

БЫТЬ НИКОМ КЕЙДЖЕМ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБЕДЪ
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
ПРО ИСТИННОЕ БЕЗУМИЕ

БЫТЬ НИКОМ КЕЙДЖЕМ

Это ролевая игра о безумии, страсти, парадоксе и непоколебимом стремлении идти до конца. Здесь вы не просто играете персонажей — вы становитесь Николасами Кейджами. Теми самыми. У каждого своё имя: Кастор, Бенджамин, Кэмерон, Эдвард, Джонни, Мемфис... но фамилия у вас одна — Кейдж. И у вас есть цель, важнее которой нет ничего.

Вы — аватары кэйджевского архетипа: неустойчивые, гениальные, свирепо искренние. Вас бросает из крайности в крайность. Вас никто не может понять. И только вы знаете, как правильно делать свою работу. Или хотя бы страстно делаете вид, что знаете.

Эта игра — не пародия. Это **ОДА**. Это праздник киношного безумия, в котором каждая сцена, каждое решение, каждое движение — шаг на территорию, где нет жанров, нет логики, есть только стиль. Кейдж-стиль.

КАК ЭТО, БЛИН, РАБОТАЕТ?

Перед началом игры вы:

Генерируете **Кейджей** — персонажей игроков, каждый из которых вдохновлён одним из образов Николаса Кейджа прямо из фильмов, но живёт в общей вселенной. Да, возможно, один — вор, другой — коп, третий — вампир. Но все они — одна семья.

Мастер генерирует **Злодея** — персонажа, который будет противостоять Кейджам. Он тоже яркий, стильный, запоминающийся, и, возможно, слишком хорош, чтобы быть простым антагонистом.

Игроки определяют **Цель** Кейджей. Это может быть всё, что угодно: вернуть свинью, победить смерть, украсть Конституцию США, обрести семью.

Мастер создаёт **Осложнение** — деталь, которая всё усложняет, сбивает с пути, вносит сомнение или разрушает планы. Рано или поздно осложнение уступит под натиском Кейджей.

Все вместе вы формируете **Синopsis** — краткое описание вашего фильма. Да, именно фильма, а не истории или приключения. Потому что всё, что будет происходить за столом — это кино. С надрывом. С крупными планами. С монологами. С взрывами. С Кейджами.

Мы честно хотели рассказать вам о том, что такое настольные ролевые игры, где сидит мастер и какого цвета панталоны у дракона, но этот текст пожрал долгоносик! А потому мы лучше расскажем, что игра базируется на движке правил Maid RPG. А это значит, что вам понадобятся только обычные человеческие кубики классических кубических форм, иными словами **d6**. Остальные смело выбирайте! Всё равно потом купите ещё.

Ещё, помимо сложно разыскиваемых дайсов с шестью гранями, вам **понадобится от четырёх до пяти желающих** — вы всегда можете найти их на улице и пригласить к себе домой. Один будет управлять реакцией мира и Злодеем, а другим предстоит самое весёлое.

Независимо от того смотрели ли вы фильмы с Николасом Кейджем или же нет, помните, что в каждом из нас спит маленький Кейдж. Эта глава поможет тебе вырастить его в настоящего героя, достойного этого фильма!

Игрок интерпретирует персонажа на свой вкус: можно буквально играть роль из фильма, а можно лишь вдохновиться образом. Главное — быть Кейджем. Чуть-чуть безумия, чуть-чуть боли, много стиля.

Ваша кино-карьера начинается с выбора имени для вашего Кейджа. Воспользуйтесь таблицей данной на следующей странице, бросив **два d6**, заранее определив, какой из них будет считаться десятками, а какой — единицами. Либо же придумайте своё.

д66	Имя
11	Кастор
12	Мемфис
13	Бенджамин
14	Кэмерон
15	Джонни
16	Эдвард
21	Рэндалл
22	Виктор
23	Джерико
24	Рокко
25	Даллас
26	Себастьян
31	Максимус
32	Лазарус
33	Ройс
34	Соломон
35	Винсент
36	Амброуз
41	Феникс
42	Кингстон
43	Арчер
44	Магнус
45	Престон
46	Доминик
51	Ремингтон
52	Вальтер
53	Зандер
54	Гидеон
55	Аполлон
56	Рэнсом
61	Тревор
62	Люциан
63	Иезекииль
64	Бальтазар
65	Монро
66	Николас

АТТРИБУТЫ КЕЙДЖЕЙ

Каждый Кейдж имеет пять атрибутов, определяющих его сущность, стиль жизни и поведение. Кинь *два д6* и подели на три (округляя вниз), для каждой из представленных ниже характеристик:

Атлетичность

Срубишь дерево кулаком?

Хитрость

Сможешь включить компьютер?

Интуиция

Предскажешь курс биткоина?

Эпатаж

Что круче — ты, горы или яйца?

Удача

Просто насколько ты удачлив?



АРХЕТИП КЕЙДЖЕЙ

Кейджей много, но всех их можно с большой натяжкой собрать в несколько архетипов. Кинь *два d6*, получив числа двух Архетипов — они становятся твоим основополагающим концептом. Примените бонусы и штрафы к своим Атрибутам. Атрибут не может быть ниже нуля.

