

БУКЛЕТ РЕЖИССЕРА



ЗЛОДЕЯНИЕ

Цели

- покажите обаяние и привлекательность зла
- покажите торжество добра над злом
- играйте, чтобы узнать, что случится

Методы

- будьте фанатом злодеев
- дайте творить зло
- идите навстречу мотивам и порокам
- реагируйте, не называя реакции
- задавайте вопросы, используйте ответы
- обращайтесь к игрокам как к злодеям и как к зрителям
- разделяйте добро и зло
- покажите героев и союзников как носителей добра
- не дайте злу победить окончательно

Реакции

Реагируйте, когда:

- злодей провалил проверку
- злодеи выбросили четыре полных успеха подряд
- злодей разыграл темнейший час
- все ждут, что будет дальше

Общие реакции

- поманить пороком
- обратить ход злодея против него
- ввести в сцену героя или союзника
- усилить героя
- создать союзника
- превратить союзника в героя
- выручить героя или союзника
- предложить предательство
- сменить сцену
- сдвинуть счетчик актов

Реакции I акта

- предложить им планировать
- дать им необходимую информацию
- указать на возможность
- предъявить условие к плану

Реакции II акта

- заставить их торопиться
- спутать им планы
- забрать что-то у злодеев
- поставить злодея в уязвимую позицию

Реакции III акта

- украсть победу в последний момент
- заточить злодея
- уничтожить злодея

Реакции против архетипов

ВОСС

- показать то, что сильнее страха
- проявить предательство или некомпетентность в синдикате
- заставить его быть вежливым
- предложить сбросить маску вежливости

ГЕНИЙ

- показать глубину его заблуждений
- обратить его творения против него
- показать превосходящий интеллект
- показать то, чего он не предвидел

ИМПЕРАТОР

- приблизить исполнение пророчества
- показать его бессилие перед лицом судьбы
- проявить изъян его империи
- заставить его вмешаться лично

НАЕМНИК

- предложить играть грязно
- лишить его награды
- показать превосходство кого-либо над ним
- задеть его самолюбие

РОЙ

- показать силу живых эмоций
- освободить кого-то от власти коллектива
- исчерпать его силы
- нанести удар по всему коллективу разом

САДИСТ

- создать момент близости с немезидой
- заставить его усомниться в своей исключительности
- освободить немезиду от его влияния
- испортить желанный момент

СЛУЖИТЕЛЬ

- предложить легкую, но бесчестную победу
- напомнить о прошлом
- показать власть зла над ним
- показать возможность искупления

ЧУДОВИЩЕ

- раздражить его
- заставить исторгнуть проглоченное
- проявить его роковую слабость
- поразить его в слабое место

В начале игры

- выберите жанр
- озвучьте истины
- создайте злодеев
- создайте героев и союзников
- ответьте на вопросы предыстории
- определите порог темнейшего часа

В начале новой истории

- помогите злодеям назначить лидера
- помогите лидеру назвать цель плана
- назовите опасность, угрожающую злодеям
- помогите злодеям **планировать**
- выделите хотя бы по одной сцене на каждый этап плана

Переходите ко II акту, когда (2 из 3):

- злодеи сделали ход **планирования**
- злодеи выполнили 1-2 этапа их плана
- злодеи хотя бы раз столкнулись с героем или союзником напрямую

Переходите к III акту, когда (2 из 3):

- злодеям осталось выполнить 1-2 этапа их плана
- злодеи хотя бы раз делали ход **решающей схватки**
- хотя бы один злодей разыграл **темнейший час**

Завершите текущую историю, когда:

- злодеи достигли цели

ИЛИ

- злодеи потерпели неудачу