

# Я и Моя Тень



Маленькая игра о двойственности человеческой природы

Содержание

1х.Вступление	4
2х.Часть первая: Герой	5
3х.Часть вторая: Шахматы	8
4х.Часть третья: Акты	9
5х.Часть четвертая: Конфликт	11
6х.Опросник	13
7х.Информация об Игре	14

Deciding good  
Deciding bad  
Acting so proud  
And looking so sad  
Waiting in your bed  
Watching the door  
Waiting in your bed  
Ready to fall

Emma Shapplin - Discovering Yourself

Создатели: Bunch of Retards Production.

Игра посвящается Кевину Аллену Младшему, прекрасная и восхитительная игра которого – Sweet Agatha – не получила ни Diana Jones Award, ни Indie RPG of the Year. Если у вас есть возможность, обязательно купите и поиграйте в эту игру!

## Вступление

*Ты поменялся местами со своей тенью и хочешь вернуться обратно, ведь каждый миг приносит тебе всё больше и больше неприятностей. И кажется, сам город хочет погрузить тебя по уши в кровь и сделать тебя преступником номер один. Тень - это худшая половина тебя, полная самых извращенных и отвратительных мыслей. Погружение в тень - это изменение твоего влияния на тень. Делаешь зло - погружаешься. Скоро опустишься с головой в тень и сам станешь тенью. Город - главный противник твой - это не тень, как казалось бы на первый взгляд, а это город, который таким вот нехитрым способом очищает себя от нежелательных элементов - людей.*

“Я и Моя Тень” - короткая повествовательная игра для двух участников. Она состоит из четырёх актов, которые вместе занимают четыре-восемь часов. Игроки собираются, чтобы совместно сочинить историю. Чтобы эта история получилась более интересной и включала в себя рассказы обоих участников в равной мере, они обсуждают происходящее в игровом мире и вне игры в форме диалога и принимают особые роли. Один из игроков берёт на себя роль Тени - разрушительного, злого и асоциального начала человека, которая захватила контроль над его телом, мыслями, чувствами и воспоминаниями. Другой играет Личностью - натурой, движущими силами человека, моральным стержнем, его внутренним я, которое неожиданно оказывается снаружи тела, на месте Тени, утратив большую часть контроля над тем, что когда-то принадлежало Личности. Цель Тени - отомстить за то, что на протяжении всей жизни, её обладатель игнорировал свои тёмные желания, сопротивлялся своим деструктивным порывам и старался совершать добрые, а не злые поступки, вёл гуманную и законопослушную жизнь. Цель Личности - заставить тень покинуть тело и вернуться на своё место, пока человек не совершил нечто непоправимое, не лишился тех, кого любит, не утратил нечто крайне важное.

“Я и Моя Тень” предоставляет игрокам возможность ощутить двойственность природы человека, понять, что движет его поступками, почувствовать, как тяжело иногда бывает принять решение и как сложно оставаться Героем с большой буквы. Для игры потребуется комфортная обстановка, правила, изложенные в данном буклете, набор шестигранных игральных костей (далее – кубики). Обоим игрокам следует прочитать правила и понять специфику роли Тени и Личности, а затем совместными усилиями придумать Героя – то целое, что является совокупностью Тени и Личности, заключённое в теле (информация об этом дана в Части Один этого буклета). После этого игрокам предстоит опыт в совместном словесном сочинительстве, которое будет состоять из четырёх сцен (правила построения и распределения повествовательных прав в которых даны в Части Три этого буклета). Затем оба игрока имеют возможность обсудить уже готовое повествование и решить, что же произошло с Героем: что потерял он под властью Города из-за эгоистичных стремлений Тени, чем заплатила Личность за возвращение себе контроля над мыслями и поступками Человека, дабы обеспечить его выживание и возвращение в общество.

