



# Blackbird Pie На Русском. Языке.

(по материалам <http://makerpg.ru/games/blackbird.pie/>, от 2011/03/28 16:07)

## Почему мне стоит в это сыграть?

- **Универсальность:** если вы не можете подобрать правила для интересного вам сеттинга, вы всегда можете положиться на эти.
- **Простота:** большая часть других универсальных систем имеет весьма объёмные правила.
- **Открытость:** хотя есть и другие простые и бесплатные универсальные системы, у этой есть одна особенность — если вам что-то не нравится, вы можете это исправить.
- **Проверенность опытом:** люди любят играть в Lady Blackbird, а эта версия правил пытается не отклоняться далеко от оригинальной механики.

## Чем эта игра не является:

- Это не игра без ведущего.
- Это не игра для кампаний, длящихся более, чем несколько сессий.
- В ней не содержится богатства тактических или стратегических возможностей.
- Она не содержит сеттингоспецифичной механики. Качество «Моя мать — луна, а отец — северный ветер» полностью идентично качеству «у меня есть мотоцикл».
- Она не заточена под внутривидовые конфликты. Если вам нужна универсальная система для этого, я рекомендую «In A Wicked Age» с использованием техник Винсента и Пола для создания сеттинга на лету.

## Основные правила

### Создание сеттинга/жанра:

Чтобы игрокам не приходилось создавать персонажей в вакууме, до начала игры ведущий и игроки совместно определяют, о чём будет игра. Если у вас возникли проблемы с идеями или согласием группы, смотрите раздел «Методы создания игрового мира».

### Создание персонажа

- **Написание биографии персонажа:** Участники игры решают, будут ли они писать биографию персонажа длиной в 50 или 100 слов, или неограниченного размера. Как бы парадоксально не звучало, биографии в 50 слов могут потребовать больше времени и больше усилий, но зато более чётко задают персонажей. Затем игроки придумывают и записывают биографию персонажа, включающую взаимоотношения, черты личности, убеждения и цели.
- **Черты:**
  1. Используя биографию персонажа в качестве источника вдохновения, каждый игрок записывает своему персонажу от 3 до 7 качеств. Они должны быть широкими, но в меру. «Волшебник» — это слишком широкое качество, «Атака волшебными стрелами» — слишком узкое, а вот «Стихийная ведьма» — в самый раз.<sup>1</sup>
  2. У других игроков и ведущего есть право вето на любое качество.
  3. Затем игрок распределяет 18 очков среди качеств, каждое из которых может обладать значением от 2 до 6.
- **Аспекты:**
  1. Каждое очко, вложенное в качество, добавляет ему один аспект.
  2. Аспекты являются очень узкими. «Гибкое тело», конкретные заклинания, «фехтование» и т.п.<sup>2</sup>
  3. У других игроков и ведущего есть право вето на любой аспект.
  4. Не обязательно указывать все аспекты сразу же — вы можете делать это по ходу игры. Но как только аспект был задан, вы остаётесь с ним до конца игры.

### Флаги

- У каждого персонажа также должно быть три флага, соответствующих его биографии. Флаги описывают личность персонажа. Когда игрок действует согласно образу персонажа, следуя хотя бы одному из флагов, он получает дополнительный куб к броскам в конфликте.
- Хотя бы один из флагов должен описывать значимые и положительные отношения с другим персонажем игрока (например, «Верен Сайрусу», «Тайно влюблён в Леди Блэкбёрд», «Лучшие подруги с Наоми»), или

<sup>1</sup> Качества — это аналог классов, профессий, клише или рас из других игр.

<sup>2</sup> Аспекты — это аналог навыков, заклинаний, способностей, перков и преимуществ из других игр.

же значимые и положительные отношения с неигровым персонажем, который в свою очередь имеет такие с персонажем другого игрока.

- Другие флаги могут быть общими чертами личности, такими как «Отвага», «Авантюризм», «Бабник», «Деструктивность»; положительными или отрицательными отношениями с другими персонажами; целями или амбициями («Ищете святой Грааль», «жаждет повышения»); убеждениями персонажа («Все дварфы - злые») и др.
- Аспекты и флаги иногда пересекаются. У вас может быть как флаг «Рисковый», так и аспект «Рисковый» качества «Пилот».
- Вы обязаны выбрать лишь один флаг, положительное отношение, на начало игры; другие вы можете добавить по ходу.

## Раскрытие персонажа по ходу игры

Хотя игроки обязаны выбрать свои качества и положительную связь с другим персонажем до начала игры, остальное они могут придумать по ходу, даже согласно необходимости. Таким образом, вы можете начать игру быстрее, а игроки — убедиться, что они получают аспекты и флаги, полезные в игровых ситуациях. Не пройдет много времени, прежде чем листы персонажей будут полностью заполнены, и игрокам придется располагать лишь тем, что они выбрали.

«Я выхватываю мой Смит & Вессон и одним выстрелом пытаюсь поразить цель», может сказать игрок, и добавить себе аспекты «Смит & Вессон» и «Меткий стрелок».

Или «Я открываю дверь машины и выпрыгиваю на автостраду. Я уже упоминал, что я — сорвиголова?» и добавить «Сорвиголова» в качестве флага.

# Ход игры

## Бросаем кубики

- Когда ваш персонаж в ходе игры пытается преодолеть препятствие, вы бросаете кубы.
- Вы начинаете с одного куба. Если у вас есть соответствующее качество, вы добавляете за неё куб. Если это качество имеет применимые в данной ситуации аспекты, вы добавляете куб за каждый. Если вы действуете согласно интересам персонажа, следуя одному из его флагов, вы получаете ещё один дополнительный куб.
- Бросьте все собранные кубы. Успехами считаются те, на которых выпало 4 и выше.
- Вам надо набрать количество успехов, равное назначенному ведущим уровню сложности (обычно 3), чтобы преодолеть препятствие.

**Уровни сложности:** 2 — просто; 3 — средне; 4 — сложно; 5 — очень сложно; 6 — экстремально; ...; 20 — один шанс из миллиона.

- Если вы преуспели, персонаж добивается цели.
- Если вы потерпели неудачу, ведущий может обострить или как-либо осложнить ситуацию, и/или присвоить вашему персонажу негативное состояние, такое как «ранен», но вы можете попробовать совершить действие снова. *Не забывайте о том, что любой бросок, даже такой безобидный, как «я ищу тайные двери», подвергает персонажа опасности.*

## Состояния

- В некоторых ситуациях, или когда вы проваливаете бросок, ведущий может присвоить вашему персонажу негативное состояние, такое как «ранен», «мёртв», «устал», «заблудился», «преследуем» или «в ловушке». Когда вы получаете такое состояние, запишите его и расскажите, как именно оно проявляется. (Примечание: состояние «мёртвый» означает лишь то, что персонаж считается мёртвым, пока вы не скажете иначе).
- Состояние ограничивает то, что игрок может рассказывать о своём персонаже. Это признак, указывающий ведущему и игрокам обратить внимание на эту вещь и использовать её как материал для развития сюжета.
- Игра — это разговор друг с другом, так? Так вот, вы раздумываете, что же мне сказать сейчас, смотрите на лист персонажа — и вот: «О, я пьян. Я качающейся походкой подхожу к Снарглу, говорю: «Думаю, меня сейчас стошнит», — и блюю в иллюминатор».
- Ведущий может сделать бросок более сложным из-за ваших состояний (наиболее очевидный случай: вы ранены, так что сражаться вам будет сложнее).
- Или он может сказать, что вам недоступна часть аспектов («Ты не можешь использовать МП-47, пока ты разоружён»).
- Персонажи иногда могут избавиться от состояний с помощью бросков. Например, бросить первую помощь, чтобы залечить раны; бросить навигацию, заблудившись; попытаться взломать дверь, оказавшись в ловушке. Другие состояния пропадают после определённого сюжетного момента — выпавший персонаж перестаёт быть «уставшим».

## Запас кубов

- Каждый игрок начинает с запасом из 7 кубов.
- При броске вы можете добавить из него к броску любое число кубов.
- Если вы преуспели, выкиньте из набора все те кубы, что вы использовали. Не беспокойтесь, их можно получить обратно.
- Если вы потерпели неудачу, вы сохраняете все кубы из набора, что бросали, и получаете один куб дополнительно.
- Ведущий может подождать, пока вы полностью овладеете остальными правилами, прежде чем вводить в игру запас кубов. Пока вы играете без них, все сложности понижаются на 1.
- Сложности рассчитаны таким образом, чтобы игрокам приходилось тратить пару кубов на каждом броске.
- В конце каждой сессии<sup>3</sup>, запас кубов каждого игрока возвращается в 7.