1d6	АРХЕТИП	Бонус	ОПИСАНИЕ
1	Боевик	+1 Атлетичность -1 Интуиция	Драйвовый, агрессивный, безумный
2	Любовник	+1 Интуиция -1 Удача	Искренний, трагический, нежный
3	Хитрец	+1 Хитрость -1 Атлетичность	Искромётный, нестандартный, парадоксальный
4	Простак	+1 Удача -1 Эпатаж	Неряшливый, исполнительный, дружелюбный
5	Монстр	+1 Эпатаж -1 Хитрость	Демон, вампир, пришелец
6	Истинный Кейдж	У вас нет минусов. А плюсы вам и не нужны	Как я сюда попал? Да, плевать!

ДУРОСТЬ И КРУТОСТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КЕЙДЖЕЙ

Оба эти значения отвечают за то, насколько твой Кейдж хорош. Высокая Дурость позволяет врубаться во врага, ломать стены и драться на кулаках с акулой, не думая о последствиях. Высокая Крутость, в свою очередь, олицетворяет насколько ты хорошо смотришься в сцене и позволяет тебе брать от Режиссёра больше особых поощрений, о которых мы расскажем дальше.

Твоя стартовая *Дурость равна x10 Атлетичности*. Твоя стартовая *Крутость равна x2 Эпатажа*. Получая урон из любого источника вы теряете вашу Дурость. Свою Крутость вы тратите на особые предпочтения.

И Дурость, и Крутость могут равняться нулю на старте — это означает, что у вашего Кейджа нет шансов ни на один провал. Но так ведь только лучше и правдивей!

НАПРИМЕР, ЕСЛИ ТВОЯ АТЛЕТИЧНОСТЬ 2 — ТВОЯ ДУРОСТЬ РАВНА 20. ЕСЛИ ТВОЙ ЭПАТАЖ 4 — ТВОЯ КРУТОСТЬ БУДЕТ РАВНА 8. МАТЕМАТИКА, МАТЬ ЕЁ!

У каждого Кейджа есть то, чем он занимался до начала фильма. Это могут быть как обычные работы, так и призвания, важнее которых нет ничего в жизни. Так или иначе, каждая деятельность отвечает на вопрос «*Что делал Кейдж до начала?*». Воспользуйтесь таблицей данной на следующей странице, бросив *два d6*. Используйте получившийся результат для отыгрыша или для того, чтобы неожиданно решать возникающие проблемы. В конце-концов, только бывшая рок-звезда может закапывать концерт посреди апокалипсиса, который отвлечёт злодея.

ОСОБЕННОСТЬ КЕЙДЖЕЙ

В каждом из Кейджей сидит что-то такое, что неизбежно отличает его от простого серого обывателя. Даже если это сама серость — это квинтэссенция серости. Такое отличие зовётся Особенностью и отвечает на вопрос «*Что делает Кейджа уникальным?*». Воспользуйтесь таблицей данной на следующей странице, вы можете использовать полученные результаты для вашего отыгрыша.