## Часть Первая: Герой

В "Я и Моя Тень" игроки принимают на себя роли Тени и Личности – двух составных частей внутреннего мира Героя, его разрушительного и созидательного начал. Однако что это за Человек? Чем он живёт? Что его волнует? Что его раздражает? Кого он любит? Ответы на эти и другие вопросы, по большей части, и составляют внутренний мир Героя. Цель этой Части буклета – предоставить игрокам правила, с помощью которых они смогут придумать того, кому принадлежат Личность и Тень.

Для начала следует задуматься о том, в какую историческую эпоху и в каком месте будут разворачиваться события игры. Это может быть как современный Нью-Йорк, так и Париж времён Буржуазной Революции – главное, чтобы у обоих игроков было более или менее похожее представление уговоренного места и эпохи. Единственная рекомендация – это, чтобы Человек считался совершеннолетним, отвечал по закону и по социальным нормам за свои поступки самостоятельно и обладал рядом достижений и определённым жизненным опытом. Потому Герой – это, скорее всего, мужчина или женщина 21 года или старше.

Затем игрокам следует сформулировать краткую концепцию Героя: как его зовут, сколько ему лет, чем он занимается. Это облегчит дальнейший процесс.

Наконец, обоим игрокам нужно ответить на следующие вопросы с позиции Героя, которого они описывают:

- Где и когда ты родился?
- Кем были твои родители?
- Какое у тебя самое яркое воспоминание о детстве?
- Кем ты хотел стать в детстве?
- Где и на кого ты учился?
- С кем из студентов и преподавателей ты сохранил отношения?
- Какое у тебя самое яркое воспоминание об учёбе?
- Почему ты пошёл учиться именно по этой специальности?
- Где ты живёшь сейчас?
- Кто является для тебя контактным лицом? (С кем стоит связаться, если с тобой что-то случилось?)
- Чем ты занимаешься?
- Что ты относишь к своим достижениям?
- Что из твоего имущества для тебя наиболее ценно?
- Чего ты хочешь добиться в жизни?
- Что ты считаешь своими недостатками?
- Какие у тебя зависимости?
- С кем ты занимаешься сексом? (С кем бы ты хотел заниматься сексом?)
- Сколько ты зарабатываешь?
- Как ты проводишь свободное время?
- Что в тебе заставляет чувствовать тебя неловко?
- Какие люди важны тебе? (Что тебя с ними связывает?)

Ответы на эти вопросы помогут создать повествование эпистолярного толка, описывающее Героя, его жизнь, его желания и стремления. Если хотя бы одному из игроков некомфортно от возможного ответа на один из вопросов, стоит либо переформулировать такой ответ, либо исключить вопрос из Опросника. Ответы не должны быть чрезвычайно подробными, но и они должны давать достаточно ясное представление о Герое. На все вопросы игроки отвечают вместе, ещё не приняв на себя роли Личности и Тени. Если у игроков есть разное мнение об ответе на какой-либо из вопросов, им стоит или постараться прийти к консенсусу, или вычеркнуть вопрос из Опросника, или решить спор броском монетки. Также если какие-то вопросы выглядят нелепо с точки зрения придуманной концепции (например, несмотря на рекомендации авторов, было решено, что Герой – первогодка в старшей школе), то такие вопросы стоит вычеркнуть.

В приложении к этому буклету вы найдёте форму Опросника, которую можно распечатать или заполнить в любом текстовом редакторе (предварительно скопировав). После того, как ответы

на все вопросы будут зафиксированы в Опроснике, его следует расположить в зоне видимости обоих игроков и можно приступить к первому Акту.

