, для Джоша кто-нибудь?

Крис: Ну, на текущий момент мне нормально. У меня все равно переломанные отношения с отцом.

Мария: И то правда. Ладно, кто кем хочет управлять? Я у нас ГМ, ни пилотом, ни ведущим права быть не имею. Возьму Кинана и Арчера, если никто не против.

Крис: Да нет — я хотел взять Кинана, но вот так они с Джошем могут соперничать.

Демьен: ...Соперничать?

Крис: Так что я вместо этого возьму Лору. Не думаю, что они с Джошем будут особенно пересекаться.

Демьен: Так что мне никто не остается?

Мария: Ну, у тебя будет один ведущий, а как только ты почувствуешь себя поудобнее, мы введем новых персонажей.

Демьен: Здорово.

Мария: И вот кстати: управление ведущими.

Крис: Я возьму Нейтана.

Демьен: Я возьму Дженни.

Фиби: А мне, значит, уходит Меган тогда.

Мария: Отлично, почти все готово. Теперь осталось только распределить отношения и выбрать надежды.

Мария: Эй, читатели! Мы пока пропустим распределение отношений.

Выбор надежд

Есть еще одна, последняя вещь, о которой мы должны поговорить. За что ваша группа сражается? Какое будущее они хотят выточить? Такие вещи обобщаются через надежды группы.

Надежды — это просто несколько утверждений о целях и задачах вашей группы. Самое важное — надежды не могут быть воплощены, пока они не разрешены (см. стр. 112), так что если у вас есть надежда «Надеюсь, мы выиграем решающую битву», то в вашей игре не может быть решающей битвы, покуда надежда не разрешена. Таким образом, надежды как бы задают масштаб вашей игры, так что выбирайте их тщательно и избегайте слишком больших или слишком малых.

Вы должны выбрать строго на одну надежду меньше, чем у вас в группе есть пилотов. Надежды вы должны выбрать из списка ниже, предпочтительно распределив надежды по разным категориям.

Надежды на победу в войне

- Надеюсь, мы победим лидера пришельцев.
- Надеюсь, мы выиграем решающую битву.
- Надеюсь, мы победим пришельцев.
- Надеюсь, есть и другие группы сопротивления.
- Надеюсь, мы сможем создать единый военный фронт.
- Надеюсь, мы разработаем вундерваффе.
- Надеюсь, мы найдем союзников.

Надежды на понимание мира

- Надеюсь, мы поймем суть Блаженства.

- Надеюсь, мы поймем пришельцев.
- Надеюсь, мы сможем наладить общение с пришельцами.
- Надеюсь, мы изучим мир снов.
- Надеюсь, мы поймем, зачем пришельцы на нас напали.

Надежды на будущее человечества

- Надеюсь, мы сможем вырастить второе поколение.
- Надеюсь, для человечества есть место в мире будущего.
- Надеюсь, мы сможем зажить как раньше.
- Надеюсь, мы сможем создать цивилизацию получше.
- Надеюсь, мы сможем помочь другим местным детям.
- Надеюсь, мы сможем найти способ разбудить спящих.

Прочие надежды

- Придумайте одну (и только одну) собственную надежду.

Старайтесь выбирать те надежды, которые вас волнуют, потому что это — дорожные вехи на пути вашей будущей истории. Однако если какие-то надежды оказываются не слишком-то хорошей идеей, их можно сменить между столкновениями, если все согласны.

Ну вот, вы все сделали и готовы играть! Следующие две главы будут рассказывать о том, что значат все эти числа, и о том, как вообще играть, а потом мы перейдем к действию.

Мария: Так, еще одно перед тем, как начнем играть. Нужно выбрать надежды. Надежды — это у нас цели, за которые ячейка сопротивления борется, будь то победить пришельцев, изменить мир или еще что-то в этом духе. Надежду

нужно выбирать из списка, но одну нашу собственную мы тоже можем выдумать, если захотим.

Демьен: Так, я запутался. Это что, что-то вроде «свободы, равенства и братства», да?

Крис: Нет, не совсем. Что-то поконкретнее. Вещи вроде «Надеюсь, мы поймем Блаженство», посмотри вон в книге.

Демьен: А, ладно.

Мария: Так как пилотов у нас трое, нужно две надежды. Предложения?

Крис: Мне жутко нравится эта идея с ребенком Анны. Может, используем «Надеюсь, мы сможем вырастить второе поколение»?

Фиби: Мне — нравится. Но хочется еще и что-нибудь милитаристское.

Мария: Как насчет «Надеюсь, мы победим пришельцев»? Штука широкая и уж точно военная.

Фиби: Звучит классно.

Мария: Демьен, тебя-то они устраивают?

Демьен: Да, конечно. Я не очень пока понял, как оно все работает, но я уверен, что все будет нормально.

Мария: Ура, тогда можем начинать играть!

Шаблоны пилотов

На следующих нескольких страницах расположены шесть шаблонов пилотов. Игрок должен просто выбрать себе шаблон, распределить отношения и играть.

Невинное Дитя

Люди говорят, что я слишком молод, чтобы управлять АНИМой, но я просто стараюсь изо всех сил. Ради каждого.

Невинное Дитя — самый молодой пилот, нетренированный и неопытный. Она возмещает это золотым сердцем и душой, не знающей покоя. Большинство людей не слишком верят в ее умения, но кого не увлекал ее заразительный энтузиазм?

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	3	2
	3	2
	2	5
	2	4
	2	1
	1	3
Все прочие	1	2

Специальный навык

- Добавьте одно Доверие к любым отношениям

Рекомендуемый возраст: 13

Пылкий Новичок

Можешь обо мне не волноваться — у этих пришельцев нет шансов! Подать-ка их сюда!

Пылкий Новичок — все еще не самый умелый пилот АНИМы, однако исключительно увлечен своим вкладом в войну. Опыт борьбы и выживания закалил его, но его целеустремленность еще предстоит испытать миром снов. Такой молодой — а уже столько ярости...

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	4	1
	3	2
	2	3
	2	2
	2	1
	1	4
Все прочие	1	2

Специальный навык

- Добавьте одно Доверие или одну Близость к отношениям со Старшим

Рекомендуемый возраст: 14

Преданный Возлюбленный

Каждый мой бой. Все, что я делаю. Все — с мыслью о тебе. Все это я делаю для тебя. Больше никто меня не понимает. Если с тобой что-то случится, я просто не смогу идти дальше.

Преданный Возлюбленный — серьезная сила на поле боя. В реальном мире такие пары полностью погружены в свою любовь, а во сне — используют ее как опустошающее оружие. Но переживет ли подростковый роман суровую реальность боя?

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	5	3
	3	2
	2	3
	2	3
	2	1
	1	3
Все прочие	1	2

Специальный навык

- Начинает с чрезвычайно сильными отношениями (уже включены в таблицу)
- Добавьте один стресс к любым двум отношениям

Рекомендуемый возраст: 15

Восходящий Герой

Каждый раз, когда я выхожу на миссию, все обращаются со мной так внимательно — потому что я пилотирую АНИМу. Но важен и достоин внимания каждый из нас. Я не герой. Я лишь делаю свою работу как могу.

Восходящий Герой не замечает этого, но вся группа глубоко ее уважает и на нее ориентируется — не только из-за работы, что она делает, но и за достоинство и уважение, которое она проявляет к другим. Но коль скоро она обычно близка лишь с маленькой группой друзей, она не понимает, как высоко ее ценят.

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	4	2
	4	1
	3	1
	2	2
	2	1
	1	1
Все прочие	1	3

Специальный навык

- Добавьте одно Доверие ко всем отношениям с другими пилотами
- Более сильные начальные отношения (уже включены в таблицу)

Рекомендуемый возраст: 16

Беззаботный Гедонист

О, привет, Сара. Слушай, насчет той ночи — не относись к этому слишком серьезно, ладно? Не, было весело, но нам обоим не стоит слишком-то себя связывать, ты же понимаешь. Ох, только не начинай опять реветь...

Беззаботный Гедонист говорит, что ни о чем не жалеет. Он порхает от вечеринки к вечеринке, от любовницы к любовнице, ни на миг не думая о чьих-то еще чувствах. Возможно, внутри него океаны боли, возможно, он просто понимает, что недолго жить осталось. Так или иначе, в бою он страшен, но какую цену за это платит его сердце?

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	4	2
	4	1
	3	2
	3	1
	3	1
	2	2
	1	4
Все прочие	1	2

Специальный навык

- Добавьте одну Близость к любым отношениям
- Дополнительные начальные отношения (уже включены в таблицу)

Рекомендуемый возраст: 16

Бывалый Ветеран

Я видала, как людей покруче тебя ломали вещи похуже всего, что ты можешь представить. Не думай, что ты герой — и не думай, что мы друзья.

Бывалый Ветеран — самый старший пилот. Битвы оставили ей горечь и усталость, шрамы на ее сердце и душе, скорее всего, уже ничего не излечит. Ее самые близкие отношения давно развалились, и она отчаянно цепляется за тех немногих друзей, что у нее остались. Она жестка на язык, но внутри она боится — неуклонно приближающейся смерти или того, что случится, если она не умрет.

Начальные отношения

Имя	Близость	Доверие
	5	1
	4	2
	3	3
	3	2
	3	1
	2	4
Все прочие	1	2

Специальный навык

- Выберите любые двое отношений и разруьте их
- Начинает с одной травмой

Рекомендуемый возраст: 17

Шаблоны ведущих

Каждый ведущий примечателен в ряду прочих прежде всего своим специальным умением, которое позволяет ей помочь или помешать пилоту в ходе миссий. Эти умения вместе с именами ведущих по умолчанию перечислены ниже. Не используйте для ведущих имена по умолчанию! Ведущие должны быть названы в честь людей, в которых вы либо другие игроки безответно влюблялись в средней школе или в старших классах. Но имена тех из них, кого вы до сих пор знаете, использовать все-таки не надо. Как-то это нездорово.

Нелл энергичная

После того, как пилот разместил свои кубики, она может по своему выбору перебросить один или более кубиков, размещенных на миссии.

Нейтан добрый

После того, как пилот разместил свои кубики, он может по своему выбору перебросить один или более кубиков, размещенных на кошмаре.

Меган буйная

После того, как пилот разместил свои кубики, он может по своему выбору перебросить один или более кубиков, размещенных на ее собственных отношениях.

Дженни смекалистая

После того, как пилот разместил свои кубики, он может по своему выбору перебросить один или более кубиков, размещенных на чужих отношениях.

Грейс утешительная

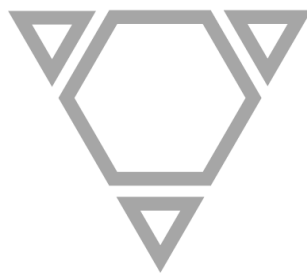
После того, как пилот разместил свои кубики, он может по своему выбору перебросить один или более кубиков, размещенных на угрожаемой или опасной категории.

Айрис опытная

После того, как пилот разместил свои кубики, он может по своему выбору перебросить любой один кубик и добавить один стресс к своим отношениям с пилотом.

Краткое содержание главы

- 1) Пока не начали — просто пообщайтесь некоторое время.
- 2) Выберите ГМа. Обычно это самый опытный игрок, или хозяин книги, или самый большой энтузиаст игры.
- 3) Ваша группа сопротивления расположена рядом с местом, где вы играете. Придумайте, где. Оцените их положение.
- 4) Определите остальные детали вашего мира: облик пришельцев, странности в мире вокруг.
- 5) Выдумайте персонажей: старшего, нескольких пилотов, ведущих, второстепенных персонажей. Распределите управление.
- 6) Выберите тип каждого пилота и распределите отношения.
- 7) Выберите столько надежд, сколько у вас пилотов, минус одна.



ОСНОВЫ

Эта глава описывает самые основы игры в **Этап Блаженства**: управление персонажами, прямая речь и обращение с числовыми характеристиками различных персонажей. Владея этими инструментами, вы сможете провести всю прочую игру без серьезных сложностей.

Управление персонажами

В главе о подготовке мы уже говорили об управлении персонажами. Каждый отдельный персонаж управляется одним конкретным игроком; кое-где в книге мы будем говорить и о «владении» персонажами, так вот это — то же самое.

Управление — это просто: в ходе любого действия игрок, управляющий персонажем, принимает решения за персонажа и заявляет то, что персонаж делает и говорит. Игра — это, в общем-то, процесс заявления, что делает персонаж, и иногда прямой речи.

Проблемы могут начаться, когда один игрок управляет двумя персонажами, каждый из которых участвует в действии. Если это вообще составляет проблему, то игрок может безо всяких препятствий одолжить персонажа другому игроку на время действия. Одолжить персонажа значит ненадолго уступить другому игроку права управления им. В общем случае, впрочем, пилотов и старшего одалживать не надо.

В некоторых ситуациях имеет смысл вообще передавать управление персонажем. Это может быть вызвано механическими ограничениями (когда персонаж ГМа становится пилотом или ведущим), или тем, что у кого-то слишком много персонажей, или тем, что персонаж был временно одолжен на одно действие, но в других руках понравился всем гораздо больше. Передача управления — не проблема, но, опять же, избегайте передавать пилотов и старших.

Если появляются новые персонажи, не имеющие определенных владельцев, их следует считать управляемыми ГМом до тех пор, пока они не вступят в группу. Как вступят — ГМ может продолжать управление ими, а может и передать другому игроку.

Прямая речь

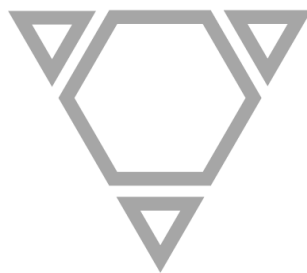
Далее в книге игроков будут неоднократно призвать к прямой речи от лица персонажей, которыми они управляют. Когда вас призывают к прямой речи, вы просто должны сказать то, что говорит ваш персонаж, как будто вы — актер озвучки, читающий его реплики, вместо того, чтобы вводить какой-либо отвлеченный нарратив, даже и от первого лица.

Большая часть времени, которую игрок проводит, пользуясь прямой речью — это отыгрыш ведущего во время миссий. В этом случае описания ведущим среды должны восприниматься именно как среда, в которой находится и с которой взаимодействует пилот. Ведущий имеет огромную власть над восприятием пилота, поворачивая сон множеством разных путей.

Большинство игроков могут прибегать к прямой речи во время большинства действий, при этом продолжая описывать действия персонажа извне. В большинстве случаев вы будете безо всяких усилий переходить от одного к другому.

Краткое содержание главы

- 1) Управлять персонажем значит решать, что персонаж говорит и делает.
- 2) Никто не может управлять больше чем одним пилотом. Никому не следует управлять больше чем одним ведущим. ГМ не может управлять пилотом или ведущим.
- 3) Не волнуйтесь! Управление, если захотите, всегда можно передать.
- 4) Когда от вас просят прямой речи, это всего лишь значит, что вы должны сказать то, что говорит персонаж.



ЗНАЧЕНИЯ

Персонажи и, что еще важнее, отношения между персонажами отражаются в игровом процессе через некие числовые значения. Эти значения — сердце игры, они показывают, в каком направлении развиваются события.

Значения пилотов измеряют, насколько пилоты близки к смерти, будь то от физического или ментального истощения от пилотирования или же от вредных нервных импульсов пришельцев, что приносят Блаженство. Значения отношений измеряют силу этих отношений и трудности, с которыми они сейчас сталкиваются, будь то трудности межличностные или привнесенные из мира снов.

Значения пилота: Травма, Ужас, Блаженство

У пилотов есть три значения, измеряющих их внутренние состояния: Ужас, Травма и Блаженство. Все они отражают ущерб, нанесенный пилоту — от контактов с миром снов, от событий реального мира или от того и другого сразу.

Травма

Травма измеряет стойкий ущерб, которому подвергся пилот — физический или ментальный — и имеет значение от 0 до 6. ГМ использует травму, чтобы сделать действия миссий более трудными, и если пилот получит более 6 травм, он убит (см. стр. 109). Травму

можно получить в действиях миссий, иногда — во время действий брифингов, а излечить — во время некоторых действий интерлюдий.

Ужас

Ужас измеряет текущую опасность, которой пилот прямо на месте подвергается в ходе действия миссии. Изредка ужас можно также получить и за пределами миссий, тогда она отражает общую опасность для пилота. Ужас имеет значение от 0 до 7 и сам по себе эффекта не имеет. Однако если значение ужаса превысит текущее значение травмы, сбросьте ужас до нуля, а травму поднимите на единицу. Ужас можно получить в ходе действий миссий и очень редко — в ходе действий брифингов. Когда миссия оканчивается, сбросьте ужас до нуля.

Блаженство

Блаженство измеряет степень того, насколько пилот уже подвергся воздействию мира снов и пришельцев. Зарабатывают его прежде всего в ходе миссий, но также и тогда, когда отношения пилота разрушаются. Блаженство имеет значение от 13 до 108 и никогда не уменьшается, только растет. Когда Блаженство проходит отметку в 108, пилот больше не может быть пилотом, и должен либо умереть, либо уйти из группы (см. стр. 111)

Значения отношений: Близость, Доверие и Стресс

Самые важные показатели в **Этапе Блаженства** вообще привязаны не к персонажам, но к отношениям между персонажами, и они измеряют силу этих отношений и испытываемые ими трудности. Изначально числовые показатели будут только у отношений пилотов, однако в ходе игры отношения и между непилотирующими персонажами вполне могут развиваться. Значения для отношений — Близость, Доверие и Стресс.

Отношения всегда взаимны. Если у Сары с Кинаном 4 близости, 2 доверия и 1 стресс, то у Кинана с Сарой то же самое. Лучше всего думать об этом так: отношения есть вещи в себе и занимают по отношению к персонажам внешнюю позицию.

Если очки Доверия в отношениях падают до нуля, отношения разрушены. Разрушенные отношения технически имеют по нулю близости и доверия, и в битве использованы быть не могут. Когда отношения разрушаются, все замешанные в них пилоты получают Блаженство, равное показателю близости для этих отношений, умноженному на три.

Крис: Единственный случай, когда разрушенные отношения используются в бою — это когда у пилота есть такие с его ведущим. И это, доложу я вам, отвратительные новости. За подробностями идите на страницу в главе о Действиях Миссий.

Близость

Близость отражает объем физического и эмоционального участия в отношениях и имеет значение от 1 до 5. Показатель близости дает пилоту силу в действиях миссий и добывается в некоторых действиях интерлюдий. Близость никогда не падает, только растет, а, достигая пяти, больше увеличиться не может. Близость в отношениях подразумевает, что персонаж предпринял некоторое количество интимных действий, но низкая близость не подразумевает, что этого не произошло — требующиеся действия отражают минимум, а не максимум.

Фиби: То есть, например, могут быть два персонажа, у которых секс был, а близость — на единице. Видимо, где-то встретились, переспали, а отношений так и не начали.