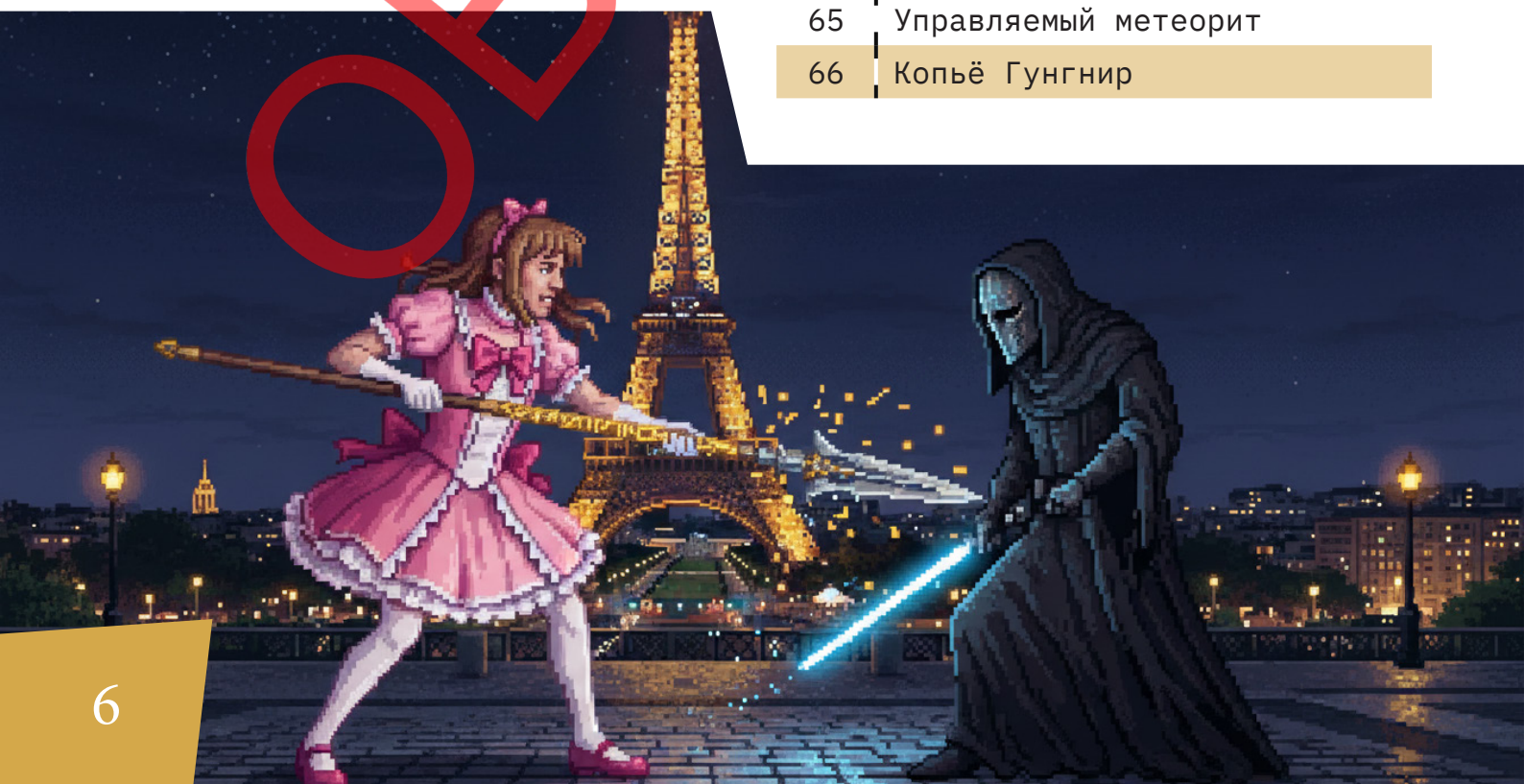
№66	Деятельность Кейджа	№66	Особенность Кейджа
11	Бездомный	11	Знает страшный секрет
12	Бариста	12	Никогда не моргает первым
13	Таксист	13	Постоянно улыбается
14	Охранник в ТЦ	14	Разговаривает с предметами
15	Продавец б/у автомобилей	15	Помнит каждый свой сон
16	Уличный музыкант	16	Всегда появляется вовремя
21	Фокусник	21	Всегда появляется не вовремя
22	Шеф-повар	22	Слышит музыку, которой нет
23	Вышибала	23	Не признаёт случайностей
24	Телеведущий ночного шоу	24	Говорит киношными цитатами
25	Смотритель маяка	25	Смотрит слишком пристально
26	Частный детектив	26	Оставляет сильное впечатление
31	Каскадёр	31	Никто не помнит его
32	Охотник за головами	32	Никогда не объясняет планы
33	Торговец оружием	33	Всегда объясняет свои планы
34	Угонщик автомобилей	34	Уверен, что уже был здесь
35	Расхититель гробниц	35	Видит знаки повсюду
36	Игрок в покер	36	Не умеет проигрывать тихо
41	Бывшая рок-звезда	41	Не умеет побеждать скромно
42	Заклинатель акул	42	Никогда не снимает носков
43	Граф вампиров	43	Считает себя голосом разума
44	Охотник на динозавров	44	Чувствует приближение проблем
45	Экзорцист	45	Не доверяет зеркалам
46	Межпространственный курьер	46	Уверен, что его ищут
51	Последний ковбой Луны	51	Уверен, что его защищают
52	Секс-коуч	52	Говорит о себе в третьем лице
53	Укротитель вулканов	53	Сбежал с другого фильма
54	Адвокат дьявола	54	Не может пройти мимо загадки
55	Похититель проклятий	55	Всегда что-то обещает
56	Рыцарь ордена	56	Никогда не забывает обиду
61	Испытатель реальностей	61	Никогда не забывает добро
62	Король радиостанции	62	Всегда знает короткий путь
63	Дрессировщик штормов	63	Всегда выбирает худший план
64	Профессиональный двойник	64	Никогда не отступает
65	Супермен	65	Постоянно чихает
66	Президент маленькой страны	66	Его никто не помнит

ОРУЖИЕ КЕЙДЖЕЙ

У каждого Кейджа есть своё собственное оружие — именно им он будет давать люлей Злодею и его приспешникам. Именно его он будет использовать, чтобы взламывать сейфы и пробивать стены. Конечно, не всегда оружию найдётся подходящее применение и тогда оно уступит чему-то другому, что есть в распоряжении Кейджей. Ну, и, конечно же, не всё оружие можно использовать только для драки. Более того, вам может даже показаться, что некоторое вовсе не создано для победы врагов. Как биться рулоном туалетной бумаги? Или подмоченной репутацией? Решать только вам. Оружие отвечает на вопрос «*Чем сражается Кейдж?*». Воспользуйтесь таблицей данной ниже, бросив *два d6*, чтобы определить, что именно ваш Кейдж носит в руках.

d66	ОРУЖИЕ
11	Голые кулаки
12	Револьвер
13	Дробовик
14	Снайперская винтовка
15	Парные пистолеты
16	Боевой нож
21	Байкерская цепь
22	Бейсбольная бита
23	Кувалда
24	Катана

25	Арбалет
26	Огнемёт
31	Манекен
32	Рулон туалетной бумаги
33	Портфель с документами
34	Телекинез
35	Гитара
36	Складной стул
41	Дорожный знак
42	Огнетушитель
43	Нунчаки
44	Автомобиль
45	Мастер спарк
46	Бензопила
51	Гарпунная пушка
52	Телефраг пушка
53	Денежная пушка
54	Исекатор
55	Динамит
56	Боевой дрон
61	Меч джедая
62	Дьявольские рога
63	Звонок в нужное место
64	Подмоченная репутация
65	Управляемый метеорит
66	Копьё Гунгнир



СТИЛЬ КЕЙДЖЕЙ

Наконец, у каждого Кейджа есть Стиль — то, как он выглядит. То, что придаёт ему *swag*, что притягивает к нему взгляды. Но ещё это и некая аура, ощущение оставляемое за собой. Иными словами, что-то такое, что при первом взгляде на Кейджа заставляет хотеть быть таким же как он. Стиль отвечает на вопрос «*Как выглядит Кейдж?*». Воспользуйтесь таблицей данной ниже, бросив *два д6*, чтобы определить, что именно ваш Кейдж носит на себе.

