

Все Джон

- юмористическая, соревновательная игра про различные личности Джона, безумца из Миннеаполиса. Один из игроков будет ДМом, или в сленге данной игры «Всеми остальными». Другие игроки будут голосами в голове Джона. В игре нужен всего один шестигранный дайс (стандартный кубик), но будет легче, если у каждого игрока будет свой шестигранник.

Голоса

Голоса, это игровые персонажи игры Все Джон. Они представлены простым листом персонажей.

Воля

Воля это пул точек, которые голос может потратить, чтобы взять под контроль Джона, или улучшить шанс Джона на успех в некой деятельности. Значение воли будет часто изменяться, поэтому рекомендуем представить его жетонами, а не значением на листе. Большинство голосов начинают с 10 волей.

Навыки

У каждого Голоса два или три навыка. Это игра свободного формата, так что просто запишите краткое описание того что умеет Джон, например «умеет водить» или «хорош в убеждении людей». Большинство Голосов начинают с двумя навыками, но можно взять три, если начать с 7 точками воли, вместо 10.

Одержимость

Одержимость, это что-то вроде условия победы. Если вы выполните свою идею, вы выиграете.

Одержимости имеют три уровня.

Уровень 1: легко достижимые, например «обожраться конфетами».

Уровень 2: более труднодостижимые или рискованные, например «переодеться в женщину и побить незнакомца».

Уровень 3: почти невозможные для исполнения, например, «взорвать здание». Тяжелые одержимости стоят больше легких.

Если вы собираетесь серьезно конкурировать с другими Голосами, вам стоит держать свой лист персонажа в секрете.

Джон

Джон конкретно сумасшедший парень из Миннеаполиса, (либо любого другого города). Его контролируют голоса в голове – естественно по одному за раз.

Джон не очень умелый и испытывает трудности с огромным количеством вещей, которые вы или я считаем обыденными.

Всякий раз, когда Джон делает что-то, что у обычного человека может не получиться, с любым шансом, ему нужно проводить проверку для успеха.

Голос, который в настоящее время контролирует Джона, бросает дайс. Если голос имеет навык, который покрывает эту задачу, то он должен кинуть три и выше на одном шестигранном дайсе. Если у голоса нет навыка, то ему нужно выкинуть 6.

Однако, до совершения броска, Голос может потратить любое количество очков Силы Воли для получения +1 к броску за каждую потраченную точку. Это может сделать успех автоматическим.

Стать активным голосом более сложная задача. Проверку контроля совершают - когда Джон просыпается или получает травму, когда активный голос проваливает бросок или выполняет навязчивую идею одержимости.

Когда наступает время проверки контроля над Джоном, заинтересованные Голоса ставят одну или больше точек воли (если вы используете жетоны для отражения воли, то один из самых простых способов этой проверки, просто держать поставленное количество жетонов в сжатом кулаке, и по готовности одновременно показать количество жетонов). Голоса могут не делать ставку, если не хотят завладеть Джоном (однако они могут держать нулевое количество жетонов, чтоб обмануть другие Голоса). Голос, поставивший наибольшее количество Точек Воли выигрывает контроль над Джоном, Если несколько ставок одинаковы, то происходит бросок дайса, чтоб понять, какой голос стал активным.

Голос, который стает активным, сбрасывает точки Воли, поставленные на кон. Все остальные возвращают свои ставки. Вполне нормально, для ранее активного голоса выиграть проверку и остаться активным.

Когда Джон просыпается, борьба за контроль происходит до того, как ДМ опишет ситуацию, в которой Джон просыпается.

Джон легко отвлекается. Всякий раз, когда в течении 10 и более минут не происходит ничего интересного (поездка на автобусе или похожее действие) ДМ должен бросить кубик, на 4 и выше Джон засыпает, и когда он просыпается, происходит борьба за его контроль. Когда Джон дремлет, все голоса получают одну точку воли.

Процесс игры

Игра начинается с утреннего пробуждения Джона, (и соревнования контроля над Джоном) Затем ДМ описывает обстоятельства пробуждения. С Джоном вы никогда не можете быть уверены в чем-то, он может проснуться во всем спектре местностей, от дворца до канавы. Голоса не имеют ни малейшего представления, как Джон оказался, где либо.

В этот момент, Голоса должны заняться выполнением навязчивых идей своих одержимостей, и постараться избежать смерти Джона. Неизбежно, их Воля будет уменьшаться. После потери всей Воли всеми Голосами - Джон засыпает, а игровая сессия заканчивается.

Теперь Голоса раскрывают свои одержимости и подсчитывают, сколько раз каждая из них была выполнена. Важно, вам засчитывается выполнение, если кто-либо еще выполнял вашу одержимость.

Теперь перемножьте ранг одержимости (1,2,3) на количество раз, когда она была выполнена. Это ваше количество очков. Игрок, с наибольшим количеством очков выигрывает игру, и как правило, становится ДМом следующей игры «Все Джон».

Автор - Michael B. Sullivan.

Перевод и верстка - Дмитрий Нелюбов

Вычитка - Dzarabr