Персонажи в прямом кровном родстве получают дополнительную единицу близости сверх всего, что предписано выше, но

максимальная близость у них все равно пять (инцест мы здесь все-таки не награждаем²).

Доверие

Доверие измеряет прочность отношений пред лицом всех трудностей и имеет значение от 1 до 5. Значение доверия позволяет отношениям выдерживать ущерб в ходе действий миссий и предательства в мире явном. Доверие растет в ходе некоторых действий интерлюдий, но больше пяти не поднимается. Если доверие в отношениях падает ниже нуля, отношения разрушены, а разрушенные отношения в миссиях не используются и дают пилоту трижды по столько блаженства, сколько в них было близости.

Стресс

Стресс отражает проблемы с отношениями прямо сейчас и насколько близки они к стойкому надлому. Стресс имеет значение от 0 до 6, и отражает ущерб, причиненный отношениям, обычно в ходе действий миссий. Если стресс превысит текущее доверие, сбросьте стресс до нуля и уменьшите доверие на единицу.

² Но и не наказываем, обращает внимание переводчик.

Таблица уровней близости

Близость	Название уровня	Необходимые действия
Один	Имена и Глаза	<ul style="list-style-type: none"> • Представиться друг другу • Завязать зрительный контакт
Два	Руки и Рты	<ul style="list-style-type: none"> • Физический контакт • Беседа • Вместе спеть • Совместный проект • Общая трапеза
Три	Касание и Бардак	<ul style="list-style-type: none"> • Физическая ласка • Личная беседа • Вместе готовить • Совместно напиться • Ссора
Четыре	Кровь и Слюна	<ul style="list-style-type: none"> • Поцелуй • Сексуальная ласка • Увидеть друг друга голыми • Обменяться кровью • Всерьез подраться друг с другом
Пять	Секс	<ul style="list-style-type: none"> • Заняться сексом

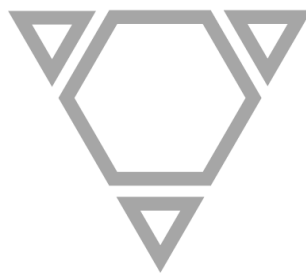
Вред и Смерть

Смерть пилота определяют его значения травмы и блаженства, а вот смерти прочих персонажей вовсе не так строги. Однако все же есть способ приблизить другого персонажа к смерти и при этом все же его не убить: Вред. Вред отражает тот факт, что этот персонаж каким-то образом претерпел значительный ущерб. Вред может быть нанесен персонажу многими способами — как результат проваленной миссии, как итог разрушенных отношений либо прямо действиями другого персонажа.

В первый раз, когда отношения не-пилота разрушаются, он получает вред. Если разрушены все их отношения, персонаж убит. Нет никаких медицинских ограничений, которые стесняли бы претерпевшего вред персонажа, но если он получает вред снова, он убит. Когда персонаж умирает, ценность его отношений уходит и в миссиях они больше не пригодятся. Более того, когда персонаж умирает, все вовлеченные в отношения с ним пилоты получают столько блаженства, как если бы его отношения с каждым из них были разрушены

Краткое содержание главы

- 1) Значения есть номера, присваиваемые персонажам и отношениям в ходе игры в **Этап Блаженства**.
- 2) Значения пилотов отражают объем ущерба, полученного ими в ходе миссий, будь то реальный вред или влияние мира снов. Это ужас, травма и блаженство.
- 3) Значения отношений отражают силу и текущее состояние отношений. Это близость, доверие и стресс.
- 4) Не-пилоты значений не имеют. Однако они могут быть травмированы или убиты несколькими способами. Каждый, потерпевший вред больше одного раза, умирает.



ДЕЙСТВИЯ

Кампания в **Этапе Блаженства** — это серия коротких единиц игры, так называемых действий. Действие — это, грубо говоря, эквивалент сцены в фильме или в сериале или же короткой главы в манге. В ходе действия некоторые игроки будут отыгрывать персонажей, которых вы создали во время подготовки, некоторые — пришельцев и прочие угрозы, ну а остальные будут наблюдать за разворачивающимся действием и высказываться на его счет.

Принимать участие в действиях и наблюдать за ними — вот основное удовольствие в **Этапе Блаженства**, поскольку, продвигаясь от действия к действию, вы будете создавать интересную историю о персонажах, вызванных вами из вашей мечты.

Демьен: Коротких единиц? Насколько коротких?

Фиби: В общем-то, они должны занимать где-то две минуты, ну пять. Более длинные действия занимают до десяти минут.

Крис: А еще удобно думать об этом так: действия — это ровно столько времени, чтобы произошла одна важная вещь.

Общая структура действий

В ходе игры в **Этап Блаженства** могут быть выполнены несколько типов действий. Каждый тип действия имеет свои отдельные правила, но все они разделяют общую основную структуру. Последующее — обзор именно этой структуры.

В каждом действии:

- 1) Один игрок заявляет действие.
- 2) Игроки, вовлеченные в действие, начинают это действие.
- 3) Вовлеченные в действие игроки отыгрывают действие, управляя исполняющими действие персонажами, атмосферой, в которой оно происходит, и всеми последствиями действия.
- 4) Заявляется конец действия, и игротехнические эффекты действия записываются.
- 5) На основе этого или иного предшествующего действия игрок заявляет новое действие.

Столкновение в **Этапе Блаженства** — это всего лишь увязывание вместе действий, одного за другим, пока столкновение не окончится. Кампания в **Этапе Блаженства** — это просто достаточное число таких столкновений, чтобы история достигла своего игромеханического конца.

Типы действий

В **Этапе Блаженства** есть два основных типа действий: действия миссий и действия интерлюдий. Есть и несколько других типов, включающих действия брифингов, финальные, разрешающие действия и так далее.

Следующие несколько глав будут предметно говорить о каждом типе действий по очереди, детально рассказывать, как исполнять каждый тип действий и какие на каждый случай есть особые правила, но сейчас мы просто кратко о них скажем.

Действия миссий

Действия миссий происходят, когда персонаж-пилот подсоединен к АНИМе, а ведущий провожает его сквозь мир снов. Действия миссий заявляет ведущий, но обычно они просто следуют одно за другим, пока миссия не окончится.

В течение действия миссии игрок-ведущий контролирует среду и направляет пилота, игрок-пилот управляет действиями пилота, а ГМ и прочие игроки управляют пришельцами, кошмарами и прочими враждебными элементами мира снов. Действие миссии достигает пика либо когда пилот в опасности, либо когда у него есть возможность закончить миссию, либо когда совпадает и то, и другое. После разрешения пика действие закрывается — часто переходя прямо в другое действие миссии.

Примеры действий миссии

- Драться с воином-пришельцем в одиночной стычке.
- Расчищать путь к аванпосту пришельцев.
- Собирать информацию о деятельности пришельцев.
- Перехватить пришельцев на пути к вашей штаб-квартире.
- Пересекать опасную и нестабильную часть мира снов.
- Попасть в огромную волну, быть затянутым ею под воду; где пилот всплывет?

Действия интерлюдий

Действия интерлюдий происходят в реальном мире, с персонажами, которые сейчас не на миссии. ГМ или другой привилегированный игрок может заявить действие интерлюдии, и игроки, управляющие вовлеченными в интерлудию персонажами, начинают его. Один

игрок, который в действии никак не участвует, будет определять итоги и последствия действия.

В ходе действия интерлюдии участвующие персонажи взаимодействуют социально, а управляющие ими игроки пытаются показать или развить тот или иной аспект их отношений. Действие окончено, когда судья заявляет, что оно окончено.

Иногда, если результат интерлюдии — разрушенное доверие, в качестве развития играется другое действие интерлюдии.

Примеры действий интерлюдии:

- Итак, подходит к концу большое свидание. Состоится ли ее первый поцелуй?
- Вместе зависать на крыше, болтать о жизни, вселенной и всем таком.
- В одиночестве плачет он за библиотекой. Утешит ли его кто-нибудь?
- Он приходит разбираться к парню, который спал с его девушкой. Драка будет?
- Они орут друг на друга снова и снова, вечер за вечером. Неужели на этот раз они наконец разойдутся?
- Дать большой ужин и собрать за ним всех-всех.
- Обшаривать вместе глубины городских развалин. Как они переживут атаку банды бродячих детей?

Действие последствий

Действия последствий — это особый тип действий интерлюдий, заявляемый игроком, персонаж которого вызвал разрушение доверия в предшествовавшей интерлюдии. Играется как обычная интерлюдия.

Действия брифингов

Действия брифингов служат введением в миссии. Во время них некий персонаж (обычно старший) очерчивает цели и задачи миссии, а также упоминает любые особые условия. На миссию выбираются пилот и ведущий, либо по решению старшего, либо кто-то вызывается добровольцем. Когда пилот и ведущий избраны, цели определены, а задачи — поставлены, действие закрывается ведущей, описывающей пилоту, как она готовит его к миссии.

Примеры действий брифингов

- «Нам нужен доброволец, который атаковал бы вражескую базу в лоб, нанеся как можно больше ущерба и отвлекая противника».
- «Кинан, ты пойдешь в разведку. Будешь прочесывать местность в поисках признаков активности чужих».
- «Мы с вами поставим эксперимент, чтобы прояснить природу видений Фэй. Анджела, присмотришь за ней, пока она спит».
- «Базу атакуют! Все, кто может — немедленно в АНИМы!»

Действия разрыва

Действия разрыва служат для обозначения поставленной точки в отношениях. Они могут быть заявлены любой стороной в разрушенных отношениях и начинаются с него же. Действия разрыва играют во многом как интерлюдии, но игротехнического эффекта не имеют и оттого судьи не требуют. Оканчиваются они, когда участники закончили.

Примеры действий разрыва:

- «Я от тебя уйду!» — «Ну нет, ты от меня уйти не можешь: это Я от тебя уйду!»
- ...В конечном итоге сказать просто нечего.

- «А помнишь, какими мы были друзьями?» — «Нет уж, ублюдок, никогда мы друзьями не были».

Финальные действия

Финальные действия служат для демонстрации конца карьеры пилота как, собственно, пилота. И, скорее всего, конца жизни этого пилота. Они запускаются, когда пилот получает более 108 блаженства или более 6 травм. В ходе финального действия пилот имеет решающее слово во всем происходящем, кроме того, финальное действие перекрывает обычную структуру миссий и интерлюдий.

Разрешающие действия

Разрешающие действия служат для разрешения одной из надежд в игре. Они запускаются, когда пилот получает более 108 блаженства, после его финального действия — или когда в живых остается всего один пилот. Так же, как и в финальных действиях, пилот получает окончательный контроль над содержанием и событиями разрешающего действия — с некоторыми ограничениями.

Примеры финальных и разрешающих действий:

- Окруженный превосходящими силами, он жертвует собой, чтобы она могла бежать.
- Вражескому асу повезло с выстрелом, и ее сердце остановилось прежде, чем она смогла среагировать.
- Его жертва отвлекла силы врага, и караван смог пройти.
- Глубоко в недрах базы пришельцев он соединился с разумом инопланетного улья и получил истинное понимание.
- Есть во сне более глубокие истины, чем мы могли представить: это лишь раскаленный тигель для человечества, в котором выплавляется совершенство.

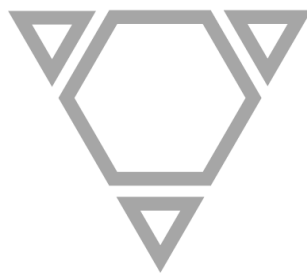
- Зависнув наедине с пустотой, он поднимает глаза к звездам — и осознает, что каждая из них полна инопланетной жизнью. Этих мы победили, но явятся миллионы других.
- Обнимая ребенка, она вышла в холмы, вперед, к неизвестной судьбе.
- Двадцать лет спустя его нашли и повесили. За военные преступления.

Крис: Ладно, пока хватит! В следующих нескольких главах мы рассмотрим каждый тип действий в деталях.

Мария: А пока мы это делаем — помните: играть в *Этап Блаженства* значит связывать эти действия воедино, на одну нить, одно за одним, будто нитку бус.

Краткое содержание главы

- 1) Игра в *Этап Блаженства* — это серия действий.
- 2) Действия бывают разных типов, но у всех у них одна базовая структура.
- 3) Самые частые действия — это действия миссий и действия интерлюдий.
- 4) остальные типы действий — это действия брифингов, последствий, разрыва, финальные и разрешающие действия.



ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Мария: Первое действие нашей игры — это действие брифинга. Общие правила для брифинга изложены дальше в книге, но пока что мы просто рассмотрим, как готовить первое действие вашей игры. Эта глава разъяснит, как это сделать, шаг за шагом.

Крис: Если вы уже пару раз играли в эту игру и крепко сидите в седле, вы можете попробовать начать и по-другому: например, начать с действия интерлюдии или поставить другую первую миссию. Но вот на этот раз лучше не пытайтесь ничего менять.

Краткий обзор первого действия игры

Первое действие игры всегда в целом одинаково. Точно следуйте структуре ниже:

- 1) ГМ начинает игру, описывая начало действия брифинга. Она должна описать всех вместе, пилотов и ведущих, а также то, куда старший их созвал.
- 2) ГМ будет говорить прямой речью от старшего, который и огласит, что группа дронов пришельцев обнаружена приближающейся к штаб-квартире группы. Он должен указать, что для миссии потребуются все пилоты, и им необходимо подготовиться как можно скорее. Распределите ведущих, смотря по тому, у какого ведущего сильнейшие отношения с каким пилотом.

3) Старший должен сказать, что каждый пилот, в свою очередь, займется своей собственной частью задания. У каждого пилота есть две цели миссии: «Помешать пришельцам достигнуть базы» и «Победить вражеского пилота». ГМ должен пояснить, что провал каждой из них нанесет вред одному персонажу на выбор ГМа.

4) Выберите пилота, с которого начнете, закройте действие, поручив соответствующему человеку описать приготовление пилота к погружению в АНИМу, и переходите к действиям миссии.

5) После завершения миссии каждый игрок получает привилегированное действие интерлюдии, если пожелает. После этого переходите к дальнейшим интерлюдиям или к другому брифингу.

Когда вы приготовили действие, а потом и сыграли его до конца, переходите к следующей главе, чтобы узнать, как играть действия миссий.

Мария: Хорошо, значит, вы все на базе, делаете то, что вы в нормальные дни в свободное время делаете. Внезапно начинают выть сирены, а в тех местах, где вы повесили тревожные лампы, они начинают сверкать. Базу атакуют.

Когда вы прибегаете к кабинету Джима — он вниз по коридору на первом этаже сейчас разместился — вы видите, что он уже снаружи и во всю мощь своих легких орет: «Это не тренировка! Тревога не учебная!».

Он кричит: «Нас атакуют! Так, у нас работает одна установка АНИМы, поэтому будете друг друга сменять. Джош, ты должен быть в сбруе и готов на выход прямо сейчас. Анна, ты следующая, Сара, ты последняя. Дженни и Меган уже у яслей, готовы вас вести».

Ладно, народ. Цели миссии у каждого вот такие: «Помешать пришельцам достигнуть базы» и «Победить вражеского пилота». Если что-то из этого вы провалите, периметр прорвут и кого-то да заденут. Будете добавлять цели, можете обработать и те цели, что другим назначены. Всем все понятно?

Демьен: Ну, как бы не совсем...

Крис: Я все равно первым пойду, так что, может, поглядишь, как мы с Фиби это делаем, а потом спросишь нас, если все еще не станет понятно, как это все работает?

Демьен: Ладно, хорошо.

Крис: Так что я бегу, срывая с себя одежду, бегу дальше к яслям АНИМы, пытаюсь натянуть пилотажный костюм так быстро, как только могу.

Фиби: Меган тебя уже вовсю ждет, прямо у лестницы, костюм протягивает. Прежде, чем ты лезешь в бак, она успевает выпалить: «Удачи»!

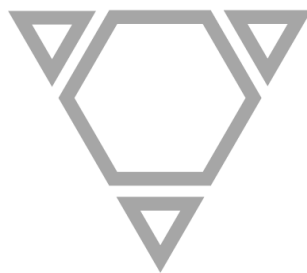
Крис: «Есть удачи!»

Фиби: Я проверяю радио. «Проверка. Проверка. Джош, как слышно?»

Мария: Отлично. Давайте переходить к действию миссии.

Краткое содержание главы

- 1) Первое действие в игре всегда одно и то же.
- 2) Это действие брифинга.
- 3) Выдается миссия помешать вторжению на нашу базу, и она для всех пилотов.
- 4) Когда миссия окончена, переходите к действиям интерлюдий или к следующему брифингу, это как хотите.



ДЕЙСТВИЯ МИССИЙ

Действия миссий происходят по большей части в мире снов и сосредоточены на пилоте АНИМы, пытающемся достигнуть чего-то в мире снов под руководством ведущего, однако сталкивающегося с пришельцами, кошмарами и своими собственными сомнениями и страхами. В реальном мире пилот находится в полудреме, погруженный в транс технологией АНИМы.

В ходе миссии пилот может преуспеть или потерпеть неудачу в достижении цели; кроме того, и пилот, и любые его отношения могут понести урон. Мир снов также может быть трансформирован и превращен.

В ходе действия миссии игрок ведущего проводит игрока пилота по миссии шаг за шагом, все время говоря от лица своего персонажа. В то же время игрок пилота будет от лица пилота обмениваться репликами с ведущим, а также описывать действия пилота всей остальной группе.

ГМ и остальные игроки описывают наличие и действие пришельцев, местных кошмаров и прочих враждебных элементов сна. ГМ вдобавок обязан организовывать сложности для травмированных пилотов.

Действия миссий обычно берутся большой пригоршней, дыша в затылок друг другу — то есть серией. Одна такая серия действий миссий (одно путешествие в мир снов) иногда и именуется «миссией», так что, видя это слово, помните, что это серия действий миссий.

Заявка действия миссии

Так как миссии обычно естественным образом и немедленно следуют либо из действий брифинга, либо из других действий миссий, необходимость заявлять появляется крайне редко. Они сами собой вытекают из предыдущей части.

Есть, однако, два исключения.

Во-первых, если пилот пытается ввести новую цель (смотрите ниже), он, по сути, и заявляет новое действие миссии, либо от лица персонажа описывая ведущему, что он попытается сделать, либо описывая свои действия (и чего он хочет ими добиться) группе в целом.

Во-вторых, если в ходе миссии наступает перерыв, ГМ, пилот или ведущий может дать заявку на возвращение к миссии в любой момент, когда не ведется других действий.

Начало действия миссии

В качестве первого действия в этой миссии игрок ведущего, говоря от лица ведущего, описывает изначальную среду сна, которую пилот видит вокруг себя.