#### Пример:

Федя и Яна решили скрасить свой вечер игрой в "Я и Моя Тень". Они собрались дома у Яны, запаслись пиццей, чаем и шоколадным мороженым, а также набором кубиков и ноутбуком, на которым они могли легко консультироваться с буклетом и заполнить Опросник. Ребята решили, что их игра пройдёт в пригороде Бостона, штат Массачусетс, в наше время. Затем они придумали концепцию Человека, они решили, что Тень и Личность принадлежат мистеру Питеру Шелдону – молодому учителю местной старшей школы. Несмотря на выдающуюся научную деятельность в MIT, из-за ряда обстоятельств он оказался в немилости академических кругов, и ему пришлось, по большей части, поставить крест на своей карьере – переехать в пригород Бостона и начать вести скучную жизнь, полную рутины и потеряв надежду на воплощение своих студенческих мечтаний. Затем игроки решили заполнить опросник. Ответ на каждый из вопросов сопровождался кратким обсуждением. Готовый Опросник выглядел так:

#### Опросник

Личное	
Q1:Ф.И.О	Мр. Питер Льюис Шелдон
Q2:Дата рождения	11.20.1981
Q3:Место рождения	Экрон, штат Огайо
Q4:Место проживания	Уэллсли, МА
Q5:Что относишь к своим достижениям?	Грант Университета на исследования в области физики волн.
Q6:Какое твое имущество наиболее ценно?	Лэптоп с многочисленными исследованиями, дом и машина.
Q7:Чего ты хочешь добиться в жизни?	Хочу снова вернуться к научной карьере и продвинуться в ней.
Q8:Что ты считаешь своими недостатками?	У меня возникает не так уж мало хороших идей, кажется, будто я неудачник и всегда обречён на поражение.
Q9:Какие у тебя зависимости?	Не могу жить без интернета и секса.
Q10:С кем ты занимаешься сексом?	Со своей подружкой, Сэнди.
Q11:С кем бы ты хотел заниматься сексом?	Ооо... с кем только я ни хочу...
Q12:Как ты проводишь свободное время?	Он-лайн игры, интернет сёрфинг, сериалы, книги...
Q13:Что в себе заставляет чувствовать тебя неловко?	То, что я не смог защитить докторскую диссертацию.
Q14:Что или кто может поставить тебя в неловкую ситуацию?	Пожалуй, любой, кому будет известно о моих неудачах и кто будет публично разглашать эти нелицеприятные факты.
Q15:Какое у тебя самое яркое воспоминание о детстве?	То, как я выиграл олимпиаду штата по природоведению.
Q16:Кем ты хотел стать в детстве?	Врачом, как папа.
Q17:Кто для тебя важен?	Сэнди, мои друзья, живущие неподалёку.
Q18:Что тебя связывает с этими людьми?	Тёплые, дружеские и иногда романтические отношения.

<b>Семейное положение</b>	
Q19: Женат (замужем) ли ты?	Имеется девушка.
Q20: Кто твой супруг(-а)?	Сэнди МакДональд.
Q21: Какие отношения у тебя с супругом(-ой)?	Самые тёплые, недавно я узнал, что она ждёт ребёнка от меня.
Q22: Кто твои родители?	Доктор Эллис Шелдон и Мэри Шелдон.
Q23: Чем они занимаются(-лись)?	Мать – домохозяйка. Отец – старший хирург в местной больнице.
Q24: Поддерживаешь ли ты с ними отношения?	Навещаю их несколько раз в год, после того как меня выгнали из MIT, избегаю контактов с родителями.
<b>Образование</b>	
Q25: Место учёбы и специальность	Массачусетский Институт Технологии, Теоретическая Физика
Q26: Почему ты пошёл учиться именно по этой специальности?	Был хорош в науке, решил, что это моё.
Q27: С кем из студентов и преподавателей ты поддерживаешь отношения?	Большинство из моих однокашников стали коллегами – а потому они мои друзья и сейчас. Также общаюсь с некоторыми из своих бывших студентов. Начальство – уроды, чтоб они сдохли.
Q28: Какое у тебя самое яркое воспоминание об учёбе?	Как меня выгнали из Университета за неделю до защиты Докторской, за то что дочка декана от меня залетела.
<b>Работа</b>	
Q29: Место работы	Колледж Уэллсли.
Q30: Занимаемая должность	Преподаватель Физики.
Q31: Сколько ты зарабатываешь?	Около 30 тысяч в год.
Q32: Что тебе нравится в работе, которую ты выполняешь?	Ничего... Могу вести некоторые исследования, начатые в MIT, конечно, насколько это позволяют школьные условия.
Q33: Что не нравится?	Ученики – придурки. Коллеги – безвольные идиоты.
Q34: Контактное лицо, с которым нужно связаться, если с тобой что-то случилось?	Сэнди МакДональд.