д66	Стиль
11	Поварской колпак и фартук с надписью «Готовим дома»
12	Кожаная куртка, тёмные очки и полное отсутствие сомнений
13	Фуражка украинского адмирала военно-морских сил
14	Рубашка, расстёгнутая ровно настолько, насколько нужно
15	Дорогой костюм, купленный на последние деньги
16	Свадебное платье в крови, надетое на голое тело
21	Байкерская экипировка и недельная небритость
22	Военная форма неизвестной или уничтоженной армии
23	Гавайская рубашка, залитая всеми видами коктейлей
24	Сценический наряд рок-звезды, завершившей прощальный тур
25	Кимоно, обвешанное печатями защиты от тёмных сил
26	Длинное пальто, которое развивается даже без ветра
31	Археологическая экипировка и вечно теряющаяся шляпа
32	Смокинг со следами белого порошка на рукавах
33	Тренировочный костюм чемпиона мира по карадзюшиндо
34	Шкуры давно вымерших зверей, обмотанные кожей крокодила
35	Комбинезон межгалактического механика ОБЧР
36	Униформа, носителя которой почему-то все уважают
41	Космический скафандр с явными следами утечки кислорода
42	Кибер-кожа и глазные импланты
43	Малиновый пиджак, достойный обложки журнала
44	Японская школьная униформа для мальчиков женской школы
45	Одежда священника, собранная из атрибутов разных конфессий
46	Золотые аксессуары числом, которое нельзя оправдать
51	Доспехи рыцаря эпохи крестовых походов
52	Улыбающаяся маска, которую невозможно снять самому
53	Баный халат, надетый под штурмовой бронежилет
54	Костюм супергероя из суперскрипучего суперлатекса
55	Одежда будущего, которое ещё не наступило
56	Одежда прошлого, которое не хочет уходить
61	Всё чёрное и драматичное до неприличия
62	Всё белое и торжественное до неприличия
63	Костюм итальянского водопроводчика с красной шляпой
64	Вечногорящее пламя, скрывающее всё неприличное
65	Костюм живой сосиски с надписью «Сосни мяса»
66	Готический прикид, в котором носителя все принимают за Эдгара Аллана По

Уже устали? Не волнуйтесь, мы почти закончили. Осталось выбрать вашему Кейджу мотивацию и узнать о Кейджевской тройке. Ты можешь пропустить этот шаг, но без него игра будет неполной, так что поскреби по сусекам немного терпения и определись.

МОТИВАЦИЯ

Кейджи не просто так врезаются во врагов, работают сутки напролёт и сидят на диване — они делают это *мотивированно*. Выбери, что на самом деле важно для тебя. Отметь или придумай своему Кейджу мотивацию, которая будет толкать его к *Цели*:

- Любовь
- Искупление
- Деньги
- Творчество
- Мечь
- Свобода
- Неясно почему, но очень важно

КЕЙДЖЕВСКАЯ ТРОЙКА

Кто такой персонаж Кейджа? Это тот, кто одержим какой-то идеей, выражает яркие эмоции и принимает безумные решения. Это и есть три черты твоего Кейджа, которые можно *один раз за игру* активировать в подходящей сцене для создания крутого момента. Грабители заварили двери банка? Вломись через стену на слоне, безумно хохоча. Злодей выдрессировал пауков? Ты всегда знал, что пауки — зло! Им тебя не одолеть.

ГИПЕРЭМОЦИЯ

Выбери эмоцию. Изобрази её, чтобы в сцене появилось что-то, что играет тебе на руку

МАНИАКАЛЬНАЯ ИДЕЯ

Выбери манию. Получи автоуспех, если ситуация синонимична твоей мании или прямо ей противоречит

БЕЗУМНОЕ РЕШЕНИЕ

Сделай что-то безумное. Преврати уже существующий провал в эпик

ОПЦИОНАЛЬНО

Окей, скажете вы, но всего-лишь раз за игру выкрикнуть «*Джомолунгма!*» — не звучит очень по-кейджевски. И я соглашусь. А потому ниже есть несколько опциональных дополнений для твоего персонажа. Во-первых, они сделают твоего Кейджа глубже. Во-вторых, карикатурнее. И, самое главное, позволят тебе *перезарядить свою Кейджевскую тройку* прямо во время игры. Нраица?