Игрок пилота после этого описывает, как пилот создает свою АНИМу, из каких именно отношений — начиная с отношений пилота со своим ведущим, что формируют базовый гуманоидный каркас, а потом добавляя остальные части, сделанные из остальных отношений.

Каждые отношения обычно имеют некую фиксированную форму, которую они сейчас принимают, и от миссии к миссии она не меняется. Раз встроенные отношения не могут быть «отосланы» или отсоединены либо до конца миссии, либо пока не перестанут функционировать.

Далее, ведущий, все еще от лица персонажа, описывает задачу миссии, которую пилот пытается выполнить этим действием.

Для дальнейших действий миссии тот, кто контролирует сон (ведущий или прочие игроки), описывает среду сна, которую замечает вокруг себя пилот. После этого ведущий описывает пилоту, какая задача следующая, и ведет пилота к ее выполнению.

Отыгрыш действия миссии

В простейшем случае, когда ведущий полностью сохраняет контроль над сном, действие миссии проходит довольно просто. Ведущий описывает и объясняет содержимое мира снов, переводит пилота от места к месту, куда пилот отвечает ведущему, от первого ли, от третьего лица. Если попадают чужие, кошмары или иные опасности, их описывают ГМ и остальные игроки.

Фиби: Вы вполне можете, играя ведущего, задавать пилоту вопросы на тему того, что он видит, чувствует или замечает. В стиле «Какие-то я странные сигналы читаю... Что-то прямо перед тобой! Это еще что?!». Я люблю так делать, потому что это позволяет и игроку пилота получить контроль над ходом действия.

Если в результате предыдущего действия миссии ведущий полностью потерял контроль над сном, он вообще не может описывать мир снов, и даже говорить ему придется только с разрешения ГМа и игроков.

Вместо этого говорить пилоту, что он чувствует, что он испытывает — в основном, конечно же, ужасы и кошмары — будут именно ГМ и другие игроки. Пилот скажет, как он реагирует.

Добавления к АНИМе

Если в ходе всего этого пилот захочет добавить к своей АНИМе какую-то часть, ему нужно просто описать эти отношения и часть, которую

они сформируют. Пилот может добавить любую часть, которую уже не использует и которая ранее в ходе миссии не ломалась.

Отмена миссии

Если ведущий контроль над сном потерял, но не полностью, он может отозвать миссию в любой момент, пока она не достигла пика. Чтобы это сделать, ведущий просто говорит, что она отменяет миссию и описывает, как она пробуждает пилота ото сна.

На пути к пику

Когда ведущий довел дело до того, что пилот оказывается в серьезной опасности, или может достичь цели миссии, или и то, и то — это значит, что действие миссии достигло пика.

Если ведущий контроль над сном утратил, то это просто первый же случай, когда пилот в опасности — или все-таки может выполнить миссию. Тогда переходите к следующей главе.

Фиби (в роли Меган): Проверка. Проверка. Джош, как слышно?

Крис (в роли Джоша): Четко и ясно.

Фиби: О, хорошо. Так, я хочу, чтобы ты открыл глаза — очень медленно, будто тебе к векам свинцовые грузила прицепили. Когда ты откроешь их, ты увидишь, что ты снаружи нашей базы, но все размыто и мелькает, ты это уже видел на наших тренировках. Ты меня слышишь?

Крис: Да. Я сейчас АНИМу формировать буду.

Фиби. Хорошо. Давай.

Крис (обращаясь к другим игрокам): Корпус от Меган, он ярко-красный, с рельефными наплечниками и расписан языками пламени. Еще я возьму Сару, которая у нас ракетный ранец, и... так-так... моего отца, папа — здоровенный ствол. Это у нас 10 близости в общем.

Фиби: Отлично. Пошли.

Крис: Я ракетой лечу к пришельцам, вопя «Сдохните, засранцы!» и поливая их огнем моей пушки. Потанцуем.

В ходе дальнейшей миссии Джош (которого отыгрывает Крис) пытается пересечь Мост через залив.

Меган (Фиби) его ведет; последнее действие стоило ей частичной потери контроля, так что прочие игроки (Мария и Демьен) могут теперь добавлять туда элементы кошмаров.

Фиби: Ты все еще меня слышишь?

Крис: Четко и ясно.

Фиби: Отлично. Я хочу, чтобы ты сейчас направился к мосту.

Крис: Ну правильно — я ж туда и иду.

Фиби: Мост, в целом, такой, как сейчас...

Мария (врываясь): ...Ага. Только весь горит.

Крис: Э, Меган, я не могу пересечь мост.

Фиби: Все показатели в норме, Джош. Не трусь!

Крис: Тебе, значит, «не трусь», а у меня мост в огне!

Демьен: И огонь все горячее.

Фиби: Слушай, просто перейди мост.

Крис: Ну ладно, я его на ракетном ранце попробую перелететь.

Мария: По-моему, это пик. Крис, достань-ка кубики.

Фиби: Нет, подожди! Джош, у меня тут ненормальные показания пошли. Я выдергиваю вилку.

Крис: Гадство.

Мария: Ладно, на этом миссии и конец.

В следующем действии Джош все-таки перешел мост, но Меган окончательно потеряла контроль над сном — и он скатился в кошмар.

Мария: И вот как только ты выходишь с моста, радио у тебя отрубается. Фиби, Меган говорить больше не может, а слышит одни помехи.

Крис: Меган? Меган? Бета вызывает базу, Бета вызывает базу. База, прием!

Демьен: Почва, по которой ты ступаешь, сделана из крохотных безликих людей.

Крис: Ну блин... Отвожу взгляд.

Мария: А когда ты смотришь вверх — ты видишь гиганта, наклоняющегося к тебе и, конечно, сделанного из других безликих людей. Он обращается к тебе на языке, который ты все равно не понимаешь.

Демьен: И у него дыра прямо вот тут. (Похлопывает себя по сердцу)

Крис: Нет, вот теперь я точно сваливаю.

Мария: А он пытается тебя поймать. И это у нас пик.

Пик действия миссии

На пике действия миссии мы бросаем кубики, чтобы определить, достиг ли пилот цели и какой урон он и его АНИМа понесли в процессе.

Пилот бросает некоторое количество кубиков, а из них выбирает те, что определяют успех его миссии, те, что обеспечат его безопасность и те, что защитят его отношения.

Прежде всего, пилот набирает число кубиков, равное числу общей близости всех отношений, из которых он собрал свою АНИМу.

Крис: Вы можете использовать простые кубики, а можете кубики FUDGE³ — те, у которых две стороны со знаком «-», две со знаком «+» и две пустых, означающих «0».

Травмы и угрозы

Если пилот получает травму, ГМ использует ее для усложнения миссии. По умолчанию ГМ может **угрожать** одной **категории** (успеху миссии, безопасности пилота или каким-то одним отношениям) за каждое очко травмы у пилота. Выбирая кубики для угрожаемой категории, пилот должен выбрать два и считать только наименьшее значение. Угрожая категории, ГМ должен кратко описать, почему именно этой категории сейчас угрожает опасность.

Вместо того, чтобы угрожать двум категориям, ГМ может **давить на отношения**. ГМ выбирает отношения, которые сейчас неактивны, и пилот должен выбрать кубик на безопасность уже этих отношений, так, будто они сейчас часть его АНИМы. При желании, пилот может тут же встроить эти отношения в свою АНИМу и получить кубики за них.

Вместо того, чтобы угрожать трем категориям, ГМ может **поставить категорию под удар**. ГМ выбирает одну категорию, а пилот должен выбрать для ее защиты три кубика, считая только наименьший.

Если у пилота три и более травмы, ГМ может отказаться от угроз и прочего использования травм. Чтобы вызвать **полную панику**. Все кубики, на которых выпали нули, уходят, а пилоту добавляется один «+»-результат.

После того как ГМ объявил, как использует травмы пилота против собственно пилота, пилот бросает свои кубики. Из этих кубиков он отбирает по одному (или по два, или по три, смотря по травме,

³Они же, если что, dF, они же те, что используются в FATE.

читайте выше) кубик на каждую категорию и кладет их на свой лист записи пилота. После того, как он расставил все свои кубики (что может занять некоторое время), последствия действия миссии учитываются и записываются.

Если у пилота не хватает кубиков заполнить все категории, каждая категория, на которую он кубик не положил, считается как «-».

Крис: Хотите побыстрее – можно сделать вот как...

Во-первых, посчитайте, сколько кубиков вам нужно будет положить: это обычно число отношений, которые вы с собой сюда приволокли, плюс ваши травмы, плюс два. Если ГМ предпочтет поставить категорию под удар или надавить на отношения, это на кубик меньше. Если он выбрал вызвать панику, травмы не считайте.

Во-вторых, разложите выкинутые кубики на плюсы, нули и минусы.

В-третьих, возьмите ваши плюсы, уж сколько есть. Этого хватит, чтобы заполнить все ваши категории? Если нет, докладывайте нулями. Если опять не хватило, только тогда кладите минусы.

Последствия действия миссии

Последствия действия миссии определяются тем, какой кубик для какой категории пилот выбрал. Смотрите таблицы ниже. «Кубик» в них – это значение кубика, который пилот назначил на категорию в таблице; если их несколько, учитывайте только наименьший.

Успех миссии:

Кубик	Результат
+ (5-6)	Успех! Пилот успешно достигает цели миссии.
0 (3-4)	Миссия идет своим чередом. Пилот не выполнил задачу, но сможет еще попытаться.

– (1-2)	Эта цель сорвана. Пилот не сможет достичь ее при следующем броске (все + на успех миссии читайте как 0). На усмотрение пилота, цель можно объявить просто проваленной.
---------	--

Безопасность пилота:

Кубик	Результат
+ (5-6)	Пилот в безопасности. Ведущий сохраняет контроль над сном.
0 (3-4)	Безопасность пилота под угрозой, и он получает один ужас. Ведущий теряет часть контроля над сном, и ГМ и игроки могут вводить кошмары и чужих.
– (1-2)	Безопасность пилота летит под откос, и он получает одну травму и один ужас. Ведущий полностью теряет контроль.

Безопасность отношений:

Каждые отношения сами по себе категория, и пилот должен положить кубик на каждые (или больше, если отношения под угрозой или под ударом).

Кубик	Результат
+ (5-6)	Пилот невредим, АНИМа работает штатно.
0 (3-4)	Отношения получают один стресс. Часть АНИМы повреждена атакой или от перегрева.
– (1-2)	Отношения не срабатывают,

получают один стресс и теряют одно доверие. Часть АНИМы разрушена или разряжена. Если это не отношения с ведущим, они больше не часть АНИМы, кубиков не дают, не получают и в миссии больше не участвуют.

Блаженство пилота:

Каждый кубик, не распределенный по категориям, добавляет пилоту блаженство после действия миссии. Смотрите таблицу ниже для каждого неиспользованного кубика:

Кубик	Результат
+ (5-6)	Пилот получает 3 блаженства.
0 (3-4)	Пилот получает 0 блаженства.
– (1-2)	Пилот получает 1 блаженства.

После того, как пилот расставил свои кубики, зачитайте результаты из этих таблиц и запишите общие последствия. Проверьте, нет ли отношений, у которых стресс превысил доверие — они теряют доверие, а стресс сбрасывают до нуля. Проверьте, не больше ли у пилота ужаса, чем травм — если больше, добавьте одну травму, а ужас сбросьте до нуля.

Если успех или провал цели миссии ведет к дополнительным последствиям — они вступают в силу немедленно. Если большинство группы полагает, что вот тут, на текущей цели миссии, обязаны быть дополнительные последствия — они могут это обсудить и, достигнув соглашения, записать и их.

На листе миссии пометьте, достигнута ли или провалена цель миссии.

Мария: Больше о дополнительных последствиях для целей миссий вы можете увидеть на стр. 102. Если группа на ходу согласовала дополнительный эффект, он все же должен следовать принципам с этой страницы.

Итак, наш первый показательный отрывок закончился на том, как Джош (игрок — Крис) рвется к пришельцам. Активных отношений у него три — Сара, Меган, его отец Джим — и общая близость у него 10. Так что он бросает 10 кубиков, и результаты таковы:

+, +, 0, 0, 0, 0, -, -, -, -.

Крис: Ох, паршивый бросок.

Фиби: Да ну, не так уж плохо. Еще можешь справиться.

Крис: Да, точно. Ладно. Я положу плюс в миссию (передвигает) и плюс в свои отношения с Сарой (передвигает). Тогда у меня остаются нули для кошмаров и для двух моих прочих отношений (отмечает по стрессу в отношениях с Меган и Джимом).

Фиби: И еще один ужас дает одну травму (отмечает на листе миссии). А вот эти четыре неиспользованных минуса дают четыре блаженства (записывает и это).

Мария: Ладно, значит, влетаешь ты к ним с пушкой наперевес, паля по пришельцам направо и налево, и вообще обращаешь их в бегство — они визжат и испаряются до мелких лилипутов.

Крис: Получай! И вот так еще!

Фиби: Джош, успокойся и сосредоточься уже на миссии!

Крис: Х-ха, да ты погляди, как они драпают!

Мария: Ну да, ты их разогнал — и теперь уймы крохотных людей висят у тебя на стволе и на визоре. И орут, орут на тебя.

Крис: Ну вот... Я их тогда с себя утираю. С отвращением.

Демьен: Гадость какая...

Заккрытие действия миссии и переход к другому действию миссии

После того, как вы определили последствия пика, закройте миссию, отыграв этот пик. Игрок пилота сообщает, что пилот делает, пытаясь достичь цели миссии и защитить себя, ГМ и прочие игроки говорят, что пришельцы и кошмары пытаются сделать, чтобы его остановить или задержать, а игрок ведущего дает пилоту советы от лица своего персонажа. Вы уже знаете, чем все закончится, просто отыграйте.

Когда с этим покончено, действие миссии вы завершили. Если остались другие цели миссии, переходите сразу к новому действию миссии. Если эта цель была последней, миссия закачивается, и игрок ведущего описывает, как будит пилота.

Мария: Если миссия на одного пилота получается действительно длинной, можете прерваться по ходу дела и отыграть действия интерлюдий для других персонажей. Это норма.

Тем временем по итогам нашего третьего примерного отрывка Джош пытается сбежать от огромного бессердечного чужака, который, в свою очередь, пытается его проглотить. Единственная оставшаяся цель миссии — проникнуть на базу чужих. АНИМа Джоша сейчас состоит из его отношений с Меган, с Анной, с Лорой и Нейтаном — что в целом дает близость 11.

Мария: Так, травм у тебя четыре. Я их использую, чтобы угрожать миссии, кошмару, твоим отношениям с Меган и еще с Нейтаном.

Крис: Подло-то как.

Он бросает 11 кубиков и получает следующий результат:

+, +, +, 0, 0, 0, 0, -, -, -, -.

Крис: Ну и денек! Два плюса кладу в миссию, потому что пора с этим заканчивать. Плюс и ноль кладу в кошмар, потому что ужас я еще могу

потерпеть. По нулю Анне и Лоре. Ноль и минус Меган, два минуса Нейтану. Жестко получается, блин. Зато хоть блаженства мало получу.

Фиби: Ладно, а я тогда использую свое специальное умение, чтобы перебросить один кубик в наших отношениях (перебрасывает минус). Вот, у меня плюс! Что же, мы переживем стресс.

Крис: Хорошо, а с Нейтаном у меня был один стресс и два доверия. Мы теряем доверие, а потом добавляем стресс еще — и отношения разрушены. Так как близость у нас была два, я беру четыре блаженства. И, похоже, с Лорой у меня доверие упало до двух. С остальными — только стресс.

Фиби: Ужас можно уже не считать. Итого у нас пять блаженства за это действие?

Крис: Ну да.

Мария: Так что ты улетаешь, но он хватает тебя и начинает тянуть к себе. Ты видишь, как крохотные чужие, корчась и бормоча, выползают из его сердца.

Крис: Вот гадость; я стреляю в них.

Демьен: Похоже, они все это впитывают. Никакого эффекта.

Фиби (в роли Меган): Джош, я поняла! Вот этот чужак, который за тобой гонится — он и есть база! Я хочу, чтобы ты пробрался в эту дыру.

Крис (в роли Джоша): Какого черта? Ну, как скажешь.

Демьен: Я думаю, когда ты лезешь внутрь, у тебя со спины срывают гребень. Пока-пока, Нейтан!

Крис: Да, правильно. А я просто лезу наверх.

Мария: Мелкие чужаки, из которых тут все состоит, извиваются и кричат под твоими руками.

Крис: Это надоедает уже.

Мария: Наконец ты добираешься до верха. Итак, ты проник на базу пришельцев, но не можешь понять вообще ничего, что там происходит. Люди втекают и вытекают, будто кровь, и каждый скулит на разные ноты...

Крис: Так, я ввожу новую цель: понять, как пришельцы общаются.

(Правила по введению новых целей находятся в разделе «Особые соображения» этой главы).

Все: Что, опять?!

Фиби (в роли Меган): Джош! Джош! Ты не можешь больше тут оставаться! Мы должны тебя сейчас же разбудить!

Крис: погоди еще секундочку. У меня тут кое-что интересное.

Фиби: Мать твою, Джош, у меня тут тоже много интересного — например, сходящие с ума показатели!

Крис: Я копаюсь в артериях, пытаюсь разобраться в звуках.

Мария: Все эти маленькие люди затапливают тебя. Ты ничего не видишь, а они хватают тебя и кричат, кричат... и у нас, кажется, опять пик.

Особые соображения

Добавление целей

В любой момент в ходе миссии пилот может заявить свою собственную цель миссии и попытаться ее выполнить, либо от лица персонажа рассказывая ведущему, что он пытается сделать, либо описывая группе в целом свои действия и чего он пытается ими добиться. Фактически, пилот тем самым заявляет новое действие миссии с самодельной целью. Дополнительные последствия этих целей (см. стр. 102) остаются на усмотрение всей группы.

Добавление целей не может обходить обычные цели миссии. Когда пилот объявляет о добавлении, следующее действие миссии

обращается к новой цели. Ведущий может отменить миссию, чтобы остановить пилота, но не может требовать от него что-то сделать до этой новой миссии.

Разрушенные отношения с ведущим

Если отношения пилота с его ведущим разрушены, дело приняло по-настоящему плохой оборот. Теперь своей жизнью рискует уже сам ведущий!

Добавьте в пик новую категорию для размещения кубиков: Безопасность Ведущего.

Безопасность ведущего:

Кубик	Результат
+ (5-6)	Ведущий в порядке.
0 (3-4)	Отдача. Ведущему нанесен вред. Элементы сна просачиваются в реальность.
– (1-2)	Откат. Ведущий убит. Обитатели сна входят в реальность.

Кубики «Оно» и отсутствие АНИМы

Если у пилота не осталось отношений, из которых он мог бы составить АНИМу, он брошен в мире снов совершенно обнаженным. Что опасно!

