

Помню, с какой осторожностью нёс кружки с кофе, стараясь не пролить ни капли на безупречный ковёр гостиной. В одно мгновение горячий пар исчез, а чёрная жидкость превратилась в лёд. По шее пробежал озноб, и я поднял глаза, чтобы увидеть несчастную маленькую Люси, стоящую по ту сторону окна. На секунду всё случившееся этой ночью показалось чудовищной ошибкой. Это не её тело полиция обнаружила возле проклятого шоссе. Она просто заблудилась, как мы и надеялись поначалу. Просто заблудилась, а теперь, наконец, нашла дорогу домой.

Я уже открыл рот, чтобы передать Колманам хорошие новости, когда увидел их побледневшие лица. Они смотрели прямо на меня... или скорее на то, что было за моей спиной. Только тогда я осознал, что увидел в тёмном окне не Люси, а её отражение. Очень скоро станет ясно, что и я, и полиция были правы — тело возле шоссе действительно принадлежало Люси. Но она всё равно нашла дорогу домой.

# Dread. Основные правила

Как следует из названия, в основе игры *Dread* лежит ощущение ужаса. Однако не менее важная её часть — это надежда. *Dread* создаёт особую тревожную атмосферу, которая рождается из союза страстного желания достичь цели и страхом перед неудачей.

Вместе с другими игроками вам предстоит создать мрачную и захватывающую историю. В ней вы возьмёте на себя роль человека, оказавшегося в ситуации столь же волнующей, сколь и опасной. Вам придётся принимать решения, с которыми, будем надеяться, вы никогда не столкнётесь в реальной жизни.

*Dread* обращается к вашему воображению — тёмной и зловещей его части.

Вряд ли *Dread* придётся по душе всем и каждому. Как и в случае любой другой игры, цель этой — приятно провести время, однако она устроена таким образом, что порой вы будете чувствовать себя весьма неудобно. Если описанное не кажется сколько-нибудь интересным, *Dread* вряд ли вам подойдёт. Если несмотря на это, вы жаждете попробовать игру, построенную на всём спектре тёмных страстей и эмоций, которые привлекают миллионы зрителей и читателей к будоражающим кровь историям в жанре ужасов, наслаждайтесь.

## Ключевые понятия

- **Игрок** — строго говоря, любой, кто играет в *Dread*, однако чаще всего под этим словом подразумеваются участник игры, который контролирует лишь одного персонажа и который не выполняет обязанностей ведущего.
- **Ведущий** — участник игры, который создаёт основу истории, разрешает конфликтные ситуации и управляет действиями всех персонажей, кроме тех, что создали игроки.
- **Персонаж** — роль, которую берёт на себя участник игры. Как правило, каждый игрок исполняет лишь одну роль, руководствуясь опросником. Ведущий может играть несколько ролей, переключаясь между ними по ходу игры.
- **Опросник** — анкета со списком вопросов, составленная для раскрытия образов главных героев истории.
- **Игровая встреча** — то, что происходит, когда вы собираетесь, чтобы сыграть в *Dread*.
- **История** — цельный сюжет, который рождается во время игры. История может быть разыграна за одну или несколько встреч; также порой называется просто игрой.
- **Башня** — ключевой инструмент и метафора *Dread*. Башня состоит из деревянных блоков, рядами уложенных друг на друга. Игроки тянут блоки и укладывают их на вершину башни — до тех пор, пока она не рухнет. Популярная коммерческая реализация башни продаётся под брендом Jenga®.

## Подготовка к игре

- Ведущий составляет персональные опросники для главных героев игры.
- Каждый игрок выбирает опросник и заполняет его.
- Затем игроки представляют своих персонажей остальным участникам.
- Не раскрывайте сведения, которыми другие персонажи обладать не должны.
- Постройте башню. Если в группе менее 5-и игроков, заранее вытяните по 3 блока за каждого недостающего участника. Это единственный случай, когда падение башни не повлечёт за собой последствий для персонажей.

