
СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вдохни жизнь в свою хронику

В книге **«Вампиры: Маскарад»** можно найти много полезных советов, посвящённых тому, как создавать и рассказывать истории в Мире Тьмы. Но каково это — жить там? В искусстве повествования важно разбудить воображение игроков, перенести их в мир игры и погрузить в него. Чем больше деталей и описаний ты дашь, тем легче будет остальным поступать и думать как их персонажи. Чем более реалистичным ты сделаешь окружающий мир, тем интереснее игрокам будет в дальнейшем.

Окружение

В любой сцене важно описать окружение персонажей, тем самым создавая атмосферу того или иного места. Где здесь входы и выходы? Видны ли препятствия или оружие, ведь это станет важным фактором в случае потасовки? Есть ли здесь особенно тёмные уголки или места, где можно спрятаться? Знаки с важной информацией? Другие предметы, за которые зацепляется взгляд? Если здесь присутствуют другие люди, как они выглядят? Проявляют ли они яркие эмоции — страх, почтение, агрессию? Описание таких деталей, даже если это не будет напрямую связано с вашей историей, поможет оживить сцену.

Документы и реквизит

Некоторые предметы могут послужить полезными подсказками и внести в вашу игру элемент тактильности. Если действие происходит в известном городе, то карты, путеводители или брошюры с информацией для туристов помогут игрокам почувствовать атмосферу этих мест.

Если хочешь, удели время созданию документов, напрямую связанных с вашей историей. Например, если персонаж получает в игре письмо, его можно написать от руки и вручить игроку. Это произведёт на него впечатление. Если таким же образом подготавливать телеграммы, письма на электронную почту и рукописные заметки, на которые персонажи могут наткнуться во время приключений, это позволит игрокам лучше вжиться в роль. Они при желании даже могут придумывать ответные послания и вести переписку.

Хотя настольные ролевые игры в значительной степени происходят в коллективном воображении команды и нужды во внешнем сходстве со своим персонажем нет, некоторые игроки (в первую очередь те, кому тяжело вжиться в роль) могут использовать простой реквизит, помогающий раскрыть личность героя. Многого не нужно — подойдёт шляпа, парик, какие-нибудь украшения, трубка или мундштук, очки или монокль — главное, чтобы это помогло игроку войти в образ.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

Ролевые игры живого действия (известные также под аббревиатурой LARP — Live-Action Role-Play) — это увлечение, подобное настольным ролевым играм. Оно полностью охватывает физический мир игрового пространства и его персонажей. Вместо того чтобы описывать действия героев и руководствоваться лишь воображением, игроки воплощают то, что они хотят сделать, в реальности. Участники игр живого действия одеваются так, чтобы походить на своих персонажей, и обычно от них требуется, чтобы они всё время оставались в образе.

У «Вампиров» долгая история ролевых игр подобного плана. Благодаря сообществу LARP, которое адаптировало и преобразовало вселенную Мира Тьмы, появилась система правил Mind's Eye Theatre (MET), а также возникло несколько фанатских клубов, таких как Camarilla и One World by Night. За прошедшие годы White Wolf и By Night Studios издали несколько версий системы правил MET, а сообщество игроков расширилось настолько, что персонажи и хроники стали известны далеко за пределами их родины. Игры продолжаются по всему миру по сей день, а White Wolf организует и поддерживает масштабные фестивали, такие как ежегодный Grand Masquerade в Новом Орлеане.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Запахи

Сцену наполняют не только визуальные образы — вам стоит рассказать о запахах, которые чувствуют персонажи. В гараже может пахнуть автомобильной смазкой и моторным маслом. В больнице запах антисептика будет маскировать куда менее приятное зловоние болезни, хвори и человеческих выделений. В роскошном доме может быть на удивление пыльно или же безупречно чисто, а в воздухе будет витать сильный запах лака и полироли для мебели. На бойне или на месте убийства воздух окажется наполнен безошибочно узнаваемым металлическим запахом недавно пролитой крови. В канализации каждый вдох будет наполнен самым отвратительным зловонием, настолько ужасным, что персонажам, вероятно, даже придется пройти проверку, чтобы их выдержать.