## Часть Вторая: Шахматы

Данная Часть буклета предоставляет игрокам более подробную информацию о Личности и Тени, вводит понятие Город и описывает его.

После создания Героя, игроки распределяют между собой роли. Игрокам важно понимать то, что Тень и Личность – это составные части внутреннего мира Героя, это его деструктивное и конструктивное начала соответственно, которые влияют на его мысли, чувства и действия. Обычно конструктивное начало преобладает над деструктивным, но большую часть времени в “Я и Моя Тень” наблюдается обратная ситуация.

Тень – это ребёнок, который живёт в Герое, эгоистичный, капризный, мстительный, пакостливый и гадкий. Он идёт на всё, чтобы добиться своих целей, зачастую мерзких и гнусных, чтобы получить удовольствия. Для Тени – вся жизнь это веселье, и ничто не способно это веселье остановить кроме Личности. Неожиданно Тень меняется с Личностью и оказывается внутри Героя, становится способной управлять его мыслями, чувствами и действиями. Достигнув этой власти, Тень начинает мстить Личности и самому Герою за годы, в течение которых Герой вёл законопослушную и праведную жизнь, не поддаваясь на свои эгоистичные и тёмные порывы.

Личность – это внутренний стержень Героя, совокупность его моральных принципов, привязанностей, гуманизма и благих побуждений. Цель Личности – помочь Герою быть достойной частью общества, сделать близких людей счастливыми, добиться успеха, процветания и благополучия. Когда Тень получит большую долю контроля над мыслями и поступками Героя, Личность во что бы то ни стало попытается вернуть себе утраченное, потому что для человека путь разрушения – это путь в никуда. Идти на поводу у своих эгоистичных стремлений – лёгкий способ ополчиться против себя весь окружающий мир, ради благополучия в котором Личность так много работала.

Хотя Тень и Личность испытывают по отношению друг к другу весьма богатую гамму чувств, их воздействие друг на друга довольно ограничено: Тень не может стереть Личность, находящуюся вне Тела, а Личность не может просто так проникнуть обратно в Героя и выгнать оттуда своего разрушительного собрата. Для того, чтобы воздействовать друг на друга им нужен инструмент, имя которому Город.

Как следует из ранее изложенного текста, Герой живёт не в одиночестве – вокруг него общество людей, большое или маленькое, множество вещей, социальных статусов, присвоенных ему. Окружающий мир Героя – это Город. Город словно зеркало: будешь вести себя по его правилам, хорошо относиться к людям, работать над собой – и он отплатит тебе хорошей работой, верными близкими, успехами и достижениями. Будешь идти на поводу у своих низменных желаний, вести себя по скотски и совершать преступления и гадости – Город отнесётся к тебе также, разжужёт и выплюнет, избавится от тебя.

Город – это инструмент, которым могут пользоваться и Тень, и Город. Тень использует окружающих для получения удовольствия, удовлетворения своих желаний, мести Герою и Личности. Тень рвёт отношения с близкими людьми, совершает преступления, ведёт себя аморально и асоциально. Личность пытается минимизировать ответную реакцию Города на Героя, сохраняя отношения с близкими людьми, пытаясь ответить за поступки, продиктованные эгоистичными порывами Тени, стараясь сохранить за Героем его статус, социальное и материальное положение. Кроме того, Личность использует Город для того, чтобы преподать урок Тени и попытаться вернуть Тень на её законное место.



## Часть Третья: Акты

Эта Часть буклета рассказывает о четырёх Актах повествования.

Повествование основано на четырёх принципах: Тень, Погружение, Герой и Город. Раскрытию каждого из этих принципов посвящена одна сцена или Акт – небольшой опыт в совместном повествовании, которое разворачивается в единых временных рамках и единой местности и в котором принимают участие одни и те же главные и второстепенные персонажи.