## Процесс игры

- Ведущий рассказывает, что происходит с героями игры и вокруг них.
- Игроки описывают действия и решения своих персонажей.
- Когда персонаж пытается совершить действие, исход которого не определён, ведущий может потребовать вытащить блок из башни. При этом должно выполняться хотя бы одно из условий:
  - действие персонажа выходит за пределы его опыта и компетенции;
  - персонаж действует в напряжённой или опасной обстановке.
- Если игрок отказывается тянуть блок из башни, герой терпит неудачу. Тем не менее, последствия провала не настолько серьёзны, чтобы вывести персонажа из игры.
- **Исключение:** если логика повествования допускает это, игрок может избежать необходимости вытаскивать блок, изменив условия испытания на более благоприятные.
  - Если новые обстоятельства позволяют легко справиться с задачей, персонаж добивается успеха.
  - В противном случае игроку всё равно придётся тянуть блок — но, возможно, уже по другой причине.
- Если игрок вытянул блок, а башня устояла, персонаж преуспел в своём действии.

- Если башня обрушилась, персонаж выбывает из игры, а действие, которое он пытался совершить, считается проваленным.
- **Исключение:** если игрок намеренно рушит башню, жертвуя персонажем, его действие может оказаться успешным. Персонаж выбывает из игры в любом случае.
- После того как башня была разрушена, восстановите её и вытяните столько же блоков, сколько и в начале игры — плюс ещё три за выбывшего персонажа. Если во время этого башня снова обрушится, ещё один герой окажется вне игры.

## Как персонаж может выйти из игры?

- Погиб.
- В ужасе сбежал.
- Впал в кататонию.
- Попал в тюрьму.
- Был срочно вызван в больницу, чтобы навестить близкого человека.
- Подпал под власть злого духа.
- Превратился в безобразное чудовище.
- Потерял сознание.
- Оказался в ловушке.
- Попал в больницу.
- Был избит и изгнан другим персонажем из-за скверного поведения.
- Внезапно был вызван на работу.
- Накачался наркотиками или алкоголем до беспамятства.
- Угодил под домашний арест.
- Оказался парализован.
- Преждевременно постарел от страха.
- Попал в жуткую автомобильную аварию.
- Опоздал к отбытию судна или самолёта.
- Был изгнан с бала за подделку приглашения.
- Бросил дело, чтобы найти работу получше.
- Присоединился к культуре.
- Деградировал до состояния ребёнка.
- Оказался сокрушён осознанием утраты.
- Сбежал, преследуемый чувством стыда.
- Впал в паранойю и утратил всякое доверие к другим персонажам.
- Осознал, что подвергает опасности своих близких.

## Правила вытягивания блоков

- Можно использовать лишь одну руку одновременно, но игрок волен менять хват в любой момент.
- Блоки можно ощупывать, чтобы найти тот, что легче вытащить.
- Выбранный блок должен располагаться ниже самого верхнего завершённого уровня башни.
- После извлечения блока игрок должен поместить его на вершину башни.
- Если верхний ярус не закончен, блок добавляется к уже имеющимся в нём.
- Если начинается новый ярус, блоки в нём должны располагаться под прямым углом к предыдущему уровню.
- После того как игрок положил блок на вершину, нужно выждать несколько секунд, чтобы убедиться, что башня не обрушится.

## Отказ от риска

- В любой момент игрок волен передумать и отказаться вытягивать блок из башни.
- Если при этом блок был уже сдвинут, возвращать его на место не требуется.
- Если игрок отказывается вытаскивать блок, персонаж терпит неудачу в том действии, которое пытался совершить.
- Если игрок заявил, что отказывается тянуть блок, но башня всё равно рухнула, его персонаж выбывает из игры.

## Сложные и многоэтапные задачи

- Ведущий может потребовать вытянуть более одного блока в случае сложных и многоэтапных задач.
- Каждый блок при этом соответствует значительному шагу в достижении цели.
- Какие именно шаги требуют вытаскивания блока, решает ведущий.
- В любой момент (до извлечения блока, в процессе или непосредственно после) игрок может решить, какой именно этап действия выполняет персонаж.
- Решение игрока не должно противоречить логике происходящего: если для достижения цели нужно выполнить некое действие-условие, игрок сначала должен вытянуть блок за него, и уже потом — за последующие этапы.