## Помощь

- Если ваш персонаж желает помочь другому и способен это сделать, вы можете дать другому игроку один куб из вашего запаса, при этом описав, как именно ваш герой пытается помочь.
- Если бросок другого игрока провалится, вы получаете свой куб обратно. Если тот преуспевает, ваш куб теряется.
- Помогать может любое количество персонажей, пока игроки и ведущий думают, что эта помощь находится в рамках здравого смысла.

---

<sup>3</sup> Обычно, один непрерывный сеанс игры. Скажем, игровой вечер.

# Дополнительные и варианты правила

Обсудите с другими игроками, какие правила из этих вы будете применять и будете ли вы применять их вообще. Вы можете придумать собственные правила и опубликовать их на вики. Для ознакомительной игры не стоит использовать ни одно из них до тех пор, пока вы полностью не освоитесь с базовыми правилами.

## Упрощённые правила для игры по сети

- В случае игры по сети, особенно через IRC, может быть сложно держать в памяти все аспекты вашего персонажа. Поэтому в такой игре не стоит их использовать. Вместо этого в конфликте бросайте сразу всё значение качества, но не добавляйте бесплатный куб и базовый куб за наличие качества.
- Ведущий может изменять сложность в зависимости от того, какое качество использует персонаж. Например, как принцесса-фея, так и стихийный маг могут волшебством вызвать огонь, но если для мага это то, чем он профессионально занимается, то для принцессы это непривычно, и поэтому для неё сложность будет на 1 или 2 больше. Точно так же, победить монстра в ближнем бою может как скрытный вор, так и кровожадный варвар — но для вора это будет на 1 или 2 пункта сложнее.
- Ведущему не стоит изменять сложности при игре по обычным правилам: в них, если ведущий говорит, что сложность убийства орка равна 5, она одинакова для принцессы фей, варвара, пришельца и новорождённого — потому что в обычных правилах у новорождённого не будет качеств и аспектов, связанных с убийством орков.

## Методы создания игровых миров

- **Обсуждение на сессии, чтобы убедиться, что всем понравится идея:** Один из игроков, у которого есть идея о том, что должно происходить в предстоящей игре, предлагает её другим игрокам. Эта идея может иметь форму краткого описания игры; микроподземелья; упоминания мира известного произведения искусства со спиленными серийными номерами (*спиливание серийных номеров важно — никогда не начинайте со «Звёздного пути» или «Дракулы» — предложите вселенную, похожую на мир «Звёздного пути» или «Дракулы» — таким образом у игроков появится возможность проявить свои творческие способности и ощущение того, что игровой мир принадлежит им, вместо ощущения, что они должны знать кучу всего о чьём-то другом игровом мире*); игры с интересным сеттингом, с выброшенными правилами и спиленными серийными номерами; или хотя бы одного или двух предложений.
- Затем участники игры голосуют на счёт «три». Они могут голосовать «за» (большой палец вверх), если им очень понравилась идея, «поддерживаю» (ладонь), если они не возражают против идеи и готовы её отыграть, или «против» (большой палец вниз) — если им не нравится идея, и в этом случае идея попадает под вето.
- Если хотя бы один игрок не согласен с предложением, проголосовавшие «нет» предлагают свою идею сеттинга или жанра.
- Чтобы начать игру, большинство участников должно проголосовать «за» (в компании из 4 участников это 3 человека), чтобы убедиться, что в игре достаточно участников, которым нравится идея. В противном случае, кто-то из участников игры предлагает нечто иное.

## Архипелаг-light, чтобы быстрее приступить к игре

- Опросите участников игры по часовой стрелке. Каждый может предложить концепцию или элемент игрового мира, вроде «викторианская эпоха», «существуют вампиры», «путешествия во времени», «нуарный детектив», или ограничения на сеттинг, такие как «без эльфов». Если вам не нравится концепция, вы можете наложить на неё вето, сказав «попробуй по-другому», и участник должен предложить нечто иное. Продолжайте опрашивать игроков, пока каждый игрок не будет готов создать персонажа.
- Чтобы процесс протекал быстрее, вы можете ограничить количество используемых вето, и/или заставить игроков пропускать свой ход, когда они блокируют идею (это делает фазу обсуждения более похожей на Universalis, чем на Archipelago).

## Восстановление

*Я обычно играю без этого правила, потому что я отношусь к числу скупых ведущих. Вместо этого я выдаю произвольное количество кубов за отыгрыш.*

- Вы можете получить часть кубов из набора обратно (*сколько именно, оговаривается до игры*), вплоть до максимального числа в 7 кубов, отыграв совместно с другим персонажем сцену восстановления. Сцена восстановления — это хорошее время задать вопросы (*в роли*), помогающие другому игроку раскрыть своего персонажа. «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что ты думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за это дело?» и т.д.
- Сцены восстановления технически могут быть флэшбэками, но эта возможность должна оставаться на крайний случай и следовать правилам качественного литературного флэшбэка. Что-то в текущей ситуации напоминает вам о прошлом, а прошлая ситуация как-то влияет на настоящее. (*в моих играх эта возможность из Lady Blackbird использовалась слишком часто, было много натянутых флэшбэков в неудачное время время — Джейми*).
- Сколько сцен восстановления допускается для персонажа за сессию? Я полагаю, что это зависит от

количества игроков и длины игры. Например, (длина сессии в часах)\*2/(количество игроков)... округлённое вверх.

## Развитие персонажа

- Между сессиями каждый из игроков получает несколько очков опыта (*хорошим соотношением является 1 очко за полчаса игры*), которые можно как использовать сразу, так и сохранить на будущее. Приобретение *n*-ного куба черты стоит *n* опыта. Приобретение новой черты с уровнем 2 стоит 3 опыта, увеличение черты с 2 до 3 — 3 опыта, а с 3 до 4 — 4 опыта; и т.д.
- Вы можете потратить опыт на повышение черты в любое время, но приобретение новой черты должно происходить между сессиями (*если оно не обусловлено флэшбеком из прошлого персонажа*). Когда персонаж приобретает новую черту, игрок должен описать, почему произошло такое его изменение.
- В какой-то момент (*я не уверен, когда, потому что по этим правилам я играл небольшие игры на одну-две сессии*), развитие персонажей ломает игру и делает её неинтересной. С ростом значений черт персонажа кубы из набора играют всё меньшую и меньшую роль, ведущему приходится выдумывать невероятно и необоснованно сложные условия, создающие препятствие для ваших персонажей, а бросание гор кубов может стать неудобным. Использование меток несколько замедляет этот процесс, но даже тогда... Всё, что я могу сказать: если вы чувствуете, что достигли этой точки, отправьте персонажей на покой.

## Изменения и рост характера персонажа: замена флагов

- Когда вы используете флаг (или аспект, если вы используете опциональное правило об объединении флагов с аспектами), поставьте рядом с ним отметку. Количество этих отметок будет показывать, насколько какой-либо флаг важен для вашего персонажа.
- Персонажи со временем меняются; происходят изменения их характера. Например, персонаж с флагом «Заботится лишь о деньгах» может решить спасти товарища, даже если это не несёт никакой прибыли. В этот момент — когда персонаж идёт против своего флага - его игрок может тот зачеркнуть. При этом игрок добавляет в свой набор количество кубов, равное числу меток рядом с флагом
- Позже, между сессиями, он может выбрать другой флаг, такой как «Вступает за друзей».
- Флаги также можно зачёркивать, если они являются целями, которые были достигнуты (*например, «Месть архигерцогу»*).
- Как только вы зачеркнули флаг, вы никогда не сможете взять его снова (*и если вы выберете новый флаг, который лишь незначительно отличается от старого, это скорее всего будет встречено с неодобрением*).
- Если вы вычеркнули свою единственную позитивную связь с другим персонажем игрока, в качестве новой метки вы должны взять новую позитивную связь.