Перед каждым из Актов, оба игрока делают ставки относительно своих персонажей. Эти ставки – цели “здесь и сейчас”, которых Тень или Личность будут добиваться во время сцены. Ставки противоречат друг другу, потому на пути к достижению цели то и дело будут возникать Конфликты – отрезки Повествования, по которым невозможно добиться консенсуса, правила разрешения которых описаны в следующей Части буклета. Тому, кто победил в Конфликте, и вести рассказ, описывая то, как Тень или Личность добиваются поставленных целей. В Первом и Втором Актах игрок, принявший на себя роль Тени, должен первым сформулировать свои Ставки, а в Третьем и Четвёртом Актах первенство принадлежит игроку с ролью Личности.

## 1. Акт Тени.

*Акт, в котором Тень меняется с Личностью местами, и в котором она пробует на вкус новообретённую свободу, а Личность пытается понять свои скудные возможности вне Тела.*

Первоначальную диспозицию в этом Акте описывает игрок, принявший роль Личности. Он описывает время и место, где происходят события, вводит второстепенных персонажей, задаёт начало повествованию, какие-то события, которые движут повествованием. Игрок, взявший на себя роль Тени может комментировать и дополнять это описание. Затем оба игрока делают свои ставки на данный Акт. После чего идёт период распределения ресурсов: игрок Тени получает 8 кубиков, при этом может использовать до 5 кубиков в этом Акте, а его партнёр получает 5 кубиков, из которых может использовать до 2 кубиков в Первом Акте.

Авторы рекомендуют начать эту сцену с того, что Герой делает нечто рутинное, скучное и каждодневное. Например, работает, отдыхает с пивом перед телевизором после тяжёлого трудового дня или принимает всё тоже пиво с друзьями в баре. С другой стороны, такие события как похороны близкого родственника или друга, день рождения, важное собеседование или генеральная репетиция в театре – весьма интересные завязки для Акта Тени.

## 2. Акт Погружения.

*Акт, в котором Тень, получив влияние над Героем, пытается выпустить свою личину наружу и взаимодействует с Городом, чтобы получить наслаждение от своих мерзких поступков, а Личность пытается не дать Тени это сделать, и пытаться сохранить всё как было, либо хоть как-то это смягчить.*

Первоначальную диспозицию в этом Акте описывает игрок, принявший роль Тени. Процесс описания диспозиции аналогичен тому, что был в Первом Акте. Затем оба игрока делают свои ставки на данный Акт. После чего идёт период распределения ресурсов: игрок Тени получает 5 кубиков к тем, что остались у него с предыдущего Акта, при этом может использовать до 10 кубиков, а другой игрок получает 1 кубик в дополнение к кубикам, оставшимся с предыдущего Акта, из них он может использовать до 6 кубиков.

## 3. Акт Города.

*Акт, в котором Город отвечает жестокостью и неприятием на злобу Тени, пытаясь уничтожить Героя, лишить его чего-либо важного. Тень вынуждена спастись, трясясь от страха и подчиняясь лишь одному желанию: выжить. Личность пытается помочь Тени, но в то же время преподать ей урок морали и нравственности, который заставил бы Тень принять своё законное место и позволить Личности разобраться с последствиями безрассудного поведения Тени.*

Первоначальную диспозицию в этом Акте описывает игрок, принявший роль Тени. Процесс описания диспозиции аналогичен тому, что был в Первом и Втором Актах. Затем оба игрока делают свои ставки на данный Акт. После чего идёт период распределения ресурсов: игрок Тени получает 3 кубика к тем, что остались у него с предыдущего Акта, при этом может использовать до 8 кубиков, а игрок, принявший роль Личности, получает 5 кубиков в дополнение к кубикам, оставшимся с предыдущего Акта, из них он может использовать до 8 кубиков.