Так как кубиков от близости пилот не получает, вместо них он кидает кубики «Оно» — столько, сколько дает количество его травм, умноженное на четыре.

Пилот может распределять кубики только на три категории: Успех Миссии, Безопасность Пилота и Безопасность Ведущего. Травмы ГМ использует как обычно.

Все брошенные кубики — а не только неиспользованные — дают увеличение блаженства по обычным правилам. Каждый нераспределенный ноль дает по одному ужасу.

Флэшбэки

Если особо неудачливый пилот выбросит минусы и в категории миссии, и в категории своей безопасности, он может заявить флэшбэк.

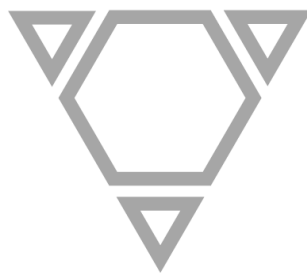
Флэшбэк — особое, привилегированное действие интерлюдии. Если в результате флэшбэка отношения, которые сейчас не являются частью него АНИМы, получают дополнительную близость, и пилот тут же внесет эти отношения в состав своей АНИМы, пилот может заменить минус в категории миссии на ноль.

Даже если доверие разрушено, после флэшбэков не могут проходить действия разрыва.

Краткое содержание главы

- 1) Действия миссии — это когда пилот входит в мир снов, создает АНИМу и воюет с пришельцами. Они ведутся и отслеживаются ведущими.
- 2) Большинство действий миссий заявляются автоматически.
- 3) Открывая действие миссии, ведущий описывает ближайшее окружение и положение пилота. Если это первое действие, пилот создает АНИМу. Если ведущий потерял контроль над сном, ГМ и прочие игроки могут внести в описание что-то свое.
- 4) Когда пилот или в опасности, или может достигнуть цели миссии, в действии наступает пик. До того ведущий может отменить миссию, если сохраняет контроль.

- 5) Во время пика пилот бросает столько кубиков, сколько всего близости у отношений, составляющих его АНИМу.
- 6) ГМ может использовать травмы пилота, чтобы сделать его броски сложнее тем или иным способом.
- 7) Пилот распределяет кубики по категориям: успех миссии, безопасность пилота и безопасность отношений для каждой из них.
- 8) Участвующие игроки описывают итог и переход к следующему действию миссии.



ДЕЙСТВИЯ ИНТЕРЛЮДИЙ

Всякое действие, происходящее за пределами непосредственно миссий и боев с пришельцами, скорее всего, будет действием интерлюдии. Цель интерлюдии — открыть, подчеркнуть или развить отношения между персонажами и в особенности пилотами.

В ходе действия интерлюдии отношения проходят проверку на прочность и меняются. Кроме того, может разрушиться доверие, могут случиться увечья и нанеситься вред, могут произойти и другие важные события.

В целом, впрочем, интерлюдии идут отношениям на пользу, возмещая стресс и опасности, переносимые этими отношениями во время действий миссий.

В процессе интерлюдий игроки, в них участвующие, играют персонажей, которыми они управляют, заявляя, что те говорят и делают.

ГМ, вдобавок, контролирует среду и окружение, а один из игроков выбирается на роль судьи, решающего игротехнический исход действия.

Интерлюдии обычно происходят между миссиями и перескакивают между разными группами персонажей, показывая, как там у них дела.

Иногда, если доверие разрушено, может последовать целая серия действий, показывающая последствия преданного доверия для всей группы сопротивления.

Заявка действия интерлюдии

ГМ может заявить интерлудию в любой момент, кроме хода другого действия. Обычно интерлюдии случаются между миссиями, но в некоторых обстоятельствах их можно играть и во время миссий.

Кроме того, есть некоторые ситуации, при которых игроку дается привилегия заявить действие интерлюдии. Чаще всего приоритет в заявках на интерлудии имеет тот игрок, который последний ходил на миссию.

Крис: На случай, если вы задумались об этом — вот вам список всех случаев, когда игрок может получить привилегию заявить интерлудию: успешно закончить миссию; получить флэшбэк (стр. 80); заявить действие последствия после разрушения доверия или действие разрыва после конца отношений (оба случая — стр. 89).

Если действие интерлюдии заявляет ГМ, она просто говорит, какие персонажи заняты в действии. Из них по крайней мере один должен быть пилотом. Игроки, управляющие этими персонажами, решают, когда и где они встретятся.

Прочие игроки также иногда получают привилегию заявить интерлудию — обычно это происходит потому, что их пилот выполнил миссию. Их действие интерлюдии должно включать их пилота, но прочие персонажи включаются на усмотрение персонажа.

После того, как участвующие названы, игроки, управляющие ими, решают, где и как они встретятся. Игрок пилота должен воспользоваться этой привилегией до начала следующей миссии.

В других случаях, когда игрок-неГМ получает привилегию заявить действие интерлюдии, он должен воспользоваться ей немедленно, иначе она сгорает. Специальные правила для таких случаев указаны в соответствующих разделах.

Выбор Судьи и начало действия интерлюдии

Первое, что вы должны сделать после того, как герой заявил интерлудию — это выбрать для нее судью. Судья — это игрок, сидящий в стороне и наблюдающий, чтобы вынести решение об игромеханическом итоге действия интерлюдии.

Обычно судьей следует быть тому, кто последний провел успешную интерлудию; если с этим есть неясности, ГМ должен выбрать судью или судить сам. Ни при каких обстоятельствах судьей не может быть игрок, заявивший действие, и ни при каких обстоятельствах судья не может играть персонажа в этом действии интерлюдии.

До того, как действие начнется, судья должен просмотреть листы персонажей, участвующих в действии, и обсудить возможные исходы ситуации.

Крис: Больше о правилах по возможным исходам интерлюдий вы можете прочесть на стр. 85

Как только все это готово, персонажи, участвующие в интерлюдии, кратко обсуждают обстоятельства, в которых они могут встретиться, чем они занимаются вместе и как вообще идут дела на момент начала действия. ГМ начинает действие с описания точной ситуации, в которой начинается само действие, и игроки начинают игру.

Мария: Эй, Демьен, я сейчас буду заявлять брифинг, а ты до сих пор не использовал свою привилегию интерлюдии. Хочешь?

Демьен: Ну не знаю.

Мария: Все, что тебе нужно сделать — сказать, кто тебе еще нужен для действия, от этого и будем танцевать.

Демьен: Ладно, давайте сделаем действие с Сарой и Меган, она у меня основной ведущий.

Мария: Здорово!.. Так... А не помните ли, кто у нас последний раз интерлудию играл?

Крис: Не-а.

Фиби: Нет вроде.

Демьен: На меня вообще не смотрите.

Мария: Ладно, значит судья на это действие у нас я. Фиби, Демьен, где у нас Сара и Меган встречаются?

Фиби: Может, на вечеринке по случаю успешной миссии?

Демьен: Да, но я думаю, что Сара быстро устанет. Так что, может, она будет сидеть снаружи, а ты пойдешь проверить, как она там?

Фиби: Да, отлично.

Мария: Ладно, значит, вы сидите на крыльце. Внутри празднуют, там огни и музыка во всю громкость и блеск, и слышны голоса множества людей. Они становятся громче, когда Меган открывает дверь, но утихают вновь, стоит ей ее закрыть.

Отыгрыш действия интерлюдии

В ходе действия интерлюдии все игроки, управляющие персонажами, принимающими в нем участие, сообщают, что их персонажи говорят и делают. Действия в основном должны состоять из взаимодействий между персонажами.

Если то необходимо (например, персонаж перемещается в новую локацию), ГМ контролирует и описывает окружающую обстановку.

Фиби: Когда вы играете интерлудию, не надо замыкаться в той обстановке, в которой вы начали и которую ГМ уже описал в начале интерлюдии. Если ваш персонаж хочет пойти еще куда-то и там заняться еще чем-то, так и скажите.

Крис: Но если вы просто уйдете и оставите кого-то в подвешенном состоянии, этот кто-то такого явно не оценит.

Демьен: А что делать, когда персонажи разделяются?

Мария: Чаще всего это значит, что действие закончено. Если нет — то лучше следовать за пилотом.

Демьен: А если кто-то начинает соревноваться или вообще драться? Кто побеждает?

Крис: Ты уж мне поверь — это дело нечастое.

Мария: Это правда, и обычно все на усмотрение ГМа. Но вообще побеждать в столкновениях должен пилот с большим числом блаженства.

На усмотрение ГМа или управляющего игрока можно вводить в действие и новых персонажей — если только это не привилегированное действие. Тогда это остается на усмотрение игрока, заявившего интерлюдия.

Крис: Когда ты играешь действие интерлюдии за пилота, у тебя есть к чему стремиться, есть желаемый результат. Если так, ты будешь стараться свести общение к одному конкретному образцу. А вот в других раскладах просто позволь всему идти своим чередом и посмотри, что получится.

Интерлюдии несложны игротехнически, так что много времени эти действия не занимают. Вообще, действие интерлюдии больше пяти минут занимать не должно; в самых редких случаях оно занимает до десяти минут, в идеальных случаях — две-три.

Как только игроки провели значимый и значительный разговор — закругляйте его. Насчет окончания интерлюдии последнее слово у судьи.

Закрытие действия интерлюдии: разрушение доверия, вывод судьи и последствия

После того, как судья объявил действие закрытым, самое время определить последствия интерлюдии. Это решение делится на две части.

Во-первых, каждый игрок может сказать, что персонаж другого игрока нанес ущерб доверию их персонажа в процессе этого действия. Понести потерю доверия могут только одни отношения за одно действие. Если сразу несколько человек утверждают, что их доверие задето, судье нужно решить, чье именно предательство было более в центре внимания в действии, оно и получит игромеханические эффекты.

После того, как обсудить разрушение доверия была возможность у всех, судья выносит решение о последствиях интерлюдии, судя по действиям и поведению персонажей.

Всего есть четыре общих типа действий — и несколько дополнительных, о которых мы поговорим позже. Общие же типы описаны ниже:

Лечение травмы

Если основным содержанием действия стали не отношения пилота с кем-то другим, а, напротив, его собственные попытки справиться со своими бедами, страхами и переживаниями, и если при этом у пилота есть травмы — тогда можно засчитать действие как Лечение травмы и понизить счетчик травм пилота на один.

Лечение стресса

Если действие сосредоточено на проблемах отношений, будь то только завязывающихся либо уже долгих, и если у этих отношений есть стресс — действие можно засчитать как Лечение стресса и понизить счетчик стресса для этих отношений до нуля.

Укрепление доверия

Если действие сосредоточенно на развитии, прояснении или подтверждении отношений, и эти отношения имеют менее пяти доверия и ноль стресса — действие можно засчитать как Укрепление доверия и повысить счетчик доверия для этих отношений на один.

Укрепление близости

Если действие сосредоточено на усилении близости в этих отношениях — тем или иным путем — и эти отношения имеют меньше пяти близости — действие можно засчитать как Укрепление близости и поднять близость этих отношений на один.

Есть также некоторые дополнительные ограничения при укреплении близости: смотря по текущей близости отношений, для перехода на следующий уровень близости могут потребоваться определенные дополнительные действия. Это именно минимальные требования, и они приведены в таблице уровней близости (смотрите главу «Значения», стр. 52).

Мария: Важно помнить, что судья не может постановить, что действие прошло «без последствий». Каждое действие интерлюдии так или иначе влияет на его участников.

Слово судьи — последнее. Если она желает, она может спросить мнение прочих игроков, наблюдавших за сценой или даже участвовавших в ней, но раз объявленное решение не меняется.

Крис: Иногда вы не получите от действия того, чего вы хотели. Это норма!

После того, как судья решит, какие именно итоги принесло действие, запишите игротехнические результаты для затронутых отношений. Проверьте, не превысил ли стресс где-нибудь доверие — если превысил, сбросьте стресс до нуля, а доверие понизьте на единицу.

Фиби (в роли Меган): Сара, что такое? Ты на меня за что-то сердишься?

Демьен (в роли Сары): Я беру ее за руки, а потом просто обнимаю. «Прости, я просто... Прости. Не уходи, останься со мной».

Фиби: Я... Но люди же заметят!

Демьен: Да наплевать на людей и на то, что они там замечают! Я тебя люблю! И мне все равно, если кто-то узнает. Я начинаю кричать: «Я люблю тебя!».

Фиби: «Да тише ты...» — и Меган убегает.

Мария (в роли судьи): И вот тут давайте закончим. Думаю, это точно лечение стресса.

Демьен: А я думаю, что мне подорвали доверие.

Фиби: Ладно, это значит, что у меня будет действие последствий.

Мария (в роли ГМа): Ладно, значит, мы сейчас за старым универмагом. В основном его уже разграбили, но мы наткнулись на залежи старого, дешевого баночного пива и запустили в них лапы. И мы уже оба изрядно набрались.

Крис (в роли Джоша): Эй, чувак, а что у тебя вообще с Сарой?

Мария (в роли Кинана): Да блин, не знаю я. То есть вроде ничего такого нет, но она что-то вдруг начала со мной странно себя вести. По-девчачьи.

Крис: Эм... это как?

Мария: Ну она очень даже миленькая, но на самом-то деле ничего такого. Переспали один занюханный разок, и она теперь не переставая треплется о «наших отношениях». Ну ее на хрен!

Крис: Ой, да на хрен болтовню! Я отклоняюсь назад и заряжаю ему в морду.

Мария: Какого черта, парень?!

Крис: А я не слушаю, я продолжаю его бить. «Не говори так о ней! Ты не смеешь так говорить о ней!»

Мария: Я не отбиваюсь, только прикрываюсь, как могу: «Господи Иисусе, чувак, возьми себя в руки!».

Демьен (в роли судьи): Так, вот тут прервемся. Вы деретесь явно всерьез, так что это укрепление близости.

Мария: Доверие у кого-то пострадало?

Крис: Да нет, не особо. Я Кинану все равно ни на грош не доверяю.

Разрушение доверия и действия последствий

Если в ходе действия пострадало чье-либо доверие, тот, кто управлял персонажем, который в этом виноват, получает привилегию заявить действие последствий. Это действие может включать вообще любых персонажей (даже наличие пилота там не обязательно) и должно быть прямо или косвенно связано с вызвавшим его нарушением доверия.

Особые соображения

Разрыв

Разрыв — это специальное действие интерлюдии, случающееся после того, как отношения были разрушены, по выбору игроков, управляющих персонажами в этих отношениях. Оно заявляется этими игроками, сосредоточено на точке в этих отношениях и не имеет игротехнического эффекта.

Примирение

Если в действии участвует двое персонажей с разрушенными отношениями, последствием может стать примирение: между этими персонажами начинаются новые отношения с единицей близости и единицей доверия.

Одушевление

Если в действии не участвует пилот, это — действие одушевления, центром которого являются отношения между двумя не-пилотами. Оно начинает особые отношения между ними, с близостью, равной той, что продемонстрирована в ходе действия (см. таблицу уровней близости) и доверием, равным двум. Дальнейшее одушевление поднимает доверие на единицу.

Отсутствующий персонаж

Если персонажа в группе нет, на действие его заявлять не надо.

Отказ от действия

Игрок может решить не заявлять действие интерлюдии, даже когда правила говорят, что он может это сделать. Обычно если вы не заявляете действие, когда можете, вы теряете эту возможность: если игрок пилота не пользуется своим привилегированным действием в период между двумя разными миссиями, она эту привилегию теряет. Впрочем, заявить интерлудию можно в любой момент, даже прямо перед началом брифинга.

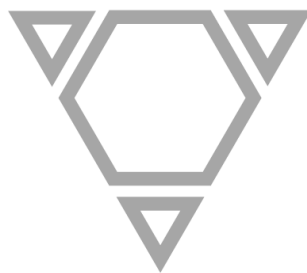
Причинение вреда и смерти в интерлюдиях

Тяжело травмированный пилот в ходе интерлюдии может причинить вред или даже убить не-пилота. Был ли нанесен вред — решает судья, но обычно это очевидно. Пилот с тремя травмами в интерлюдиях может наносить вред (и убивать уже поврежденных), а пилот с пятью травмами — убивать не-пилотов. В зависимости от контекста, и то, и другое может отменить обычные последствия действия. Пилоты, у которых травм меньше, просто не смогут себя заставить такое проделать.

Краткое содержание главы

- 1) Действия интерлюдий сосредоточены на отношениях пилотов.
- 2) Обычно действие интерлюдии заявляет ГМ, но пилоты, завершившие миссию, также получают эту привилегию. Ее можно получить и другими способами.
- 3) Чтобы заявить действие, просто назовите участвующих персонажей. Игроки, управляющие этими персонажами, решат, как они встретятся.
- 4) Судья действия не может быть одним из участников, обычно им выбирается игрок, последним получивший что-то от интерлюдии.
- 5) Начиная действие, ГМ описывает обстановку.

- 6) Игроки, управляющие персонажами, показывают их взаимодействие, описывая, что они говорят и делают.
- 7) Когда судья принимает решение о результате действия, она закрывает действие.
- 8) Возможные результаты — укрепление доверия или близости, лечение драмы или стресса. Решение «никакого результата» — невозможно. Есть ограничения на достижение некоторых результатов, впрочем.
- 9) В ходе действия кто угодно может заявить, что доверие одного из его персонажей нарушено. Доверие падает на единицу, а разрушивший его игрок получает привилегию немедленно заявить действие последствий.
- 10) Заявляйте интерлюдии до тех пор, пока ГМ не заявит новое действие брифинга.



ДЕЙСТВИЯ БРИФИНГОВ

Действия брифингов — третий самый частый тип действий в **Этапе Блаженства**, и их структура и содержание следуют более строгим правилам, чем в действиях миссий или интерлюдий.

Действия брифингов служат для введения в миссию; обычно они проходят в кабинете старшего или в чем-то вроде конференц-зала, но по мере накопления опыта вы наверняка попробуете и другую обстановку для них.

В ходе действия брифинга ГМ (обычно от лица старшего) объясняет суть миссии, очерчивает ее цели и выбирает для нее пилота и ведущего — или вызывает добровольцев.

Пилоты и ведущие задают вопросы о миссии, и пилот решит, принимать ли миссию или попробовать как-то от нее увильнуть.

Основной игротехнический эффект действия брифинга — утвердить новую миссию и назначить на нее пилота и ведущего, но возможны и другие последствия.

После действия брифинга переходите сразу к первому действию миссии в той миссии, которую вы только что описали. Если же миссию никто не принял, переходите к новым действиям интерлюдий или сразу к новому действию брифинга.

Заявка действия брифинга

ГМ может заявить действие брифинга в любой момент, когда не происходит других действий. Любой игрок, имеющий привилегию заявить действие, может перебить его, заявляя вместо этого свое — как только брифинг начинается, привилегии потеряны. Как только все привилегированные действия заявлены и проведены, действие брифинга начинается

Фиби: И эти привилегированные действия должны пройти именно до брифинга. Например, если Мария скажет: «Сирены воют, база атакована!», а у меня привилегированное действие еще осталось — оно у меня пройдет, пока персонажи еще собираются на брифинг.

