

ДИАС КАНАЛЕС ГУАРНИДО

БЛЭКСЭД

РОЛЕВАЯ ИГРА

Игра в жанре *нуар* от

Мануэля Х. Суэйро, Педро Х. Рамоса, Росендо Часа, Ивана Санчеса,
Серхио М. Вергары, Энрике Х. Вилы и Хавьера Чарро

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТИТРЫ

Основано на произведениях:
Хуана Диаса Каналеса и Хуанхо Гуарнидо

Разработка и текст:
Мануэль Х. Суэйро, Педро. Х. Рамос, Росендо Час, Иван Санчес, Серхио М. Вергара и Энрике Х. Вила

Иллюстрации:
Хуанхо Гуарнидо

Дизайн и оформление:
Хавьер Чарро

Корректура и добавочный текст:
Эден Клаудио Руис

Перевод:
Дарья Кочетова, Татьяна Anarett Курочкина

Редактура:
Татьяна Anarett Курочкина, Анастасия «Хима» Гастева

Корректура:
Рита Прохоровская, Анна Вишневецкая

Вёрстка: **Мария «Марэн» Шемшуренко**

Локализация надписей и иллюстраций:
Марина Taj Mamtpi

Ведение проекта: **Александр Ермаков**

Коммерческий директор: **Алексей Черняк**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

© Dargaud - Díaz Canales / Guarnido, 2015. Все права защищены.
© Nosolorol Ediciones, 2015, ediciones@nosolorol.com
Издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2023.
Официальный перевод с испанского языка.
Материалы использованы с разрешения правообладателя. Все права защищены..



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

Что такое ролевые игры? 5
Как играть в ролевые игры? 6
Ролевая игра «Блэксэд» 8
Содержание 9

ГЛАВА 1. ПЕРСОНАЖИ 10

Бланк и параметры персонажа 11
Создание персонажей 11
Второстепенные персонажи 18

ГЛАВА 2. ПРАВИЛА 20

Основная механика 21
Другие виды действий 26
Мораль 29
Метки 37
Сражения 39
Здоровье 44
Дополнительные правила 48

ГЛАВА 3. СЦЕНАРИЙ 54

Повествование 55
Элементы повествования 55
Стиль комиксов о Блэксэде 57
Элементы истории в жанре нуар 58
Исполнение ролей 62
Как проводить игру 66

ГЛАВА 4. МЕСТО ДЕЙСТВИЯ 84

Трудные времена 85
Истории внутри истории 86
Основы «Блэксэда» 86
Место действия 88
Легендарные персонажи 117