## Права рассказчика

*Если вы не используете это правило, о результатах броска рассказывает ведущий, хотя игроки могут рассказывать о том, как именно их персонажи получают состояния, назначенные ведущим.*

- С этим правилом то, кто описывает результат броска, определяется его значением:
  1. Ниже сложности более чем на 1: О неудаче рассказывает ведущий («нет, и к тому же...»)
  2. Ниже сложности на 1: О неудаче рассказывает игрок («нет, но...»)
  3. Равен сложности: Об успехе рассказывает ведущий («да, но...»)
  4. Выше сложности: Об успехе рассказывает игрок («да, и к тому же...»)
  5. Ведущий может ввести это правило, не говоря об этом игрокам напрямую. («Отличный бросок! Расскажи, что произошло.»)
- Когда игроки рассказывают о собственной победе, их повествования может иметь форму «да, и...»: ставить персонажа в выгодное или благоприятное положение, создавать новых неигровых персонажей и даже вводить новые факты об игровом мире (*если бросок был на знание чего-либо или на поиск тайников, как в Donjon*).
- Если о победе рассказывает ведущий, она скорее всего будет иметь вид «да, но...», где действия персонажей имеют некоторую отдачу и последствия. Ведущий должен дать игроку первоначальные намерения его персонажа и не накладывать негативных состояний, но в остальном он может вводить любые неприятности. («Ты вырубил охранника, но стражник в соседней комнате услышал шум и поднял тревогу» или «Твоё заклинание превращения ошибается? Вместо гигантского людоеда в кролика превращается один из гоблинов»).
- Игроки могут отказаться от прав рассказчика, в каком случае ведущий повествует несколько мягче, чем мог бы, честно пользуясь правами.

### Пример успеха без прав рассказчика:

**Игрок:** Я пытаюсь определить, лжёт ли стражник.

**Ведущий:** Это сложность 4, и если ты провалишься, я могу сказать тебе, что он врёт, хотя он говорит правду, или наоборот.

*Игрок бросает кубы и набирает 4 успеха.*

**Ведущий:** он не врёт.

### Пример успеха с правами рассказчика у игрока:

**Игрок:** Я пытаюсь определить, лжёт ли стражник.

**Ведущий:** Это сложность 4, и если ты провалишься, я могу сказать тебе, что он врёт, хотя он говорит правду, или наоборот.

*Игрок бросает кубы и получает 5 успехов.*

**Ведущий:** Расскажи нам, что произошло.

**Игрок:** Да, он врёт. Они планировали на нас засаду — но я выбиваю из него правду, и то, где находятся остальные стражники, так что мы можем напасть первыми.

*(Хотя даже в первом примере игрок мог бы сказать: «Подожди минутку, разве не было бы более интересным, если бы он врал и мы столкнулись с засадой?» Но, чтобы побудить игроков к собственным дополнениям, передачу прав рассказчика лучше сделать явной.)*

### Права рассказчика позволяют игроку использовать на первый взгляд отрицательные качества и аспекты в свою пользу, совершая броски в необычных ситуациях и затем обосновывая их использование в рассказе.

#### Пример:

**Игрок с качеством «Одиночка: бары, алкоголик»:** я бросаю кубы, чтобы найти бар и выпить как следует.

**Ведущий:** Ну, ты в Праге, и ты не знаешь языка, поэтому сложность 3. Никаких серьёзных последствий, если ты провалишься.

*Игрок бросает 7 кубов (1+3+3 из набора, потому что он хочет выиграть права) и получает 4 успеха.*

**Игрок:** Я брожу по улицам, пока мне на глаза не попадается неоновая вывеска со стаканом мартини. Я захожу внутрь, указываю на бутылку виски и показываю деньги. Они усаживают меня за столик и подносят рюмку за рюмкой, и в тот момент, когда я готов уже вырубиться, я неожиданно осознаю мысль, которая уже давно крутилась у меня где-то в подсознании: генерал Каткарт и толстая дама — один и тот же человек! Я покачивающейся походкой выхожу из бара, чтобы найти его-черта-её.

*Для большей честности игрок добавляет своему персонажу состояние «действительно пьян».*

- Это распространяется и на неудачи. Если рассказывает игрок, он может смягчить неудачу своего персонажа. *«Инопланетный монстр скидывает меня с балкона, но в полёте я успеваю включить антигравитатор».* А если повествует ведущий, он может, кроме присваивания состояния, иным образом осложнить ситуацию. *«Инопланетный монстр скидывает тебя с балкона. Упав с высоты нескольких этажей, твой герой оглушён. Как теперь ты собираешься вернуться в бой и помочь другу?»*

### Приобретение прав рассказчика

Альтернатива правилу выше. По умолчанию об итогах конфликта повествует ведущий, но игроки могут приобрести права рассказчика за один куб из набора (или два. В правиле выше стоимость рассказа об успехе примерно составляет 2 куба).

### Противостояние персонажей игроков

Если вы играете без этого правила, ведущий должен просто запретить столкновения между игроками.

- Сначала игроки противоборствующих персонажей договариваются о ставках. «Если выиграю я, происходит то-то. Если выигрываешь ты — то-то». Затем они выбирают используемое качество и аспекты. Другие игроки могут помочь любому из них точно так же, как и в случае противостояния с преградой. Затем персонажи по очереди берут из наборов кубы до тех пор, пока оба не согласятся бросать. Затем они делают противопоставленный бросок. Набравший больше успехов считается победителем, а в случае равного количества успехов происходит ничья.
- О результатах конфликта рассказывает ведущий (даже в том случае, если вы играете с опциональными правилами, дающими права рассказчика игрокам).

**Пример:** Кейл отвлёкся на лежащие на виду вещи на складе Руки Печали, а леди Блэкбёрд хочет, чтобы тот отправился с остальными сейчас же.

**Игрок леди:** Я вызываю поток воздуха, который вытолкнет Кейла обратно в коридор.

**Игрок Кейла:** А вот и нет.

**Игрок леди:** Кидаем кубы?

**Игрок Кейла:** Гм, что я получу, если выиграю? Как насчёт того, что я успеваю ухватиться за что-то, но вызванный тобой поток ветра запирает дверь, оставив меня наедине с товарами?

**Игрок леди:** Хорошо.

*Они бросают кубики.*

Если выигрывает леди Блэкбёрд, ведущий рассказывает: *«Поток ветра вынес Кейла в коридор».* Если выигрывает Кейл, ведущий рассказывает: *«Поток ветра захлопывает дверь, и замок защёлкивается».* Если случилась ничья, ведущий мог бы рассказать: *«Поток ветра чуть не сдувает Кейла с ног, но тот успевает за что-то ухватиться. Дверь раскачивается на ветру, но не закрывается».*

Иногда правила по конфликту между персонажами игроков можно использовать для разрешения споров и придумывания деталей игрового мира. Это может показаться странным, но это работает, если ведущий допускает такое их применение. Два персонажа как бы противопоставляют свои знания друг другу, и победитель оказывается правым.

**Пример:** Игроки не уверены, есть ли среди захваченных ими солдат хотя бы одна женщина, чтобы они могли завладеть комплектом женской униформы.

**Игрок Сайруса** (который желает выиграть): В имперском флоте служат и женщины. Я знаю, я сам когда-то был имперским солдатом.

**Игрок Наоми** (которая любит вызовы): Не может такого быть! Они же считают женщин людьми второго сорта. Это одна из причин, по которым я так ненавижу Империю!

**Игроки Сайруса и Наоми бросают кубы, используя качества и аспекты, связанные с их имперским прошлым, при этом поднимая дайспул до самых вершин.**

(Ребята, вам же потом ещё и убежать нужно!)

Сайрус побеждает, поэтому оказывается, что да, среди захваченных солдат есть одна женщина.

## Обсуждение ставок до бросков

- Когда ведущий назначает сложность, он должен сказать игроку, какие последствия будет нести провал. В противном случае, ведущий не может обострить ситуацию или повесить на персонажа негативное состояние.
- Это правило может прерывать ход игры, но оно также может вести к менее недовольным игрокам, заранее знающим, во что они ввязываются, до броска.

**Примеры:**

**Игрок:** я убегаю от стрелка-одиночки.

**Ведущий:** звучит трудно — тебе понадобится выкинуть 4.

**Игрок проваливается на броске.**

**Ведущий:** тебя подстрелили.

**Игрок:** Что? Ты не говорил, что меня подстрелят.

**Ведущий:** Хорошо, ты прав, я немного ошибся. Хорошо, пули пролетают мимо тебя, но, даже пробежав через пару переулков, ты не сбил его со следа. Что теперь?

*Ведущий наверно хотел сделать это:*

**Игрок:** я убегаю от стрелка-одиночки.

**Ведущий:** это будет сложность 4, но если ты провалишься — тебя подстрелят.

**Игрок:** Уф. Тогда, я поднимаю руки и сдаюсь.

## Высокоуровневые персонажи

- Персонажи в Lady Blackbird имеют куда больше аспектов, чем персонажи Blackbird Pie, и, к тому же, у них есть секреты. Если вы хотите играть столь же мощными героями, начните с 30 очков аспектов (но я использую 18, потому что так быстрее можно приступить к игре, и я жадный ведущий — Джейми).