СКЕЛЕТ В ШКАФУ

Опиши момент из прошлого, который сформировал твоего Кейджа. Что-то болезненное, загадочное, откликающееся на реплику «*в этом есть драма, брат*». В подходящий момент ты можешь «достать скелета из шкафа», то есть рассказать о нём кому-либо

НЕПИСАННОЕ ПРАВИЛО

Напиши что-то вроде личного принципа или внутреннего закона. Он может быть безобидным или же вынуждать твоего Кейджа быть товарным поездом, перед которым замер испуганный мальчик. Действуй согласно ей, если ситуация вынуждает. Например:

Если ты не горшишь — ты мёртв

Я никому не позволю плакать в одиночестве

Я не люблю яблоки. Они обманчиво круглы

Никогда не спрашивай, откуда у меня эта лошадь

ЦИТАТА

То, что сказал бы Кейдж в самой плохой ситуации и в самой повседневной. Она должна быть *ёмкая, яркая и заразительная*. В подходящий момент выкрикни её с надрывом.

Вот и всё! Ты завершил превращение Кейджа в машину. Дружище, я скажу прямо — теперь ты и есть Кейдж.

Режиссёр может разрешить перезарядку этих штук через реализацию твоего Скелета в шкафу, Неписанного правила или Цитаты

ПРАВИЛА ФИЛЬМА

Ранее было много упоминания «сцен», но что это такое? *Сцена* — это как правило небольшой эпизод вашего фильма. Перестрелка снежками с зомби, погоня за кибернетическими страусами, попытка накурить обезьяну — это всё сцены. Они могут быть масштабными и включать множество действующих лиц, а могут быть камерными. Единственное, что объединяет их — единство времени и места.

Как правило, у Кейджей есть как минимум *одно Осложнение* в сцене, с которым им предстоит разобраться. Сцены бывают нескольких видов: драка, расследование, мистерия, погоня или же переговоры. Дайте возможность Кейджам вдоволь насладиться всеми их видами или же сфокусируйтесь только на одном.

СОВЕТ КЕЙДЖАМ И РЕЖИССЁРУ

МЕНЯЙТЕ СЦЕНЫ ЧАЩЕ. НЕ СТОИТ КРУТИТЬ АКТЁРОВ В ОДНИХ ДЕКОРАЦИЯХ — ВЫ ИМ ПЛАТИТЕ НЕ ЗА ЭТО!

КУЛАКИ ЧЕШУТСЯ

В этой игре «бой» — это то, что происходит, когда Кейджи противостоят кому-то или соревнуются между собой. Бой начинается, когда кто-то берёт в руки оружие, кричит «ки-и-ия!» или просто выглядит достаточно угрожающе, чтобы снести башню!

Режиссёр и Кейджи могут выбирать, какой Атрибут будут использовать для боя, но им всегда будет *противостоять проверка того же Атрибута*. Тут нет скучной инициативы, потому что в кадре слишком много Кейджей, чтобы они кого-то ждали! Но лучше не орать одновременно — Режиссёр может расплакаться. Тем не менее, вы всё ещё ограничены одной заявкой до завершения действия всех игровых и неигровых персонажей.

ВАША АТАКА РАВНА $1d6$ ПОМНОЖЕННОЕ НА ВЫБРАННЫЙ ДЛЯ БОЯ АТТРИБУТ. НАПРИМЕР, ЕСЛИ ВЫ ВЫКИНУЛИ 5, А ВАША АТЛЕТИЧНОСТЬ 2, ТО РЕЗУЛЬТАТ — 10.

После броска атаки, Противник выполняет бросок защиты. Тот, кто имеет самой высокое итоговое значение — выигрывает и *наносит урон по Дурости оппонента*. Не забудьте описать, как именно выбранный Атрибут помогает вам отвесить затрещину оппоненту.

Вся механика супер-проста и строится лишь на бросках $d6$. Иногда ситуацию можно решить разными Атрибутами — например, в бою можно положиться на интуицию, хитрую хитрость, а можно на грубую силу. В таком случае, Кейдж сам решает, что использовать, но бремя объяснения всё ещё лежит на нём.

Как правило броски совершаются против чьего-то Атрибута. Результатом броска называется *значение броска $1d6$, помноженное на ваш Атрибут*. Ниже приведена ознакомительная таблица, которая поможет лучше понять уровень сложностей, которые встретятся Кейджам на их героическом пути.

Сложность	Результат
4-6	Это может сделать даже Малкович
6-8	Не всякий справится. Но не Кейдж
8-10	Кейдж может это потянуть
10+	Тяжело даже Истинному Кейджу

Когда Кейджи пытаются сделать что-то совместно, например, собравшись одного Большого Кейджа или выполняя сложное обслуживание космического корабля, происходит *парадокс мужской кучи*. Если Кейджи действуют группой и получают урон по Дурости, то *они должны выбрать одного неудачника*, из которого, в итоге, выбьют Дурость. Кейджи всегда имеют приоритет над НИП Режиссёра при выбивании Дурости.

Когда у Кейджа не остаётся Дурости, случается *Актёрский срыв* — Кейдж выбывает из сцены на время. Одна минута реального времени восстанавливает Кейджу одну Дурость. Кейдж вправе вернуться в сцену, если полностью восстановит Дурость. Если по каким-то причинам Кейдж не хочет получать Актёрский срыв, он может сделать то, чего пытался добиться оппонент, взамен не получая урона по Дурости. Обычно, это сильно ухудшает ситуацию и игарет против интересов Кейджей.