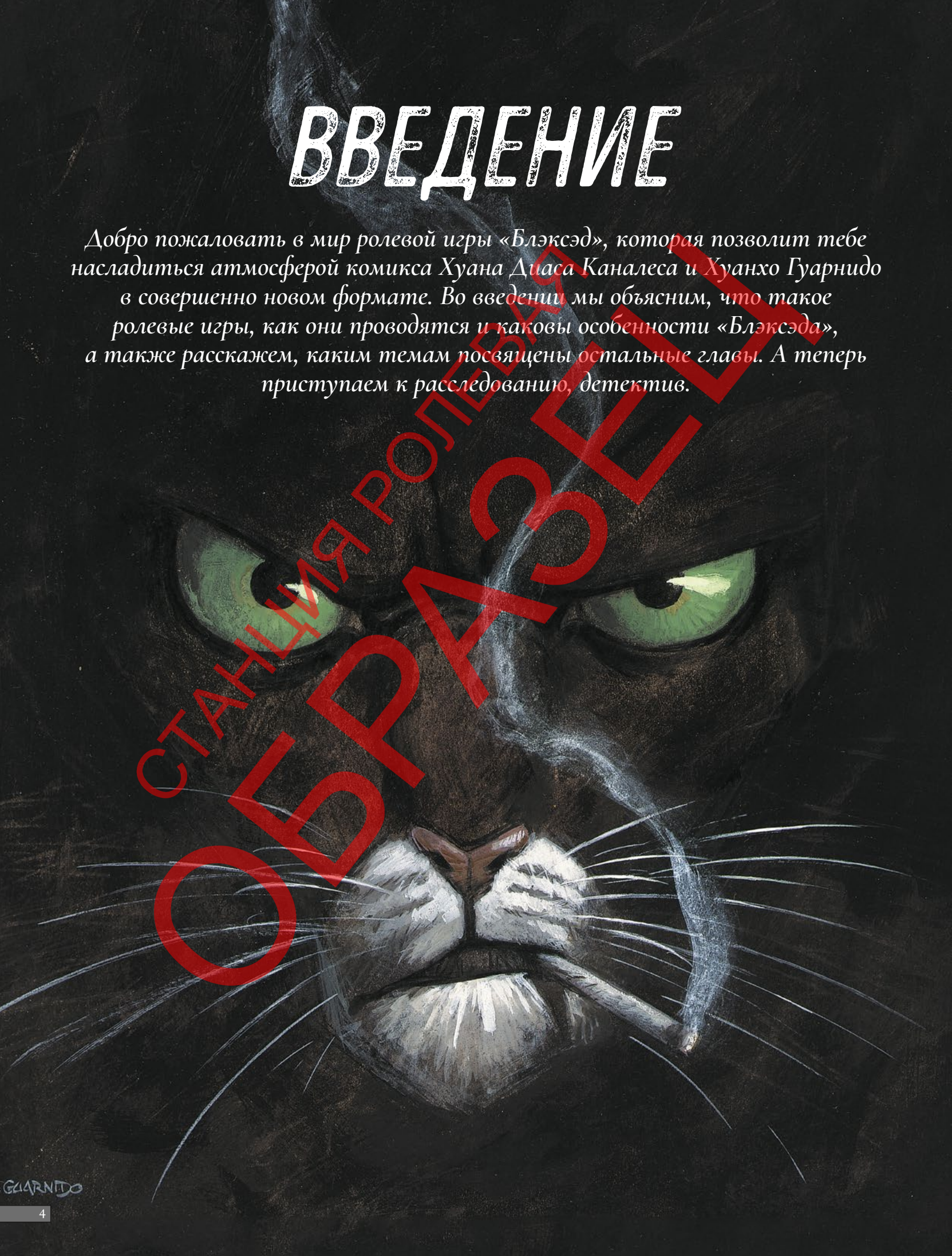
ГЛАВА 5. РАССЛЕДОВАНИЯ 136

Удача индейца 137
Другие дела 144
Заметки детектива 160

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир ролевой игры «Блэксэд», которая позволит тебе насладиться атмосферой комикса Хуана Диаса Каналеса и Хуанхо Гуарнидо в совершенно новом формате. Во введении мы объясним, что такое ролевые игры, как они проводятся и каковы особенности «Блэксэда», а также расскажем, каким темам посвящены остальные главы. А теперь приступаем к расследованию, детектив.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Что такое ролевые игры?

Всё бывает в первый раз, и, возможно, ты впервые открыл книгу правил ролевой игры. В таком случае, прочитав эту главу, ты выяснишь всё, что нужно знать, чтобы познакомиться с этим необычным хобби и его особенностями, и получишь шанс сыграть одного из главных действующих лиц любимого комикса и насладиться историей вместе с товарищами. **Ролевая игра «Блэксэд»** была разработана для таких же, как ты, поклонников комикса, желающих погрузиться в мир, где живут детектив Блэксэд, Уикли, комиссар Смирнов и другие персонажи, которых придумаете вы сами.

Вероятно, ты уже слышал понятие «ролевая игра», поскольку его также используют, когда говорят о видеоиграх или о технике, применяемой в психологии. Хотя здесь и существует определённая связь, в нашей книге мы подразумеваем под этим понятием прежде всего развлечение, предназначенное для компании. Это одна из ключевых особенностей ролевой игры: чтобы её начать, необходимо как минимум два человека.