## Ограничение запаса

- *Из Castle Blackbird:* если вы хотите сделать персонажей менее свободными в решениях и могущественными, вы можете ограничить максимальный размер запаса кубов. 10 — хороший размер.

## Ограниченное использование запаса

- *Из Castle Blackbird:* если вы хотите сделать персонажей менее удачливыми, разрешайте им использовать кубы из запаса только в случае, если у них есть соответствующие аспекты. Таким образом, персонажи могут применять аспекты других качеств, но не могут преуспевать во всём, чём угодно.

## Объединение флагов с качествами и аспектами

- *Из Castle Blackbird:* если вы используете правило «Ограниченное использование запаса», или позволяете применять аспекты разных качеств одновременно, вместо того, чтобы использовать флаги как отдельные характеристики, вы можете вместо них качества и аспекты — и, поскольку используются опциональные правила, вы можете использовать их в своих бросках.

## Качества и аспекты как недостатки

- *Из Castle Blackbird:* если ваш персонаж выбирает не оптимальный или катастрофический вариант действия, потому что у него есть качество, аспект или флаг, указывающий, что он бы сделал именно это, вы можете добавить в запас 1 куб. Другие игроки и ведущий могут предлагать вам варианты действия, основываясь на характеристиках вашего героя.

## Переподготовка

- Между сессиями, кроме получения опыта, персонаж может проходить переподготовку. Вы можете продать один куб качества и получить опыт обратно. Продавать качество можно до размера 1 (при котором оно практически бесполезно) за 3 опыта за куб, а стереть его и полностью избавиться от него — за два очка.
- Когда персонаж теряет качество, игрок должен описать, как проявилось изменение персонажа. Потеря качества не означает, что вы перестали являться кем-то, а лишь что, что вы не получаете за это кубы.

- Если вы используете аспекты, вы можете изменить качество, не удаляя аспектов, если все аспекты соответствуют и новому качеству.

#### Примеры:

1. Селеста продала всё своё качество феи. Это не означает, что она перестала быть феей - но она больше не может летать, использовать волшебную пыльцу и делать другие фейские трюки. *«Я отказываюсь быть феей, и прошу Джинкса отрезать мне крылья!»*
2. Леди Блэкбёрд: *«После всего того, что случилось, я больше не считаю себя обязанной дому!»* Игрок леди стирает со своего листа качество «имперская аристократка» и записывает на его место «бывшая имперская аристократка». Все аспекты качества, например умение танцевать, подходят и новому качеству, и поэтому сохраняются.
3. Джо: *«Слушай, давненько я не взламывал замки и сейфы, и эти навыки уже запылились.»*, и вычёркивает их. *«Но зато нам приходилось много бегать»*, и добавляет новое качество «Атлет» с аспектом «бег».

## Балансированное создание персонажа

- Правила поощряют приобретение игроками трёх качеств с высокими значениями, особенно если вы не используете аспекты, и вдвойне особенно, если вы допускаете переподготовку (лишние кубы высокого качества можно продать за опыт). Я считаю что это нормально — такой подход поощряет специалистов, что более интересно для совместной игры.

*Но оно, наверное, было бы менее дыряво, если бы вместо начала с 18 аспектами вы бы начинали с 70 очками опыта, за которые бы приобретались характеристики по ценам из раздела о развитии персонажа.*

- С другой стороны, если ваши игроки манчкинят в лёгкой системе, вы скорее всего уже проиграли.

## Мясо!

*Это правило не тестировалось в игре, насколько я знаю.*

- Из 3:16 : Если персонажи сражаются с ордой или роем слабых существ, таких как крысы или слизь, или открывают автоматический огонь по толпе пришельцев, количество убитых противников может быть равно количеству успехов. Погибает 2-4 злодеев за выстрел! Для более слабых врагов или более мощного оружия (гранат), количество убитых может равняться сумме значений на всех кубах: 10-20 врагов за раз.

*Чтобы сохранить механику в целости, считайте такой бой вызовом со сложностью 2 или 3 — недостаточно успехов, и враги контратакуют; достаточно успехов, и опасность, представляемая ими, уменьшается.*

## Письма поклонников

*Из Do: Pilgrims of the Flying Temple*

- Каждый игрок (кроме ведущего) получает по кубу за каждый прошедший час сессии. Этот куб нельзя использовать самому — но можно передать другим игрокам за особенно хорошую ролевою игру, повествование или другое понравившееся действие.
- Эти кубы стоит взять отличающимися по цвету от остальных, чтобы игроки не путали их с кубами из своего набора.
- Письма поклонников имеют смысл лишь в играх, в которых больше 2 игроков, не считая ведущего.

## Сюжетные карточки

*Это правило не тестировалось, насколько я знаю.*

- В начале сессии каждый игрок, не считая ведущего, получает карту с идеями по развитию сюжета, виньетками или сюжетными поворотами. Они могут использовать её, чтобы дополнять повествование идеями, вдохновляясь текстом карты. Если то, что они скажут, даёт партии преимущество, в эту сессию они не получают новой карты. Если их повествование несёт негативные или нейтральные последствия, они получают новую карту взамен.

*Ценность этого правила сомнительна в игре, в которой игроки и так обладают большим контролем за повествованием. Никто не тестировал его, насколько я знаю.*

## Волк среди овец

- Истории про копов под прикрытием («Бешеные псы») или роботов, маскирующихся под людей («Чужие», «Battlestar Galactica») и т.д. — это интересно. Если игроки согласны, ведущий может случайным образом выбрать одного из них, которому предстоит играть тайного предателя — кого-то, чьи истинные цели расходятся с целями партии (как в *The Mountain Witch*). Но должна быть возможность что предателя нет — например, если вы определяете предателя, вытягивая жребий, то карт должно быть больше, чем игроков, на 1. Таким образом, игроки не могут знать наверняка, есть ли предатель; и если его нет, вы можете рассказать отличную историю про то, как «недоверие уничтожило команду» или как «они превозмогли, несмотря на недоверие».



## Конверсия персонажей из других игр

*Это правило никто не тестировал, насколько я знаю.*

- Сначала я хотел составить формулы для конверсии персонажей из Risus и PDQ, но поскольку те и так создаются достаточно быстро, это не стоит траты усилий. Просто создайте персонажа заново, основываясь на оригинальной концепции.
- Например, для персонажей OGL ваши класс(ы), раса, высокие характеристики, преимущества, навыки и оснащение становятся качествами и аспектами. Разделите между ними 18 очков на своё усмотрение.
- Для конверсии высокоуровневых персонажей просто выдайте им соответствующее число очков опыта, основываясь на том, как долго они участвовали в другой игре.

## Ведение игры: советы и трюки для ведущего

*В этой главе рассказывается о том, как Джейми предпочитает водить Blackbird Pie. Вне всякого сомнения, вы и так опытный рассказчик со своим собственным стилем, поэтому можете поступать по-своему.*

### Спросите у игроков, какую игру они хотят

**Ведение игры — это сервис.**

Какие именно из последующих советов вам нужно взять на заметку, или проигнорировать, зависит от интересов ваших игроков.

Одному может нравиться игра, наполненная действием — в этом случае вы должны начать **in medias res**<sup>4</sup>.

Другому может нравиться мрачная, напряжённая игра, и в этом случае вы должны искать сложные выборы.

Одному может нравиться много внутрипартийных конфликтов — и если это устраивает всех, вы можете использовать правила ниже и создавать напряжённые ситуации, противопоставляющие персонажей друг другу.

### Важные вопросы

- Возможна ли смерть персонажей игроков? (*разрешить состояние «мёртв» или правило «поставить на это свою жизнь»*)
- Допустимы ли внутрипартийные конфликты и противостояние между персонажами игроков? (с этим должны согласиться все участники игры)
- Счастливая, трагическая или неопределённая концовка? (*для счастливой концовки используйте правила без изменений. Для трагической концовки не восстанавливайте кубы в запасах игроков. Для неопределённой, не возвращайте использованные кубы назад в случае неудачи, но придумайте альтернативный способ восстанавливать кубы*).
- Каково соотношение сцен действия и общения?
- Насколько много комедийных\пародийных элементов?
- Распределение прав рассказчика между ведущим и игроком — где проходит грань?
- Может ли ведущий говорить вам, что чувствует или желает ваш персонаж (*можно ли присваивать такие негативные состояния, как «рассержен» или «опечален» или дело ограничится лишь напоминаниями (вы получите дополнительный куб, если последуете улике)*).

