

ВИА ХИНДМАРХ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ВСЁ ВРЕМЯ МИРА

ШАБЛОН ФРАСКО



ВСЁ ВРЕМЯ МИРА

ДЕЛО БЫЛО ВО ВРЕМЕНИ

Сэм Говард — путешественник во времени, причём путешественник невольный. Катастрофическое Происшествие на работе с проводником квантового потока вытолкнуло Сэма из обычного хода времени. Теперь он скользит по пространственно-временному континууму, притягиваясь, словно магнит, к ключевым событиям своего прошлого. Ему еле-еле удастся управлять своими перемещениями, и похоже, что стоит только ему вступить в контакт с самим собой из прошлого, как его прошлый двойник также оказывается затерянным во времени.

Штука в том, что Сэм может путешествовать во времени только к тем местам и событиям, которые ему уже знакомы: туда, где его квантовое эхо (или что-то в этом роде) отпечаталось в пространстве-времени. Если Сэм где-то побывал обычным путём, он снова может вернуться туда с помощью путешествия во времени. Так что у Сэма из будущего наибольшая свобода передвижения (и он знает всё, что случилось с ним в прошлом), но он беспомощен перед Сэмом из прошлого, способного своими поступками изменить его воспоминания и историю.

Путешествия во времени, как оказалось, тот ещё источник неприятностей.

ПРИМЕЧАНИЯ

Этот шаблон — экспериментальный, и за него стоит браться, уже обладая опытом «Фиаско». В конце шаблона приводится несколько ценных советов о том, как лучше использовать «Всё время мира» в игре.

Если вы владеете английским, то свои впечатления от шаблона или отчёт о проведённой игре вы можете опубликовать в комментарии на сайте автора (<http://wordstudio.net>), или связаться с ним по электронной почте — will.hindmarch@gmail.com.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

«Назад в будущее», «Детонатор», «Терминатор», «Временная петля», «Донни Дарко».

ТИТРЫ

Автор: Вилл Хиндмарх

Перевод: Денис Глебовский

Иллюстрация обложки: Вилл Хиндмарх

Год: 2010

Редактор: Алексей «Laroshe» Замский

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон и иллюстрации принадлежат вышеуказанным людям. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или найти ещё шаблоны, посетите www.studio101.ru.

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь.

Пишите на mailbox@studio101.ru, указав в теме письма «Фиаско».



«Когда вы играете, играйте изо всех сил»

— Теодор Рузвельт.

ОТНОШЕНИЯ...

□. МОЛОЖЕ И СТАРШЕ

- Сэм бесстрашный и Сэм подозрительный
- ◐ Сэм, старательный ученик, и Сэм, нетерпеливый подмастерье
- ◑ Сэм-девственник и Сэм-любовник
- ◒ Сэм-мальчик и Сэм, считающий себя мужчиной
- ◓ Сэм-ещё ребёнок и Сэм, уже взрослый
- ◔ Сэм, мечтающий о науке, и Сэм, мечтающий о миллионах

◑. ЛЮБОВЬ И УТРАТЫ

- Влюблённый Сэм и Сэм спустя годы сожалений
- ◐ Сэм-ухажёр и Сэм с разбитым сердцем
- ◑ Сэм-мечтатель и Сэм, которым воспользовались
- ◒ Сэм стремящийся и Сэм разочаровавшийся
- ◓ Сэм предыдущим вечером и Сэм следующим вечером
- ◔ Сэм на вершине мира и Сэм у разбитого корыта

◑. ПРЕСТУПЛЕНИЯ И ЗАМЫСЛЫ

- Сэм, придумавший план, и Сэм, способный воплотить его в жизнь
- ◐ Сэм-обманщик и Сэм, которому уже никто не доверяет
- ◑ Сэм-преступник и наказанный Сэм
- ◒ Сэм-пешка и Сэм в чужой личине
- ◓ Сэм-жертва и Сэм-мститель
- ◔ Сэм, поступивший неправильно, и Сэм, наслаждающийся плодами этого

◒. ДО И ПОСЛЕ

- Сэм до квантового происшествия и Сэм после
- ◐ Сэм до встречи с Эбби Райт и Сэм после
- ◑ Сэм до исключения и Сэм после
- ◒ Сэм до смерти отца и Сэм после
- ◓ Сэм до несчастного случая и Сэм, имеющий шрамы
- ◔ Сэм до дня свадьбы и Сэм после