#### 4. Акт Героя.

*Акт, в котором Личности почти удалось изгнать Тень из Тела с помощью Города, и лишь один добрый поступок отделяет Личность от того, чтобы вернуть себе Героя, а Тень в слепой злобе пытается погубить Героя, прежде чем быть снова скованной вне Тела.*

Первоначальную диспозицию в этом Акте описывает игрок, принявший роль Личности. Процесс описания диспозиции аналогичен тому, что был в Первом и Втором Актах. Затем оба игрока делают свои ставки на данный Акт. После чего идёт период распределения ресурсов: игрок Тени получает 1 кубик к тем, что остались у него с предыдущего Акта, при этом может использовать все свои кубики, а игрок, принявший роль Личности, получает 2 кубика в дополнение к кубикам, оставшимся с предыдущего Акта, и тоже может использовать все свои кубики.

Краткое содержание вышеизложенных правил:

Название Акта	Кто описывает первоначальную диспозицию?	Кто первым делает ставки?	Сколько кубиков получает игрок в начале акта?		Сколько кубиков игрок может использовать в течение акта?	
			Тень	Личность	Тень	Личность
Акт Тени	Личность	Тень	8	5	5	2
Акт Погружения	Тень	Тень	5	1	10	6
Акт Города	Тень	Личность	3	5	8	8
Акт Героя	Личность	Личность	1	2	Все	Все

Пример:

Придумав Питера Шелдона, Федя решил, что он будет исполнять роль Личности, а Яна взяла на себя роль Тени. Затем они приступили к первому акту.

-Тихий июньский полдень. Хотя за окнами духота и жар, кондиционер работает на полную, облегчая жизнь не только преподавателям, но и исполняя роль, пожалуй, более важную, нежели желание студентов получить новые знания. Хотя в эти летние дни посещаемость порой зашкаливает, мало кто жалуется физику, потому что на уроках нередко стоит шум и гам. Питеру на нерадивых тинейджеров полностью наплевать, и он бубнит очередную лекцию, думая исключительно о Нэнси, о её сегодняшнем походе к гинекологу,- так начинает Федя первоначальную диспозицию Акта.

-Я думаю, за первой партой глазки молодому и симпатичному преподавателю строит Дафна Стоун. Она не так уж популярна, но в столовой сидит совсем неподалёку от всех этих президенток класса, капитанов группы поддержки и прочих молоденьких шлюшек. Питер уже давно вызывает у Дафны интерес, не в последнюю очередь потому что в учёбе Дафна совсем не сильна, но у некоторых преподавателей удаётся выторговать балл выше своей незаурядной внешностью,- Яна решает дополнить сцену, подготавливая почву для своей Ставки.

Феде по душе описание подруги, после чего они распределяют кубики и формулируют ставки: цель Тени - заставить Питера соблазнить и воспользоваться ученицей, цель Личности - противостоять этому.

## Часть Четвёртая: Конфликт

В этой Части буклета описаны правила разрешения конфликтов, а также влияние Опросника на распределение кубиков в Актах.

Поскольку Ставки, цели, которые преследуют Тень и Личность в Актах, у обеих сторон противоречат друг другу, то есть место Конфликту между сторонами. Обычно в одном Акте происходит не менее одного Конфликта. Конфликт – это проверка удачи, согласно определённым правилам, цель которой выявить, чей вариант повествования будет являться верным в контексте игры. Разрешение конфликта состоит из четырёх стадий:

1. Игроки указывают Цели Конфликта. Часто они соответствуют Ставкам в соответствующем Акте, но могут и отличаться (однако вряд ли Цели Конфликта полностью противоречат Ставкам).
2. Игроки берут столько кубиков, сколько они хотят из тех, что они могут использовать. Неиспользованные кубики переходят к следующему Конфликту, а затем и к следующему Акту.
3. Игроки кидают эти кубики одновременно, сверяют результаты и, если результаты позволяют, перераспределяют кубики.
4. Тот игрок, чей результат оказался выше, ведёт дальнейшее повествование, достигая своей Цели.