УСЛУГИ ДЛЯ КРУТЫХ

Ведя себя в соответствии с Архетипом и делая классные заявки, ты можешь получить от Режиссёра Крутость — как правило *1d6*. С начала игры ты располагаешь *2*Эпатаж* Крутостью. Крутость не может превысить удвоенное значение Эпатажа. Ты можешь потратить её ради одного из эффектов, указанных в таблице ниже:

ПРИМЕНЕНИЕ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Повысить Дурость	1 Крутость	Получите 1 Дурости
Повысить Атрибут	Атрибут*10 Крутости	Повысьте атрибут на 1
Получить бонус	1d6 Крутости	+1 к броску Атрибута или Атрибуту
Случайное событие	1d6 Крутости	Режиссёр делает бросок по таблице случайных событий (стр. 13)

Как только твоя Крутость упадёт до нуля, ты станешь не нужен Режиссёру. Иными словами, игра для тебя закончится. Тем не менее, ты можешь понизить один из своих Атрибутов на единицу, получив Крутость x10 от нового значения Атрибута и продолжить съёмки.

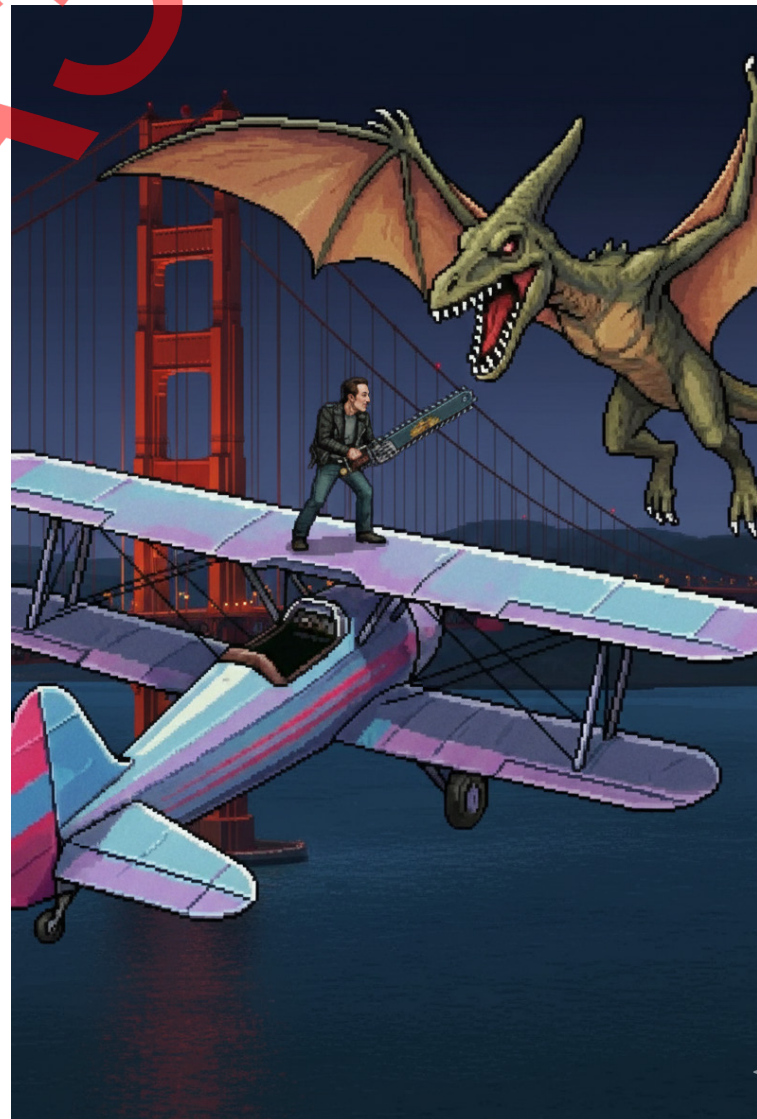
НАПРИМЕР, ЕСЛИ ВАШ ХИТРОСТЬ БЫЛА 3 И СТАЛА 2, ТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ 20 КРУТОСТИ.

ЗАДАЧА РЕЖИССЁРА

И вот, тебе выпала важная роль — кричать в мегафон: «Стоп, снято!» и «Дубли!». А значит и управлять всей съёмочной площадкой и всем сценарием фильма. Помни, дружище, ты не ведущий. Ты — режиссёр. Ты не просто описываешь сцены — ты режиссируешь чистую дистиллированную Кейджевщину.

Игра «Быть Ником Кейджем» не предполагает жёсткой структуры сюжета. Она живёт на перепадах, переходах и импровизации. Но чтобы всё это не посыпалось в бездну дешёвого хаоса, тебе лучше знать, на чём строится фильм. Воспринимай данное ниже, как протянутую руку помощи, но пренебрегай ей, если уверен в своих собственных силах.

Любая история в этой игре укладывается в условную трёхактную структуру. Она гибкая, подвижная и хорошо держит эмоциональный ритм. Ты можешь менять её под свои собственные задумки, например, усложнять, но будь осторожен, терпение Кейджей не вечно!



АКТ I: ОДЕРЖИМОСТЬ

Представь Кейджей

Дай им сцену для входа: крупный план, сигарета в зубах, ветер в волосах, остекленевший взгляд. Опиши им, где они оказались, пусть они опишут своих Кейджей, позволь им обжиться в этом кино. Как правило на это хватает одной небольшой камерной сцены, но можно и ввести их с размахом.

Покажи Злодея

Не просто как угрозу, а как идеологию, с которой Кейджам придётся спорить и которую они будут побеждать. Да, это сложно, но постарайся сделать так, чтобы Злодей не уступал Кейджам ни в чём. Он красив, безумен или же холоден, как лёд — неважно, важно, что он должен быть почти лучше Кейджей.