Звуки

Также хорошей идеей будет описать, что персонажи слышат. Если место уединённое и относительно тихое, любой шум на заднем плане будет гораздо заметнее, будь то скрипящие доски старого дома, переливы голосов в соседней комнате, далёкий лай собак или вой сирен где-то вдалеке. Если персонажи находятся в общественном или многолюдном месте, им, наоборот, может быть довольно тяжело услышать, что происходит. За сильным шумом или громкой музыкой легко скрыть детали личного разговора от лишних ушей, но шум также даст другим возможность подкрасться к персонажам или даже устроить засаду.

Музыка, свет и атмосфера

Музыка — ещё один способ создать нужную атмосферу. Зачем говорить игрокам, что они слышат музыку, если можно её включить? Даже если это не является неотъемлемой частью сцены, музыка, играющая на фоне во время игры в **«Вампиров»**, может значительно повлиять на настроение за столом в угоду вашему повествованию. Ещё один простой способ добавить в сцену красок и создать нужную атмосферу — использовать мелодии из определенных фильмов или телевизионных программ.

Если ваши игры не обходятся без музыки и звукового сопровождения, полная тишина также сможет стать мощным инструментом, способным придать вес словам персонажей рассказчика или акцентировать внимание на конкретных деталях в сценах без отвлекающих факторов. Кроме того, после периода тишины можно внезапно напугать игроков так, что у них сердце в пятки уйдёт (см. ниже).

Свет — ещё один мощный инструмент, способный влиять на атмосферу игры.

Учитывая, что практически все сцены в **«Вампирах»** случаются ночью, игры также могут проходить в темноте для большего погружения. Если вы собираетесь у кого-то дома, можно экспериментировать со свечами, приглушённым светом или цветными лампами. Это поможет игрокам погрузиться в мир вокруг них и создаст впечатление, что все сцены происходят в разных местах.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Множество форм ужаса

Ужас как жанр повествования — понятие широкое, в нём есть множество элементов, однако каждый из них используется для достижения главной цели — вызвать сильную эмоциональную реакцию. Будь то подступающая к горлу тошнота от созерцания зверского насилия и крови, первобытный страх от ощущения, что на вас охотятся, словно на добычу, или леденящий ужас от переворачивающегося с ног на голову мира вокруг, в любом случае после хорошей страшной истории твоё сердце будет колотиться как бешеное, а кровь в висках — стучать.

Играя вампира, мы сами получаем возможность погрузиться в жанр ужаса. Многие вампиры боятся не справиться с голодом, гневом или нервами и столкнуться с последствиями этой несдержанности. Для тех, кто ценит свою человечность, вынужденная необходимость похищать у людей драгоценную витэ — часто не по воле самого вампира — порождает непростые моральные дилеммы. Вопрос, что значит быть человеком, через призму вселенной Мира Тьмы может стать отдельной темой для целых хроник.

ИГРАЙ НЕ РАДИ ПОБЕДЫ, А РАДИ ОЩУЩЕНИЙ

Раньше в основе настольных ролевых игр лежала определенная цель, например исследование подземелий или фантастических мест, уничтожение чудовищ или злодеев либо даже похищение ценностей. Когда в 1991-м году в свет вышла первая редакция книги «Вампиры: Маскарад», она получила много положительных отзывов благодаря тому, что поощряла социальные взаимодействия в игре, а также более глубокие и личные формы повествования, которые привлекали куда более широкую и разнообразную аудиторию.

В последнее время в ролевых играх становится всё больше места для экспериментов. Этому в огромной степени способствуют совместные труды писателей и игроков в скандинавском сообществе LARP, которое англоговорящие игроки стали называть «Nordic LARP». Это ответвление игры оказало значительное влияние как на разработчиков пятой редакции игры «Вампиры: Маскарад», так и на LARP-фестивали по Миру Тьмы, такие как прошедший в Берлине под патронажем White Wolf в 2017-м году The End of the Line.

Секрет подхода к ролевым играм, вдохновлённый этими работами, заключается в том, что фокус внимания смещается с сюжета на эмоциональные переживания. Отдельные сцены могут быть написаны исключительно для того, чтобы затронуть темы потери, сожалений, трагедии и ужаса — в таких случаях концепция «победы» становится неуместной. В подобных играх главные герои часто не выживают, потому что заканчивают жизнь самоубийством или жертвуют собой, так и не дойдя до конца хроники. Хотя такой стиль игры подходит далеко не всем, для определённой группы игроков взаимодействие с темами «Вампиров» может стать особенно захватывающим и увлекательным опытом.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