Во время ролевой игры мы, подобно сказителям, придумываем историю. Но есть одно отличие: повествование ведётся совместно. Представьте, что рассказчик говорит:

— *Расчистив путь к лестнице, Блэксэд чувствует: что-то не так. Поднявшись на третий этаж, он замечает приоткрытую дверь квартиры. Уже с лестничной площадки видно, что по полу разбросаны вещи, будто помещение обыскивали.*

Будь это обычная история, рассказчик продолжил бы повествование и поведал, что произошло дальше, но ролевая игра — интерактивный процесс, так что ведущий добавит что-то вроде:

— *Что ты делаешь дальше, Блэксэд?*

Другой игрок, взявший на себя роль детектива, должен решить, какие действия он предпримет. Распахнёт дверь, чтобы застать врасплох того, кто обыскивает квартиру? Остановится ненадолго и попытается выяснить, есть ли кто внутри, уловив какие-то звуки кошачьими ушами? От решения зависит, как будет развиваться история. В этом и заключается очарование ролевой игры.

Ранее мы отметили важную особенность ролевых игр: участники делятся на два типа. Один человек придумывает историю и становится основным рассказчиком — **режиссёром**. Остальные (как правило, от одного до четырёх человек) берут на себя роли главных героев истории — **персонажей игроков**, протагонистов. В примере, который ты прочёл выше, режиссёр описывает, что видит Блэксэд, а тот, кто играет детектива, рассказывает, что он будет делать, стараясь соответствовать характеру персонажа из комикса, поскольку выбрал именно этого героя.

Один из самых интересных аспектов ролевой игры заключается в том, что её участники вовсе не обязаны принимать логичные и рациональные решения, чтобы справляться с возникающими трудностями; подобно актёрам, они могут изображать своих персонажей и поступать так, как в сложившейся ситуации поступили бы сами. Вспомните комикс: Джон Блэксэд часто действует иррационально, ведомый страстями или следуя своим моральным принципам. Это один из ключевых элементов любой истории в жанре нуар, а следовательно, и нашей игры.

Поскольку самая увлекательная часть ролевой игры — действовать от лица персонажа, почему бы не дать волю воображению? У нас есть шанс примерить на себя роли героев, очень сильно отличающихся от нас самих. Так, рассудительный человек может изображать «крутого парня», склонного к поспешным действиям, а общительный — сдержанного молчуна. К тому же ничто не мешает выбрать персонажа другого возраста, пола и культуры. Ты волен придумать что угодно!

У каждого участника есть **бланк персонажа**, где при помощи игровых терминов описан выбранный герой. Ты будешь лучше понимать, о чём речь, когда прочтёшь **первую главу** (**«Персонажи»**); сейчас достаточно сказать, что такой бланк — это краткая биография протагониста, в которой указано, на что он способен, а на что нет.

В бланк заглядывают, когда в сцене нужно обратиться к правилам. Правила есть у любой игры, и ролевая — не исключение. Вы будете использовать их в ключевых точках повествования, чтобы определить, каким путём пойдёт история, когда исход ситуации не предрешён (например, если надо выяснить, чем закончилось сражение). Правила позволят понять, увенчаются действия героев успехом или нет. Так, Блэксэд, стоящий у полуоткрытой двери, может прислушаться — а правила помогут нам определить, обнаружит ли детектив что-то важное. Если у него ничего не выйдет, то он, допустим, решит, что внутри никого нет, и попадёт в засаду. Подробнее о правилах мы расскажем дальше, а пока что не будем вдаваться в детали.