Согласно предыдущим Частям, у игроков есть определённое количество кубиков, часть из которых они могут использовать в текущем Акте (за исключением Четвёртого Акта, когда все имеющиеся в наличии кубики могут быть использованы).

Чтобы понять, кто добился успеха в Конфликте, надо сравнить результаты, выпавшие на кубиках каждой из сторон. Для начала находится кубик с наибольшим значением. Если у оппонента наивысшее значение ниже, то ты победил. Если наивысшее значение такое же, тогда подсчитывается число кубиков с наивысшим значением. У кого оно больше, тот и победил. Если количество кубиков одинаковое, то такие же подсчёты проводятся для кубиков со вторым высшим значением. И так, пока не будет выявлен победитель (конечно, если броски абсолютно одинаковые, то стоит перебросить). После того, как победитель выявлен, кубики, участвовавшие в Конфликте, складываются в общую кучу. Они сгорели и не могут быть использованы впредь, если на кубиках не выпал ряд комбинаций. Комбинации здесь подобны тем, что в покере: пара, сет, фул-хаус, каре и стрит. Пара значит, что кто-то из игроков выкинул два кубика с одинаковыми значениями, сет значит, что кубиков с одинаковыми значениями три, фул-хаус значит, что кубиков с одинаковыми значениями три, кроме того есть ещё два кубика с другими одинаковыми значениями, каре значит, что на столе лежат четыре кубика с одинаковыми значениями, стрит значит, что на столе лежат шесть кубиков со значениями в прямой последовательности (т.е. 1, 2, 3, 4, 5, 6). Пара позволяет игроку, выкинувшему её, забрать один кубик в свою стопку, сет – два кубика, фул-хаус – три кубика, каре – четыре кубика, а стрит позволяет забрать все кубики, что лежат на столе (включая те, что использовал другой игрок).

На столе могут быть кубики, которые не влияют на комбинацию – они также не влияют на количество кубиков, которые можно забрать. На столе может быть выброшено несколько одинаковых или разных комбинаций (к примеру, 2 пары, каре и пара), в таком случае каждая из них работает по отдельности. Если выброшено больше четырёх кубиков с одинаковыми значениями, то они считаются как разные комбинации (например, 4, 4, 4, 4, 4, 4 = каре и пара).

Комбинация	Пример	Сколько кубиков можно забрать:
Пара	5 5	1
Сет	2 2 2	2
Фул-хаус	1 1 1 6 6	3
Каре	4 4 4 4	4
Стрит	1 2 3 4 5 6	Все

Надо заметить, что в Повествовании зачастую участвуют оба игрока. Один ведёт рассказ, а другой дополняет его деталями и комментариями. Обычно у игроков нередко случаются прения по поводу того, чей вариант повествования стоит считать истинным, но если прения вызывает эпизод малозначительный для целой истории, то игрокам стоит попытаться достигнуть консенсуса без объявления Конфликта или же переиграть эпизод. Кроме того, описание первоначальной диспозиции никогда не может быть прервано конфликтующим повествованием, так как на тот момент у Тени и Личности отсутствуют Ставки на данный Акт.

Пример:

После уроков Питеру удалось уговорить Дафну встретить его в пустом классе, где под действием Тени он пытается изнасиловать её. Задача Личности - помешать этому. Назначается конфликт. После предыдущих конфликтов у Тени осталось 6 кубиков, а у Личности 3 кубика, при том, что каждая из сторон может использовать 5 и 2 кубика в этом Акте соответственно. Яна считает, что этот конфликт - апогей сцены, потому если Тень сейчас надругается над бедной девочкой, то тёмная половина Питера придёт в несказанный восторг, таким образом, она использует 4 кубика. Феде остаётся ответить на это лишь своими двумя кубиками. Бросок. У Феде выпало 5, 5. У Яны выпало 5, 3, 3, 1. Что ж, больше не значит лучше. Личность одерживает победу над Тенью в этом конфликте и каждый из игроков возвращает в свою стопку по одному из брошенных кубиков, при этом 1 кубик, брошенный Федей, и 4 кубика, использованных Яной, уходят в общую кучу. Федя описывает то, как Дафне удалось выбежать из класса и скрыться где-то в здании школы, в то время как Питер, помчавшийся следом, неловко споткнулся о парту.