◒. ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ

- Безрассудный Сэм и Сэм, сокрушённый горем
- ◐ Впечатлительный молодой Сэм и Сэм впечатляющий
- ◑ Доверчивый юный Сэм и Сэм, циничный старый ублюдок
- ◒ Сэм, слишком молодой, чтобы понять, что делает, и Сэм, которому должно быть стыдно
- ◓ Сэм в начале пути и Сэм, у которого это сработало
- ◔ Сэм, которому пришла в голову идея, и Сэм, расплатившийся за неё

◒. ОТДАЛЁННОЕ БУДУЩЕЕ И ДАЛЁКОЕ ПРОШЛОЕ

- Сэм, старый и убедившийся, и Сэм-«чистая доска»
- ◐ Сэм изуродованный и невредимый Сэм
- ◑ Сэм, медленно умирающий, и Сэм как новенький
- ◒ Сэм, решивший переписать историю, и Сэм, решивший сам определить своё будущее
- ◓ Сэм, торжествующий, и Сэм уязвимый
- ◔ Сэм, проигравший и отчаявшийся, и Сэм, полный надежды

Желания...

•. **ДОБИТЬСЯ УВАЖЕНИЯ...**

- ...от твоего отца, который умер ещё когда...
- ...в колледже, откуда тебя исключили
- ...Эрика Шмидта, мучившего тебя все четыре года
- ...за проект, успех которого приписали себе другие
- ...Эбби Райт, которую ты любил и обидел
- ...от самого себя в прошлом за то, кем ты стал

•. **РАЗБОГАТЕТЬ...**

- ...за счёт идеи, которая с самого начала и была твоей
- ...ведь ты бы это заслужил, если бы всё сложилось иначе
- ...чтобы от этой чуши с путешествиями во времени была хоть какая-то польза
- ...и не чувствовать себя при этом виноватым
- ...чтобы всё изменить
- ...чтобы сдержать данное тобой обещание

•. **ПЕРЕСПАТЬ...**

- ...тогда, когда ты должен был, а не тогда, когда это произошло
- ...чтобы заполнить дыру в истории твоей жизни
- ...с Эбби Райт, которую ты любил сильнее, чем показывал
- ...ещё разок, ещё тогда, чтобы память об этом осталась с тобой навеки
- ...потому что иначе мысль об этом никогда тебя не оставит
- ...чтобы отомстить

•. **ОТМЕНИТЬ...**

- ...своеё исключение из колледжа
- ...то, что ты ей сказал
- ...изменение, которое ты уже внёс в ход истории
- ...несчастный случай, убивший его
- ...Эрика Шмидта
- ...планы себя из будущего

•. **ПЕРЕИГРАТЬ...**

- ...ту ночь с Эбби Райт
- ...то, что ты считал ошибкой, но, возможно, было судьбой
- ...проект на работе, и изменить свою карьеру
- ...несчастный случай, который не убил его, а должен был
- ...свою последнюю встречу с Эриком Шмидтом
- ...всё и начать сначала

•. **УЗНАТЬ...**

- ...был ли то несчастный случай, или нет
- ...что бы сказал твой отец
- ...был ли у тебя шанс или это всё-таки судьба
- ...что бы случилось, если ты остался
- ...почему она вообще полюбила тебя
- ...как это отразится на твоём будущем

Места...

•. ДОМА

- Во дворе, когда ты был ещё ребёнком
- В гараже в ту ночь, когда ты узнал, что и он не без греха
- В первую ночь в первой собственной квартире, когда ты сказал слишком много
- На кухне, после похорон
- В твоей квартире в ночь той ужасной ссоры
- В тот день, когда тебя вышвырнули

•. РАБОТА

- Обычный день на поганой работе в фастфуде (как казалось тогда)
- В первый день после повышения
- В день, когда ты мог высказать своё мнение, но промолчал
- В день, когда эти ублюдки из менеджмента присвоили твою работу
- На месте Происшествия
- В последний день твоей карьеры