### Начните in medias res

Не стоит начинать в таверне с посетителя, дающего задание. Поместите героев прямо посреди вражеской территории, в тюремную камеру или другую напряжённую ситуацию с угрозой для жизни, и спросите игроков:

- Как они туда попали?
- И что они собираются делать, чтобы выбраться?

### Слушайте и спрашивайте, не планируйте

- Когда вы ведёте игру, не пытайтесь спланировать происходящее. Вместо этого, задавайте игрокам вопросы — много и много вопросов, и таким образом направляйте их на вещи, которые вам интересны.

**Например:** Сайрус отдаёт Наоми приказ при леди Блэкбёрд, но игрок леди этого не замечает. Наоми идёт выполнять приказ. Так вот, я спрашиваю леди Блэкбёрд: «С каких пор капитан командует твоим телохранителем? Это нормально?» — и когда она говорит, что это ненормально, я задаю ещё несколько вопросов, и игроки начинают увлечённо спорить друг с другом и бросать кубы.

Делайте так, и игра пролетит достаточно неплохо.

- Для ведущего важно прислушиваться к тому что говорят игроки, запоминать это, внимательно рассмотреть и подумать, можно ли с этим сделать что-то ещё.

4 «В гуще событий», внезапно и не «с самого начала».

## Обязанности ведущего:

- Слушать игроков и включать их повествование в игру
- Отыгрывать своих персонажей с удовольствием (*примечание: если один из персонажей игроков не включён в текущую сцену, вы можете попросить игрока отыграть одного из ваших персонажей*).
- Создавать интересные преграды.
- Накладывать состояния соответственно событиям игры (*особенно при провале бросков — но предупреждайте игроков о возможных последствиях перед броском и дайте им возможность не кидать*).

## Где вы проводите грань?

Обсудите с вашими игроками, где проходит грань между тем, о чём могут рассказывать игроки, и тем, о чём рассказывает ведущий.

### Возможный диапазон:

- **Традиционный стиль:** игроки отвечают за мысли и действия своих персонажей, и частично за их биографию (проходящую одобрение ведущего); ведущий отвечает за всё остальное. Это стиль олдскульного D&D. Я не рекомендую так поступать, и привожу его лишь для сравнения. Игры, основанные на импровизации, работают именно потому, что игроки совместно выдумывают с ведущим — а не одному человеку приходится выдумывать всё содержание игры.

#### К примеру:

**Ведущий может спросить:** «Смелый план. Каков твой первый шаг?»

**Ведущий может спросить:** «Вы двое прячетесь от остальных в тихом месте? Между вами что-то происходит?»

- **Совместный стиль:** кто угодно может рассказывать о чём угодно, с одобрения ведущего (и, возможно, одобрения других игроков: вы можете использовать ключевую фразу «попробуй по-другому» из Archipelago, чтобы предотвратить введение элементов истории, не нравящихся другим игрокам). Этот подход используется в Lady Blackbird.

**Ведущий может намекнуть:** «При совершении твоего безумного манёвра что-нибудь поломалось?»

**Ведущий может предложить:** «Возможно, пламя выходит из-под контроля?»

(Играя с группой, не пробовавшими такой стиль ранее, я сказал: «Хорошо, для этой игры я не подготовил много материалов, и сделал это потому, что вы, парни, тоже действуете как бы как ведущие». Это всё, что мне пришлось сказать, и они тут же начали импровизировать: один из них предположил: «Стражники, наверно, вешают ключи от всех камер на кольцо в стене, да?», — и я ответил: «Я не уверен... Что думают остальные?» — Джейми.)

- **Смешанный:** игроки могут рассказывать лишь о тех областях, в которых их персонажи являются экспертами. Например, Сайрус является бывшим военным, поэтому он знает об устройстве имперских кораблей, составе экипажа и прочих подобных вещах, о которых его игрок и может рассказывать. Это подход, используемый в Apocalypse World.

**Ведущий может спросить:** «Ты знаешь что-либо о повстанцах Красного Неба? Как они организованы? Для них нормально действовать так глубоко в имперских территориях?»

## Говорите «Да», ищите препятствия

- С самого начала персонажи могут совершить всё, описывающееся их качествами и аспектами. Другими словами, они опытные и эффективные профессионалы. Нет никакого интереса совершать бросок, если на пути игроков нет никакого препятствия. Просто скажите «да» их действиям, слушайте, и задавайте вопросы, как обычно.
- Но при этом ищите возможности создать преграды, когда развивается действие. Так как вы задаёте наводящие вопросы и внимательно слушаете, таких возможностей будет достаточно, и их будет несложно заметить.
- Преграды могут быть другими персонажами (*пиратами, гоблинами, имперцами, горожанами, аристократами*), погодными условиями, чудовищами (*небесными кракенами, летучими угрями*), ситуациями (*пожаром, падением, обстрелом, погонями и побегами*) или чем-то другим, что вы придумаете сами.
- Если персонаж сталкивается с ситуацией без необходимых характеристик, это тоже является преградой: недостатком опыта и тренировки. Много чего может пойти не так, когда персонаж не знает, что делает, и это интересно!
- Игроки также могут пытаться делать вещи, которые у их персонажей получаются плохо, чтобы они могли провалиться и добавить кубов к запасу. Это отличный приём для игроков, дающий вам шанс создать больше проблем, так что в выигрыше оказываются все.

## Оценка сложности препятствия

- **Скорость принятия решений важнее, чем точность.** Если вы случайно сделаете монстра более сильным или более слабым, чем планировалось, но игроки вовлечены в игру, это более весело, чем когда они ждут, пока вы прикидываете необходимую сложность, копаетесь в заметках и делаете расчёты. В конце концов, если игроки сталкиваются со сложностями, они всегда могут использовать кубы из запаса (если вы используете это правило) или отступить, а если что-то оказалось слишком простым, вряд ли они будут жаловаться.
- Если вы играете с упрощёнными правилами (*без аспектов*), вы должны изменять сложность в зависимости от используемого игроком качества. Например, как принцесса фей, так и стихийный колдун могут применить огненное заклинание — но для стихийного колдуна это основная деятельность, а для принцессы фей — непривычная (*я бы оценил сложность, как 1-2 для колдуна и 2-3 для феи*). Аналогично, монстра может убить в бою как скрытный вор, так и кровожадный варвар — но для вора это будет на 1-2 пункта сложнее. Если вы используете аспекты, в этом нет необходимости — аспекты заботятся о том, чем специальности качества являются на деле.
- Когда вы играете без аспектов, вы можете обнаружить, что игроки используют слишком широкие качества. Примерами могут быть «волшебник» или «псионик»: сначала они применяют заклинание, делающее одно, потом — заклинание, делающее другое, и вскоре каждая проблема начинает казаться гвоздём для их магического молотка. Моё решение: за каждую пару новых заклинаний или сил, которые игрок включает в широкое качество, сложность действия возрастает на 1. Например, их первые заклинания «огненная стрела» или «свет» могут иметь сложность 3, следующие два заклинания «телепортация» и круг защиты — сложность 4, «исцелить раны» и «контроль разума» — сложность 5. Если вы используете аспекты, вам не надо об этом беспокоиться.

## Состояния

- Для ведущего состояния могут предлагать возможности или давать разрешения. «Ты ведь ранен, как? Пауки бездны чувствуют кровь. Они устремляются к тебе, игнорируя остальных». Иногда состояние будет выступать как преграда само по себе, требуя броска, чтобы преодолеть его.
- Ведущий не должен накладывать эмоциональные состояния на персонажей игроков без их согласия. Он может наложить нечто вроде «прилив адреналина», но игрок затем свободен проинтерпретировать это как злость, азарт, страсть или что-либо другое.

## Уважайте флаги, метки и биографии: создавайте сложный выбор

- Помните о том, что характеристики и флаги — это то, что интересно игрокам. Создавайте ситуации, играющие на них, потому что этого хотят игроки. И попытайтесь ставить перед игроками сложный выбор (*в Sorcerer эта техника называется bang*) — придумывайте ситуации, ставящие качества и флаги одного персонажа в конфликт с характеристиками другого, или целью партии, или безопасностью.

## Намекните на грядущие неприятности

(из *Apocalypse World*)

- Ведущие делали это десятилетиями, но в *Apocalypse World* эта техника получила название. Когда персонажам игроков нечем заняться, и они не знают, что делать дальше — а даже если и знают — введите на горизонте новую угрозу, или сделайте одну из существующих угроз более угрожающей. И, через непродолжительное время, пусть она проявит себя.