Расскажи о Цели

Пусть она будет странной, но важной. Кейджи никогда не идут за чем-то обыденным. Сделай достижение Цели основным мотивом фильма — посеяй в сердца Кейджей беспокойство, которое уймётся лишь с обретением Цели.

Намекни на Осложнение

Что-то не так? Кто-то что-то скрывает? За игроками выехал отряд крылатых гусар? Их отделяет от цели ледяная пустыня? Начался кислотный дождь? Может, сам Злодей — фанат Кейджа? Пока рано раскрывать все карты, но Кейджи уже должны заподозрить, что их крутизна будет проверена на практике.

АКТ II: КАТАРСИС

Осложнение ломается

Кейджи узнают что-то, что меняет их взгляд на всё. Дай им возможность расправиться с Осложнением с той же лёгкостью, с какой Кейдж встаёт утром с кровати. Ещё минуту назад, они были в тупике, чувствовали себя слепыми котятками, а сейчас они разносят в щепки всех, как Сорвиголова. Они должны не просто чувствовать себя главными героями фильма, а суперменами.

Устрой эксплозию

Злодей. Кейджи. Один на один. Будь то крыша особняка, подводный купол или космическая станция — это должно быть эпически! Дай Кейджам такую невероятную сцену или сцены, которых они ждали весь фильм.

АКТ II: СПИРАЛЬ

Кейджи начинают действовать

Их действия непредсказуемы, и сюжет должен быть к этому готов — строй сцены, чтобы Кейджи разнесли их в пух и прах. Дай им возможность блеснуть своими крайностями, драмой или же обычными взрывами.

Дай им почти достичь Цели

Позволь Злодею и Цели появиться на горизонте. Дай Кейджам уверенность, что они почти победили. Позволь коснуться Цели или повалить Злодея. А затем красиво обведи их вокруг пальца. Цель была иллюзией, ситуация — ловушкой, а Кейджи отброшены назад.

Включи Осложнение на максимум

Теперь Кейджи не просто движутся по прямой, им приходится петлять, пробивать себе путь и цепляться за каждую ниточку. Сделай так, чтобы Кейджи почти проиграли и отступили, отказались от своего маршрута и пересмотрели свой план разрушения.

Не ограничивай Кейджей

Иначе они заскучают, почувствуют себя обычными героями. Не позволяй им это сделать, подтолкни их к невероятному фарсу. Оставь реализм у двери и позволь Кейджам врывать в горящий музей верхом на слоне, ведя переговоры с китайцами по банану. Вцепись в это безумие и не отпускай его до конца!

Отдай им Цель

Наконец-то Цель достигнута. Злодей повержен. Больше Кейджам никто не может помешать и они наконец-то могут спокойно выдохнуть — впервые за весь фильм им не нужно кричать и размахивать руками.

Оставь сладкое послевкусие

Заверши сюжет в так, чтобы игроки посмотрели друг на друга и сказали: «Чёрт побери! Это был лучший фильм с Кейджем!»

СОВЕТЫ РЕЖИССЁРУ

Сцены — не сценарий

Не думай, как мастер. Думай, как монтажёр. Каждая сцена — кадр, клип, постановка. Опиши зал в стиле барокко. Кадр. В зале маскарад. Кадр. Внезапно в центре вспыхивает бой. Кадр. Позволь игрокам дополнять антураж.

Правка на лету

Кейджевщина — это не просто крик и безумие. Это безумие, в которое персонажи верят. Не ограничивай их в этом. Позволь им выхватить написанный тобой сценарий и что-то изменить, если это сделает его только круче. К чёрту рельсы! Теперь мы вертолёты!

Импровизация священна

Генерации — это топливо. Сцены — это импульсы. Ты не обязан строить логический нарратив. Строй эмоциональную цепочку. Что их злит? Что их ведёт? Где они сольются с образом Кейджа? Важнее нет ничего.

Помни, ты не один

Кейджи могут (и должны!) сами генерировать сцены, флешбеки, стилистические вставки. Позволь им взять камеру и крикнуть «МОЙ ВЫХОД!» — потому что, по сути, это их кино.

РОЛИ РЕЖИССЁРА

В фильмах много действующих лиц, которые мешают или помогают Кейджу. И твой фильм не будет исключением. Было бы просто глупо отнимать экранное время Кейджей и давать им идентичных по силе противников, ведь тогда будет неясно, кто здесь звезда! Если у роли Дурость снижается до нуля, она выбывает из сцены. У некоторых ролей *Дурость уже равна нулю* — это означает, что любой урон сразу же выводит роль из сцены.

Справа от тебя есть таблица, которой можно пользоваться для быстрой генерации подходящих Кейджам врагов и союзников.

Роль	Атрибуты	Дурость
Статисты	1	0
Посредственности	2	0-5
Амбалы и хитрецы	3	0-15
Правые руки	4	5-15
Злодеи	5	5-15
Кейдж?	6	10-20

ДУБЛЬ 1: ФИЛЬМ НАЧИНАЕТСЯ

После генерации, составьте с Кейджами за 5 минут Синописис — краткое, но яркое описание вашего фильма. Придумайте Цель, Злодея и Осложнение. Обсудите жанр. Не обязательно сразу. Главное — чтобы всем было ясно, что вы снимаете и в чём они играют.