•. КОЛЛЕДЖ

- День, когда ты впервые встретился с этим козлом, Эриком Шмидтом
- В ночь того танца, прямо перед тем, как всё испортилось
- В день, когда ты попался
- В день, когда профессор Браун изменил твою жизнь
- На вечере встречи выпускников
- В день, когда тебя вышвырнули

•. ОТДЫХ

- Самая ранняя (но не обязательно первая) встреча с Эбби Райт
- В боулинге\бильярдной «Лаки Лейнс», когда ты решил сдатьсь
- На вечеринке после показа, где ты зашёл слишком далеко
- На карнавале, когда ты был ребёнком и не понимал, что творишь
- В музее, где вы разговаривали о будущем
- На игре в покер в ночь мальчишника

•. В ПУТИ

- На дороге в ночь рекордно сильной грозы
- В поезде, в тот день, когда ты всё понял, но ничего не сказал
- В аэропорту, когда ты мог сесть на самолёт, но не стал этого делать
- На улице в ту ночь, когда ты отдалился от коллектива
- На тротуаре, где вы случайно встретились
- На эскалаторе, когда вы проехали мимо друг друга

•. ВАЖНЫЕ ДАТЫ

- День поминок по отцу, в местном кабачке
- Ночь пожара
- Первая ночь, проведённая вместе с Эбби Райт
- День, на который была назначена свадьба
- День, когда произошёл несчастный случай
- Твои похороны

предметы...

□. тайные

- Порножурнал, который они найдут, с конвертом внутри
- ◐ «Игрушка», которую ты украл в восьмилетнем возрасте
- ◑ Синяки, которые ты от них спрятал
- ◒ Дневник, не предназначавшийся для твоих глаз
- ◓ Устройство, весьма распространённое... в будущем
- ◔ Пароль, позволивший тебе войти

◐. постыдные

- Презерватив, который был тебе необходим
- ◐ Карта-ключ от комнаты отеля с отпечатком губ, работающая одну ночь
- ◑ Большая часть пакета с героином
- ◒ Нижнее бельё, предназначавшееся для кого-то другого
- ◓ Окровавленная губка
- ◔ Человек, скончавшийся или погибающий от передозировки

◑. опасные

- Боевой нож с одной зарубкой на рукояти
- ◐ Канистра с бензином и газовая горелка
- ◑ Электрический провод под напряжением
- ◒ Машина, теряющая управление
- ◓ Заряженный пистолет из другого момента времени
- ◔ Место на высоте, не столь безопасное, как раньше

◒. ценные

- Произведение искусства, которое однажды станет бесценным
- ◐ Обручальное кольцо стоимостью \$20000
- ◑ Двухтонный проводник квантового потока стоимостью \$20.2 миллиона долларов
- ◒ Данные о протоколе потоковой индукции, доказывающие возможность путешествия во времени
- ◓ Разбросанные по полу полтора миллиона долларов наличными
- ◔ Работа, способная со временем принести тебе 98 миллионов долларов

◓. сентиментальные

- Машина, которую ты водил тогда
- ◐ Обручальное кольцо стоимостью \$300
- ◑ Зажигалка, оставленная тебе отцом
- ◒ Шрам, который ты заработал
- ◓ Письмо или видеокассета с извинением
- ◔ Фотография, которую ты однажды потеряешь

◔. познавательные

- Газета из будущего
- ◐ Поддельный диплом
- ◑ Отпечаток пальцев, оставленный кровью
- ◒ Реклама или знак на стене здания
- ◓ Голосовое сообщение (возможно, подслушанное)
- ◔ Ксерокопия отчёта, составленного про тебя

...ЗАТЕРЯВШЕЕСЯ ВО ВРЕМЕНИ

БЫСТРАЯ ИГРА...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков:

- * Сэм-мальчик и Сэм, считающий себя мужчиной
- * Сэм-ухажёр и Сэм с разбитым сердцем
- * Сэм-жертва и Сэм-мститель

Для четырёх игроков добавьте:

- * Сэм, которому пришла в голову идея, и Сэм, расплатившийся за неё

Для пяти игроков добавьте:

- * Сэм, медленно умирающий, и Сэм как новенький

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков:

- * Разбогатеть, чтобы сдержать данное тобой обещание

Для четырёх или пяти игроков добавьте:

- * Добиться уважения от самого себя в прошлом за то, кем ты стал

МЕСТА

Для трёх или четырёх игроков:

- * Самая ранняя (но не обязательно первая) встреча с Эбби Райт

Для пяти игроков добавьте:

- * В последний день твоей карьеры

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх, четырёх или пяти игроков:

- * Работа, способная со временем принести тебе 98 миллионов долларов

КАК В ЭТО ИГРАТЬ

Каждый из вас будет играть роль Сэма — Сэма из определённого момента во времени, и это влияет на игру следующим образом:

- * Рассадите Сэмов в хронологическом порядке вокруг игрового стола, что позволяет отследить, какой из Сэмов старше, и, следовательно, какой из них знает больше. Это требует осторожной интерпретации отношений.
- * Будущие Сэмы могут физически участвовать в сценах из прошлого Сэма, и если вы хотите настоящего фиаско, то и Сэмы из прошлого могут переноситься в будущее, притягиваясь к квантовому полю Сэма после Происшествия.
- * Для начала игры достаточно, чтобы во времени мог перемещаться лишь один Сэм из наиболее позднего момента во времени. Хотя, вы можете сделать путешественниками всех Сэмов и начать игру посреди кавардака — всё зависит от того, сколько головной боли вы хотите. В этом случае стоит добавить ограничение: Сэм может переноситься лишь туда, где находится другой Сэм, из-за какой-то ерунды, связанной с квантовым магнетизмом.

КАК РАСПУТАТЬ ТКАНЬ ВРЕМЕНИ

Ладно, но как же, чёрт возьми, заставить всё это работать?

Помните, что каждый персонаж является частью двух Отношений и, что важно, каждое из этих Отношений открыто для интерпретации. Двух Сэмов могут разделять года, дни или даже часы. История Сэма практически наверняка пройдёт через множество фаз, когда вы будете определять его прошлое (или один из его фрагментов) за игровым столом. Обратите внимание, что некоторые из Отношений особенно хорошо подходят для связи старого Сэма с молодым. Другие же были сознательно сделаны широкими, чтобы их можно было применить к любой паре Сэмов.

Ваша игра может оказаться личной историей про попытки изменить одну трагическую ночь в жизни Сэма или громадной, запутанной катастрофой, охватывающей годы амбиций и сожалений. Во время игры вы должны исследовать комбинацию сцен, использующих путешествия во времени, и сцен, их не упоминающих. Начните с младшего Сэма и продолжайте по кругу, чтобы у его истории был определённый фундамент, в который можно вмешаться, путешествуя во времени.

Некоторые группы могут не захотеть переигрывать одну сцену снова и снова — для этого вы можете даже придумать собственные ограничения на путешествие во времени — но пусть вашим и лучшими попутчиками будут собственный вкус и здравый смысл рассказчика. Пока вам не скучно, вы не можете испортить игру. Не забывайте: Сэм не обязательно столь же умён, как вы, так что он может не учитывать все те моменты, которые вам очевидны.

Может сложиться так, что махинации со временем поднимут несколько интересных вопросов за столом о том, кто получает белые кубы, а кто — чёрные. С одной стороны, Сэм из будущего должен желать, чтобы с Сэмом из прошлого происходило лишь хорошее, чтобы эти хорошие события отразились и на будущем. С другой стороны, игра называется «Фиаско», и кубы работают совсем не так. Что бы ни произошло, определённое число чёрных кубов окажется на столе, чтобы испортить жизнь бедному Сэму Говарду.

Поэтому интерпретировать Последствия может оказаться несколько сложно. Не забывайте вот про что. Во-первых, тот, у кого больше всего кубов, получит возможность финального рассказа о том «как всё случилось», независимо от того, какой по порядку это из Сэмов. Во-вторых, путешествие во времени может быть доступным и в Последствиях. И, в-третьих, в вашем наборе инструментов есть парадоксы — и события должны иметь ровно столько смысла, сколько вам нравится. В худшем случае всё может закончиться гигантским космологическим Фиаско.

Или попробуйте так: в конце второго акта путешествие во времени заканчивается, и все Сэмы возвращаются в своё время. Последствия показывают, насколько хорошо Сэмы справились с результатами своих походов во времени — что предоставляет ещё больше возможностей самому молодому из Сэмов.