Крис: Есть три способа, которыми такую привилегию можно получить. Вот они:

- Можно получить привилегированное действие интерлюдии, если ваш пилот участвовал в последней миссии.
- Можно получить действие последствий, нарушив чье-то доверие.
- Можно заявить финальное и разрешающее действие, если ваш пилот умер или перешел за 108 блаженства.

Начало действия брифинга

ГМ описывает, как персонажей созывают на место брифинга (звучат ли сирены; собирают ли их посреди ночи в тайное убежище — и так далее) и рассказывает, кто из ведущих присутствует.

Игроки могут сказать, что их персонажи на действие не явились, если на то есть причины. По желанию ГМа отсутствующие пилоты могут получить штрафы, как если бы они уклонились от миссии (см. ниже).

Отыгрыш действия брифинга

ГМ, обычно от лица старшего, описывает миссию в общих чертах, а затем разъясняет каждую из целей миссии.

Если та или иная цель связана с другими целями миссии или же имеет особые последствия при успехе или провале, ГМ должен либо упомянуть об этом сейчас, либо записать их тайно. Если ГМ выбирает держать это в секрете, он должен все же упомянуть игрокам возможный эффект, хотя и не обязан сообщать, к какой цели он привязан или кого затронет. В это же время пилоты могут задавать уточняющие вопросы о сути миссии и ее целях, на которые старший отвечает на свое усмотрение.

После того, как миссия разъяснена, цели и последствия разложены, а на вопросы получены ответы, старший должен или выбрать на миссию пилота и ведущего, или выкликнуть добровольцев.

Ведущие принимают миссию всегда; пилоты же могут выбрать, принять миссию или отказаться. Если от миссии они уклоняются, это повлечет последствия, а старший должен выбрать другого. Если отказываются все пилоты, миссия провалена. Точно так же, если старший спросил добровольцев, а вперед никто не шагнул, последствия уклонения терпят все пилоты.

Закрытие действия брифинга

После того, как пилот и ведущий выбраны, игрок ведущего описывает, как ведущий готовит пилота к миссии, говоря от лица ведущего: погружает пилота в мир сна, помогает ему с формированием АНИМы. Можно перевести это прямо в первое действие миссии.

Мария: Значит, так, пару дней спустя Джим вызывает вас всех в свой кабинет. Он говорит: «В последнее время мы ловим весьма странные сигналы с той стороны залива, и надо бы, чтобы умелый пилот проверил обстановку. Цели

миссии такие: перейти мост, так, чтобы вас не засекли до последнего, и собрать столько данных, сколько сможете. Анна, пойдешь ты».

Фиби (в роли Анны): Нет.

Мария: «Нет? — он встает. — Да какое, ять, нет, ты что несешь?»

Фиби: Джош уже собрал отличные данные, которые мы даже разбирать-то не начали еще. Ты просто не хочешь признать этого... Аррргх, я выбегаю из комнаты.

Мария: Сара, собирайся, Нейтан тебя поведет. Анне и мне надо бы... переговорить.

Еще один пример действия брифинга можно найти в главе о Первом действии, на стр. 62.

Последствия уклонения

Главные следствия действия брифинга — определение целей следующей миссии и выбор пилота и ведущего для нее. Однако если один или более пилот предпочли уклониться от миссии, для них есть добавочные последствия.

Каждый уклонившийся пилот получает один стресс в своих отношениях со старшим, а также одну травму. Если пилот саботирует несколько миссий подряд, эффект умножается (то есть, второе подряд уклонения — два стресса и две травмы, третье — по три, и так далее).

Мария: Так, Анна свою миссию в последнем действии вообще не взяла. Это первый раз за долгое время, так что один стресс, одна травма, да.

Фиби (записывает): Ага. То есть это у меня три стресса с Джимом. Еще один — и доверие я теряю.

Особые соображения

Если брифинг дает не старший

Некоторые персонажи тоже захотят от пилота каких-то вещей, и кое-кто из них будет пытаться заставить пилота оседлать АНИМу без разрешения и сведения старшего. В других случаях, старший может отсутствовать или быть для брифинга не в форме, так что кому-то придется занять его место. Если второстепенный персонаж на этом месте управляется ГМом, брифинг будет проходить как обычно, просто с этим персонажем вместо старшего. В других случаях ГМ может попросить дать этого персонажа ему взаймы, или же сообщить цели и структуру миссии его игроку, который потом и проинструктирует пилота и ведущего.

Тайные брифинги

Возможны ситуации, когда старший инструктирует одного пилота для особой миссии, по поводу которой он не стал созывать прочих. В этих случаях пилот за уклонение от миссии не наказывается.

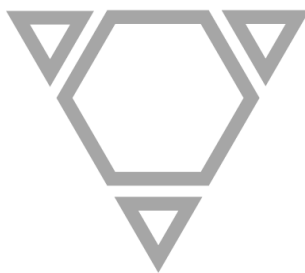
Разрушенные отношения со старшим

Если отношения пилота со старшим уже разрушены, а он все равно уклоняется от миссии, он получает столько ужаса, сколько получил бы стресса.

Краткое содержание главы

- 1) Действие брифинга служит для того, чтобы представить миссию.
- 2) Оно всегда заявляется ГМом.
- 3) Во время действия брифинга старший сообщает пилотам и ведущим о сути миссии.

- 4) Дополнительно ГМ должен разъяснить последствия миссии и ответить на вопросы игроков. Если у миссии есть секретные последствия, она должна проинформировать игроков об этом.
- 5) Когда пилот и ведущий выбраны, действие оканчивается.
- 6) Пилот, назначенный на миссию, может отказаться, но ценой травмы и ущерба для его отношений со старшим.



ПЛАНИРОВАНИЕ МИССИЙ

Одна из главных задач ГМа в **Этапе Блаженства** — планирование игровых миссий. Обычно это подается как миссии, которые внутри игровой истории спланировал для пилотов старший; иногда ГМ будет представлять миссии, спланированные другими людьми или решающие чрезвычайные задачи.

Обычно планировать миссии довольно просто — они состоят из 2–8 целей, возможно, связанных друг с другом, возможно, имеющих последствия в случае успеха или неудачи. Если вы не можете придумать свои собственные миссии, в конце главы представлено несколько примеров.

Тема

Первое, что вам нужно для миссии — понять, о чем, на какую тему вы хотите ее делать?

Тема — это просто общее содержание миссии: где она происходит и что пилот пытается сделать. «Защити базу от нападающих», «разведай вражеский штаб», «испытай новую глушилку» или «приди на помощь нашим союзникам на востоке» — все это вполне нормальные темы для миссий.

Тема миссии также должна быть связана хотя бы с одной надеждой группы. Например, группа, у которой в надеждах «Надеюсь, мы победим пришельцев», получит много миссий с темами вроде

«обороняйтесь от пришельцев», «атакуйте вражескую заставу» или «выследите и ликвидируйте вражеского командира». А вот группа с надеждой «Надеюсь, мы поймем суть блаженства» будет получать цели миссии вроде «защищайте Саймона, пока он спит», «испытайте новое научное оборудование» и «обследуйте окружающий мир снов».

Фиби: Иногда мои ГМы давали каждой миссии выразительные названия — и мне это нравилось! Что-то типа «Солнечный круг» или «Внезапно, Вечеринка!». Это забавно — игра начинает походить на сериал или мангу, нарезанная на такие вот кусочки.

Цели

Говоря кратко, миссия — это серия из двух-восьми целей. Цели — это просто различные вещи, которых пилоты могут добиться и которые укладываются в тему миссии.

Каждая цель — предмет одного или нескольких действий миссии, так что не делайте их слишком простыми или слишком большими. Также в большинстве случаев делайте цели достижимыми по отдельности — тогда, даже если одна цель провалена, миссия сможет продолжаться. И еще — делайте цели стоящими достижения.

Допустим, представьте миссию с темой «защищайте Саймона, пока он спит», уже упомянутой выше. Список целей такого вида: «не дать чужим добраться до Саймона на первом часу», «не дать чужим добраться до Саймона на втором часу» и «не дать чужим добраться до Саймона на третьем часу» — это плохой список: эти цели связаны, и если вы провалите первую, с остальными нечего и пытаться. К тому же, они совершенно одинаковые.

А вот хороший список целей для той же миссии будет, например, таким: «собрать научные данные», «пронаблюдать поведение пришельцев» и «сохранить Саймона в безопасности». Они достижимы по отдельности и заметно отличаются одна от другой.

Число целей на одну миссию еще и определяет ее сложность. Две цели — простая миссия; восемь целей — цена победы будет огромна. Большинство миссий должны содержать четыре-пять целей.

Мария: Так, с базовыми вещами дизайна миссий разобрались! То, что ниже, уже посложнее; если вы первый раз водите по *Этапу Блаженства*, вам потребуется только то, что наверху. Можете пропускать все до примеров миссий на стр. 105.

Несколько пилотов на миссии

Есть много обстоятельств, когда для миссии может потребоваться несколько пилотов. Возможно, она слишком сложна, чтобы отправлять на нее всего одну АНИМу; возможно, всех пилотов собирают отбивать армию вторжения; возможно, один пилот входит в мир снов без приказа, чтобы помочь другому пилоту.

Есть три способа вести двух пилотов в одной миссии: полностью отдельно, с общими целями и действуя вместе.

Самый простой — заставить их действовать совершенно раздельно, с разным списком целей, которых они пытаются достичь поодиночке. В предельном случае первый пилот берет первую половину миссии, второй — вторую.

Для несколько большей связи цели двух пилотов могут быть связаны друг с другом (см. ниже): успех первого пилота с некоей целью может открыть второму путь к новым возможным целям.

Другая возможность — завести цели, которые может выполнить каждый пилот. Например, на миссии, которая ни в чем больше не пересекает игроков, могут попасться четыре чужих-бойца, которых в ходе успешного действия миссии может победить любой пилот. Так что получается четыре цели миссии, которые может взять любой пилот, если он (или его ведущий) того захочет. Такие общие цели

могут добавляться к индивидуальным целям миссии, или же все цели миссии могут быть общими.

Последний вариант — взять цели, которые могут быть достигнуты только сотрудничеством двух и более пилотов. С этими целями все обстоит немного сложнее.

Ведущие, участвующие в деле, ведут пилотов до точки, когда они могут выполнить задачу, и тогда все вовлеченные пилоты одновременно достигают пика действия.

ГМ угрожает категориям, используя самый большой показатель травмы в группе. Кроме того, категории успеха миссии и безопасности пилота требуют по добавочному кубiku за каждого дополнительного пилота, кто участвует.

Как только кубики распределены, считайте результаты как обычно, но результаты по успеху миссии и безопасности пилота относятся ко всем пилотам сразу.

Эти три варианта вполне совместимы: миссия на нескольких пилотов может иметь несколько целей, индивидуальных для каждого, несколько общедоступных и несколько требующих сотрудничества.

Каждый пилот, который провел в такой общей миссии хотя бы одно действие, получает после нее привилегированное действие.

Мария: Отметим, что миссии с несколькими пилотами должны иметь больше целей, чем обычные, чтобы всем было чем заняться и чтобы риск оставался заметным.

Связанные цели

Обычно цели друг с другом не связаны — каждая из них может быть выполнена, даже если предыдущие провалены. Но иногда ГМ может захотеть сделать связанные цели, когда успех или провал в одной затронет остальные. Вот некоторые способы это сделать:

Последовательность событий

Цели миссии идут в строгом порядке. Нужно попытаться достичь одной цели прежде, чем появится возможность достичь другой; нет разницы, провалились или преуспели пилоты с первой целью, важна попытка.

Цепная реакция

Провал одной конкретной цели вызывает провал еще одной или более.

Предварительные требования

Цель должна быть достигнута прежде, чем некую другую цель можно будет даже попробовать достичь.

План Б

Провал конкретной цели открывает возможность попытаться достичь другую.

Этим возможности соединения разных целей не ограничиваются! Много есть и других комбинаций.

Крис: Будьте крайне, крайне осторожны со связанными целями. Обычно если вы можете выдумать, как вообще эти цели могут быть выполнены без связи друг с другом, любым способом — они не должны быть связаны.

Награды и последствия

Иногда успех либо провал миссии может иметь игротехнические последствия и за пределами этой конкретной миссии.

Эффекты такого рода можно назначать тремя способом: ГМ может огласить их на брифинге, ГМ может тайно записать их на брифинге или же группа решает, что они должны быть, определяя эффекты действия миссии.

Если ГМ на брифинге записывает секретные последствия, она должна объявить, что такие есть, и огласить их наибольший возможный масштаб. Если есть секретное вознаграждение, она должна только объявить, что такое есть.

Ниже перечислены возможные последствия провалов и награды за успех. Вы можете придумать и свои, но ни при каких обстоятельствах успех либо провал цели не может затронуть какие-либо значения, будь то блаженство, ужас, травма, близость, доверие или стресс.

Обычно успеху соответствуют положительные награды, а неудаче — отрицательные последствия, но если ситуация того требует, можно и наоборот.

Награды и последствия могут быть привязаны больше чем к одной цели. Например, вы можете заявить: «Если вот эти две цели выполнены, будет вот этот эффект» или «Если вы какую-то из вот этих целей провалите, будет вот этот эффект».

Вот возможные награды за успех. Хотя этим награды не ограничиваются, они никогда не должны прямо менять любые значения, пилотов либо отношений.

Новое лицо

К группе присоединяется новый персонаж. У него есть одни стандартные (строка «Все остальные» в шаблоне) отношения со всеми, кроме пилота, завершившего эту миссию.

Исцеление

Персонаж, которому нанесен вред, излечивается.

Возвращение

Отсутствовавший персонаж возвращается в группу.

Обучение ведущего

Второстепенный персонаж сможет быть ведущим, если нужно.

Обучение пилота

Второстепенный персонаж сможет быть пилотом. Используйте только в длинных кампаниях (см. «Длинные кампании» на стр. 120).

Новая технология

Доступны новые типы миссий.

Далее мы посмотрим на возможные последствия провалов. Также как и с наградами, вы можете придумывать свои последствия, но они не могут прямо менять значения.

Вред

Персонаж-непилот получает урон. Если персонажу наносится вред второй раз, он умирает.

Смерть

Персонаж-непилот умирает.

Блаженство

Персонаж-непилот впадает в Блаженство. Как и смерть, это рушит все его отношения.

Отсутствие

Персонаж уходит из группы.

Тайные цели

Как и в случае с тайными последствиями и наградами, ГМ может делать и тайные цели, которые будут открыты только посреди миссии или, возможно, будут привязаны к успеху либо провалу других целей. Это возможно, но, как и с последствиями и наградами, она должна записать их до начала миссии.

Произвольные цели

Произвольная цель — это цель миссии с формулировкой вроде «Делать все, что потребуется». По сути, произвольная цель требует, чтобы пилот объявил добавление цели (см. стр. 77), исходящей из его понимания ситуации.

Миссии наяву

Как только вы в полной мере разберетесь со структурой миссий, вы можете попробовать миссии, частично проходящие в реальном мире. У этих миссий нет ведущего, а отношения дают кубики только если человек с ними помогает пилоту, прямо или косвенно.

Мир всегда описывается ГМом. Категория безопасности пилота интерпретируется как физический или эмоциональный вред, нанесенный пилоту.

Примеры миссий

Вот несколько примеров миссий для начала. Вы можете использовать их целиком либо просто как источник вдохновения.

Защитить базу

Не дать пришельцам подойти к базе

Если провалена, персонажу нанесен вред

Сразиться с инопланетным асом

Перебить силы вторжения

Внезапная атака!

Если провалена, персонаж гибнет

Это тайная цель

Испытать новую АНИМу

Сформировать АНИМу

Тест ходьбы

Тест сенсоров

Тест оружия

Тест нового маскировочного контура

Если успешна, доступны миссии маскировки

Вступить в столкновение с вражеским патрулем

Исследовать таинственный феномен

Установить сенсорный контур

Обнаружить возмущение сна

Не попасться в возмущение

Сразиться с созданиями кошмаров

Считать показания

Сходить в глубокий разведрейд

Избежать патрулей

Если провалена — сразиться с патрульными

Картографировать территорию

Найти хорошие места для засад

Обнаружить тайную базу

Если успешна — проникнуть на базу

Тренировать ведущего

Сформировать АНИМу

Тест визуализации

Тест ведения

Если все цели выполнены, персонаж теперь ведущий

Штурмовать вражескую базу

Скрытно подойти к базе врага

Если провалена — сразиться с патрульными

Уничтожить внешнее охранение

Войти на базу

Если провалена — все остальные провалены

Обнаружить особый отдел

Если успешна — добыть данные

Если добыча данных провалена, разрушение
провалено

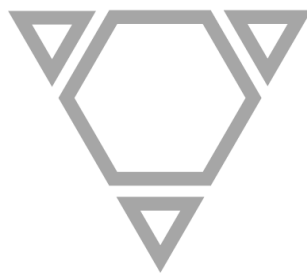
Обнаружить командное ядро базы

Если успешна — разрушить ядро

Сбежать с базы

Краткое содержание главы

- 1) Одна из главных задач ГМа в **Этапе Блаженства** — планирование миссий.
- 2) Каждая миссия должна иметь некую тему: где находится пилот, что он делает и все такое прочее.
- 3) Каждая миссия состоит из серии целей, на каждой из которых сосредоточено как минимум одно действие миссии.
- 4) Кроме того, базовый дизайн миссий можно доработать многими способами.



ФИНАЛЬНЫЕ И РАЗРЕШАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Финальные и разрешающие действия происходят только тогда, когда у пилота либо травм становится больше 6, либо блаженства больше 108. После финального действия пилота он будет считаться мертвым или отсутствующим, а его игрок получит привилегию разрешить одну из надежд группы в разрешающем действии.

Финальное действие — это прощание группы с пилотом. Разрешающее действие — это восприятие группой влияния их борьбы на целый мир.

Травматическая смерть

Как только пилот получает более шести травм, его игрок должен немедленно заявить финальное действие. Оно происходит немедленно после того события, которое вызвало последнюю травму (обычно в ходе действия миссии), и пилот может заявить любые детали происходящего как хочет.

Действие отыгрывается довольно просто: игрок пилота рассказывает, что происходит. Другие игроки могут предлагать действия персонажей, которыми управляют, но к этому надо относиться только как к предложениям.

Есть только два ограничения. Во-первых, игрок пилота не может прямо управлять другими пилотами, или убивать их, или как-то менять их отношения, хотя участвовать в действии прочие пилоты

могут. Во-вторых, не более двух не-пилотов могут понести вред или быть убитыми. Действие достигает пика со смертью персонажа, и должно — на усмотрение, опять же, игрока пилота — закрыться вскоре после этого.