НАПРИМЕР, ОФИСНЫЙ КЛЕРК, ДЬЯВОЛЬСКИЙ МОРЯК, И БЫВШИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ, ЧТОБЫ НАЙТИ И СПАСТИ ТАИНСТВЕННУЮ ДЕВУШКУ ПО ИМЕНИ МИРАЖ. ПРОБЛЕМА В ТОМ, ЧТО ДЕВУШКА СУЩЕСТВУЕТ ТОЛЬКО В СЦЕНАРИИ ФИЛЬМА, КОТОРЫЙ ПЛАНИРУЕТ СНЯТЬ ЗЛОДЕЙ — БЫВШАЯ VHS-ЗВЕЗДА С НЕУМОЛИМОЙ ХАРИЗМОЙ.

После чего Режиссёр задаёт первую сцену:

«Вы стоите в пыльной пустыне. Сзади — горящий перевернувшийся грузовик, из которого вы чудом успели выбраться до взрыва. Впереди — в ночном небе виднеется свет мегаполиса. И ломающийся от страха и помех женский голос кричит вам в рацию: «Бегите! Он уже знает, что вы здесь!». Что вы делаете?»

И ВСЁ.

КАМЕРА. МОТОР.

ВЫ — КЕЙДЖ.

№	СОБЫТИЕ
11	Откуда-то появляется чёрная сфера
12	Начинается дождь из чего-то неожиданного
13	Происходит взрыв
14	Появляется второй экземпляр важного предмета
15	Появляется загадочный чемодан
16	На сцену выбегает животное
21	Начинает играть рэп
22	В сцену вбегают бейсбольная команда с болельщицами
23	Включается слоу-мо
24	Включается перемотка
25	В сцену въезжает неожиданный транспорт
26	Кто-то появляется верхом на чём-то
31	Появляется человек со страшным оружием
32	Появляется человек без оружия, но это почему-то страшнее
33	Все прерываются на аплодисменты
34	Великий мастер кунг-фу входит в сцену
35	Начинается преследование
36	Волшебница-воровка появляется в сцене
41	Внезапно отключается свет
42	В сцене приземляется дракон
43	Гигантская рука с неба хватается того, кто сильнее
44	Находится дверь, которой раньше не было
45	Появляется рычаг, который очень хочется дёрнуть
46	Древняя цивилизация пробуждается
51	Одним из присутствующих оказывается сам Злодей
52	Поп-звезда отвлекает всех своим внезапным визитом
53	Открывается портал в другое время
54	В сцене появляется вулкан
55	В сцене появляется океан
56	В сцене появляется смерч
61	Что-то падает с неба
62	Что-то поднимается из-под земли
63	В сцене появляется навязчивая, мешающая деталь
64	Появляется ещё один Кейдж – другой
65	Появляются толпа двойников Кейджей
66	Все начинают танцевать и петь



Наконец-то я могу писать своим любимым шрифтом. С вами Катиевна Хошимиевна. Она же «Катя водит и пьёт», он же Дмитрий Здорников. В этот раз у нас не совсем обычное вступление. Я привык начинать его с благодарностей моим друзьям, компаньерам и другим внёсшим свой вклад в развитие той работы, над которой я... работал. В этот раз сделаем иначе.

Вы держите в своих руках творческий перформанс, придуманный в полутрезвом шуточном диалоге, после встречи с ребятами-любителями настолок. Во многом, эта идея появилась благодаря **Пьяному мастеру** и **Ивану Архипову** (он больше всех топил за то, чтобы я дописал Редакцию, но в итоге я сделал БНК). Спасибо им огромное, что подкинули моему сознанию эту идею. Я варила её в своей голове достаточно долго, пока не вспомнила о Maid RPG — настольной ролевой игре, подарившей мне незабываемый стыд от вождения. Хуже Вампиров, ей богу! Тогда-то и стало ясно, что система отлично ляжет в такой же безумный сеттинг.

Как уже писалось ранее, я действительно безмерно уважаю Николаса Кейджа, в конце-концов, на его фильмах я росла и смотрела на все эти переигрывания, не считая их переигрываниями, пока умный и наблюдательный *Ностальгирующий критик*, который указал мне на это. Но со временем, я поняла, что жить можно только так. Быть как один из персонажей Кейджей.

Зачем эта книга существует? Чтобы вы весело провели время. Чтобы вы не особо запаривались с тоннами правил. Чтобы вы сели и почти сразу же начали играть. Чтобы мы все запомнили, что среди нас жил такой отличный актёр, оставивший нам массу воспоминаний.

Передняя обложка этой безумной книги сделана рукой *Пьяного мастера* методом коллажирования нейросетевых выдал, шрифт подобран также им лично. Остальные иллюстрации в книге — *Itagen 4*. В скором времени у нас ещё появится задняя обложка, сделанная рукой таинственного не-и-художника.

По классике: в текущей версии могут и будут ошибки, а также механики, которые будут протираться с течением времени. Если вы обратите внимание, что какая-то механика неудачная, какое-то предложение несогласованное — я буду рад вашей обратной связи. Вы можете оставить её в телеграм-канале «Катя водит и пьёт» или же по адресу gbczdornikov@gmail.com.

Также, я буду рад любой обратной связи по поводу механик, приведённых здесь.

Играйте и получайте удовольствие!