## Конфликт между персонажами игроков

- Большинство конфликтов между героями — особенно социального толка — рекомендуется разрешать путём договорённости между игроками. Описанный метод следует использовать только в крайних случаях.
- Когда персонаж пытается что-то сделать с другим персонажем, обычно подразумевается, что цель способна избежать нежелательного воздействия.
- Если игрок намерен добиться желаемого, невзирая на сопротивление, он должен вытянуть один или несколько блоков из башни.
- Даже если действия героя оказались успешными, их результатом не может быть выведение другого персонажа из игры. Это происходит только за счёт разрушения башни.
- Игрок персонажа, ставшего целью действий другого героя, должен либо принять их, либо вытянуть блок из башни, чтобы сопротивляться.
- Если после этого игрок хочет нанести ответный удар, он может вытянуть ещё один или несколько блоков, заявив о намерениях персонажа в отношении агрессора.
- Процесс повторяется до тех пор, пока один из игроков не откажется вытаскивать блок или пока башня не рухнет.
- Если башня обрушилась во время конфликта, персонаж игрока, чьи действия стали тому причиной, выбывает из игры.

## Неравенство сил

- Если одна из сторон конфликта обладает очевидным преимуществом, игрок может тянуть меньше блоков из башни, чем его оппонент.
- Если персонаж выступает в роли агрессора, игрок должен вытянуть как минимум один блок.
- Точно так же, если персонаж находится в невыгодных для себя условиях, игроку придётся вытянуть более одного блока.
- Решение о том, обладает ли персонаж преимуществом или нет, зависит от конкретной ситуации и выносится ведущим.

## Добровольный риск

Игрок может вытащить блок из башни, даже если ведущий не требует этого. Как правило, это означает, что герой прилагает больше усилий, чем обычно, но также может олицетворять просто случайность, играющую на руку персонажу.

Перед тем как тянуть блок, игрок должен явным образом указать, какие дополнительные усилия прикладывает персонаж и на какой результат рассчитывает. Тем не менее, окончательное решение о том, как это действие повлияло на историю, остаётся за ведущим.

## Причины добровольно идти на риск

- Получить больше сведений о ситуации.
- Справиться с задачей быстрее, не жертвуя качеством исполнения.
- Повысить шансы найти желаемый предмет.
- Приложить дополнительные усилия, чтобы удержать дверь закрытой.
- Повысить точность и силу атаки.
- Получить от ведущего подсказку — кусочек информации, которого нет у игрока, но которым может обладать персонаж.
- Избежать угрозы, о которой подозревает игрок, но не знает персонаж.

## Как составить опросник

- Составление опросника — это скорее искусство, чем точная наука.
- При выборе вопросов, учитывайте интересы игроков, тему игры и образы её главных героев.
- В каждой анкете должен быть вопрос о том, почему персонаж участвует в этой истории. Что удерживает его от того, чтобы просто бежать? Заставьте игроков придумать причину, по которой герои не могут этого сделать.
- Если для игры требуются персонажи, обладающие определёнными качествами (профессия, положение в обществе, мотивы и т. д.), включите в опросники нужные детали в виде свершившихся фактов.
- В планировании хорошего сюжета помогут наводящие вопросы, которые вовлекают персонажей в историю и создают связи между ними.