*«Над восточным лесом поднимается дым».*

*«Ваши сенсоры считывают вибрацию в двух пунктах вблизи. Это могут быть приближающиеся враги».*

*«Вдали раздаётся звук сирены».*

*«Корабль трясётся. Похоже, двигатели долго не выдержат».*

Вам не обязательно знать сразу же, какую угрозу вы предвещаете. Вы (или даже игроки, если они воспользуются правами рассказчика) можете придумать это позже.

## Не разделяйте партию

- Это противоположность техники из *Apocalypse World* «Разделите их». Разделение игроков имеет своё место, особенно в ужастиках и тех случаях, когда вы хотите обеспечить вызов лишь одному персонажу, но в остальных случаях «Не разделяйте партию» остаётся лучшим советом: это вовлекает всех в текущую сцену, и позволяет персонажами с различными талантами помогать друг другу.
- Если вы добавляете в игру нового игрока, пусть он присутствует или войдёт на место действия по какой-либо причине. Если вам ничего не приходит в голову, поручите придумать это ему.
- Если партия разделилась, дайте незанятым игрокам роли неигровых персонажей. Отыгрыш неигровых персонажей традиционно считается обязанностью ведущего. Что случится, если вы иногда позволите делать это игрокам? Мне кажется, игра станет для всех более интересной. Я ещё не встречал случая, когда кто-либо злоупотребил этой возможностью.

# Как в этой системе реализовать интересные моменты из других игр

## Куда пропали ключи и секреты?

- Если вы знакомы с TSOY или Lady Blackbird, вы, вероятно, захотите знать, как реализовать в Blackbird Pie аналоги ключей и секретов. Это делается через качества, аспекты или флаги.

**Например:** вместо «Ключа совершенства: активируйте ключ, когда вы демонстрируете ваше превосходство» вы можете добавить аспект «демонстрация превосходства» к вашему качеству «имперский аристократ» или «обаяние», или взять флаг «Демонстрирует превосходство» — более гибкий элемент, который можно использовать с другими характеристиками. Вы не получаете за следование флагу опыт, но сможете бросить дополнительный куб.

- Некоторые секреты, например «*Секрет громовой крови*», можно заключить внутри качества как аспект — например, «*Мастер-колдун*» с аспектом «громовая кровь». Другие секреты вроде секрета уничтожения лучше представить как новые качества, например «*Разрушительный: ломать вещи, руки-кувалды, страшный*».
- Но позволяющие нарушить правила раз за сессию секреты просто отсутствуют. (*Пока что...*)

## Инициатива

- Общее правило: персонажи игроков действуют, персонажи ведущего реагируют на их действия. Ведущий никогда не делает за них бросков.
- Персонаж игрока может сказать, «*Я разведываю путь*». Если ему повезло, он замечает монстра. Если не повезло — монстр видит его и атакует. Но противник не бросает кубы; кубы бросает игрок, чтобы избежать угрозы или выстоять перед ней. Но прежде чем внимание снова перейдёт к игроку, стоит дать возможность действия его товарищу.
- В Blackbird Pie нет правила, определяющего, в каком порядке действуют игроки. Я пытаюсь убедиться, что внимание распределяется между игроками в равной мере — если кто-либо из игроков малоактивен, я смотрю на его флаги, и ввожу вызов, угрозу или выбор, связанные с ними. Если вам нужна конкретная формула, держите в памяти количество бросков, сделанное каждым игроком, и ориентируйтесь на него.

## Детальность разрешения конфликтов

- В этой системе для победы над главным гадом, или даже целой армией, достаточно всего одного успешного броска. Но что, если вы хотите больше детальности? Всё в руках участников игры; они могут сказать, «*я пытаюсь прикончить вождя орков*», и обнаружить, что это действие со сложностью семь. В таком случае они могут попытаться разбить действие на несколько составных частей. «*Я пытаюсь сбить его с ног*», «*Я запугиваю его*», «*Я стреляю ему в глаз*», или «*Я бросаю песок ему в лицо, чтобы ослепить*» — такие броски могут иметь среднюю сложность и при успехе понижать сложность общего броска. Это подход, аналогичный механике «*bring down the pain*» из TSOY.
- Немного математики: понижение сложности на 1 примерно равно получению 2 дополнительных кубов. Если вы сделаете проверку качества, уменьшающую сложность, без использования кубов из запаса, это большой успех, а когда на этом броске вложение одного набора из куба даёт >50% успех, это тоже неплохо — если вы не рискуете получить серьёзное негативное состояние.

## Социальный бой

- Убеждение, обман, запугивание и соблазнение работают точно так же, как и бой — через бросок кубика. Сомнительные заявки, например «*Я убеждаю короля отречься от престола*», могут иметь очень высокую сложность, которая может быть снижена, если вы, например, сначала переманите на свою сторону его советников или убедите его по меньшим вопросам.

## Связи и контакты

- Сделайте проверку на то, знаете ли вы кого-либо, а затем используйте права рассказчика, чтобы его вести.

## Торговля и ресурсы

- Сделайте бросок, чтобы определить, можете ли вы приобрести что-либо. Или, даже лучше, сделайте бросок на то, чтобы вспомнить, захватили ли вы эту вещь.

## Оснащение

- Оснащение может полагаться имеющимся у персонажа с соответствующими качествами: например, отмычки у вора или аптечка у врача. Оснащение может являться элементом сюжета «*Генерал выдаёт Леланду потоковый детектор*». Наконец, оснащение может выступать как аспект качества, например «*Солдат: меткость, винтовка*». Когда вы теряете свою винтовку, вы не вычёркиваете её из листа — вы

получаете негативное состояние «разоружён». Когда вы теряете отмычки, возьмите состояние «потерял отмычки» — и взлом становится для вас более сложным делом. Когда у вас нет вообще ничего — состояние «не оснащённый».

## Характеристики не игровых персонажей

- Боевые способности монстров характеризует сложность броска на атаку и количество успехов, необходимых для их убийства. Чтобы сделать их более интересными, можно выдать им уникальные состояния, накладываемые на персонажей игроков при провале броска: отравлен, окаменён или парализован, ослеплён, оглушён, кровоточит...
- Они также могут обладать своими уязвимостями или сопротивлениями. «Сложность 8, чтобы убить огнём, но сложность 5 при защите от заколдованного железа» или «Неуязвим к физическим атакам; можно убить только магией».

## Тактический бой с миниатюрками и множеством стратегических решений и опций

Простой ответ — нет.

Для этого есть Pathfinder, GURPS, четвёртая редакция D&D, Savage Worlds (*Дневник Авантюриста*), WFRP и много других систем.

Но вы можете делать наброски карт и использовать их в качестве вспомогательного элемента в рассказе, отображая на них положение персонажей и предметов после заявок игроков.

## Примеры

### Пример создания игрового мира

*(Из серии электронных писем, которыми наша компания обменивалась до начала игры)*

**Марк** скинул нам набор идей, которые он считал интересными, включая и:

«Многонациональная команда агентов охотится за экспериментальными монстрами Второй Мировой во время холодной войны».

**Бретт:** «У Терры хорошо получаются акценты, так что многонациональная команда может хорошо сыграть. **Джейми:** «Как насчёт того, что мы и сами — ручные монстры со второй мировой, как в Hellboy? [...] А монстры — это оккультные монстры или создания безумных учёных, или и то, и другое?»

**Марк:** «Это игра про доверие и союзы? Или все в партии действуют единой группой всё время игры?»

**Бретт:** «Мне нравится идея «Они преодолевают недоверие, следуя общей цели», а не «В конце Джимми прикончили свои же товарищи».»

**Джимми:** «Я думаю, что в команде должна быть возможность наличия предателя, как в «Тенях над Камелотом».»

Таким образом, у недоверия есть зубы. И кому-то в команде, может быть, придётся сделать сложный выбор: следовать приказам своего правительства или сделать нечто лучшее для мира...

**Марк:** «Мне нравится эта идея.»

**Джимми:** «Я думаю, что нацисты экспериментировали как с оккультизмом, так и с высокими технологиями. Мы будем крутыми парнями, уже несколько раз сталкивавшимися со сверхъестественным — и если кто-то хочет сыграть за приручённого монстра или экспериментальное создание, я думаю, это будет круто. Но у вас не будет игромеханического преимущества над обычными людьми. Я думаю, что хотя бы половина команды должна быть людьми, чтобы приземлить игру. И нам в команде надо хотя бы одного американца и хотя бы одного советского агента, чтобы антураж холодной войны сыграла. И в группе может быть предатель, более верный своему правительству, чем приказам. И кто-то должен выбрать время игры.»