Если финальное действие разрешает надежду, отметьте эту надежду в списке и пометьте, как она разрешена. Если не разрешает, игрок пилота выбирает одну надежду и вычеркивает ее; эта надежда не может быть разрешена в этой игре, даже финальным разрешающим действием.

Фиби: Иногда — изредка — пилот может умереть травматической смертью не на миссии. В этом случае смерть пилота может не происходить прямо тут же, но все же должна быть следующим действием.

Мария: Когда персонаж умирает, не забудьте посчитать блаженство, порожденное разрушенными его смертью отношениями.

Итак, Анна (отыгрывает Фиби) пробивается к ядру базы чужих. Дженни (отыгрывает Демьен) ее ведет. Однако пред лицом упорного сопротивления пришельцев, их огневого превосходства — и отвратительных бросков Фиби — травмы Анны переходят шестерку.

Фиби: Да, последнее очко ужаса как раз легло. Ну, с Анной все теперь.

Демьен: Печаль.

Мария: Ага, но у тебя еще есть действие травматической смерти же.

Фиби: Какие там у нас надежды?

Крис: «Надеюсь, мы сможем вырастить второе поколение» и «Надеюсь, мы победим пришельцев».

Фиби: Значит, меня швыряет по базе пришельцев, орды, атакующие меня, заполонили вообще все вокруг.

Демьен (в роли Дженни): Ты должна уходить! Должна уходить!

Фиби (в роли Анны): «Я уже вижу мозг этой штуки! Добраться бы...». На секунду я умолкаю. «Дженни, Арчеру расскажешь обо мне, ладно? Обещаешь?».

Демьен: Нет! Стой! Не надо!

Фиби: И я лечу прямо на мозг, подрываю себя — и утаскиваю всю базу с собой.

Крис: Круто.

Мария: Ух. Здорово. Думаю, что это у нас разрешило «Надеюсь, мы победим пришельцев».

Фиби: Да уж...

Уход в Блаженство

Если пилот получает больше 108 блаженства, про него говорят «ушел в блаженство», что может означать много вариантов на выбор пилота. По умолчанию пилот просто уплывает в блаженство во сне, никогда более не просыпаясь, но возможно много чего еще.

Единственное ограничение (и то с одним исключением) — пилот после этого не может больше быть членом данной конкретной группы сопротивления, равно как и основным персонажем в этой игре. Вот некоторые возможные варианты такого финального действия:

- Пилот засыпает и больше не просыпается.
- Пилот теряется в мире снов.
- Пилот переходит на сторону или и вовсе сливается с пришельцами.
- Пилот уходит, чтобы основать другую группу сопротивления.
- Охваченный отвращением к товарищам, пилот покидает группу и никогда не возвращается.

- Пилот убит.
- АНИМа пилота врывается в реальный мир, буйствуя вокруг, покуда ее не остановят.
- Что-то еще.
- Пилот заменяет старшего во главе сопротивления.

Во всех случаях, кроме последнего, считайте, что все отношения пилота разрушены, и посчитайте блаженство, которое это разрушение генерирует. В последнем случае игрок пилота заменяет текущего ГМа на посту гейм-мастера и отдает ему всех своих оставшихся ведущих (см. стр. 120).

Как и при травматической смерти, все детали финального действия, когда пилот уходит в блаженство, остаются на усмотрение его игрока, хотя он не может прямо управлять пилотами других людей, менять отношения и ранить либо убивать более чем двух второстепенных персонажей.

Если игрок пилота в своем финальном действии разрешает надежду, пометьте ее и запишите, как она была разрешена. Если ни одной надежды не разрешено, игрок должен предпринять разрешающее действие (см. ниже).

Разрешающие действия

Игрок пилота, который впал в блаженство, но надежд в своем финальном действии не разрешил, должен провести разрешающее действие. Оно должно последовать сразу же за финальным действием его пилота.

Чтобы заявить разрешающее действие, игрок выбирает неразрешенную надежду и оглашает ее всей группе. После этого он начинает разрешающее действие, описывая сцену, где эта надежда

разрешается или где мы видим дальнейшие последствия этого разрешения.

Как и с финальным действием, игрок пилота контролирует большую часть разрешающего действия, хотя он может уступить контроль над тем или иным персонажем его обычному владельцу (или еще кому-то). Однако решение пилота — последнее. Как только надежда разрешена удовлетворительно, действие закрывается.

Фиби: Смотрите только, чтобы, разрешая надежду, случайно не испортить разрешение другой. Следить за этим очень важно!

Сара (отыгрывает Демьен) и Джош (отыгрывает Крис) участвуют в действии интерлюдии, где чрезвычайно некрасиво ссорятся, и Сара убегает.

Демьен: Ты, кстати, разрушил мое доверие.

Крис: Ага! И убил наши с тобой отношения. С четырьмя близости, это нам обоим будет по восемь блаженства.

Демьен: Ох, и у Сары больше 108.

Мария: Ну да, у тебя теперь разрешающее действие. Все, что пожелаешь, конечно, но единственная оставшаяся надежда — «Надеюсь, мы сможем вырастить второе поколение», так что придется тебе обратиться к этому.

Демьен: Ничего, у меня есть план. Думаю, попозже, уже ночью, Сара проскользнет в комнату Арчера.

Мария (в роли Арчера): Ма...ма?

Демьен (в роли Сары): «Тише... я теперь твоя мама. Пойдем...» Так, я его беру на руки. «Мама тебя отнесет далеко-далеко, мы там оба будем в безопасности, нам там будет спокойно. Хорошо?»

Мария: Он засыпает у тебя на плече.

Демьен: Отлично, я его тихо уношу с базы — и ухожу отсюда с ним. Никто из вас меня никогда больше не увидит. Ответ на надежду, вроде как, такой: мы следующее поколение не вырастим, а вот я, может, и смогу.

Фиби: Ух ты.

Крис: Вот это было реально круто.

Мария: Мило.

Демьен: Ну... спасибо.

Финальное Разрешающее Действие

Когда остался только один пилот, игрок этого пилота может заявить финальное разрешающее действие. К этому моменту все ваши надежды уже либо разрешены, либо вычеркнуты, так что финальное разрешающее действие надежд не разрешает. Оно скорее служит для того, чтобы увязать все уже прошедшие разрешения надежд и дать кампании четкую концовку.

Так же как и с прочими разрешающими действиями, все остается на усмотрение игрока пилота, в данном случае, последнего пилота в игре.

Нет никакой нужды ждать, пока этот пилот перейдет шесть травм или 108 блаженства, можно начинать финальное разрешение когда угодно. С другой стороны, если он все-таки перейдет, начинать его надо немедленно.

Крис: Ладно, если никто не против, я тогда начну финальное разрешающее действие прямо сейчас.

Фиби: Вперед.

Демьен: Валяй, развлекайся.

Крис: Ну, думаю, прошла где-то неделя с тех пор, как мы прибили последнего чужого. Банды начали замечать, что дроны больше не нападают и в

Блаженство никто не засыпает. Они все приходят сюда, ко мне, раз уж я вроде как лидер с тех пор, как умер мой отец, и пытаются понять, что ж теперь делать. Давайте мы это немного отыграем, а вы будете за вождей банд?

Мария: Можно.

Фиби: Слушай, ты о чем вообще?

Крис: Они все подошли. Мы их разбили. Они больше не придут.

Демьен: Ладно, а с нами-то теперь чего? Я к тому, что мир на хлеб не намажешь.

Крис: Ага.

Мария: И на улицах до сих пор дерутся. Никто не понимает, чего делать, все думают, что вот теперь миру точно конец.

Крис: Ага.

Фиби: Ну, так что ты со всем этим делать будешь?

Крис: А это вообще не мое дело же.

Мария: Не твое дело?! Ты же не можешь вот так просто!..

Крис: Я встаю, выглядя настолько разозленным, насколько могу. «Слушайте, народ. Это не мое дело. Я, знаете, воевал, и все. А ваши проблемы — это только ваши проблемы!». С тем и выбегаю из комнаты.

Крис: Думаю, понемногу люди осядут и будут жить так, как жили до Блаженства. Перечертят границы, вот только никто ничему так и не научится. Войны и прочее дерьмо повсюду. И думается мне, что Джош в этом во всем не участвует. Затворится где-нибудь в старом городе и будет жить и жить, пока не умрет.

Мария: Фу, блин.

Фиби: Ну, круто.

Крис: Ну, как-то так. Я просто не представляю, чтобы после всего этого он еще что-то хотел.

Демьен: Да я думаю, что мы, в общем, к тому и шли.

Мария: Ладно, народ, все это было здорово — но теперь все это закончилось.

О разрешении надежд

Прежде чем начать финальное действие или разрешающее действие, посмотрите на надежды, которые им можно разрешить. В особенности посмотрите на старые листы миссий — ищите миссии, связанные с этими надеждами.

Разрешающий игрок должен некоторое время обдумать все эти предыдущие действия и миссии, как они связаны со взятой надеждой. Разрешить надежду — это самое важное решение в **Этапе Блаженства**, и ваше разрешение надежды должно быть основано на всей отыгранной вами истории.

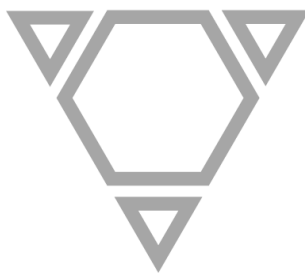
Не хотелось бы говорить, что прошлое должно диктовать вам, как разрешать надежду. Возможно, вполне возможно, что вы будете терпеть провал за провалом, чтобы преуспеть в последний момент, или раз за разом превозмогать, добиваясь успеха, чтобы в конце все было зря. В конце концов решение остается за вами, игроками, и вам решать, каким должен быть конец игры.

Особые соображения

В длинных и коротких кампаниях эти правила могут работать иначе. Это освещено в подходящих разделах об альтернативных правилах (см. стр. 120–121).

Краткое содержание главы

- 1) Пилот покидает нас при более чем 6 травмах или более чем 108 блаженства.
- 2) Если пилот получает больше шести травм, он умирает травматической смертью. В этом случае его игрок может описать любые детали его насильственной смерти здесь и сейчас. Если в процессе этого еще и разрешается надежда — это очень хорошо. Если не разрешается — игрок пилота выбирает одну надежду и вычеркивает ее. Она никогда не будет разрешена.
- 3) Если пилот получает больше 108 блаженства, они немедленно решают, как пилот выходит из игры, в том смысле, что он не может больше быть в ячейке сопротивления, или же становится новым старшим. После этого они могут сделать сцену, разрешающую одну любую надежду.
- 4) Когда все надежды разрешены, один оставшийся пилот может в любой момент запустить финальную разрешающую сцену. Она связывает вместе все надежды и дает образ будущего человечества. И это последнее действие в игре.
- 5) Разрешая надежды, следите за тем, чтобы не подорвать уже произошедшие разрешения других надежд.



ОСОБЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Во время игры вам могут встретиться многие особые обстоятельства. Персонажи иногда умирают, покидают группу и беременеют. Структура власти в вашей ячейке иногда меняется. Игроков иногда слишком много, а иногда слишком мало. А иногда вам и вовсе хочется отыграть длинную, протяженную кампанию без четкой концовки. Или, допустим, хотите провести кампанию в пару столкновений длиной.

Эта глава предлагает вам правила и предложения, помогающие справиться с такого рода внезапными ситуациями.

Смерть

Персонаж может умереть многими способами. Пилот может умереть, получив больше 108 блаженства или шести травм; ведущий может умереть, если миссия пошла серьезно не так; ну а любой не-пилот может получить вред или умереть во многих других обстоятельствах.

Если персонаж умирает, все его отношения разрушены. Как и в обычном случае с разрушенными отношениями, другие вовлеченные в них люди получают блаженства вдвое больше, чем была близость в этих отношениях.

Отношения с мертвыми персонажами не могут быть использованы на миссиях. Мертвые персонажи не могут быть воскрешены.

Беременность и роды

Персонаж женского пола, если она сексуально активна, может забеременеть по соглашению игрока, управляющего ей, и ГМа.

Мать имеет со своим нерожденным ребенком стартовые отношения в 3 близости и 3 доверия, что уже включает +1 близость за кровное родство. Отец ребенка, также включая бонус родства, имеет с ним отношения в 2 близости, 2 доверия. Все прочие персонажи имеют с ребенком отношения в 1 близость, 1 доверие.

Если отношения матери с ее ребенком разрушены, происходит выкидыш и ребенок умирает.

Новый ведущий

Персонаж может стать ведущим через миссии тренировки ведущего. Когда персонаж становится ведущим, выберите ему специальное умение; если им управляет ГМ, он должен передать его другому игроку.

ГМ должен стремиться поддерживать не менее двух ведущих в группе.

Новый пилот

В длинной кампании персонаж может стать пилотом через миссию тренировки пилота. Такой персонаж сохраняет все существующие отношения (и блаженство, полученное от разрушенных отношений) и выбирают шаблон пилота, где и заполняет свободные места.

Отношения с другими пилотами тут же теряют одно доверие

Смена старшего

Будь то через финальное действие пилота или в ходе обычного игрового процесса, власть старшего в группе может быть передана — и узурпирована. Персонаж, заменяющий старшего, не может быть пилотом или ведущим или же, если был кем-то из них до того, не может продолжать исполнять эти роли.

Когда это происходит, игрок, управляющий новым старшим, становится новым ГМом игры. Старый ГМ получает управление всеми пилотами и ведущими, которыми до этого управлял новый ГМ.

В ином случае, если игрок быть ГМом не хочет, старый ГМ может просто получить управление новым старшим.

Если это происходит и прежний старший все еще жив, он теряет одно доверие со всеми персонажами.

Смена надежд

Иногда в ходе игры становится ясно, что выбранная надежда этой кампании не подходит. Может быть, она слишком велика в масштабе, может, слишком мала, может, лишь краешком затрагивает более важный вопрос.

Так или иначе, если такое случается, по взаимному согласию всей группы можно заменить надежды между столкновениями. Делая это, можно как доработать уже выбранную надежду, так и выбрать из списка новую.

Длинные кампании

Некоторые группы предпочитают играть особенно длинные ролевые кампании, продолжающиеся месяцы, а то и годы. Если вы хотите играть в **Этап Блаженства** долго, вот как это делается.

В начале игры выберите две надежды (сколько бы ни было игроков). Когда пилот умирает или впадает в блаженство, он разрешает или вычеркивает одну из них — а потом выбирает из списка еще одну новую, но не из разрешенных ранее.

Далее этот игрок может, на свой вкус, ввести для себя нового персонажа-пилота или повысить до пилота уже имеющегося, через миссии тренировок.

Когда вы решите закончить кампанию, просто не выбирайте новых надежд. Когда все надежды разрешены или вычеркнуты, тот игрок-неГМ, кто разрешил либо вычеркнул меньше всех надежд, играет финальное разрешающее действие.

Короткие кампании

Для некоторого сокращения кампании выдавайте каждому пилоту по очку блаженства после каждой интерлюдии.

Для резкого сокращения — сократите количество созданных игроками пилотов. Игроки без пилотов должны играть ведущих.

Кампании на одного пилота

Можно играть кампанию с одним пилотом, но она будет значительно короче, чем обычная. Если вы хотите, чтобы она все же шла долго, позвольте пилоту получить больше, чем обычно дозволяется, блаженства прежде, чем заканчивать игру.

Один игрок управляет пилотом, и больше никем. Второй игрок становится ГМом и управляет старшим. Все остальные персонажи делятся между ГМом и оставшимися игроками.

При игре на одного пилота выберите одну надежду. Когда она будет разрешена, игроки не-пилотов вместе делают финальное разрешающее действие.

Кампании для двух игроков

В **Этап Блаженства** можно играть и только вдвоем. Естественно, это будет игра на одного пилота (см. выше), один игрок управляет пилотом, другой — ГМ и управляет всеми остальными, включая ведущих.

В действиях интерлюдий, игрок пилота играет пилота, а ГМ — всех остальных персонажей. В действиях одушевления ГМ временно передает контроль над одним (или больше) персонажем другому игроку.

Для пиков миссий замените таблицу безопасности пилота вот этой:

Безопасность пилота:

Кубик	Результат
+ (5-6)	Пилот в безопасности. Ведущий сохраняет контроль над сном.
0 (3-4)	Безопасность пилота под угрозой, и он получает один ужас. Ведущий теряет часть контроля над сном: пилот видит и слышит вещи, которых его ведущий ему не описывал.
— (1-2)	Безопасность пилота летит под откос, и он получает одну травму и один ужас. Ведущий полностью теряет контроль и беспомощно сидит и слушает, как пилот описывает кошмарные вещи, которые он видит — и делает.

Отсутствующие игроки

Если игрок отсутствует, его пилот не выходит на миссии и не участвует в действиях интерлюдий. Ведущих, которыми они управляют, нельзя использовать в миссиях, а их второстепенные персонажи могут передаваться другим игрокам для действий интерлюдий.

Если игрок отсутствует долгое время (и вообще уже не вернется), либо отдайте его пилота и ведущих новому игроку (помните — один игрок может управлять только одним пилотом, а ГМ — не может ни одним), либо объявите, что его персонажи оставили группу, разрушив все отношения с ними.

Гостевые игроки

Если у вас есть игрок, который не намерен постоянно посещать вашу группу, но хочет сыграть с вами одно столкновение, он может принять участие в игре, но несколько более ограниченно. Вот несколько путей, которыми вы сможете пойти в такой ситуации.

Второстепенный персонаж

Передайте такому игроку управление парой второстепенных персонажей на все время его игры. Таким образом он сможет участвовать в действиях интерлюдии. Возможно, вам захочется уделить отношениям этих персонажей особое внимание на протяжении этого столкновения.

Гостевой пилот

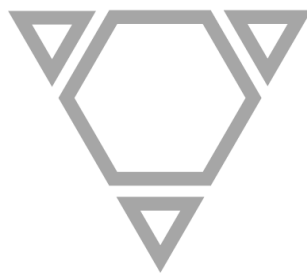
Если ваша группа сопротивления — одна из многих в этом мире, вы можете дать вашему гостю управлять пилотом, который пришел из одной из этих групп, чтобы помочь вашей в ее войне. В этом случае ГМ должен подготовить подходящего пилота (используя один из шаблонов) и обязательно выбрать этого пилота хоть на одну миссию.

Нестабильная группа

Некоторые группы попросту нестабильны — вы не знаете, кто явится, кто не сможет, когда и почему. Это, конечно, не идеал, но и в такой среде можно играть в **Этап Блаженства**.

Лучше всего в таком случае играть кампанию на одного пилота, как уже описывалось выше. Выберите игрока, который надежнее всего посещает столкновения, пилотом. Второго по надежности выберите ГМом. Все остальные персонажи управляются теми, кто для этого будет под рукой.