- Ещё больше вам пригодятся вопросы о том, что помогает героям справляться с испытаниями, а что подвергает их большей опасности.
- Спрашивайте игроков о том, что есть при себе у персонажей в начале истории.
- Спрашивайте о слабостях, фобиях, зависимостях и ошибках прошлого.
- Старайтесь выяснить, чего стыдятся персонажи, что вдохновляет их и — главное — чего они боятся.
- Не забудьте включить вопросы, раскрывающие сильные стороны героев и границы их возможностей. Чем конкретнее, тем лучше: так вы сэкономите время, избежав споров о том, что персонаж способен сделать, а что — нет.
- Чем больше деталей вы получите из ответов игроков, тем проще вам будет вписать их в будущую историю.
- Игроки оценят вопросы, которые приведут их к неожиданным открытиям об их персонажах и помогут вдохнуть в них жизнь.
- Спрашивайте о привычках героев и их повседневной жизни.
- Спрашивайте о том, чем персонаж зарабатывает, чем увлекается, чего успел достичь и к чему стремится.
- Постарайтесь включить в анкету неожиданные повороты — вопросы, уводящие игрока в сторону от образа, который он успел создать на основе предыдущих пунктов. Такие вопросы застают врасплох и помогают создать более рельефные характеры.
- Дайте игрокам возможность удивить вас ответами.
- Выбирая формулировку вопроса, оставляйте игрокам пространство для манёвра. Если вам нужно объявить некий факт как часть предыстории персонажа, ограничьтесь лишь самим фактом. Оставьте причины и следствия этого события на откуп игроку.
- Не бойтесь потерять контроль. Ответы игроков нередко дарят ведущему совершенно новые способы воздействия на персонажей.

- Не бойтесь слишком вольных формулировок. Если ответ игрока не вписывается в историю, вы сможете попросить его переписать или дополнить нужный пункт. Это лучше, чем заранее ограничивать фантазию участников.
- Нет никаких жёстких правил относительно того, сколько вопросов должно быть в анкете. Тринадцать пунктов — хороший ориентир, но это лишь рекомендация.
- Старайтесь уделять равное внимание талантам героя, его изъянам, внешности, чертам характера, мировоззрению и особенностям взаимодействия с людьми.
- Не забудьте спросить, как зовут персонажа.

### Пример шаблона для опросника

1. Вопрос, определяющий архетип персонажа и/или завязку истории.
2. Вопрос о профессии персонажа.
3. Вопрос психологического толка.
4. Вопрос об отрицательной стороне профессии персонажа.
5. Вопрос о психическом или физическом состоянии.
6. Вопрос об отношениях.
7. Вопрос о внешнем виде.
8. Вопрос о хобби, талантах или привычках.
9. Вопрос о мировоззрении персонажа.
10. Вопрос о фобиях, страхах или слабостях.
11. Вопрос о личных вещах.
12. Вопрос об особенностях характера.
13. Как тебя зовут?

### Как отвечать на вопросы

- Заполняя опросник, не пытайся создать героя, который сумеет выжить в любой ситуации. Стремись к цельному образу персонажа, за приключениями которого будет интересно следить на протяжении всей игры.
- Продумай не только сильные стороны героя, но и изъяны, которые осложняют ему жизнь и в преодолении которых он сможет проявить себя.
- Если не знаешь, как ответить на вопрос, переходи к следующему. Ты всегда можешь вернуться к нужному пункту позже.
- Если не до конца понимаешь вопрос, обратись к ведущему за разъяснениями.
- Если для ответа нужны сведения о других героях игры, попроси у ведущего дополнительную информацию или отложи вопрос до того момента, когда остальные игроки представят своих персонажей.
- Если другие игроки задают вопросы о твоём персонаже, постарайся быть настолько полезным, насколько это возможно, однако не раскрывай важных секретов героя.
- К каждому вопросу из списка мысленно добавляй «и почему?» Это поможет раскрыть персонажа и позволит избежать недопонимания во время игры.
- Чем глубже ты погружаешься в образ героя в поисках ответов, тем крепче твоя связь с ним.
- Не нужно записывать все ответы на мысленные «и почему?» Самого факта, что ты задумался о них, достаточно.
- Твои ответы станут частью игры только после того, как ведущий одобрит их. Он может попросить переписать или дополнить некоторые из них.

Это лишь краткий пересказ основных правил Dread. Полную версию вы можете найти на официальном сайте игры: [www.tiltingatwindmills.net](http://www.tiltingatwindmills.net)

Перевод: Александр Семькин