**Терра:** «Я определённо беру себе русского.»

Тогда в ходе игры мы решили, что действие происходит в 1961-ом, до Карибского кризиса, назвали наше подразделение Объединённых Наций UNSUNG, и это всё стало нашим сеттингом.

Затем я вспомнил несколько сюжетов из комиксов Hellboy и BRPD, и решил, что завязкой будет команда UNSUNG, пропавшая в Европе во время расследования. И мы начали игру.

## Примеры уважения флагов и создания сложного выбора

- **Следование флагам:** Игрок создаёт персонажа, специализирующегося в морской биологии.

Ведущий собирался поведи историю о злобных признаках, но, прочитав лист персонажа, решает, что чудища из глубин моря будут куда лучшим противником.

- **Поиск сложного выбора:** Персонаж игрока также поклялся защищать обиженных.

Поэтому ведущий делает чудищ из глубин моря вызывающими сочувствие — единственной причиной, по которым они устраивают неприятности, является то, что их кто-то выгнал из глубин.

- **Что теперь делать герою?** Уничтожить чудищ или найти другой путь?

## Примеры персонажей

### Кара Лофт

*Кара Лофт, дочь знаменитых археологов Эмили и Уотсона Лофт, унаследовала значительное состояние своих родителей после того, как те таинственно исчезли. Сейчас она идёт по их стопам, исследуя древние руины и могилы, рискуя здоровьем и жизнью в поиске бесценных артефактов, говоря, что она делает это ради развлечения. Но втайне она надеется, что её старания помогут ей найти своих родителей. На случай, что этот день наступит — и её родители столкнулись с неприятностями - она прошла боевую подготовку и обычно путешествует с двумя пистолетами. У неё есть младшая сестра, Элизабет, ради защиты которой Кара пойдёт на всё.*

- **Расхитительница гробниц:** археология, плавание, знание древних ловушек и трюков, задержка дыхания, древняя история, докторская степень
- **Гимнастка:** опасные прыжки, скалолазание, перекаты, великолепное равновесие, «все судьи - десять баллов», держаться лишь пальцами, идеальное приземление
- **Боевая подготовка:** два пистолета, стрельба на бегу, рукопашный бой, град пуль
- **Богатство:** изысканное поместье, путешествие организовано, дворецкий

### Флаги:

1. Ищет родителей.
2. Пойдёт на всё, чтобы защитить сестру.
3. Расхищает гробницы для развлечения.

### Кара Лофт, упрощённая версия правил:

Расхитительница гробниц 5, Гимнастка 6, Боевая подготовка 4, Богатство 3

## Примеры качеств и меток

*Конечно, рекомендуется выдумывать их самим, но если вам нужны примеры или вы не в творческом настроении...*

- **Атлет:** бег, фехтование, рапира, дуэли, стрельба, пистолет, акробатика
- **Охотник за головами:** сбор информации, допрос, запугивание, инкогнито, почувствовать кровь, рефлекс, авторитет, перестрелки
- **Телохранитель:** внимательность, угрозы, защита, разоружение, сдерживание, перенос, задержание, безопасность, первая помощь
- **Домушник:** тишина, подкрадывание, скрытность, ловкость, замки, внимание, ловушки, темнота, сигнализация, отвлечение внимания
- **Обаяние:** харизма, влияние, командование, аристократы, слуги, солдаты
- **Матрос:** артиллерия, прицел, обслуживание, борьба с авариями, наблюдение, сигналы, «Сова», груз, припасы, первая помощь, abordаж
- **Коварство:** обман, дезинформация, маскировка, коды, подкрадывание, скрытность
- **Спящая кровь:** успокоение, управление сном, вход в сны, галлюцинации, бой вслепую, чтение мыслей
- **Бывший солдат Империи:** тактика, командование, солдаты, ранг, связи, карты, военные корабли Империи
- **Исследователь:** любопытство, внимание, ловкость, упорство, древняя история, языки, руины, монстры, мифы, карты
- **Бывший раб:** скрытность, подкрадывание, бег, крепкость, выносливость, мародёрство, аристократы, ненависть, железная воля
- **Призрачная кровь:** полёт, вселение в тело, нематериальность, управление технологией, электричество, повеление, ужас, скрытность, перегрузка
- **Гоблин:** изменение формы, парение, ночное зрение, ловкость, быстрота, перекаты, зубы и когти, имитация формы, сорвиголова, связи
- **Аристократ Империи:** этикет, танец, образование, история, наука, богатство, связи, дом Блэкбёрд
- **Сыщик:** обыск, дедукция, внимательность, соблазнение, допрос, взятки, принуждение, связи, скрытность, обман, интуиция, логика, кулачный бой, пистолет
- **Грозовая кровь:** стихийная магия, проводник эссенции, ветер, молния, полёт, взрыв, чувство
- **Механик:** ремонт, двигатели, эффективность, запасные части, саботаж, улучшения, корабельное оружие
- **Шахтёр:** туннели, труд, сила, кирка, низкое освещение, задержка дыхания, руды, сопротивление холоду, выносливость
- **Маг-недоучка:** заклинание света, заклинание темноты, заклинание прыжка, заклинание разлома, проводник эссенции
- **Пилот:** дерзкий, уверенный, манёвры, уклонение, высший пилотаж, навигация, карты, метеорология, «Сова», битва, таран

- **Гладиатор:** закалённый боем, жестокий, живое оружие, быстрота, крепкость, сила, костолом, устрашающий вид
- **Хорошая репутация:** вызывающий доверие, надёжный, героический, сострадательный, человек чести
- **Небесный пират:** дикость, бей и руби, сабля, нож, стрельба, мушкет, артиллерия, абордаж, команда, грабёж, захват, пьянство, крепкость, предательство, запугивание, связи, преступный мир
- **Пройдоха:** находчивость, скрытность, отвлечение, блеф, языки, торговый жаргон, проницательность, маскировка
- **Контрабандист:** торговля, обман, скрытность, подкрадывание, камуфляж, подделка, пилот, навигация, ремонт, стрельба
- **Каменная кровь:** укрепление, увеличение веса, слиться с камнем, превратить в камень, неподвижность, сокрушитель, движение сквозь камень, управление камнями, крепкость
- **Выживший:** крепкий, бег, мародёрство, выносливость, пугающий взгляд, запугивание, медицина
- **Ловкач:** быстрый, грязные уловки, акробат, побег, гибкое тело, ловкость рук, перекаты, кинжал
- **Кровь бездны:** невидимость, вакуум, сделать невесомым, нематериальность, стереть воспоминания, развеять магию, дезинтеграция
- **Воин:** закалённый боем, стрельба, македонский стиль, пистолет, фехтование, меч, борьба, свинцовый дождь

## Примеры преград

- Наиболее важная вещь для ведущего при оценке сложностей — делать это быстро. Непрерывный ход игры важнее, чем «правильная сложность», поскольку у игроков обычно есть возможность отказаться от плана действия, вы ненамного им повредите. А если вы сделаете сложность слишком маленькой, они и сами будут не против.
- Все сложности находятся во власти ведущего - игроки, если ведущий оценивает ваше действие как слишком сложное, что ж, у него на это есть свои причины.
- Все примеры сложностей полагают, что вы используете аспекты качеств. Если вы используете упрощённые правила, их необходимо уменьшить на 1.

## Внимание

- Обнаружить нечто спрятанное или малозаметное — 3

*Иногда игрок может сказать что-то вроде «Я ищу потайную дверь», в то время как вы не имеете представления, есть ли она там или нет. Установите сложность в зависимости от того, насколько вам не хочется, чтобы там была тайная дверь.*

- Потайная дверь в зловещем подземелье — 3
- Потайная дверь в обычном доме — 4
- Потайная дверь в лесу — 5

*Тогда, если они выиграют, но права рассказчика будут у вас, вы можете сказать: «Вы всё здесь внимательно осмотрели, и уверены, что потайных дверей тут нет». А если права рассказчика получит игрок — будьте готовы ввести в игру потайную дверь.*

## Скрытность и проникновение

- Взломать замок — 3 (осложнение — сигнализация)
- Обмануть охранника — 3 (осложнение — вызывает подмогу)
- Прокрасться через корабль или другое патрулируемое место — 4 (осложнение — персонажи попались или разделались)
- Выбить деревянную дверь — 4 (осложнение — шум или дверь заклинило)
- Выбить металлические ворота — 6
- Выбить металлические ворота тихо — 7