Как следует записывайте то, что происходит на каждой сессии, чтобы любой, кто что-то пропустил, мог войти в курс дела.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Эта глава включает несколько дополнительных очерков по поводу игры в **Этап Блаженства**. Они для игры не обязательны и не должны восприниматься как строгие правила. Они скорее служат для большего понимания, вдохновения и вообще обсуждения

Мария: В этой главе Бен бросит говорить нашими, персонажей, устами и будет сам держать перед вами речь, как автор к читателю. Это уход от стиля предыдущих глав, но, если честно, нам так и так пора уходить. Надеюсь, вы и без нас справитесь. Увидимся!

Крис, Демьен, Фиби: Пока, народ! Спасибо, что читали!

Управление персонажем и душа игры

Играя в ролевую игру, дающую числовые значения вещам вроде травм и доверия, всегда можно впасть в искушение позволить числам, записанным в вашего персонажа и его отношения, диктовать то, каким вы его и его отношения представляете. Например, если у отношений маленькое значение доверия, то эти отношения изображают как полные недоверия; или, например, персонажа с большим показателем травм изображают как книжную иллюстрацию жертвы (инфантилизированную, тихую, рыдающую).

Есть, конечно, игры, где такого подхода от вас и ждут и где он — часть хода игры. Но **Этап Блаженства** такого не предписывает; напротив, верно обратное. Значения, данные персонажу или отношениям, ни в

коем случае не должны диктовать то, что эти персонажи делают и говорят, разве что в смысле ваших стратегических решений на их счет.

Так зачем же тогда значения в игре? Ну, есть, конечно, немедленный игротехнический эффект (стресс мешает укреплять доверие, близость придает силы для миссий, и так далее), но, что более важно, они описывают действия персонажа в прошлом.

Сильно травмированный пилот прошел в своих прежних миссиях через ужасные вещи, но его реакция на все это — только ваше, игрока, дело. Если кто-то попытается использовать механику игры, чтобы ограничить ваше изображение персонажа или сказать, что как-то он себя вести не должен, укажите ему на эту секцию и скажите заткнуться.

Это, конечно, не значит, что вы должны обязательно играть вразрез с выбранным типом персонажа. Сильно травмированный персонаж, например, скорее всего, будет весьма осторожен в миссиях, а в интерлюдиях постоянно пытаться получить лечение травмы; так что в разговорах с ним будет много страха, бормотания, плача и фиксации на себе. Но вы можете решить, что он соберет волю в кулак и постарается не сорваться — и это отличное решение! Числа в игре всего лишь покажут вам последствия этого решения: скорее всего, нисходящую спираль травм и смерти.

Можно сказать, что, позволяя холодным числам диктовать персонажам, как себя вести, мы вытаскиваем из игры ее душу. Душа игры — это отчаявшиеся дети в отчаянных ситуациях. Им предстоит много невозможных решений: Кого ты любишь больше, свою семью или своего любимого? Убьешь ли ты себя, чтобы спасти мир? — и так далее, и они предстают перед ними, принимают их и живут с тем, что выбрали. Если вы не берете на себя груз решений вашего персонажа — вы отрекаетесь от своей ответственности игрока, ответственности встать и встретиться со всеми этими парадоксами в глубине души игры.

Самый важный долг игрока в **Этап Блаженства** — принимать на себя ответственность за действия своих персонажей. И это же — самая забавная в игре вещь. Так что приступайте!

Как управлять пилотом

Когда вы играете пилотом, вы — центр внимания. В ходе миссии вы будете общаться с ведущим и принимать важные решения насчет приоритетов: ваши личные интересы против интересов старшего и группы в целом. Обычно вам — и всем остальным — будет куда веселее, если вы будете принимать свои решения на миссиях не после долгих размышлений о тех или иных способах расстановки кубиков в свою пользу, а скорее чуя нутром. Не то чтобы стратегический подход вредил игре — на самом деле, он вам не повредит, но и особенно не поможет, — но именно внезапные решения дадут быстрое и интересное повествование.

В интерлюдиях вы тоже обнаружите себя в центр внимания. Опять же, быть активнее — хорошая идея. Пассивный пилот, скорее всего, ничего, кроме лечения травмы, не получит. Для всех будет лучше, если вы будете пытаться выжать из своих отношений все, что можно (что можно — вы легко поймете при взгляде на значения в отношениях). Если вы не понимаете, что делать, иногда лучше откинуться на стул и позволить другому персонажу повести, но в интерлюдиях двигать вещи вперед — ваше дело.

В действиях брифингов вы будете в основном слушать. Не забудьте задать старшему вопросы, чтобы обозначить точный ход миссии. Вызывайтесь добровольцем — или уклоняйтесь, это как пожелаете.

В финальных и разрешающих действиях все сконцентрировано только на вас. Вы решаете, как пилот уходит, следя за тем, чтобы это и подходило к ситуации, и круто смотрелось. Кроме того, вы, скорее всего, сможете разрешить надежду — и вы должны честно посмотреть на прошедшие миссии, имеющие к этой надежде отношение, и

разрешить ее способом, вытекающим из всего этого прошлого. Это не значит, что решения в прошлом должны вас ограничивать — вы ничем не ограничены. Череда проваленных миссий может увенчаться победой у последней черты, а серия славных побед — затмиться последним поражением. Скорее, в вашем разрешении надо их учитывать, уважать, показать, к чему они привели, и наконец разрешить надежду раз и навсегда. Есть несколько примеров в главе о разрешении (см. стр. 109), а если вы чувствуете неуверенность — не бойтесь попросить совета у других игроков.

Когда вы играете пилота — это ваше время блистать. Так блистайте!

Что такое быть пилотом

Бери штурвал. Если ты победишь, если ты превозможешь свои слабости — тогда, может быть, человечество и выживет. Может быть, у тебя получится, может быть, мир еще снова станет нормальным. Ну а если не получится — все, это конец, притом не только для тебя — для всех.

И все это знают. Ты видишь это в его глазах — упрек, едва-едва маскирующий страх, страх того, что вопрос жизни и смерти остался на долю стайки детей, или, изредка, так же едва скрытую гордость. Ты видишь это в ее слезах — после того, как вы занимались любовью, а она думает, что ты уже спишь, или когда она бежит обнять тебя, вернувшегося с миссии, а в ее глазах все еще ужас. Почему же она не любит тебя настолько, чтоб доверить тебе свою боль?

Но более всего — ты видишь это в их глазах, когда ты проходишь мимо; восторг, может, легкий трепет, будто ты в тысячу раз круче мультиков по воскресеньям, будто ты Люк Скайуокер и Иисус Христос разом, самый удивительный в мире герой. Ты помнишь это ощущение, когда она, улыбаясь, сказала тебе, что хотела бы пилотировать АНИМу, когда вырастет, хотела бы быть пилотом — как ты. Обожание и почитание в голосе твоей собственной сестры — такие ясные, что ты можешь разве что сдерживать свои собственные эмоции. А потом — провести всю эту ночь, всхлипывая без слез и съезжившись.

Пытаясь не думать, что ты уже ее ранишь. Пытаясь думать, что укрываешься ей как щитом во всякой своей битве. Пытаясь не думать о кошмарах, все худших и

худших, посещающих ее каждую ночь. Пытаясь вообразить, что все еще образуются, что, если ты будешь драться лучше, однажды все придет в норму.

Не было битв яростнее нынешних битв. Не было войн важнее нынешней войны. Но ты дерешься не ради того, чтобы однажды драться вышла твоя младшая сестра. Никто не заслуживает видеть то, что тебе довелось повидать. Никто не заслуживает делать то, что тебе пришлось проделывать. И она — менее всех. Если ты сможешь, если ты победишь — больше уже никому не придется драться, нигде и никогда. По крайней мере, не так и не с этими тварями.

Ну а если ты проиграешь — что же, все равно ничего уже не изменится.

Как управлять старшим

Старший — это высокая фигура, нависающая над всей игрой. Даже действия, где он физически не присутствует, часто будут вращаться вокруг него, его идей, его целей и его личности. Даже несмотря на то, что в интерлюдиях старший ведет себя как обычный второстепенный персонаж, а в брифингах — как ваш рупор, он отбрасывает на всю игру длинную тень, и то, каким вы его изображаете, очень важно.

Хорошие новости, впрочем, таковы — как и в случае с ГМом, вы не можете что-то испортить. Идеальный старший — это как идеальный начальник, идеальный директор или идеальный командир: отстранен, но вовлечен, ответственен, но не вмешивается, целеустремлен, но воспринимает критику, терпелив, но всегда занят — лидер, который предоставляет своим последователям делать большую часть работы за него. Он слушает, но когда он говорит — слушают все.

Ваш старший неизбежно где-нибудь в этих аспектах провалится, где-то преуспеет, а в большинстве — будет кое-как справляться. Как он воплощает свои идеалы? Насколько он обманывает себя на их счет? На что у него попросту не хватает времени?

Ведь если и есть что-то, чего старшему никогда не хватает — так это время.

Что такое быть старшим

Ты когда-нибудь работал с детьми? Даже, точнее, со здоровой группой подростков? Которые, к тому же, круче и красивее, чем ты когда-либо был, и которые тебя ненавидят всегда, когда тобой не восхищаются? Вот как-то так старший себя и чувствует — только у него это каждый чертов день, да при этом ты никогда не поговоришь с кем-то, кто тебе ровня.

Если б тебя этому учили — был бы ты учителем или работал бы с молодежью, — ты б, может, и справился. Только тебя не учили. Ты просто дожил до этого, и, скорее всего, дети — это последние люди, с кем ты захотел б работать.

Потому что, видишь ли, ты — взрослый, который пережил Блаженство. Все взрослые, кто тогда выжил, имеют одну общую черту — бессонницу. Причины? Стресс, наркотики, психическая болезнь — да давай посмотрим правде в глаза! Ты не спишь уже пять лет, и сейчас тут уже «все вышеперечисленное». Будет хорошо, если, играя персонажа, ты понимаешь, что он делает, чтобы не спать. Читает все время? Глодает колеса? Медитирует и поет мантры? Пересматривает одну и ту же драную кассету «Острова Гиллигана⁴» раз за разом, раз за разом?

Ну, вот и ты. Во главе, скорее всего, последних людей на всей планете, одиночка среди группы, которая тебя ненавидит и которой ты необходим. Ты не спал пять лет и у тебя под глазами мешки, а наука как бы говорит, что тебе осталось 72 часа до самоубийства на почве депрессии. Скорее всего, как минимум с одним из детей ты спишь. Скорее всего, ты себя за это ненавидишь. За все остальное — тоже.

Вот что это такое.

Как управлять второстепенным персонажем

Играть второстепенного персонажа прекрасно: можно расслабиться. Играют действие интерлюдии — а в круге прожектора не ты. Ты можешь делать много всего интересного, но ничего делать не обязан

⁴ Переводчик серьезно не советует это гуглить. Seriously.

— кроме как искренне отыгрывать реакцию персонажа на действия пилота.

Вот на «искренне» давайте остановимся немного подробнее. Важно понимать, что второстепенного персонажа следует воспринимать как настоящего персонажа с настоящими желаниями, страхами, надеждами и мечтами, ни в чем не уступающими таковым у пилотов, ведущих и старшего. Чтобы отыграть их как следует, надо им сопереживать. Всякий второстепенный персонаж — как минимум, брошенный ребенок, с огромными, настоящими эмоциональными нуждами, и они будут искать кого-то, кто может им с этим помочь. Так что всякий раз, когда второстепенный персонаж участвует в действии, у них будет что хотеть от пилотов и других, и на вашу долю остается решать, что они будут с этими желаниями делать и будут ли вообще.

Так что у вас, когда вы играете второстепенных персонажей, есть много возможностей. Хотите — можете ввести побольше драмы, умоляя, плача, ухмыляясь самодовольно и разрушая жизнь пилота. Но если вы предпочтете скорее сидеть спокойно, играть только реакции и позволить пилоту собрать все внимание, это тоже возможно. Для игры допустимо и то, и другое, так что если вы будете делать то, к чему у вас душа лежит — так будет гораздо веселее для всех.

Что такое быть ребенком

Ты был к этому не готов — не готов больше, чем любой другой ребенок в любом другом обществе в любой исторический момент. Всю свою жизнь тебя возили в школу и в кружки, заваливали игрушками, видеоиграми и всяким по телевизору — лишь бы сидел тихо и комфортно, учился хорошо и вырос во что-то красивое и бессмысленное. Возможно, ты даже с другими детьми много времени не проводил — и уж точно не играл с ними без присмотра. Без присмотра опасно — кто-то может пораниться!

Так что ты понятия не имеешь, как делать еду, как правильно ходить по округе, как вести себя с другими людьми — если только это не твои родители или учителя. Таким уж ребенком ты был. А потом — никакого предупреждения, просто раз, два, и они все мертвы.

Ну, не мертвы. Спят просто — мертвым сном. Потом ты пару дней провел, пожирая конфеты из брошенного магазина за углом, играя в видеоигры до рассвета и затевая драки с братцем. Потом ты загоревал, рыдая и тряся за плечи мягко дышащую во сне маму — маму, что была для тебя целым миром, что готовила тебе; или орал спящему отцу прямо в ухо, а он только молчал и улыбался этой их особенной улыбкой. Потом ты сбежал из спящего дома в ужасе и, рыдая, заснул где-то под скамейкой в парке. Но все это никакого значения не имеет — важнее другое. То, чего ты не понимал, пожирая все эти сникерсы и хлопья — покуда не съел все. У тебя нет ни единой проклятой крошки еды.

И нихрена-то ты не знаешь, как ее выращивать.

Каким-то образом ты выжил — если под «выжить» мы имеем в виду «сделать кое-какие действительно ужасные вещи». Ставлю что угодно, что сейчас нет такого живого ребенка, кто не убивал бы за банку бобов — ну, или кого другого не попросил за нее убить. Может, ты убежал за город (или сам сельский) и смог что-то вырастить. Может, ты был в скаутах, да притом не в тех дерьмовых городских скаутах, где, кроме хождения строем, ничему не учат, знал, как ходить по лесу, и увел своих друзей. Может, вы были бродячей бандой громил и отморозков, забравших себе в центре города территорию и консервы. Не знаю, как вы выжили — но вы выжили. Те первые годы выдались тяжелыми, уж это ты на всю жизнь запомнишь.

И это мы еще молчим о дронах — первые, может быть, ты сам видел еще на посадке. Раскаленные докрасна шары плоти и металла, павшие с неба и разложившиеся в помесь твоих старых игрушек и твоих кошмаров. Кто знает, о чем ты думал, покуда они не открыли огонь. Это был второй год, вот только у тебя все устроилось, только ты начал учиться тому, как жить. Они выбили тебя из твоей берлоги, где бы ты ни жил, обратили тебя в кочевника, в изгнанника, перемещающегося только в полной уверенности в безопасности,

страшащегося каждого скрипа и шороха. И как ты выжил тогда? Жуков и червей прямо из земли жрал? Кошек? Крыс? Тараканов?

Паршивая была жизнь. В глубины души ты знал, что сдохнешь, и знал, что твоя смерть станет концом человечества. Прямо как в комиксах, только там всегда есть какой-нибудь Супермен. С добрыми пришельцами в этот раз не сложилось, зато есть голод, страх и отчаяние.

Для большинства детей это и был конец — так они и умерли, прячась, не от роботов, что их нашли, так от голода, жажды или безумия. Но для тебя это был не конец — ты-то нашел их. Нашел нас.

Кто-то понял, как инопланетяне управляли своими беспилотниками, и обратил это в свое оружие. Кто-то — может, тот же самый кто-то, может, кто другой — выстроил общество. Сердитое, мерзкое, маленькое, едва живое — но все-таки общество. Ты их нашел, они тебя приняли. Люди по нашим временам вообще штука редкая. Да, может, ты и не пилот, но и ты — часть войны. Шансов, конечно, мало, но, может, все-таки удастся из всего этого выкрутиться.

Иногда ты думаешь о своих игрушках, о своей школе, о своей верной Playstation, а иногда даже о родителях — но нечасто. От таких мыслей тебе становится грустно, от таких мыслей тебе кажется, что тебе не дали пожить. Такие мысли заставляют тебя увидеть все те части твоей жизни, которых больше нет. А если ты будешь грустить — может загрустить пилот, а это уж угроза его жизни. И твоей.

Как управлять ведущим

Ваша главная задача — вести пилота по миссиям. Делая это, важно говорить с пилотом от лица вашего персонажа-ведущего, описывая ему, что происходит, что он испытывает, какова тактическая ситуация, в которой он оказался. Объем контроля ведущего над миссией, таким образом, ошеломляет — ведущий, которому по-настоящему нравится его пилот, может вернуть любому плохому сну

нормальность и логику; ведущий, которому его пилот неприятен, способен превратить миссию в кошмар. Буквально.

Именно поэтому отношения между пилотом и ведущим важнее всех прочих: не только потому, что они формируют корпус АНИМы, но и потому, что ведущий в конце концов определяет не только успех или провал миссии, но часто и то, жить пилоту или умирать. Так что бесконечно важно, чтобы в ходе миссий вы по-настоящему вжились в своего персонажа-ведущего, чтобы понять, чего она хочет, как она видит пилота и к чему, исходя из этого, она его поведет.

В интерлюдиях роль ведущего в основном сводится к обычному второстепенному персонажу. Однако так как отношения с ведущим более уязвимы к стрессу, не говоря уж о том, что вообще наиболее важны, ожидайте, что будете центром многих интерлюдий.

Ведущие переживают огромный стресс. Если миссия пройдет как надо — герой у нас пилот, но если она пойдет не так, часто ругать будут именно ведущего. Они частенько ломаются, а их отношения с пилотами всегда сложнее, чем кажутся на первый взгляд.

Ведущие — во многих смыслах чувственный центр **Этапа Блаженства**. Играя за ведущего, вы сможете разобраться во всех этих сложных эмоциях. Если вы играете, чтобы поиграть на струнах собственной души, вы не уйдете разочарованным.

Что такое быть ведущим

Тебя выбрали потому, что у тебя тесные отношения с пилотом. Он — любовь всей твоей жизни, может, не в сексуальном смысле... но скорее всего. Он спасет весь мир просто ради тебя, а ты будешь просто говорить с ним, пока он это делает, и петь ему, чтобы он делал это еще лучше. Только ты и он, тебе надо лишь обратить на него внимание, надо быть с ним, пока он дерется. А ты всматриваешься в черную жижу кошмаров, которую он переходит вброд, и видишь саму себя — со всем, что он в тебе ненавидит. Ты видишь это каждый раз, все время — и если ты один разок дрогнешь, один раз рассердишься, один

раз не вовремя что-то скажешь — ставлю АНИМу против четвертака, это его убьет. Так что держи все это в своей голове и никому никогда не говори.