## Опросник

<b>Личное</b>	
Q1:Ф.И.О	
Q2:Дата рождения	
Q3:Место рождения	
Q4:Место проживания	
Q5:Что относишь к своим достижениям?	
Q6:Какое твое имущество наиболее ценно?	
Q7:Чего ты хочешь добиться в жизни?	
Q8:Что ты считаешь своими недостатками?	
Q9:Какие у тебя зависимости?	
Q10:С кем ты занимаешься сексом?	
Q11:С кем бы ты хотел заниматься сексом?	
Q12:Как ты проводишь свободное время?	
Q13:Что в себе заставляет чувствовать тебя неловко?	
Q14:Что или кто может поставить тебя в неловкую ситуацию?	
Q15:Какое у тебя самое яркое воспоминание о детстве?	
Q16:Кем ты хотел стать в детстве?	
Q17:Кто для тебя важен?	
Q18:Что тебя связывает с этими людьми?	
<b>Семейное положение</b>	
Q19:Женат (замужем) ли ты?	
Q20:Кто твой супруг(-а)?	
Q21:Какие отношения у тебя с супругом(-ой)?	
Q22:Кто твои родители?	
Q23:Чем они занимаются(-лись)?	
Q24:Поддерживаешь ли ты с ними отношения?	
<b>Образование</b>	
Q25:Место учёбы и специальность	
Q26:Почему ты пошёл учиться именно по этой специальности?	
Q27:С кем из студентов и преподавателей ты поддерживаешь отношения?	
Q28:Какое у тебя самое яркое воспоминание об учёбе?	
<b>Работа</b>	
Q29:Место работы	
Q30:Занимаемая должность	
Q31:Сколько ты зарабатываешь?	
Q32:Что тебе нравится в работе, которую ты выполняешь?	
Q33:Что не нравится?	
Q34:Контактное лицо, с которым нужно связаться, если с тобой что-то случилось?	

## Информация об Игре

“Я и Моя Тень” была сделана специально для конкурса RPG-Кашевар Лето 2009. Хотя идея для игры была изыскана за две недели до конца конкурса и обсуждалась в течение определённого периода времени, весь текст и оформление были сделаны в последние 24 часа конкурса.

При создании правил игры авторы были вдохновлены играми Джейсона Морнингстара (Grey Ranks, The Shab-al-Hiri Roach), Бена Лемана (Polaris), а также игрой Dread за авторством Epidiah Ravachol и woodelf.

Кроме того, целый ряд книг, кинофильмов и музыкальных альбомов может послужить источником вдохновения для игры в “Я и Моя Тень”, а также предоставить пищу для размышления и возможность лучше понять авторов, чем они руководствовались, создавая игру.

Особенного внимания заслуживают:

Фильмы:

Падший/The Fallen (Режиссёр Грегори Хоблит)

Игры мотыльков (Режиссёр Андрей Прошкин)

Все умрут, а я останусь (Режиссёр Валерия Гай Германика)

Музыка:

Chinawoman – Party Girl

Danger Mouse and Sparklehorse – Dark Night of the Soul

Dave Matthews Band - You Might Die Trying

Emma Shapplin - Discovering Yourself

Книги:

Ф.М. Достоевский – Преступление и наказание

Что дальше с “Я и Моя Тень”?

В отличие от большинства игр, написанных для конкурса, мы хотим доделать её и сделаем это с помощью прекрасного сайта [makerpg.ru](http://makerpg.ru). В ближайшее время, мы планируем разместить набор опциональных правил, а потом провести ряд плейтестов и оптимизировать дизайн и текст.

Спасибо, что прочитали,  
Авторы.