Как ты скоро увидишь, эта книга чем-то напоминает инструкции к настольным играм, но написана лёгким языком, который, подобно художественному произведению, привлекает читателя. Мы рассказываем о правилах и мире «Блэксэда», чтобы ты смог сам провести игру. Но это не означает, что книгу

ОБРАЗЕЦ
СТРАНИЦА РОПЕВАЯ



должен прочесть только режиссёр. Остальным участникам стоит ознакомиться хотя бы с главами, где описаны правила и создание персонажа, поскольку это облегчит процесс игры.

Как играть в ролевые игры?

Теперь, когда ты изучил основные принципы ролевых игр, давай разберёмся, как в них играть. Для начала прочти эту книгу, чтобы узнать, как создавать персонажей и использовать правила. Можешь ознакомиться с советами для режиссёра, если хочешь попробовать себя в этой роли. Если нет, попроси того, кто будет вести игру, изучить эту часть.

Перед встречей режиссёр придумывает сюжет. Если вы играете в первый раз, рекомендуем вам начать с приключения, описанного на стр. 137. Если ты не режиссёр, не заглядывай в этот раздел, иначе ты выяснишь, кто убийца, раньше, чем он совершит преступление!

Договорись с друзьями, с которыми вы собрались играть, на какой день назначить встречу, — она займёт от двух до четырёх часов. Убедитесь, что у вас есть удобное помещение, где можно спокойно сидеть и разговаривать; желательно, чтобы там был стол, поскольку вам придётся делать заметки и бросать игральные кости. Обычно подходит гостиная, зона отдыха, кафе… даже летняя веранда, если позволяет погода.

Во время первой игры каждый участник создаёт персонажа, советуясь с режиссёром, или выбирает одного из предложенных в книге (стр. 118 — 135). Если ты сам придумаешь протагониста, то сможешь решить, каким будет его характер, а также сильные и слабые стороны. Если же ты возьмёшь одного из существующих героев (обычно их называют готовыми персонажами), то быстрее приступишь к игре, но тогда тебе предстоит действовать в соответствии с его описанием.

Как только у каждого участника будет свой персонаж, слово возьмёт режиссёр. Он станет рассказчиком и будет описывать события, окружающий героев мир и т. д. Если сравнивать игру с комиксом, то режиссёр берёт на себя роль и сценариста, и иллюстратора, поскольку он отвечает за развитие истории и создаёт словесную картину того, что происходит в игровом мире.

Повествование должно быть интерактивным: игроки сами решают, что делают герои, а режиссёр на это реагирует. Скажем, если персонажи ведут жёсткий допрос, то игроки решают, что именно они хотят выяснить у свидетеля (например: «Где ты был вчера ночью?»), а режиссёр отвечает от его лица (со страхом, с вызовом — зависит от обстоятельств).

По мере развития сюжета возникают поворотные моменты, когда нужно воспользоваться бланками персонажей и правилами, чтобы найти выход из ситуации. В таких случаях и режиссёр, и остальные участники полагаются на слепой случай — это придаёт игре некую неопределённость и подогревает интерес к разворачивающимся событиям. Например, когда герои преследуют преступника, он может сбежать, и тогда игрокам придётся изобрести иной способ схватить его.

Игра длится столько времени, сколько вы готовы посвятить встрече: обычно она подходит к концу, когда вы раскрываете дело, придуманное режиссёром, или достигаете определённой сюжетной точки, если приключение рассчитано не на одну встречу. Тогда история завершается, а вы прячете бланки персонажей (если хотите сыграть их ещё раз) и можете обсудить игру, — так, выйдя из кинозала, обсуждают только что просмотренный фильм.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОТЕРДАМ

ЧТО ТАКОЕ «БЛЭКСЭД»?