## Бой

*Следующие сложности — это сложности того, что вы нанесёте противникам серьёзный урон. Второго такого удара хватит, чтобы вывести их из боя. Вы можете использовать это двумя путями: первый — явно сказать игрокам, чтобы они говорили, дерутся чтобы оглушить или чтобы убить (что игроки редко делают после десятилетий игры в D&D), в случае чего вы можете поднять сложность на 1, или, что проще, дать им сделать один бросок и если они превысят сложность на 1, дать им убить врага (или попросить рассказать, как они убили врага).*

- Сразиться с приспешником — 3 (осложнение — он попал в тебя, ты выронил оружие, другие приспешники бегут на шум)
- Сразиться с солдатом — 4 (осложнение — он попал в тебя)
- Сразиться с парой солдат — 5
- Сразиться с 3-4 солдатами одновременно — 6
- Сразиться с 5-6 солдатами одновременно — 7
- Сразиться с минибоссом или командиром (элитным солдатом, медведем гриззли, личным помощником главада) — 5
- Сразиться с главным гадом (чёрным властелином, драконом, демоном) — 6
- Отступить или сбежать от группы солдат — 3

## Общение и переговоры

- Найти логово воров или другой источник информации\помощи — 3
- Запугать или показать, что с вами лучше не шутить — соответствующая сложность боя-1
- Сделка с ненавидящими вас людьми — 5 (осложнение — они атакуют) +1 за выгодную сделку, -1 за невыгодную
- Сделка с вашими противниками — 4 (осложнение — они атакуют, или берут заложника, или заключают сделку с целью вас обмануть)
- Сделка с нейтральными людьми — 3 (осложнение — ухудшаются отношения)
- Сделка с друзьями — 2 (осложнение — ухудшаются отношения)
- Заметить искусный обман — 4 (осложнение — вас провели)

## Прочее

- Убежать от гигантских щупалец — 5 (осложнение: схвачен щупальцами, брошен, тянут щупальцами)
- Уклониться от волшебного огня — 3 (осложнение: огонь выходит из-под контроля)
- Выдержать атаку — 3 (бросайте, только если у персонажа есть соответствующее защитное качество)

## Корабельная битва

- Манёвр для выстрела — 3 (осложнение — враги получают преимущество, появляются вражеские корабли, появляются морские или летучие монстры)
- Манёвр против маленького и более быстрого корабля — 4
- Сближение для абордажа — 4
- Огонь по вражескому судну — 3 (осложнения — ответный огонь, перегрев орудий, взрыв боеприпасов)
- Огонь по маленькому и более быстрому судну — 4
- Уклонение от огня противника — 3 (осложнения: попадание, потеря управления, замедлен)
- Уклонение от града вражеского огня — 4-5

## Примеры флагов

- Смелый, отважный, дерзкий, героический, спасатель, сорвиголова, неудачник, любитель подраться
- Чувство собственной важности (ключ совершенства)
- Задание: \_ (ключ задания)
- Инкогнито (ключ самозванца)
- Защитник \_ (ключ защитника)
- Отомстить \_ (ключ мести)
- Любит взрывы
- Любит командовать
- Тайно влюблён в \_ (ключ влюблённости)
- Изгнанник
- Законопослушно-добрый, добрый, хаотично-добрый и т.д.
- Сострадательный
- Остроумный
- Жадный
- Авантюризм, любит путешествовать
- Изобретатель, гик
- Пиратская жизнь
- Поклялся ...
- Семейный человек, верный муж \_, любящий отец \_, брат-бездельник \_, старый друг \_
- Одиночка, алкоголик, наркоман, шовинист, расист, мизантроп
- Бесстрашный, безжалостный, интриган, опасный, смертельно опасный, жестокий, непредсказуемый, заслуживающий доверия, надёжный, героический, человек чести
- Коварный, предатель



# Заметки разработчика

*Я составил этот документ после того, как Lady Blackbird заставила меня понять, что ролевая игра может быть именно такой, какой, как я всегда полагал, она и должна быть. Я захотел попытаться применить её и для других игровых миров, чтобы увидеть, будет ли она работать и для них.*

## Мои любимые моменты Lady Blackbird, которые я постарался сохранить в целости:

- **In medias res** (начало в середине). Я участвовал в играх, где использовались ключи, но не использовалось in medias res, и играх, которые начинались in medias res и не использовали ключи, и если вторые обычно успешно (хотя и не всегда — в одной игре, первое, что сделали игроки перед лицом опасности — повернулись друг против друга) спланировали партию и игроки получали удовольствие, то игры с одними ключами были неудачны.
- **Antipool Майка Холмса**. Lady Blackbird — это не сколько модификация The Pool, которая является жестокой игрой, где победители выигрывают по-крупному, а проигравшие остаются ни с чем. Скорее, это модификация Antipool, где вы вознаграждаетесь за проигрыш, что не только балансирует ход игры, но и встраивает в неё драматизм - каждая неудача, каждое осложнение, каждое негативное состояние персонажа даёт вам всё больший и больший набор кубов, с которым вы практически гарантированно выиграете. Как говорил Винсент Бейкер, мы отправляемся в кино, зная, что главный герой выиграет - единственное, чего мы не знаем, это какой ценой.
- **Простота**. Простые до примитивизма правила позволяют нам больше играть и меньше копаться в книгах.
- **Серьёзность**. Большая часть лёгких систем недооценивают себя: в их тексте говорится, что они недостаточно хороши для \*серьёзной\* игры, но применимы лишь для пародийных или мультяшных игр. Lady Blackbird показывает, что простота возможна без комедийности (не то, чтобы в ней не было комедийных элементов — но смешное играет тут лишь роль приправы, а не главного блюда).
- **Сеттинг: меньше — это больше**. Нам нет нужды запоминать сотни страниц материалов по игровому миру или беспокоиться по поводу того, что канонично, а что - нет. Мы используем собственное воображение и игровой мир принадлежит нам. Меньше работы, больше вовлечения.
- **Положительность ключей и флагов**. Игроки любят давать себе флаги волка-одиночки, и даже те игроки, которых я уважаю и с которыми много играл, очень любят конфликтных сукиных сынов. Сначала они враждебно относятся к друг другу (и вне роли они могут сказать, «Извини, но я просто отыгрываю своего персонажа»), что приводит к конфликтам и ссорам в партии. В Lady Blackbird у каждого персонажа есть черта, побуждающая его к совместным действиям с другими героями.
- **Creative Commons**. В качестве основы этой системы могли бы выступать Risus, PDQ или The Pool — игры с задаваемыми игроком характеристиками и задаваемыми ведущим сложностями действий, но они не были свободны. Lady Blackbird была.

## Так почему же я посягнул на совершенство и избавился от ключей?

Я рассказываю об этом здесь.

- Если вкратце, я думаю, что флаги и истории персонажей важны - поскольку важно определиться перед игрой, что «я сыграю этого персонажа вот так!» — но внутриигровые награды за это перегружают механику и не являются необходимостью.
- Игроки, с которыми я играю, будут отыгрывать до тех пор, пока игра сама не начнёт поощрять неотыгрыш.

*Я не спрашивал Джона Харпера, но я подозреваю, что он согласился бы со мной, поскольку в его последующих играх не содержится игромеханических поощрений за отыгрыш.*

## Состояние «Разозлён»

Что случилось с этим состоянием? Оно есть и в Mouse Guard и в Lady Blackbird, поэтому его исключение является лишь вопросом мнения, и если мы разрешаем «бьётся сердце\* — мы на 90% пути туда, ... и мне не хватает этого фрагмента диалога: «О, я разозлён. Так что надо на кого-то накричать. Снаргл! Почему мы до сих пор не в Найтпорте, ты, беспозвоночный лентяй!»

Я считаю, что такие состояния нарушают грань между правами игрока и ведущего, но если вы со мной не согласны, можете давать персонажам состояние «разозлён».

## Авторы, сочувствующие и переводчики

**Автор** Lady Blackbird: Джон Харпер

**Игрался с правилами:** Джейми Фристром

**Влияние:** Джеймс В. Вест, Клинтон Р. Никсон, Люк Крейн, Винсент Бейкер, Джонатан Уолтон, Джадд Карлман, Джейсон Морнингстар, Ральф Мазза, Майк Холмс, С. Джон Росс, Рон Эдвардс, Фред Хикс, Роб Донохью, Леонард Бальсера, Бен Леман, Марк Каузи, Брэндон Амансио, Клаудио Циполла, Майк Риверсо, Грегор Хаттон, Маттис Хольтер, stupidgremlin

**Переводчик:** InfernalPenguin

**Вёрстка:** am\_ ( [anmcarrow@gmail.com](mailto:anmcarrow@gmail.com) ) at 10.11.2011