А потом будут другие. Другие девочки, в которых он влюбится, другие люди, о которых он заботится больше, чем о тебе, и ты тоже будешь видеть их там, он будет звать их по имени, они будут драться с ним бок о бок, и все будут улыбаться, ведь это же так здорово! И да поможет тебе бог, если ты хоть раз раскроешь рот. Ведь если он умрет — это твоя ошибка, что он любил тебя недостаточно сильно.

А потом он умирает. Потому что пилоты вообще умирают, потому что война на дворе, потому что после всей лжи и всех предательств ты просто не любила его достаточно, чтобы в этот последний раз вытянуть. Потом — похороны, возможно, но скорее всего нет. Все забывают мертвых пилотов, но ты будешь помнить его всем сердцем, ведь он был любовью всей твоей жизни, разве что любовь понемногу выжгло кошмарами — и осталась только тупая ноющая боль.

А потом ты опять проходишь тренировку ведущего, и тебе представляют новенького. И говорят «Эй, а почему б тебе не влюбиться и в этого паренька? Это будет стратегически выгодно, ну и вообще, помнишь, мы тут человечество спасаем?». А тебе хочется просто свернуться в клубок и плакать, пока не умрешь — но, с божьей помощью, этот мальчик тебе все же нравится — не так сильно, наверное, чем предыдущий, но это ж одно и то же. Никакой разницы.

Повторяй, пока не привыкнешь.

Вот так и живут ведущие.

Как быть ГМом

Каждый раз, когда вы играете в **Этап Блаженства**, вам будет нужен гейм-мастер. В идеале это должен быть человек с наибольшим опытом игры (а если вы играете в первый раз — тот, кто дочитал эту книгу до этого места), но на самом деле им может быть любой хоть с

каким-то опытом этой игры. Обычно именно ГМ собирает компанию игроков и дает место для игры, но это как раз не обязательно.

Ваши обязанности как ГМа сильно отличаются от обязанностей игрока, но они не сложнее и не легче, они не более и не менее важны для игры. Но они требуют от вас значительно более скрупулезного внимания к мыслям и чувствам других игроков. Их список — ниже:

Ищите согласия

Главная задача ГМа в **Этапе Блаженства** – вырабатывать согласие меж игроками. Много раз за время игры, начиная с подготовки и перехода к миссиям, группа игроков должна будет находить консенсус по огромному количеству вещей. Большинство человеческих групп — все, кого достигать согласия не учили специально, — будет этот консенсус находить с огромным трудом, даже хотя бы до такой степени, чтобы играть все еще было интересно.

В конце концов вы, конечно, придете к своему собственному стилю соглашений. Но вот вам пара идей для начала:

- Если вы скажете, что вам что-то не нравится, скажите, что бы понравилось. Просто не давайте кому-то сидеть себе и говорить «Нет» на все подряд, не предлагая ничего взамен.
- Никакой критики. Некоторые ГМы вообще не позволяют никому отказываться — только изменять и расширять уже сказанное.
- Берите первую же хорошую идею. Кто-то скажет что-нибудь классное, и все закивают — и вот в эту самую секунду прекращайте дискуссию, пока никто не начал ничего менять, делая идею не такой крутой.
- Спрашивайте застенчивых. Если кто-то держится позади и не участвует, сдвиньте прожектор — хоть немного — на него. Большинство людей, если пнуть, креативны, но многие этого стесняются.

Также важно вот что: когда вы пытаетесь достигнуть согласия по поводу чего-то — свои собственные идеи пока отодвиньте. Как организатор, вы имеете больше власти, и хотя вносить свой вклад вы, конечно, должны — все же искренне скажите себе, что вклад других людей нужно поставить впереди вашего.

Будьте готовы

В пандан предыдущему, если настал момент, когда от группы ждешь идеи, а ни у кого ничего нет — вы обязаны вбросить что-нибудь свое, чтобы игра продолжала ход. Вы как ГМ должны давать основу для импровизации всем остальным, так что на вас остаются общее направление действий пришельцев, общие идеи по истории вашей группы и так далее, и тому подобное.

Важно понимать, что вы не обязаны всякий раз придумывать что-то великолепное или даже просто что-то хорошее, просто что-то, чего достаточно для продвижения игры. Большинство решений на ходу вы можете без особого волнения принять, просто опираясь на предыдущую историю (что делали до того пришельцы, какие основные темы игры и все такое).

То есть всякий раз, когда все сидят и молча смотрят друг на друга, пытаясь понять, что теперь делать-то, — вы как ГМ должны привести все в движение.

Планируйте миссии

Как ГМ вы единственный игрок в **Этап Блаженства** (ну, кроме хозяина места игры), которому надо что-то планировать между сессиями игры. К счастью, много планировать вам не придется — в основном только миссии.

Если у вас все хорошо с импровизацией, все, что вам нужно — три-четыре идеи для миссий, а цели можете выдумать прямо во время брифингов. Если вы в этом не очень хороши, возьмите пару

блокнотных листков и распишите миссии так, как это сделано в примерах (см. стр. 105).

Хорошая миссия как-то затрагивает надежды группы — и как-то заставляет пилотов не сдаваться, выполняя ее. Если вы ничего другого придумать не можете — угрожайте их важнейшим отношениям.

Если вы планируете миссии заранее, не думайте, что вы используете их все. Иногда ситуация в игре будет меняться быстро, старые идеи придется пересматривать или сразу отбрасывать. И это нормально! Вы все равно вряд ли планировали их дольше пары минут, правда?

Соизмеряйте вызов и ресурсы: Миссии, интерлюдии и травмы

Вы, как ГМ, будете следить, чтобы пилотам не слишком легко жилось. Усложняя жизнь игроку, вам придется отмерить, сколько именно сложности подходит вашей истории.

Важнее всего понять, что испортить тут ничего просто нельзя. Всякий пилот рано или поздно получит свои семь травм или перейдет за 108 блаженства, и в любом случае у них будет хороший шанс разрешить надежду. Если вы повысите пилотам сложность, они, скорее всего, пойдут к травматической смерти, что сделает вашу игру трагической или, в лучшем случае, придаст ей явный горький привкус. Если сложности будет меньше, они, скорее, уйдут в блаженство, что дает потенциал для «счастливого конца» (хотя это как раз не обязательно). И то, и то хорошо, и вашей игры ни один из вариантов не испортит.

Раз с этим разобрались, давайте поговорим о регулировке сложности и о том, что вы можете с ней сделать.

Главный способ управления сложности — соотношение действий интерлюдий и целей миссий. Чем больше интерлюдий, тем проще игра, чем чаще миссии — тем сложнее. В общем случае чуть менее, чем одна интерлюдия на одну цель миссии, дает возможность пилотам держаться на уровне, не особенно развивая свои отношения.

Если интерлюдий больше, пилотам будет куда проще, а вы увидите отношения в развитии. Если их меньше, пилотам придется тяжело, а их отношения начнут разваливаться.

Если вы впервые выступаете ГМом, дайте после каждой миссии три интерлюдии, считая привилегированную. Как только вы поймете, как обстоят дела, можете свободно менять это соотношение по ходу игры — давая периоды мира и отдыха, когда пилоты могут заняться своей личной жизнью, и ставя после них сплошной шквал схваток, когда их отношения будут прижаты к земле и задушены.

Другой способ регуляции службы — ваш подход к травмам. В общем-то угроза категории — самый эффективный способ пользоваться травмой, и угроза безопасности пилота или успеху миссии вызовет у пилота больше всего проблем. Напротив, угрожать отношениям имеет смысл, только если они ослаблены — или надо угрожать им снова и снова, накачивая их стрессом. Тратить лишний кубик на панику, угрозу неактивным отношениям или чтобы поставить категорию под удар — обычно не самый эффективный путь, но иногда подходит сложившейся ситуации и здорово упрощает жизнь травмированного пилота.

Как использовать травму, лучше всего понять, наблюдая за игроками. Каждый игрок имеет свои собственные предпочтения в расстановке кубиков. Когда вы поймете, какие категории он считает более важными, угрожайте им, когда хотите его напугать, и угрожайте другим, когда хотите дать ему выдохнуть.

Последний и самый неброский способ контроля сложности — это заявки на интерлюдии. Если вы заявляете интерлюдии с персонажами, у которых уже сильные отношения, это упрощает игру пилотам, а если вы вызываете кого-то с отношениями послабее, ситуация для пилотов ухудшается. Кроме того, если вы вызовете на действие персонажей, чьи отношения сейчас переживают откровенно не лучшие времена — готовьтесь к тому, что их поведение, скорее

всего, будет разрушать доверие — а это обычно сильно увеличивает напряжение.

Знайте правила

Вы как ГМ, скорее всего, самый опытный игрок в группе. Если даже никто из вас раньше в **Этап Блаженства** не играл, вы, скорее всего, лучше всех знакомы с этой книгой (вы ее, по крайней мере, один раз прочитали).

Хотя для настольной ролевой эта игра скорее проста, чем нет, она все же довольно сложна, с большим количеством переменных. Кроме того, бывают моменты, когда я пишу не слишком ясно, затрудняя понимание вещей.

Понять правила, понять их дух достаточно, чтобы даже в случае какой-то неясности с правилами поддерживать игру — это тоже остается под вашу ответственность.

Если даже вы что-то не так сделаете, будет лучше просто продолжать, если это возможно, чем пытаться вернуться и задним числом сделать все правильно. Если правила неясны, лучше всего все обсудить с группой и попытаться двигаться дальше по общему согласию. После того, как сессия закончена, можете взять книгу и посмотреть, как же, с точки зрения правил, надо было поступить.

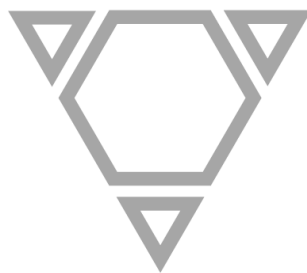
До тех пор, пока вы соблюдаете основные взаимосвязи между значениями, вы не можете ничего слишком уж испортить, так что, неверно поняв правило, не паникуйте. Просто запомните на будущее.

Не трогайте большие вопросы

Все вышенаписанное много раз подчеркивало, как вы как ГМ должны предоставлять ответы. Но есть некоторые очень важные вещи, ответов на которые у вас быть не должно. У игроков есть право разрешить большие вопросы нашей истории — и своих надежд — но, хотя вы можете многозначительно намекать и наводить на мысли, вам воспрещено просто отвечать на них.

Есть в этом сеттинге много больших вопросов. Что такое пришельцы? Зачем они здесь? Реален ли мир снов? Даже если такие вещи с вашими надеждами никак не связаны, вам не следует отвечать на эти вопросы. У вас в голове не должно быть «А вот как дело обстоит на самом деле!». У вас могут быть теории, идеи, допущения, вы можете свободно делиться ими с игроками, но пока такие вещи в вашей игре не открыты (если вообще когда-то будут), вам не следует что-то утверждать о сути мира **Этапа Блаженства**.

Оставлять такие вопросы открытыми — значит оставлять место для страха и тайны, надежды и отчаяния, для всех тех краеугольных для нашей игры вещей. Если вы их закроете, вы закроете путь и страху, и отчаянию, и тайне, и надежде. Не надо так.



ПОСЛЕСЛОВИЕ

В этой части книги я должен обобщить все, через что мы успели пройти, провести вас шаг за шагом к истинному значению вообще всего и к какому-то выводу, к решительному окончанию всей книги. Но я не буду. Может, потому, что я твердолюб и самоуверен, может быть, потому, что я не очень хорош в структурировании книг. Но на самом-то деле потому, что никакого окончания у **Этапа Блаженства** нет и быть не может. Конец книги — не конец истории; это ее начало.

Чтобы достичь финала, вам придется сыграть в игру. Прочесать родной город в поисках хорошей базы для группы. Выложить на стол свои надежды. Создать своих пилотов и своих ведущих. Пройти свои миссии — и свои интерлюдии. В муках принимать решения. Умирать за свои надежды.

И вот тогда, в конце концов, вы и получите ваш финал. Может быть, он вам понравится, может, нет. Но он будет вашим, в истинном и фундаментальном смысле, какой я никогда б не передал простыми словами на бумаге. Вам придется выстроить его из борьбы своих персонажей, из их любви, боли и надежды. И вы его осознаете, глубоко лично, так, как никогда б не понял какой-то парень, написавший какую-то там книгу.

Эта книга — врата в вашу историю. Вот они, я их вам открыл. Но только вы сможете шагнуть через них, сыграть в игру, найти свою концовку. А когда вы сделаете это, когда вы все закончите — может быть, вы мне и расскажете, каков он, этот вывод из моей игры.

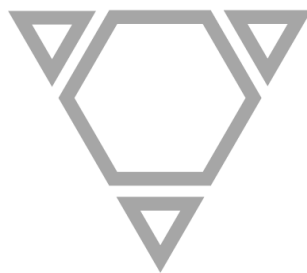
Наше с вами время кончается. Следующий отрезок своего пути вы пройдете со своими друзьями, оставив меня позади. Все, что мне осталось — это поблагодарить вас за то, что прошли со мною так далеко, пожелать вам удачи в вашем путешествии и сказать «До свидания».

До следующего раза...

Ваш,

--Ben Lehman

(taogames@gmail.com)



ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Эту игру вдохновило столь многое, что мне трудно упомянуть их все. Неизбежно будут «тринадцатые феи», забытые гости: книги и фильмы, люди и игры, которые я позабыл; по всей вероятности, таких будет больше, чем тех, кого я в этой главе все-таки укажу. И все же я чувствую, что лучше пусть я составлю неполный список благодарностей, чем откажу в них всем сразу — и тех людей и истории, которые остались за бортом, я могу только умолять о прощении и обещать внести исправления в дальнейшие издания.

Аниме и манга

- Gunbuster
- Patlabor
- Evangelion
- VOTOMS
- Gundam
- Macross Plus
- Robotech
- Ghost in the Shell
- Paprika

- Nausicaä
- Ultraman
- Serial Experiments Lain

Игры

- Angel Gear
- My Life With Master
- Otherkind
- Pretender
- Breaking the Ice
- Shooting the Moon
- The Riddle of Steel
- Ars Magica
- Cyberpunk 2.0.2.0.
- Robotech
- Apples to Apples
- The Face of Angels
- Under the Bed
- Panels

Книги

- Моя сторона горы, Дж. Грейгхэд Джордж
- Slake's Limbo by P. Holman (на русский, кажется, не переводилась)
- Повелитель мух, У. Голдинг
- Над пропастью во ржи, Дж. Д. Сэлинджер
- Рассказ капитана Пустоты, Н. Спинрад
- Язык ночи, У. ле Гуин
- Игра Эндера, О. С. Кард
- Тибетская книга мертвых
- Главы о выходе к свету дня (известна у нас как «Древнеегипетская книга мертвых»)
- Песнь Инанны (известна у нас как «Нисхождение Инанны в нижний мир»)
- Откровение Иоанна
- Божественная комедия
- Я забыл сумасшедшее количество остальных

Люди

Автор хотел бы поблагодарить, прежде всего: Emily Care Boss, Andy Kitkowski, Eero Tuovinen, Mark Woodhouse, Junichi Inoue, Vincent Baker, Cecelia Holland, Caroline Isaacs, Carolyn Lehman, Ron Edwards, Rich Forest, Alexis Siemon, Joshua Newman, Jonathan Walton, Dave Ramsden, Jake Richmond, Shizero Nezze, Christian Griffen, Clinton R. Nixon, John DeHope, Dan Ravipinto

А также **плейтестеров.** Одна группа, как бы ни была она сильна и смела, какой бы силой любви не располагала, не может спасти весь мир в одиночку. Этот текст увидел свет только благодаря совместной работе ячеек сопротивления со всего света. Давайте никогда не забывать их жертв и их храбрости.

Оклендская ячейка: Chris Chinn, Liam Burke, Kate Williamson, Ion Yannopolous.

Ячейка Dreamation: Daniel Ravipinto, Matthew Gandy, Daniel Heacox.

Индианаполисская ячейка: Dev Pursthyanka, John Kim, Gordon Landis, Chris Chinn.

Сомервилльская ячейка: Alexis Siemon, Jonathan Walton, Kendra Tornheim, Dave Ramsden.

Ийсальмская ячейка: Sipi Myllynen, Henrik Mikkonen, Sallamaari Janhunen, Jesse Kaukonen, Eero Tuovinen.

Миннеаполисская ячейка: Mark Woodhouse, Katherine Shane, Adam Cerling.

Плейнфилдская ячейка: Emily Care Boss, Phoebe Matthews.

Эдмонтонская ячейка: James Brown, Eric Finley, James Tipman, Fox West.

Туркусская ячейка: J. Tuomas Harviainen, Mikko Tolonen, Joakim Verkerk, Antti Vestola.

Ячейка Петалинг-Джая: Poh Tun Kai, Mok Han Kit, Lim Vin Tsen, Douglas Larke.

А также девушек и парня, которые были перечислены как ведущие, и фамилий которых я не упомяну, чтобы не вызвать стыда.

Несколько слов от переводчика

Благодарности переводчика будут куда как более скромными.

Он традиционно благодарит своего дорогого товарища Константина Михайлова за не менее традиционную и крайне полезную помощь в верстке всего этого. Он традиционно благодарит яшмовую свою Александру за то, что она все это выслушивала в процессе.

Он, переводчик, благодарит автора, Бена Лемана (Ben Lehman) за оперативность переговоров и лояльность в копирайт-вопросах. Он благодарит филиппинского фэна Тоби Абада (Tobie Abad) за оперативность с чарлистами. Он благодарит тропера Tsundere Lightning (понятия не имею, как его еще), за то, что эта штука вообще была им, переводчиком, обнаружена одним поганым февральским деньком. С надеждой, что его VN по **Bliss Stage** все ж таки взлетит.

Он благодарит Аоно, Хелвен, Тенгро и Трис, с которыми он это дело впервые обсудил и понял — «Надо ехать».

Он благодарит тех граждан, которые в ответ на его, переводчика, извращения кидают ему всякое на яндекс-кошелек 410012246630090. Переводчик на эти деньги пьет, а когда пьет — он замышляет. И злоумышляет. А потом переводит.

9 февраля — 20 марта 2016 года, Воронеж.



АНИМА И ОТНОШЕНИЯ

Имя:

Возраст:

Шаблон:

Игрок:

	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥



	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥

	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥
	ДОВЕРИЕ	СТРЕСС	♥

Ужас



Травма



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108									

БЛАЖЕНСТВО

by tobie abad : <http://tagsessions.blogspot.com>



ПИК МИССИИ

Миссия



Безопасность
пилота



Безопасность
ведущего



СВОБОДНЫЕ КУБИКИ:
БЛАЖЕНСТВО

+ : 3 Блаженства
[] : 0 Блаженства
- : 1 Блаженства

ОТНОШЕНИЯ