«БЛЭКСЭД» — СЕРИЯ КОМИКСОВ В ЖАНРЕ НУАР, СЮЖЕТ КОТОРЫХ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В ПЕРИОД МЕЖДУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ И ХОЛОДНОЙ ВОЙНАМИ. ПЕРСОНАЖИ КОМИКСА — АНТРОПОМОРФНЫЕ ЖИВОТНЫЕ, А ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ — РАБОТАЮЩИЙ ДЕТЕКТИВОМ ЧЁРНЫЙ КОТ ПО ИМЕНИ ДЖОН БЛЭКСЭД. НА ПРОТЯЖЕНИИ РАЗНЫХ ВЫПУСКОВ ОН РАСПУТЫВАЕТ ДЕЛА, СНОВА СТАЛКИВАЕТСЯ СО СВОИМ ПРОШЛЫМ И ПОПАДАЕТ ВО ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СВЯЗАННЫЕ С КЛАССИЧЕСКИМИ МОТИВАМИ ЖАНРА НУАР.

АВТОРЫ «БЛЭКСЭДА» — ХУАН ДИАС КАНАЛЕС И ХУАНХО ГУАРНИДО. ИХ РАБОТА ОБРЕЛА БОЛЬШОЙ УСПЕХ У КРИТИКОВ И ЧИТАТЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ ЗАСЛУЖИЛА МНОЖЕСТВО НАГРАД, В ЧИСЛЕ КОТОРЫХ МОЖНО ОТМЕТИТЬ ДВЕ ПРЕМИИ АЙСНЕРА В 2013 Г. КОМИКС ВЫИГРАЛ ПРЕМИЮ ЗА ЛУЧШЕЕ СЕВЕРОАМЕРИКАНСКОЕ ИЗДАНИЕ ЗАРУБЕЖНОГО МАТЕРИАЛА, А ХУАНХО ГУАРНИДО ПОЛУЧИЛ ПРЕМИЮ ЛУЧШЕГО ХУДОЖНИКА.

СЕЙЧАС ОПУБЛИКОВАНО ПЯТЬ ТОМОВ «БЛЭКСЭДА», КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ ДОСТУПЕН НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ (ИЗДАТЕЛЬСТВО «АЗБУКА»):

- «ГДЕ-ТО СРЕДИ ТЕНЕЙ»,
- «ПОЛЯРНАЯ НАЦИЯ»,
- «КРАСНАЯ ДУША»,
- «АД БЕЗМОЛВИЯ»,
- «АМАРИЛЛО».



Ролевая игра «Блэксэд»

Ролевые игры позволяют ощутить себя обитателями совершенно разных миров. Обычно действие разворачивается в тех декорациях и в той эпохе, которые соответствуют авторскому замыслу. В качестве примеров можно привести самые различные игры: приключенческие, как «Атомный Робо»; в жанре фэнтези, как «Царство теней»; о героях комиксов, как «Взгляд стража»; про апокалипсис, как «Полнолуние»; или даже основанные на фильмах ужасов, подобно «Осколкам». Мы предлагаем тебе игру, которая помогает рассказывать истории в жанре нуар с антропоморфными животными в качестве протагонистов, — **«Блэксэд»**.

С КЕМ МНЕ ИГРАТЬ?

Мы рекомендуем пригласить на игру знакомых: друзей, братьев или сестёр, вторую половинку... Есть шанс, что новое хобби придётся им по вкусу. Если же нет, попробуй поискать других любителей настольных ролевых игр в твоем городе. Возможно, заодно ты обретёшь новых друзей. Вот несколько предложений, как найти других игроков:

Поспрашивай там, где ты купил эту книгу. Магазины нередко устраивают мероприятия или встречи живущих поблизости игроков: там будут рады тебе помочь.

Поищи игровые сообщества в своём городе. У большинства из них есть сайт, блог или форум, где они выкладывают новости о своей деятельности. Ты сможешь прийти на какую-нибудь открытую встречу или связаться с членами сообщества и сказать, что хотел бы сыграть с ними.

Поищи в социальных сетях сайты, форумы и группы, связанные с ролевыми играми. Зарегистрировавшись и оставив в соответствующей теме сообщение о том, что ты ищешь компанию для игры, ты сможешь встретить тех, кто тоже ищет игроков.

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая