ПРЯМОЕ ДЕЙСТВИЕ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЭТО ИНДИ
*ЯЩИПКИ НЕИЗБЕЖНЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Обычно я был скорее противником предисловий, так как они занимают бумагу, что неизбежно увеличит цену книги, за которую в конце концов будет платить покупатель. Однако так как данная книга распространяется по свободной цене и в формате PDF, я дам себе вольность объяснить, из какой идеи родилось

«Прямое действие»

Эта книга — плод не только моего труда, но и труда десятков сотен тысяч рабочих, анархистов, философов, теоретиков и практиков. Все они — от известного Бакунина, до осуждённого Мифтахова, от протоанархистского Иисуса Христа до безымянного японского рабочего в нулевые — внесли свой вклад в создание теории анархии в целом. Все они видели её по-разному, называли на разный манер, но их подталкивало одно и то же желание — жить и дать возможность другим жить в гуманистическом обществе, где никто не будет обделён.

Я старался отойти от идей пропаганды и сделать игру не про всесильных добряков, которые могут противостоять огромным и мощным государствам. И вместе с тем не про вызывающих жалость жертв системы. Это игра в первую очередь про людей. Про их убеждения, про те вызовы, с которыми они сталкиваются и, что самое важное, про наше общество в целом. Не знаю, насколько поставленная мною цель была достигнута, но мне бы хотелось, чтобы, играя в «Прямое действие», вы всегда ставили себя на место ваших персонажей. Что бы вы чувствовали, оказавшись на их месте, как бы вы действовали, пошли бы вы на те же жертвы? Эти вопросы, как мне кажется, позволяют лучше понять анархистов и их действия.

Обычно финал описанных здесь исторических и околоисторических сеттингов уже определён — Парижская коммуна пала, революция в Испании подавлена реакцией, борьба с ВТО в Сиднее не увенчалась успехом, а сапатисты оказались в плену собственных ненасильственных практик, неспособные распространить огонь революции на другие регионы Мексики. Конечно, вместе вы можете решить «переписать историю» в рамках вашей игры. Но почти всегда ваши успехи, какими бы они не были невероятными, всегда заперты более крупным препятствием. Победа даже в рамках целой страны делает вас целью других стран. А исторического примера «мирового пожара революции» у нас, увы, нет. Все истории крупных анархистских революций, как правило, заканчивались весьма печально по множеству объективных причин. Но поражение не означает разгром. Идею нельзя задушить репрессивным аппаратом. И именно донесение идей через игру — основная задача этой книги.

В книге, как вы узнаете далее, есть несколько архетипов анархистских идеологий. Некоторые из них вам могут показаться более приспособленными к жизни, другие, например, ввиду тяги к разрушению — недопустимыми. Постарайтесь отвлечься от этих мыслей и поставить себя на место человека, которого годами давили в жерновах 16-часового рабочего дня, который через трудности взращивал в себе веру в лучшее — не только в лучшее будущее, но и в лучшее в людях. Элиз Реклю говорил: «*Человек — это существо, черпающее сознательность в себе самом*». Я позволю себе ещё один совет — не отталкивайте от себя этого персонажа, а возьмите его роль на себя. Исследуйте свои красные линии и ощущения от принимаемых решений. Даже разрушение может быть многообразным и отражаться в культуре, политике и общении.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бунтарь и его достояние

В основе этой игры лежит экзистенциальное утверждение. Опираясь на философию Альбера Камю, мы исходим из того, что ядро анархистского импульса — это акт бунта против абсурдного и угнетающего порядка. Это фундаментальное «нет». Однако это «нет» не является нигилистическим; это акт, который сам по себе создает ценность. Восставая против бесчеловечных условий, бунтарь обнаруживает общую для всех людей ценность, которую он и защищает своим бунтом.

Далее мы доводим этот бунт до его радикального предела через концепцию «Единственного и его собственного» Макса Штирнера. Персонажи игры — не просто бунтари против системы; это индивидуумы, стремящиеся вернуть себе свою жизнь, свои мысли, свой мир — отнять это у «призраков» государства, морали и идеологии. Это определяет основную мотивацию персонажа игрока: служить не делу, а становлению самим собой. Игра ставит вопрос: что происходит, когда группа таких «единственных» пытается создать сообщество? Этот фундаментальный разрыв между бунтом, находящим солидарность в общем человеческом достоинстве, и эгоизмом, утверждающим абсолютную уникальность «Я», является центральной психологической драмой игры. Каждое решение можно рассматривать через эту призму: «*Делаю ли я это для себя или для коллектива? И могут ли эти два понятия когда-либо стать одним и тем же?*»

Название игры, «Прямое действие», выбрано намеренно. Речь идёт не о теоретических дебатах, а о непарадном, противоречивом и зачастую трагическом процессе претворения теории в практику. Цель игроков — не достичь утопической победы, а столкнуться с основными дилеммами и понять через игру, что значит бороться за мир без господ. Игра призвана показать, что анархизм — это не статичная конечная точка, а непрерывный и трудный процесс, в построении которого не будет конечных остановок. И, конечно же, мы не преследуем цели менять события, в которых развиваются сеттинги, и даже наоборот, призываем игроков не менять закреплённые в художественных или исторических книгах последствия, а менять внешние предпосылки и внутреннее поведение.

Диалектика свободы

В этом разделе подробно рассматриваются четыре центральные диалектические напряженности, которые формируют повествовательный и механический движок игры. Каждый персонаж будет иметь свои предпочтения или связи с этими диалектиками, что будет определять его взгляды и действия. На части из этих диалектик будет построен философский архетип вашего персонажа, но так или иначе будет полезно ознакомиться с ними и подумать, как вы и ваш персонаж относитесь к каждой из диалектик. Считайте это вашим alignment — мировоззрением, определением того, что ваш персонаж считает допустимым, что спорным, а что преступным.

Индивид <—> Коллектив

Эта диалектика противопоставляет штирнерианское стремление к абсолютной личной автономии, понимаемой как эгоизм и нигилизм, кропоткинскому принципу взаимопомощи и социальной солидарности. Философия Штирнера утверждает уникальность эмпирической личности против всех универсальных понятий, таких как «человек» или «общество». В то же время Кропоткин утверждал, что сотрудничество и взаимопомощь являются ключевыми факторами эволюции и естественны для человеческой природы, а следовательно, не могут быть отделены от человека.

В игре это напряжение проявляется в постоянном выборе: припрятать редкий ресурс для личного проекта или поделиться им с общиной для достижения далёкой цели? Подчиниться коллективному решению, с которым не согласен, или действовать в одиночку, ставя под угрозу сообщество? Выбирать остаётся только вам.

Свобода <—> Ответственность

Здесь исследуется идея о том, что абсолютная свобода, не уравновешенная ответственностью, может привести к произволу и деспотизму. Эта дихотомия противопоставляет желание действовать без ограничений этическим обязательствам, возникающим при жизни в сообществе. Это ядро мысли Михаила Бакунина: глубокое уважение к человеческой личности, которое реализуется через социальные связи, а не в изоляции от них.

СТАНДАРТНАЯ РОГЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

В игре это отражается в моменты, когда персонаж совершает действие, выгодное ему, но наносящее вред безопасности или репутации сообщества. Он сталкивается с трудным выбором и возможными последствиями со стороны других игроков.

Разрушение <—> Созидание

Анархистская деятельность включает в себя как демонтаж угнетающих структур: «пропаганду действием», саботаж, вооружённое сопротивление, — так и сложную, часто менее героическую работу по созданию нового: формирование коммун, организация производства, строительство префигуративных институтов.

В игре эта диалектика отражается через два различных режима: «Восстание» (быстрые, разрушительные действия против старого мира) и «Затишье» (пошаговые, созидательные действия по построению нового мира). Ресурсы, потраченные на одно, будут недоступны для другого, заставляя игроков делать стратегический выбор между борьбой и строительством.

Спонтанность <—> Организация

Эта диалектика обращается к проблеме, поднятой в эссе «Тирания бесструктурности» Джо Фримен. Она противопоставляет мощь спонтанных восстаний (подобных начальным событиям Парижской коммуны) необходимости в формальных, подотчетных структурах для обеспечения подлинной демократии и предотвращения возникновения неформальных, неподотчётных и зачастую эгоистичных элит.

В игре это моделируется через механику «Неформальной власти» и правила Консенсуса. Опора на харизматичных лидеров и кулуарные договоренности быстра, но рискованна; формальный консенсус медленен, но укрепляет коллективную силу.

Различные школы анархистской мысли в «Прямом действии» стоит принимать не за обычные исторические ярлыки, а за игровые стратегии для навигации по вышеописанным диалектикам. Персонаж не просто «анархист»; он анархист, который своими действиями склоняется к одному полюсу диалектики, а не к другому. Штирнеровский индивидуализм и кропоткинский коммунизм представляют крайние полюса, в то время как мютюэлизм Прудона (с его фокусом на федерациях и справедливом обмене) и коллективизм Бакунина (с коллективной собственностью, но распределением по труду) предлагают различные пути синтеза. Эти философские различия становятся механически значимыми и источником динамического напряжения в группе. Помните о них, когда отыгрываете своего персонажа — не закрывайте глаза, когда ваш друг будет добивать безоружного; не будьте безмолвным, когда вашу позицию уличат в малодушии и слабости.

«Диалектика свободы» — это ключевой механизм, который превращает философские идеи в источник драмы и конфликта для вашего коллектива.

Роль в создании Аффинити-группы

При создании своего сообщества (см. стр. XV) вы с другими игроками должны выбрать одну из четырех диалектик в качестве «Диалектики свободы». Это означает, что именно этот конфликт будет главным для вашей группы в начале игры. Он задаёт тон и определяет тип проблем, с которыми вы столкнётесь в первую очередь.

Если вы выберете «Индивид <—> Коллектив», ваши первые игровые сессии, скорее всего, будут посвящены спорам о распределении еды, важности личных проектов и их противопоставлении общим нуждам, а также вопросу, насколько индивид обязан подчиняться воле большинства.

Если вашим центральным напряжением станет «Разрушение <—> Созидание», игра начнется с острого выбора: нужно ли немедленно атаковать ближайший форпост врага, рискуя всем, или лучше потратить время на постройку больницы, пока враг стягивает силы. Должно ли ваше общество закладывать камни нового будущего или оставить эту задачу на совесть компаньеросе и товарищей. И так далее.

Важно понять, что в дальнейшем вы сможете сместить фокус диалектик на другие, упомянутые выше. Обычно это будет происходить спонтанно, под влиянием мира вашей игры и принятых вами решений, о том, в какую сторону развивать историю. Начальный выбор нужен лишь затем, чтобы вы знали, какие стартовые задачи себе поставить и облегчить понимание проблем вашего коллектива. Выбор конфликта — это совместное решение игроков о том, с чего именно начнётся ваша история о трудностях построения анархии. Здесь нет неправильных или ошибочных вариантов.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

На чём строится система?

Ни одна существующая система настольных ролевых игр не способна в полной мере охватить весь спектр анархистского опыта. Поэтому для создания неиерархической, управляемой игроками игры нами предпринимается попытка объединить три различные системы в попытке охватить как можно больше аспектов анархии. Разные типы взаимодействия регулируются разными правилами, выбранными за их тематическое соответствие. Сейчас мы даём их общий обзор. Сами правила и советы по их использованию будут описаны дальше, в главах, посвящённых соответствующим системам.

Основа повествования — Belonging Outside Belonging (BoB)

Основное социальное взаимодействие и повествование на уровне персонажей будут использовать систему «без кубиков, без ведущих» из игры *Dream Askew*.

Игра без ведущего: чтобы смоделировать неиерархическое общество, игра децентрализует традиционную роль Мастера игры. Повествовательные полномочия распределяются между игроками, которые берут на себя ответственность за различные аспекты мира (т.н. *Элементы сеттинга*). Это предотвращает ситуацию, когда один человек является конечным арбитром реальности, что является ключевым анархистским принципом ухода от вертикальной структуры управления в пользу горизонтальной.

Сильные и слабые ходы: система получения жетонов за «слабые ходы» (отказ следовать базовым принципам вашей идеологической линии) и их траты на «сильные ходы» (получение преимущества в сложных ситуациях) идеально подходит для этой игры. Она стимулирует игроков принимать борьбу и трудности, присущие анархистскому проекту. Она механически вознаграждает уязвимость и делает любое преимущество ресурсом, который нужно заслужить в борьбе, а не получить из листа персонажа.



СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Структура — Forged in the Dark (FitD)

Для моделирования более крупных стратегических и логистических задач будут использованы механики из игры *Blades in the Dark*.

Часы прогресса: они используются для отслеживания всего: от долгосрочных проектов сообщества (напр. «Создать народную больницу») до нарастающих угроз (напр. «Армия Версаля приближается»). Это обеспечивает визуальное представление давления, с которым сталкивались исторические коммуны. Также создание таких часов легко регулируется общим опросом игроков за столом, что позволяет быстро демонстрировать реакцию мира на действия игроков.

Система фракций: система фракций из FitD будет использоваться для того, чтобы мир за пределами группы игроков ощущался живым и динамичным. Другие фракции (н. конкурирующие политические группы, государственные силы, нейтральные горожане) имеют свои собственные цели или часы, которые продвигаются вперед во время фазы «Затишья». Это создает живой мир, где действия игроков имеют волновой эффект, а бездействие неизбежно влечёт за собой последствия.

Конфликт — Dogs in the Vineyard (DitV)

Для моментов напряжённого конфликта — будь то горячие идеологические дебаты, напряжённое противостояние или жестокая перестрелка — будет заимствована уникальная система разрешения конфликтов из DitV.

Эскалация ставок: система заставляет игроков повышать ставки конфликта повествовательно, переходя от разговора к спору, затем к физическому насилию и, наконец, к смертельной силе. Каждая эскалация вводит в игру больше костей, но несёт более тяжёлые последствия. Это напрямую моделирует сложную этическую позицию анархистов в отношении насилия. Насилие никогда не является простым «броском на атаку»; это сознательный и дорогостоящий выбор эскалации ситуации с потенциально разрушительными личными и социальными последствиями. Даже устраняя угрозу обществу, вы можете заработать репутацию убийцы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Персонажи и сообщество

Этот раздел описывает совместный процесс создания персонажей игроков и их коллектива. Мы рекомендуем делать это во время «нулевой сессии», которая закладывает основу игры. Создание разделено на два этапа — создание вашего персонажа и создание вашего коллектива. Персонаж называется *Анархистом*, а коллектив — *Аффинити-группой*, то есть небольшим коллективом, преследующим общие цели.

Анархист

Ваш персонаж тяготеет к какой-то из сторон каждой описанной выше диалектик. Он может быть убеждённым последователем индивидуализма, не видеть других выходов, кроме всенародного объединения или же просто симпатизировать созданию префигуративных институтов. Чего вам следует избегать, — так это отсутствия позиции у персонажа — истинно-нейтральных людей не бывает, мы так или иначе склоняемся в сторону каких-либо взглядов. Вы можете отразить отношение вашего персонажа к каждой диалектике просто сделав отметку на *Шкале диалектик* в листе персонажа.

Каждый персонаж игрока имеет свой *Философский архетип* — аккумулированную и упрощённую позицию, которой придерживается персонаж в ходе игры. Помимо этого у персонажа игрока есть и *Практическая роль* — то, что определяет деятельность в группе.

Архетип отражает определённое анархистское течение. Это не жёсткий класс, а философская отправная точка для создания вашего персонажа. Мы предостерегаем от банального отыгрыша «напрямую». Люди — сложные существа и иногда они поступают нелогично даже относительно своих убеждений. У каждого архетипа есть отдельная механика, позволяющая получать и тратить собственные жетоны на т. н. «сильные» и «слабые» ходы. Совершая сильный ход, действуя в рамках своей идеологии, игрок тратит жетон, но преуспевает в действии, которое могло потребовать начала Конфликта или принести какие-либо проблемы. Совершая слабый ход, идя против своей идеи, поступаясь своими интересами, игрок может получить жетон.



Эгоист

Сосредоточен на самоосвобождении, отрицает любые авторитеты и мораль, скептически относится ко всем группам, считает, что право определяется силой.

-: *потратьте жетон*, чтобы убедить кого-то действовать в его собственных (но не обязательно в ваших) интересах.

+: *получите жетон*, когда вы намеренно действуете в ущерб собственным интересам.



Коммунист

Движим взаимопомощью и солидарностью, выступает за полную отмену рынка и наёмного труда, а также за объединение в свободную федерацию общин.

-: *потратьте жетон*, чтобы полностью перевести фокус опасности или последствия чужой неудачи на себя.

+: *получите жетон*, когда вы грубо пренебрегаете интересами группы ради собственной выгоды.



Мютюэлист

Борется за отмену крупной собственности в пользу того, что человек обслуживает сам, верит в общество мирного сотрудничества независимых работников и обмен.

-: *потратьте жетон*, чтобы успешно решить спор между двумя другими персонажами или группами персонажей.

+: *получите жетон*, когда вы нарушаете свои обязательства перед персонажем или группой.



Инсуррекционист

Верит, что свободу можно взять только путём саботажа и немедленного восстания без долгой подготовки, пренебрегает партиями в пользу неформальных групп.

-: *потратьте жетон*, чтобы подтолкнуть группу или персонажа к прямому, рискованному действию.

+: *получите жетон*, когда вы упускаете возможность инициировать или вмешаться в идущий конфликт.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Выбрав себе подходящий ***Архетип***, переходите к выбору ***Роли***. Это определит ваши уникальные навыки и знания, которые будут непосредственно влиять на игровой процесс.

Практические роли — это второй слой вашего персонажа, который существует наряду с его ***Философским архетипом***. Если Архетип отвечает на вопрос «*почему ты это делаешь?*», то Роль отвечает на вопрос «*что ты делаешь?*». Эти роли намеренно созданы, чтобы подчеркнуть взаимозависимость игроков. Никто не может быть хорош во всем. Успех сообщества зависит от того, насколько хорошо вы можете кооперироваться, используя свои уникальные сильные стороны. Каждая роль даёт конкретный, ощутимый механический бонус, который напрямую взаимодействует с одной из основных систем игры.

Иными словами, ваша Практическая роль — это не просто профессия, а то, как вы сформировались под давлением обстоятельств. Она определяет ваши сильные и слабые стороны через распределение четырёх характеристик:

Тело Разум

Сердце Воля

Каждая роль имеет две сильные характеристики (*d8*), одну среднюю (*d6*) и одну слабую (*d4*) — эти характеристики понадобятся для участия в Конфликтах.

Агитатор

Революция — это не только пули, но и слова. Вы умеете зажечь огонь в сердцах людей, превратить толпу в организованную силу, убедить сомневающихся и деморализовать врагов. Ваш голос — такое же оружие, как и винтовка. Вы выступаете на собраниях, пишете пламенные речи и ведете споры, от исхода которых может зависеть судьба всего коллектива.



Механический бонус: когда вы вступаете в *Конфликт*, который начинается с нефизического противостояния (спор, дебаты, убеждение), вы получаете одну дополнительную кость *d6* в свой пул. Если вы успешно эскалируете Конфликт словами или его эскалирует противник, вы можете забрать одну из его потраченных костей себе, не меняя выпавшее значение.

Тело: d4

Вы не боец и легко устаёте

Сердце: d8

Ваша способность понимать людей и говорить с ними — ваш главный дар

Разум: d6

Вы начитанны, но не гений тактики

Воля: d8

Ваша вера в дело непоколебима, вас трудно сломить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

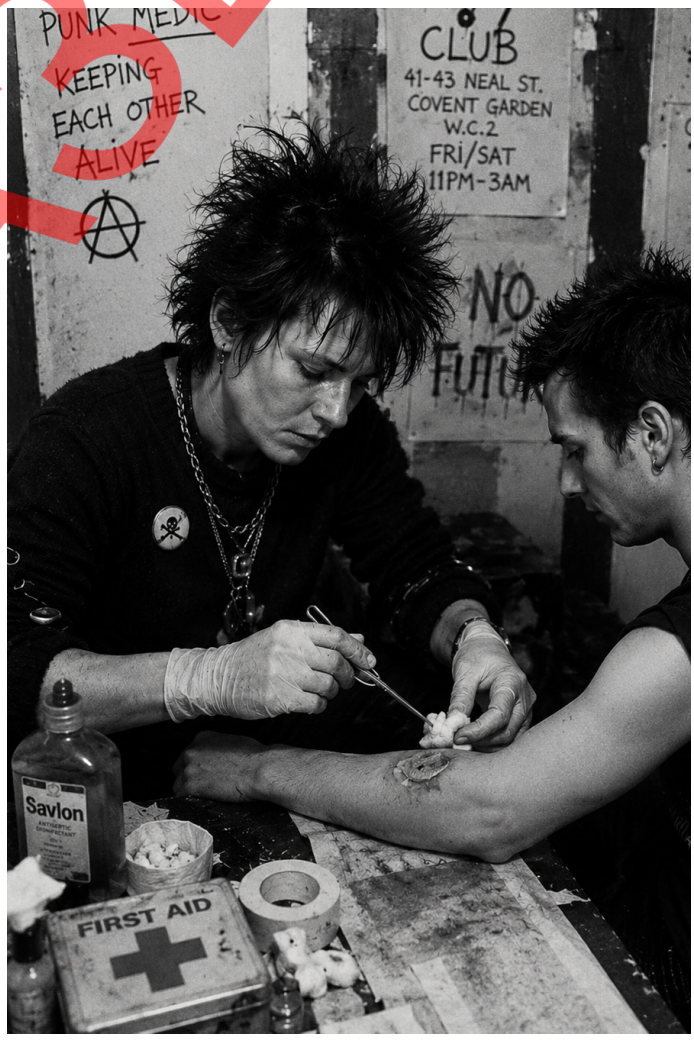


«Здоровье не определяется исключительно поведением, генетической предрасположенностью или случайностью: оно в значительной степени формируется под влиянием окружающей среды»

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Медик

В хаосе уличных боёв, при эпидемиях, вызванных антисанитарией, или просто при несчастных случаях на производстве, вы — тот, кто штопает раны и спасает жизни. Возможно, вы прежде были врачом или медсестрой задолго до начала вашей борьбы, а может, просто начитались медицинских справочников и обладаете твёрдой рукой и крепкими нервами.



Механический бонус: когда вы тратите действие на лечение себя или другого персонажа, снизьте физические «*Последствия*» на дополнительную ступень (*1d12→1d10→1d8→1d6→1d4→1d2→0*). Этот бонус можно применить один раз к каждому персонажу за фазу. При работе над проектом, связанным со здравоохранением, вы можете отметить один дополнительный сегмент на *Часах прогресса*, путём траты двух жетонов из пула «*Солидарности*».

Тело: d6

Вы привыкли к долгим часам работы на ногах

Сердце: d4

Вы отстраняетесь от эмоций, чтобы сохранять голову холодной

Разум: d8

Ваши блестящие знания анатомии и химии спасают жизни

Воля: d8

Даже под обстрелом ваши руки не дрогнут во время операции



«Машина, призванная сократить человеческий труд, в руках капиталиста становится орудием удлинения рабочего дня, усиления интенсивности труда и превращения рабочего в придаток»

Инженер

Баррикады не строятся сами собой, печатный станок постоянно ломается, а захваченный броневик требует регулярного ухода. Вы — человек, который понимает, как устроены вещи и, что важнее, умеете за ними следить. Ваши руки в масле и саже, но благодаря вам у коммуны есть работающие механизмы, укрепленные позиции и шанс на технологическое преимущество.

Механический бонус: когда вы работаете над проектом, связанным с ремонтом, строительством или созданием чего-либо физического, вы отмечаете один дополнительный сегмент на *Часах прогресса*, взамен траты двух жетонов из пула «*Солидарности*». Вы также можете потратить действие в фазе «*Затишья*», чтобы укрепить одну из защитных структур коммуны, что создаст временные Часы «*Препятствие*» (1 сегмент) для врагов, пытающихся её преодолеть.

Тело: d8

Тяжелый физический труд — ваша стихия

Сердце: d6

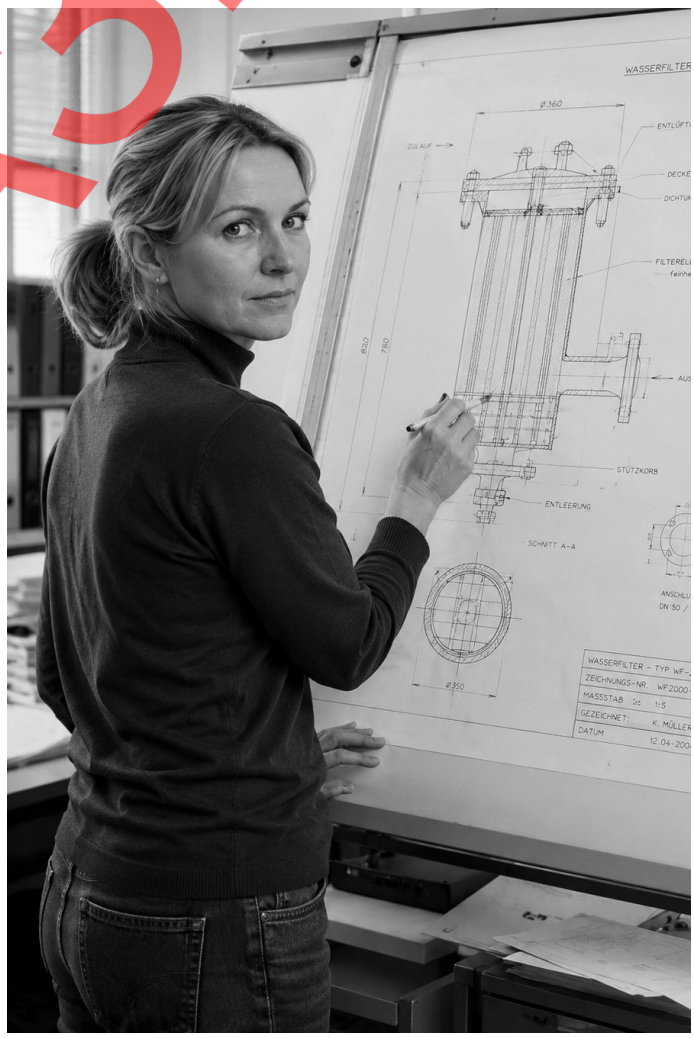
Вы не душа компании, но умеете работать в команде и цените слаженный механизм

Разум: d8

Вы видите мир как набор систем и легко решаете сложные технические задачи

Воля: d4

Вы верите в логику и порядок. Когда мир погружается в хаос и ваши чертежи летят в огонь, ваш дух легко сломить



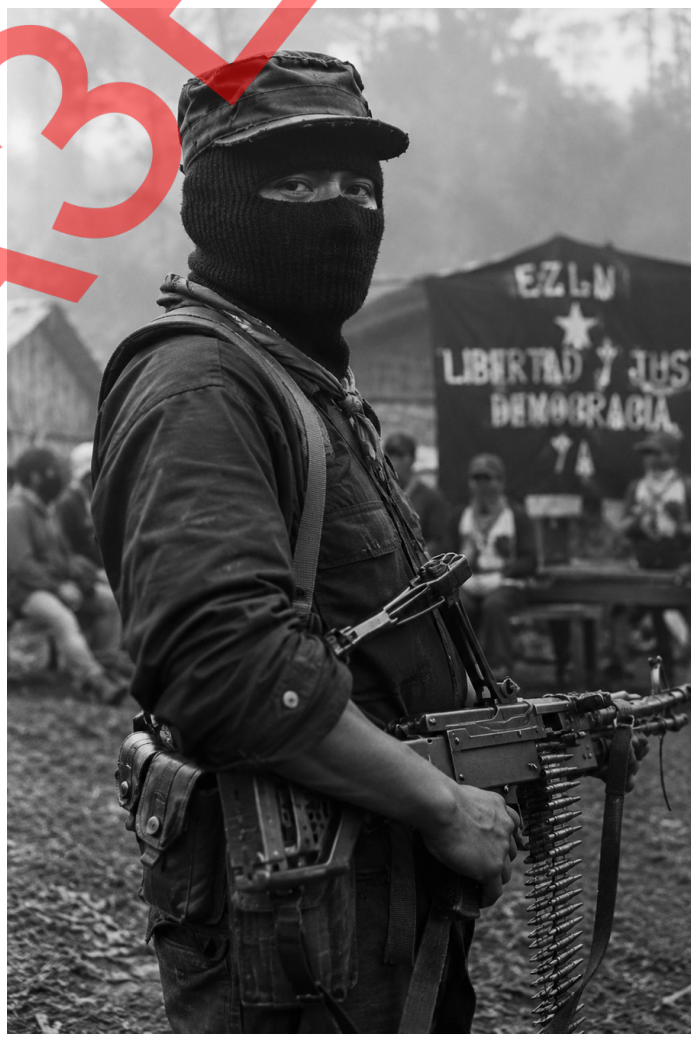
СТАНИСЛАВ ЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«Ни одна винтовка не должна оставаться в руках буржуазии. [...] Оружие и организация – вот решающие элементы прогресса, серьезные средства для прекращения нищеты!»

Боевик

Когда слова больше не помогают, вперед выходите вы. Вы участвовали в уличных столкновениях, штурмах баррикад и перестрелках с полицией или армией. Вы умеете обращаться с оружием, быстро реагировать на опасность и сохранять хладнокровие в самый разгар боя. Для одних вы герой революции, для других — опасный радикал. В любом случае, когда начинается драка, все смотрят на вас.



Механический бонус: когда вы вступаете в *Конфликт*, который начинается с физического противостояния, вы получаете одну дополнительную кость *d8* в свой пул. Кроме того, когда другой персонаж получает «*Последствие*» физического характера, вы можете потратить один жетон из пула «*Солидарности*», чтобы принять это «Последствие» на себя вместо него.

Тело: d8

Вы быстры, ловки и смертоносны в бою

Сердце: d6

Вы можете быть харизматичным лидером для отчаявшихся, но не умеете сопереживать

Разум: d4

Вы действуете инстинктивно, планирование — не ваш конек

Воля: d8

Боль и страх — ваши старые знакомые, они вас не остановят

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«В цифровом взаимосвязанном мире победит тот, кто обладает наиболее развитыми сетями [...] и наиболее убедительной риторикой. Коммуникация и координация превосходят грубую силу»

Пропагандист

Пока агитатор говорит, вы обеспечиваете, чтобы его слова достигли каждого. Вы управляете типографией, изданием или хорошо разбираетесь в трендах соцсетей. Вы печатаете листовки, газеты и прокламации, делаете скандальные посты, которые распространяют идеи революции. Вы также можете быть художником, рисующим плакаты, или журналистом, ведущим хронику борьбы. Вы тот, кто формирует общественное мнение.



Механический бонус: когда вы успешно завершаете проект, касающийся пропаганды, вы можете либо добавить два жетона в общий пул «*Солидарности*», либо отметить два сегмента на *Часах прогресса* дружественной фракции, показывая, как ваши усилия привлекли новых сторонников.

Тело: d4

Долгие часы за печатным станком сделали вас сутулым, а не сильным

Сердце: d8

Вы понимаете, какие слова заденут за живое, и умеете поддерживать коллектив

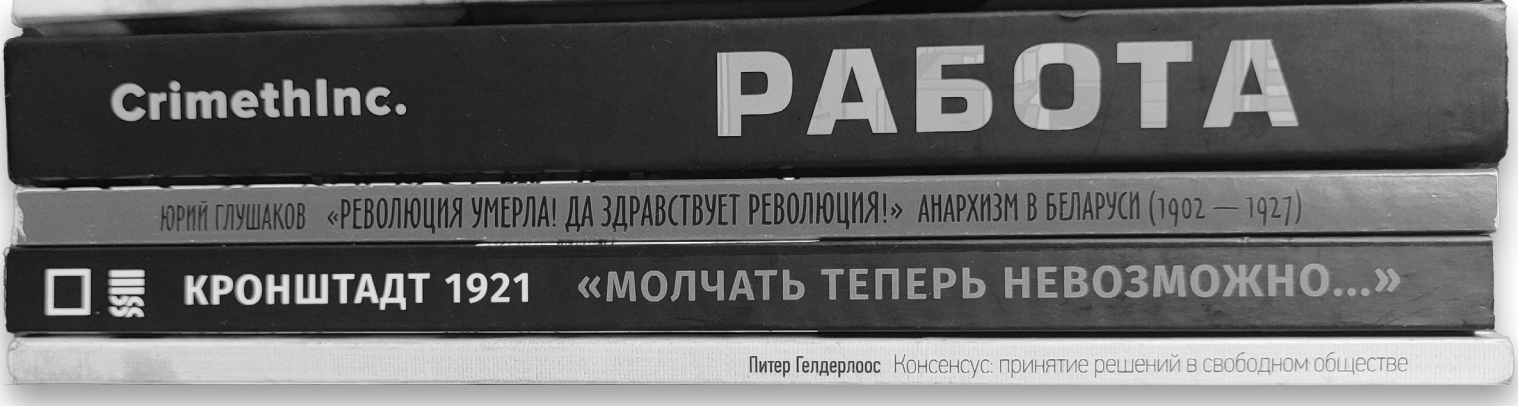
Разум: d8

Вы мастерски работаете с информацией, находите факты и управляете техникой

Воля: d6

Ваша работа требует огромной дотошности и терпения. Но при длительной работе вы сдаётесь

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«Наша цель — воспитывать людей, способных беспрерывно [...] обновлять окружающую их среду и самих себя; людей, главная сила которых будет заключаться в их умственной независимости»

Учитель

Революция должна не только разрушать старый мир, но и растить людей для нового. Вы занимаетесь просвещением — учите детей и взрослых грамоте, истории, наукам или принципам анархизма. Вы создаёте школы в захваченных зданиях и верите, что знание — это ключ к подлинной свободе и лучшее лекарство от тирании.

Механический бонус: в фазе «*Затишья*» вы можете потратить действие, чтобы обучить другого персонажа. Выберите одну из своих «сильных» характеристик (*d8*). Когда персонаж начнёт *Конфликт*, используя эту характеристику, он получит бонусную кость *d8*, которую сможет потратить в этом Конфликте. Этот бонус можно применить один раз к каждому персонажу за фазу.

Тело: d6

Вы не атлет, но привыкли к долгим дням на ногах

Сердце: d8

Ваше призвание — находить подход к людям и зажигать в них любознательность

Разум: d8

Вы обладаете обширными знаниями и умеете передавать их другим

Воля: d4

Когда вы сталкиваетесь с грубым насилием и ненавистью, ваша натура легко поддается отчаянию



СТАРШИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«Мы не тронем земли крестьянина, который возделывает её сам [...] Но мы экспроприируем все земли, которые не обрабатываются руками тех, кому они сейчас принадлежат»

Собиратель

Армия и город не могут существовать без еды и ресурсов. Будь то работа в полях коллективизированной фермы, организация поставок из деревень или рискованные вылазки за продовольствием на ничейную землю, вы — тот, кто кормит коммуну. Вы знаете, где найти еду и медикаменты, как их сохранить и справедливо распределить.

Механический бонус: в фазе «*Восстания*», если текущая цель вашей группы — получение ресурсов, вы можете проигнорировать первую возникшую «угрозу», которая иначе вызвала бы *Конфликт*. Кроме того, при работе над проектами, связанными с ресурсами, вы можете отметить дополнительный сегмент на *Часах проекта*, потратив два жетона из пула «*Солидарности*».



Тело: d8

Вы выносливы и привыкли к тяжёлой работе на земле и долгим переходам

Сердце: d4

Вы прагматичны до мозга костей и мало доверяете абстрактным идеям

Разум: d6

У вас есть практическая смекалка, но вы не теоретик

Воля: d8

Вас не сломить ни голодом, ни усталостью; ваша воля тверда, как земля под ногами

СТАНИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Аффинити-группа

После того как вы обсудите с игроками, какие архетипы и роли вы возьмёте в свою игру, вам предстоит создать своё сообщество. Используйте для этого отдельный лист, обсудите и запишите в его соответствующие поля ответы на следующие вопросы; при необходимости, дополните информацию любыми деталями:

- **Деятельность:** Кто мы?
  Фабричный совет, сельская коммуна, районное собрание, партизанский отряд
- **Местоположение:** Где мы?
  Захваченная фабрика в Париже, деревня в украинской степи, коллективизированный жилой дом в Барселоне
- **Общие ресурсы:** Что у нас есть?
  Типография, склад оружия, медицинская клиника, плодородная земля
- **Общая нехватка:** В чем мы отчаянно нуждаемся?
  Еда, медикаменты, технические знания, доверие
- **Фракционные отношения:** Как к нам относятся?
  Кто нам помогает, кто ещё не определился и кто выступает против нас
- **Центральное напряжение:** Какая Диалектика свободы для нас важна?

Цикл игры

Как уже упоминалось ранее, игра работает в режиме цикла, переключаясь между режимами «*Восстания*» и «*Затишья*». Это не просто разные типы действий, это две чередующиеся фазы, которые составляют ритм игры, её сердцебиение. Они отражают фундаментальную диалектику анархистской деятельности: бурный, яростный демонтаж старого мира и кропотливое, полное компромиссов строительство нового — их сложно сочетать, без обеих составляющих борьба и жизнь общества захлебнутся.

Что такое фаза «Восстания»? Это фаза прямого действия. Обычно именно в эту фазу происходят напряженные, рискованные и часто хаотичные моменты, когда коллектив сталкивается с внешним миром лицом к лицу. Это может быть оборона баррикады, саботаж на вражеском заводе, экспроприация продовольственного склада, организация массовой стачки или спасение товарища из тюрьмы.

Что такое фаза «Затишья»? Это то, что происходит между «Восстаниями». Обычно в это время у вас появляется возможность созидания, восстановления и планирования, а также время для внутренней политики. Утрируя, «Восстание» — это штурм, а «Затишье» — жизнь в захваченном здании. Здесь игроки лечат раны, чинят оборудование, спорят на собраниях, ведут пропаганду и пытаются реализовать свои идеалы на практике.

Эти два режима неразрывно связаны. Успех в «Восстании» даёт ресурсы, позволяет двигать некоторые специфические Часы проектов, откатывать Часы угроз. Кроме того, это обеспечивает возможности для «Затишья». В свою очередь, качественная работа в «Затишье» закладывает фундамент для будущих побед в «Восстании». Этот цикл и составляет основу игрового процесса «Прямого действия».

Ключевые особенности и отличия двух этих фаз приведены на следующей странице.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Восстание

Повествовательный фокус: эта фаза разыгрывается в свободной повествовательной манере, сцена за сценой. Время течет так, как этого требует история. Здесь нет строгих ходов, пока не наступает *Конфликт*.

Разрешение Конфликтов: в режиме «Восстания» в полной мере раскрывается система Конфликтов. Каждое столкновение — это серия эскалаций. Вы начинаете с разговора, затем можете перейти к угрозам, затем к драке, и, наконец, к смертоносному насилию. Каждая ступень эскалации делает конфликт более опасным, но и более дорогостоящим для всех участников, заставляя игроков постоянно взвешивать этическую цену своих действий.

Цели и последствия: действия в этой фазе напрямую влияют на большинство *Часов угроз* и *Часов проектов*. Успешная вылазка может откатить Часы *Штурм Версаля*, а провал — ускорить их. Часы, связанные с опасными и боевыми действиями, двигаются после завершения фазы «Восстания».

Длительность: фаза «Восстания» не имеет фиксированной продолжительности. Она может длиться одну короткую сцену или растянуться на несколько игровых сессий, если речь идет о сложной операции. Фаза заканчивается, когда непосредственная цель достигнута, провалена или когда группа решает отступить и перегруппироваться, переходя в режим «Затишья».

Затишье

Структурированный подход: у каждого игрока есть *действия Затишья*, которые он может потратить — его объём зависит от обстоятельств, но всегда равнозначен для всех игроков. Иными словами, если один игрок потратил два действия, то и другой может потратить столько же. Помните, что трата действия Затишья обычно сдвигает существующие *Часы угроз*, а также даёт другим фракциям возможность двигать и создавать собственные *Часы*.

Доступные действия: игроки могут выбирать из списка действий, которые напрямую влияют на состояние коллектива.

Действия Затишья

Работа над проектом

Персонаж посвящает своё время и силы продвижению проекта, отмечая сегменты на соответствующих *Часах прогресса* (напр. *Федерация округов* или *Создать народную больницу*). Если пул жетонов «*Солидарности*» равен нулю, действие недоступно.

Восстановление

Персонаж лечит физические раны или снимает ментальный стресс, полученный в боях. Это часто требует ресурсов или помощи других персонажей. Если условия препятствуют получению медицинской помощи или пул жетонов «*Солидарности*» равен нулю, действие невозможно.

Приобретение ресурсов

Персонаж пытается раздобыть для коллектива что-то необходимое и полезное — оружие, информацию, союзника, еду, технику или редкий материал. Это добавляет один жетон в пул «*Солидарности*».

Развитие

Персонаж тренируется, чтобы улучшить свои навыки или изучить новые. Потратив действие, персонаж выбирает характеристику и получает временную бонусную кость *d4*. Кость можно применить только в следующем *Конфликте*, если заявленная характеристика использовалась для начала Конфликта. После завершения Конфликта кость пропадает. Если условия препятствуют тренировкам или пул жетонов «*Солидарности*» равен нулю, действие становится невозможным.

Потакание пороку

Чтобы справиться с травмой или стрессом, персонаж может уйти в запой, предаться азартным играм или найти другой способ выпустить пар, что позволяет ему восстановиться. Обычно это действие имеет негативные последствия, но нередко может послужить источником информации, новых знакомств и ресурсов.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Живой мир: ключевая особенность «Затишья» — в том, что мир не ждёт. Пока игроки занимаются своими делами, другие фракции в сеттинге тоже действуют. Совершая ***действия Затишья***, игроки провоцируют движение Часов других фракций. Версальцы собирают армию, спекулянты накапливают припасы, а конкурирующие политические группы плетут интриги. Это создает постоянное давление и ощущение, что мир живет своей жизнью.

Экономика ресурсов: еда, вода, оружие и люди имеют обыкновение заканчиваться. В начале каждой фазы «Затишья» ***уберите два жетона*** из пула «***Солидарности***» — это символизирует траты вашего общества на поддержание его основных функций. Если по каким-то причинам пул жетонов равен нулю, то действия ***Работа над проектом***, ***Восстановление*** и ***Развитие*** становятся недоступны — у вас просто нет времени, чтобы заниматься всем этим, ведь ваше сообщество застыло на грани катастрофы.

Длительность: игроки сами решают, когда закончить фазу «Затишья» и перейти к «Восстанию». Обычно это происходит, когда появляется новая возможность (например, разведчик приносит важные сведения) или когда одна из вражеских угроз становится критической (заполняются Часы *Голод в городе*), заставляя всю группу действовать. Следите за движением Часов и планируйте, сколько времени вы можете потратить, укрепляя фундамент общества.

Часы проектов и угроз

Теперь давайте поговорим о том, что такое Часы проектов, Часы угроз и как они работают. В общем смысле любые часы — это условный индикатор, который реагирует на события в мире игры. Более точечно — все Часы делятся на два вида: те, что приносят пользу (проекты), и те, что представляют опасность (угрозы).

Любые часы подчиняются общей логике движения, описанной далее. Нельзя просто сказать: «*Я сдвигаю часы Федерация округов на 3 сегмента*». Нужно сказать: «*Я трачу всю неделю, не сплю ночами, организую собрания в трёх новых районах, печатаю листовки и лично убеждаю сомневающиеся советы присоединиться к нашей федерации*». И уже после этого группа решает, насколько эффективным было это действие и на сколько сегментов сдвинулись часы. Помните, что любые решения по движению Часов должны быть согласованы всеми игроками за столом.

Помимо описанного выше, мы предлагаем вам несколько чётких критериев, которые не позволят превратить движение часов в произвол отдельных игроков. Далее вам будет предложен ряд критериев, на которые вы вольны опираться во время игр.



СТАНИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Золотое правило

Сдвиг часов — это мера эффективности действий персонажа в мире игры. Перед тем как сдвинуть часы, группа должна задать себе вопрос: «*Насколько эффективным было это действие, учитывая обстоятельства?*». Помните это.

Сдвиг на 1 сегмент: Стандартное усилие

Это стандартный результат для большинства действий. Он происходит, когда:

- Один персонаж тратит свое время и силы. Обычно это требует траты одного действия Затишья.
- Действие логично, но не гениально. Оно продвигает дело вперед, но не совершает чуда.
- Риск умеренный или низкий.
- Затраты ресурсов стандартные или вовсе отсутствуют.

Примеры:

Антуан в одиночку тратит день, работая над укреплением своей баррикады. → *Неприступный Монмартр* +1.

Жан-Люк проводит успешное собрание в своём квартале. → *Федерация округов* +1.

Элиза успешно лечит одного тяжелораненого. → *Госпиталь Сен-Пьер* +1.

Это медленный, кропотливый труд, через который мы моделируем строительство большинства вещей в реальном мире.



Сдвиг на 2-3 сегмента: Значительный прорыв

Это результат исключительного, выдающегося или очень рискованного действия. Чтобы сдвинуть часы больше, чем на 1, требуется особый фактор. Нельзя получить больше просто потому, что хочется. Нужна повествовательная причина.

- Командная работа. Не один, а несколько игроков объединяют свои усилия, тратя свои действия Затишья.
- Критически важные ресурсы. Игроки тратят редкий или очень ценный ресурс, который меняет ситуацию.
- Гениальный план или исключительный риск. Игроки придумывают и успешно реализуют очень умный, нестандартный или крайне рискованный план.
- Поворотный момент в истории. Завершение одного крупного проекта может дать толчок другому.

Примеры:

Антуан организует целую бригаду добровольцев, которых перед этим сагитировал Жан-Люк, и они совместно работают весь день. Это уже не усилие одного человека. → *Неприступный Монмартр* +2.

После захвата золота игроки закупают сталь и нанимают профессиональных инженеров для укрепления баррикад. → *Неприступный Монмартр* +3.

Чтобы ускорить федерацию, Жан-Люк пробирается на заседание Центрального Комитета и произносит там настолько пламенную речь, что получает официальную поддержку всей Коммуны. Это было очень рискованно, его могли арестовать, но успех огромен. → *Федерация округов* +3.

Успешный захват Банка Франции (проект *Взломать Банк Франции* завершён) поднимает авторитет игроков до небес. Это позволяет им одним действием убедить несколько районов присоединиться к ним. → *Федерация округов* +2.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

А как же Часы угроз?

Тот же принцип, но в обратную сторону. Игроки не могут сказать: «*Версальцы нападают!*», если для этого нет причины и Часы *Штурм Версаля* не заполнены.

Часы угрозы сдвигаются из-за:

- Течения времени. Когда весь коллектив тратит одно действие Затишья, Часы угрозы, например, *Штурм Версаля* сдвигаются на 1. Если это уместно, часы угрозы могут сдвигаться лишь раз — в конце фазы «Затишья». Враг не дремлет, природа не ждёт. Это создаёт постоянное давление.

- Провала игроков. Игроки пытались провести разведку, но были замечены, и один из них попал в плен. Он мог рассказать о слабостях в обороне. → *Штурм Версаля* +2.

- Успеха игроков, спровоцировавшего непредвиденные последствия. Игроки провели блестящую операцию и уничтожили элитный отряд версальцев, получив уважение народа и → *Федерация округов* +2. В ответ разъяренный Тьер приказывает удвоить силы, готовящиеся к штурму, и подтянуть тяжёлую артиллерию. Ваш успех сделал вас приоритетной целью. → *Штурм Версаля* +2. Помните, что это действие должно быть согласованно со всеми за столом, так как оно может спровоцировать неудовлетворение и ощущение беспомощности.

- Действий других фракций. Бланкисты успешно саботировали производство патронов. Обороноспособность Коммуны падает. → *Штурм Версаля* +1.

Система не позволяет игрокам действовать произвольно, потому что каждый сдвиг часов должен быть оправдан повествованием и поддержан группой. Хочешь сдвинуть часы на 3? Отлично, придумай, как твой персонаж совершит для этого подвиг. Думайте как революционеры: «*Где нам достать ресурсы? Кого привлечь на свою сторону? На какой риск мы готовы пойти, чтобы ускорить процесс?*»

Конфликт

Механика ***Конфликта*** отвечает на вопрос, как происходят столкновения в этой игре. Её главная цель — сделать насилие и любые вызовы (физические, вербальные или социальные) осознанным, дорогостоящим выбором, а не просто опцией «*Что я могу сделать в свой ход?*». Эта механика, по нашей задумке, заставит игроков постоянно задавать себе вопрос: «*Насколько далеко я готов зайти, чтобы добиться своего, и какую цену я готов за это заплатить?*».

Давайте сперва определимся, какими могут быть предлагаемые виды ***Конфликта*** и что общего они в себе содержат.

В рамках механики этой игры конфликтом считается не только спор, драка или перестрелка. Конфликт — это любая ситуация во время фазы «Восстания» или «Затишья», которая активно мешает персонажам добиться своей цели и оказывает сопротивление их действиям. Конфликтом может быть человек, группа людей, физическое препятствие, общественное мнение или даже неблагоприятные обстоятельства. Если что-то не позволяет персонажам просто получить желаемое и требует преодоления сопротивления, это может быть оформлено как конфликт.

- Закрытая дверь, которую нужно открыть;
- Воришка, который отказывается вернуть украденное;
- Толпа рабочих, не желающая присоединяться к забастовке;
- Солдат, направивший винтовку на персонажа;
- Полицейский кордон, преграждающий путь;
- Разъярённый соседский совет, требующий объяснений;
- Пожар, отрезавший путь к отступлению.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Главный признак конфликта — наличие сопротивления и возможности выбора способа его преодоления. Если результат очевиден и никто не оказывает сопротивления, конфликт не нужен. Если же исход неясен, а персонажам придётся чем-то рисковать, имеет смысл перейти к механике конфликта. Важно понимать, что разные конфликты используют одни и те же правила, даже если выглядят совершенно по-разному. Закрытая дверь и вооружённый солдат могут показаться несравнимыми препятствиями, но оба создают ситуацию, в которой персонажи вынуждены принимать решения и повышать ставки.

Практически любой конфликт можно *Эскалировать* как минимум один раз.

Например, закрытую дверь можно:

- попытаться тихо вскрыть инструментами;
- выбить плечом;
- подорвать взрывчаткой.

Воришку можно:

- попытаться урезонить;
- пристыдить перед соседями;
- схватить за воротник;
- приставить к нему нож.

Пожар можно:

- попытаться потушить;
- прорваться через него;
- спасти окружающих, пожертвовав собой и имуществом.

Эскалация не обязана означать насилие. Чем выше ставки, тем больше ресурсов персонажи вводят в конфликт и тем тяжелее могут оказаться последствия. Поэтому вступать в конфликт стоит тогда, когда персонажи сталкиваются с сопротивлением, которое нельзя или не хочется обходить стороной. Если перед вами препятствие, способное ответить на ваши действия последствиями — физическими, социальными, эмоциональными или политическими — значит, пришло время начать *Конфликт*.

А как же массовые конфликты? Чтобы не превращать игру в бесконечное перебрасывание костями, просто добавьте кость от *d4* до *d12*, в зависимости от числа поддерживающих. Используйте её при эскалации, когда введёте в игру новое условие.

Пул костей

Когда начинается *Конфликт* — будь то яростный спор, попытка убедить толпу, взлом замка или перестрелка на баррикаде — вы не бросаете одну кость. Вы собираете свой пул костей (набор разных игровых костей: *d4*, *d6*, *d8*, *d10*, *d12*), который представляет все ваши преимущества в данной конкретной ситуации.

Ваш пул кубиков формируется из нескольких источников, указанных ниже.

Характеристика: у каждого персонажа есть четыре базовых характеристики, представленных костями *d4*, *d6*, *d8*.

- Тело: сила, ловкость, выносливость.
- Сердце: эмпатия, харизма, умение чувствовать людей.
- Разум: логика, знания, наблюдательность.
- Воля: решимость, храбрость, сила духа.

Вы выбираете одну характеристику, которая лучше всего подходит для вашего действия и соответствующую ей кость. Например, решив, что в драке с бандитами вы кидаетесь на главаря, не думая о последствиях, добавьте в свой пул кость от характеристики Воля.

Роли: ваша практическая роль (Медик, Инженер, Агитатор и т.д.) даёт вам *кость Роли d8*, когда вы делаете то, в чём вы профессионал. Область профессиональной компетенции вы вольны определять сами, если группа вас поддерживает. Если ваш инженер специализируется на ремонте винтовок, он наверняка сможет из них стрелять. А вот если он не вылезал из книг по теоретической физике — кость для стрельбы он уже не получит.

Убеждения: ваш философский архетип (Коммунист, Эгоист и т. д.) даёт вам мощную *кость Архетипа d12*, но только тогда, когда вы действуете в полном соответствии со своими убеждениями, описанными при выборе архетипа. Если вы не знаете, соответствует ли текущее действие вашим убеждениям, можете посовещаться с другими игроками и принять совместное решение.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Снаряжение: у вас есть подходящий инструмент? Винтовка в перестрелке, набор отмычек при взломе, печатный станок в споре о пропаганде — всё это добавляет кость *d6*.

Поддержка: действуете ли вы совместно с кем-либо для достижения своей цели? Если вы не один, вы можете добавить кость от *d4* до *d12*, в зависимости от числа поддерживающих вас персонажей. Для простоты, определяйте кость непосредственно по числу поддерживающих вас персонажей, с округлением в большую сторону. Например: поддержка от одного до пяти человек даст вам кость *d4*, а 12 и более — *d12*.

Отношения: вы конфликтуете с кем-то, кто вас уважает? Или защищаете того, кто вам доверяет? Это может добавить кость *d6*.

Пример сбора пула:

Антуан (инженер-мютюэлист) пытается договориться о передаче персонажам пушки, чтобы отразить готовящийся штурм Тьера. Игрок собирает свой пул:

- Разум (*d8*) — он будет взывать к логике владельцев пушки;
- Механик (*d8*) — он знает устройство пушки, это может помочь ему в диалоге;
- Убеждение мютюэлиста (*d12*) — это справедливый обмен и непубличный договор;
- Набор инструментов (*d6*) — он может пообещать, что за пушкой будут следить;
- Он вышел на переговоры один, так что поддержки у него нет;
- Он незнаком с этими гвардейцами, так что не получает кость отношений.

Итоговый пул Антуана: *1d6*, *2d8*, *1d12*.

Решение конфликта

Выше вы много раз могли заметить слово «эскалация». Теперь мы объясним, что оно значит в контексте механик Конфликта. Конфликт — это не один бросок. Это серия обменов, похожая на партию в покер с костями. Перед началом *Конфликта* определите, кто будет представлять вашу группу в происходящем. Затем все стороны бросают свои пулы костей, получая отдельные значения на костях. Отложите выпавшие значения и не убирайте их до конца Конфликта (иногда персонажи могут воспользоваться вашими костями).

Вот как идёт само противостояние:

1. Вы «Делаете ставку»

Вы выбираете любое количество костей из брошенного пула. Например, вы выбрали *2d8*, на которых у вас выпало *4* и *5*. Иными словами, ***вы делаете ставку*** *9*. Вы описываете, что именно делает ваш персонаж: «*Я кричу на вора, что он грабит народ, а не “какой-то склад с зерном”*».

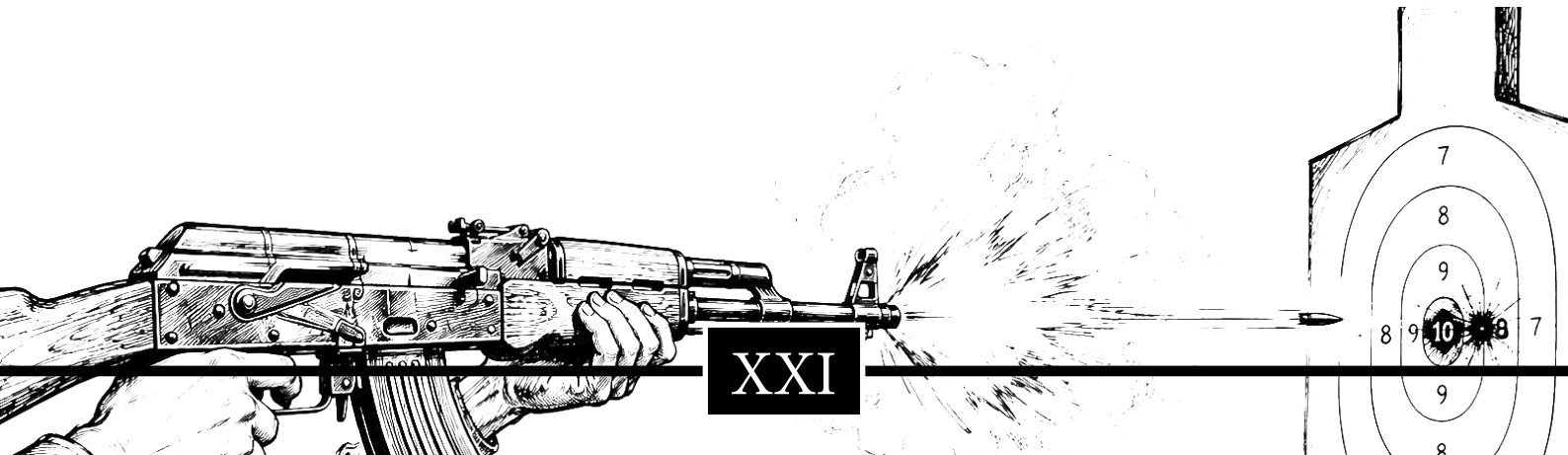
2.1 Противник выбирает «Отступить»

Вы наносите противнику урон, который тут именуется ***Последствием*** (см. стр. XXIII), в зависимости от суммы на выбранных костях. Отступивший противник больше не может выбирать кости для броска, он выбывает из Конфликта.

2.2 Противник выбирает «Ответить»

Ваш противник должен взять одну или несколько костей из своего брошенного пула, чтобы их сумма была ***равна или больше вашей***. Например, чтобы ответить на вашу *9*, он может использовать *d10*, на котором выпало *10*, или *d8* и *d4*, на которых выпало *7* и *2* (в сумме *9*). Он описывает, что случилось дальше: «*Вор нагло усмехается и отвечает “народу плевать было, когда моя семья с голоду подыхала, так что плевать и мне”*».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



3. Вы выбираете «Ответить» или «Отступить»

Если противник ответил на ваш ход, теперь он выбирает одну кость из своего пула, чтобы продолжить Конфликт. Тогда цикл возвращается к первому шагу, но ведущей стороной Конфликта становится ваш соперник. Если во время его хода вы решаете *Отступить*, вы получаете Последствие, равное значению использованной им кости. Например, после того как оппонент выбрал значение на костях 5, он описывает случившееся с вами: «*Вор плюёт тебе в лицо и усмехается, игнорируя любые аргументы. Ты получаешь Последствие 5*».

4. Эскалация конфликта

Что происходит, когда у вас заканчиваются кубики, чтобы ответить на ход противника или вас не устраивает результат на них? У вас есть выбор из двух вариантов.

Отступить — и тогда вы проигрываете конфликт и принимаете условия победителя, вместе с Последствием.

Эскалировать — вы повышаете ставки. Вы вводите в конфликт что-то новое, что меняет ситуацию. Дискуссия перерастает в спор. Спор перерастает в драку. Драка — в поножовщину. Поножовщина — в перестрелку и так далее.

Во время Эскалации вы *можете сменить характеристику*, заявленную во время начала Конфликта. Это всегда даёт вам возможность бросить новую кость, чтобы применить её в конфликте. Кроме того, когда вы эскалируете, вы добавляете в свой пул кость, которую ранее по тем или иным причинам ещё не заявляли.

Например, в начале переговоров с ворами вы не выхватывали свой нож, висящий у вас на поясе, угрожая им, но теперь готовы на это пойти, чтобы добиться своего.

Наконец, вы *перебрасываете все кости, которые ещё не использовали*. Это дает вам свежие силы для продолжения Конфликта.

Пример Конфликта:

Игрок, управляющий Антуаном, бросает свой собранный пул костей — *1d6*, *2d8*, *1d12*. На костях выпадают следующие значения: *5*, *4*, *6*, *8*. Игрок откладывает кости.

Игрок, управляющий гвардейцами, бросает их пул костей — *1d6* (их характеристика Воля, так как они противостоят рациональности Антуана), *2d8* (их Роль обязывает их защищать Коммуну, и Снаряжение — пушка), *1d10* (их Поддержка — в казарме сейчас 10 гвардейцев). Кости выпадают следующими гранями: *3*, *2*, *8*, *1*.

Антуан не видит кости противника, но полагает, что с большей вероятностью победу даст его выпавший результат *8*. Он делает ставку *8*, на которую оппонент отвечает своей *8*. Теперь ход переходит к гвардейцам. Они используют кость *1*, вынуждая мютюэлиста ответить своей *4*. Ход вновь переходит к первому игроку.

Инженер решает рискнуть и настоять. Он продолжает уговоры, уходя от идеологических слов к прикладным — он упоминает, что он механик и что он умеет обращаться с пушкой. Антуан делает ставку 5. Оппонент понимает, что эта ставка вынуждает его использовать почти все оставшиеся кости — только так он сможет устоять. Игрок, управляющий гвардейцами, решает, что уговоры подействовали. Он *Отступает*, получая *Последствие 5*.

Конфликт завершён. Но если бы гвардейцы решили продолжить, например, потратив кости *3* и *2*, в своём ходу им бы пришлось Эскалировать конфликт, бросая кость *d8* (за новую характеристику, Тело, так как гвардейцы бы постарались вышвырнуть Антуана). Аналогичные броски бы сделал Антуан, используя свои кости и сохраняя не потраченную ранее *6*.

> Мы рекомендуем совершать броски своих пулов в закрытую, чтобы получить лучшие впечатления от игры. Вместе с тем, если вам хочется быстрого решения Конфликта, вы можете кидать кости в открытую — это позволит почти сразу понять, есть ли у вас шансы или стоит Эскалировать либо отступить.
>
> Помните! Обычно люди не склонны позволять навредить себе, если у них есть эффективные средства противодействия. Это означает, что ваш персонаж и персонажи других сторон обычно стремятся свести риск и тяжесть Последствий к минимуму. Именно это иногда провоцирует Эскалацию конфликта.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Последствия

Последствие — это любой негативный фактор, который остается с вашим персонажем после конфликта. Оно может быть физическим, ментальным, социальным или эмоциональным — главное, это должно быть чем-то длительным.

Размер ***Последствия*** (число, которое нанес вам противник) можно определить через серьёзность полученного ранения или травмы. Это может помочь вам в описании:

1-6 (Мелочь): синяк, обида, лёгкое раздражение. Проходит быстро.

7-9 (Серьёзно): вывих, испорченная репутация, сильный страх. Остаётся надолго.

10-11 (Тяжело): сломанная кость, изгнание из коллектива, психологическая травма. Может остаться навсегда.

12+ (Фатально): смертельное ранение, потеря конечности, полное уничтожение статуса, смерть.

Механически каждое Последствие — это кость, которую получает одна из сторон конфликта. Как правило, кость получает соперник, если только вы не придумаете, как использовать собственную травму в свою пользу — такие ситуации возможны, но требуют находчивости и должны быть логично описаны. Полученная кость может быть от *d2* до *d12*. В случае, если полученное Последствие нечётное — выбирается кость с округлением в меньшую сторону. Т. е. ***Последствие 5*** даёт кость *d4*. Последствия не суммируются, а накапливаются. Так, после получения ***Последствия 5***, последующее получение ***Последствия 2*** даст вам две кости — *d4* и *d2*.

Чтобы избавиться от Последствия, вам нужно будет потратить время в фазе «Затишья» на лечение или восстановление. Одно действие позволяет снизить одно Последствие на две единицы. После лечения или восстановления пересчитайте кость Последствий по правилам округления, описанным выше: (*1d12→1d10→1d8→1d6→1d4→1d2→0*).

Примеры в действии:

В споре на фабрике Жан-Люк нанёс мастеру Марселю социальное ***Последствие 8*** (публично унизил его перед рабочими). Теперь, если Жан-Люк снова попытается убедить Марселя в чем-то, он сможет добавить *d8* в свой пул и сказать: «*Я уже критиковал Марселя за его буржуазный подход, мне будет легко сделать это снова*».

У Последствий есть и обратная сторона — иногда, в редких и подходящих случаях, они могут сыграть не против вас, а за вас. Рассмотрим такой случай: снайпер бланкистов выстрелил в Антуана, но тот выжил. Во время собрания, которое является ***публичным Конфликтом***, игрок, управляющий Антуаном, может добавить в пул кость Последствия, ведь ранение является важной уликой.

Помните, что это же работает и в обратную сторону. Убитый вами главарь спекулянтов, чья банда получила ***Последствие 12*** после его смерти, может в невыгодном свете выставить вас, когда вы начнёте вещать о ненасилии. Не злоупотребляйте этим правилом и используйте Последствия для своей выгоды только в уместных ситуациях.

Мы призываем игроков думать дважды, прежде чем Эскалировать конфликт и наносить оппонентам смертельные Последствия. Иногда проиграть конфликт — гораздо лучший выбор, чем заплатить непредсказуемую цену за победу.

Будьте осторожны, накопление множества ***Последствий*** приведёт к тому, что противник сможет легко побеждать вас в *Конфликтах*.

Обратите внимание, что особый бонус ***Медика*** позволяет снизить Последствие сразу на дополнительную ступень. Таким образом, бонус Медика, применённый на персонаже с ***Последствием 5***, позволит полностью снять это Последствие.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ни мастеров, ни хозяев

В этой игре роль Мастера *динамически распределяется между всеми игроками*. Каждый из участвующих в сессии может по желанию взять на себя один или несколько элементов игрового мира:

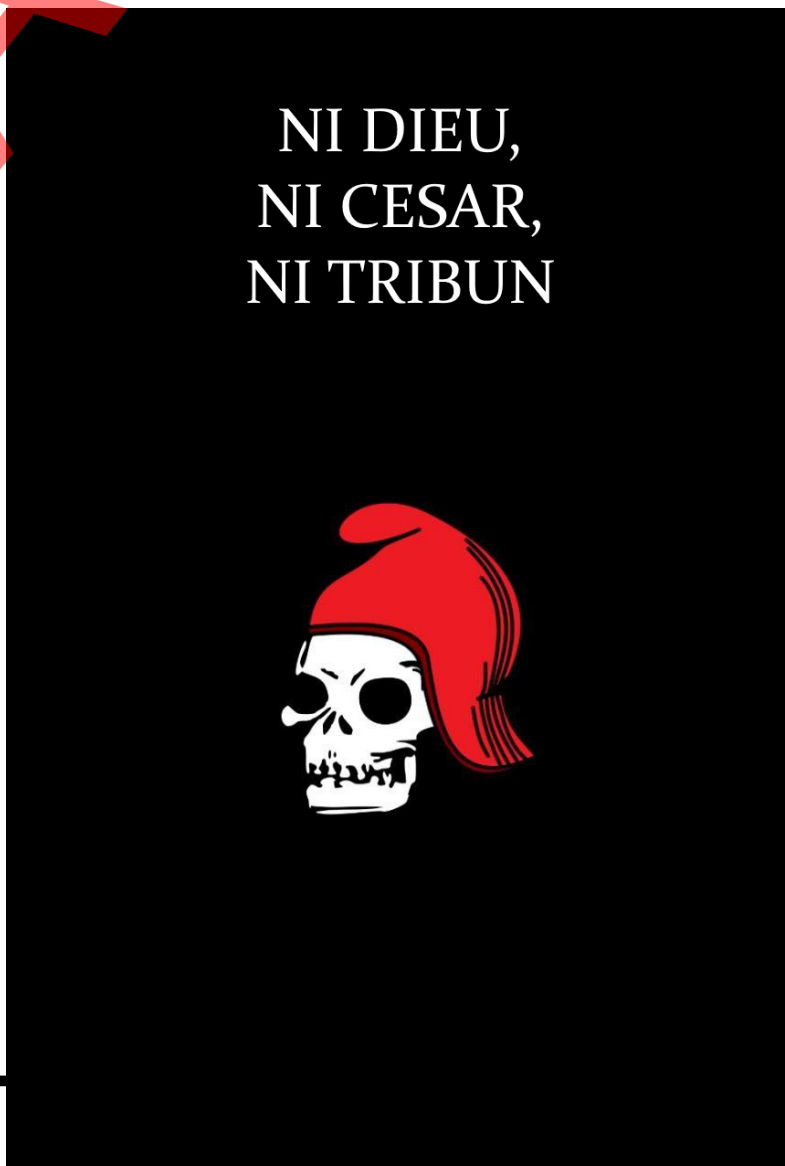
- *«Вражеские фракции»*
  Государство, Версальцы, Спекулянты, Красноармейцы.
- *«Нейтральные фракции»*
  Сомневающиеся горожане, Комитет художников, Совет Обороны.
- *«Конкретные места»*
  Банк Франции, госпиталь, баррикада.
- *«Абстрактные силы»*
  Голод, Страх, Пропаганда, Природа.

Такой игрок в книге правил называется ответственным за элемент игрового сеттинга. Игрок, ответственный за элемент, говорит от его имени. Он не решает, что делают персонажи других игроков. Он описывает, что делает его элемент. Он вводит осложнения и реакции мира, исходя из логики этого элемента. Любой игрок вправе предложить введение нового элемента, если все остальные с ним согласны.

Ключевое отличие от Мастера:

- *Ограниченные полномочия:* Игрок с элементом «*Государство*» не контролирует спекулянтов или погоду. Его власть ограничена его элементом. Другие игроки отвечают за те части мира, которые они взяли на себя.
- *Собственный персонаж:* У него есть свой полноценный персонаж, за которого он играет большую часть времени. Он лишь «меняет шляпы»: вот он играет за своего персонажа, преследуя его цели, а вот он описывает действие своего элемента сеттинга.
- *Не нейтральность:* Он не беспристрастный судья. Он играет за свой элемент, чтобы сделать мир живым и опасным, а за своего персонажа — чтобы достичь его личных целей. Эти цели, скорее всего, будут противоречить элементу, создавая драму.
- *Ротация управления:* Любой игрок может запросить управление тем же элементом. Либо, как вариант, вы можете передавать это право по кругу. Не цепляйтесь за один элемент, ищите компромиссы с вашими со-игроками, пытайтесь договориться. Идеально, если элементы за вашим столом будут регулярно переходить из рук в руки, а не чахнуть у того, кому неинтересно управлять миром.

> Если какой-то элемент сеттинга вам кажется скучным, лишним или неприятным для отыгрыша — передайте его в руки тому, кто справится с ним. Если таких игроков за столом нет — исключите его из истории. Хотя последнее мы не советуем, потому что может потеряться глубина истории. Противостоящие силы редко когда бывают приятны.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Давайте посмотрим, как это работает на практике. Для этой сессии представим, что Анна (Жан-Люк), помимо своего персонажа, взяла на себя ответственность за элемент «*Государство*». Сессия начинается с тревожных новостей.

Анна (как Элемент сеттинга): «*Мой элемент действует. Версальцы не просто собирают армию, они её проверяют! Небольшой отряд совершает дерзкую ночную вылазку и захватывает аванпост Национальной гвардии у моста Нейи. Они не продвигаются дальше, но это проба сил. Они показывают нам, что могут ударить, когда захотят*».

Механический результат: из-за проволочек и демонстрации силы Версалем, часы Штурм Версаля продвигаются на один сегмент. Теперь они [X][X][X][X][ ][ ][ ][ ] (4/8). Половина пути к штурму пройдена.

Теперь Анна снимает «шляпу» мира и надевает «шляпу» персонажа.

Анна (как Жан-Люк): «*Я в ярости! Я вбегаю в мастерскую, размахивая газетой. "Пока мы тут спорим о морали, наши товарищи гибнут! Мы должны действовать!"*»

В игре без Мастера нет «сюжета», который нужно обсуждать. Есть только намерения персонажей и горизонт событий. Обсуждение этого — ключевая часть игры.

Как это можно делать:

- ***Внутри игры:*** это происходит на заседаниях районного совета, в спорах в мастерской, в шепоте у баррикады. Жан-Люк, Элиза и Антуан постоянно спорят о том, что делать дальше. Это и есть обсуждение «сюжета» на уровне персонажей. Они ставят цели (накормить людей, найти снайпера), и эти цели создают историю вокруг них.

- ***Вне игры:*** это происходит в ***фазе «Затишья»*** или в конце сессии. Игроки могут и должны говорить друг с другом как авторы. Например: «*Ребята, мне кажется, линия с Раулем очень круто работает. Может, в следующей сессии мы попробуем не драться с ним, а переиграть его политически?*» или «*Мне немного надоела внутренняя политика, хочется столкновения с Версалем. Может, нам стоит спровоцировать вылазку?*»

Игроки всё ещё лишь опосредованно, через свои действия, решают, чем закончится сцена, но они полноценно решают, в какую сцену они хотят войти следом.

Новые часы

Не стоит воспринимать Часы как некие скрипты, обязывающие персонажей к чему-либо. Это механическое воплощение того, что стало важным в истории.

Любой игрок может предложить ввести новые часы. Это происходит в тот момент, когда в повествовании появляется новая значимая угроза, цель или проект.

Примеры:

Анна в фазе «Затишья» говорит: «*Я хочу не просто латать баррикады, а создать настоящую систему укреплений*». Группа соглашается, что это важная цель. Вместе они решают: «*Давай создадим часы Неприступный Монмартр на 8 сегментов*». Часы родились из намерения игрока.

После того как Рауль ушел, униженный, Элиза говорит: «*Он этого так не оставит. Он будет мстить*». Группа соглашается. «*Окей, это новая угроза. Часы Месть Рауля, 4 сегмента. Он будет действовать тайно*». Часы родились из логичного последствия действий игроков и были утверждены ими.

> *Ключевой принцип*
>
> Введение часов — это коллективное решение. Один игрок предлагает, но вся группа должна согласиться с названием, размером и значением часов. Это мини-акт самоорганизации, отражающий тему игры. Игрок, ответственный за элемент сеттинга (например, «Государство»), имеет больший вес во время предложения новых угроз, связанных с его элементом, но окончательное решение все равно за группой.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Подготовка к сессии

Нельзя просто бросить людей в 1871-й, 1917-й, 2200-й год и сказать: «*Ну, действуйте!*». Это не сработает. И, несмотря на это, в сеттингах, которые будут идти к этой книге не будет всех исторических подробностей и справок. Мир игры должен быть активным. Он должен постоянно побуждать игроков задавать вопросы, предлагать дилеммы и открывать возможности. Вот как это реализуется органичным способом, с помощью трёх ключевых инструментов:

Инструмент 1: «Листы Фракций»

Вместо того чтобы давать список литературы, мы дадим вам стартовый набор «Листов Фракций». Это короткие, на полстраницы, описания ключевых сил. Игрок, ответственный за элемент сеттинга (например, «Народ Парижа»), использует эти листы, чтобы вводить в игру события.

Воспринимайте эти листы как своеобразное меню идей и проблем. Вы не обязаны решать их все. Но эти проблемы существуют и будут влиять на мир, даже если игроки их игнорируют.

Например:

- Лист Фракции «*Рабочие Коллективы*»
- *Кто они:* рабочие, захватившие фабрики и мастерские своих сбежавших хозяев.
- *Их цель:* построить новое общество без боссов.
- *Их сильная сторона:* они — производственная мощь Коммуны.
- *Их внутренняя проблема:* раскол между квалифицированными мастерами (которые хотят оплату по труду) и неквалифицированными рабочими (которые требуют равной оплаты для всех).
- *Угроза:* производство патронов и униформы остановится. Часы *Штурм Версаля* сдвинутся.

Инструмент 2: «Голос мира»

После изучения листов фракций у вас может возникнуть вопрос: но как сделать из этого нормальные заготовки под сцены?

В начале фазы «Затишья» или в любой подходящий момент, игрок, ответственный за соответствующий элемент сеттинга берёт одну из проблем с листа фракции или предлагает свою собственную идею, превращая её в сцену.

Примеры:

Пётр, который отвечает за элемент «*Сомневающиеся горожане*», говорит: «*Окей, ребята, ко мне пришла проблема. В нашу мастерскую входит делегация с оружейной фабрики. Их лидер, женщина по имени Симона, выглядит измученной. Она обращается к Антуану: "Гражданин, вы — инженер, вы нас поймёте. Нам нужна ваша помощь. Наши же товарищи готовы остановить производство из-за спора о нескольких су. Мы не можем договориться. Если так пойдет дальше, у наших мужей на фронте скоро не будет патронов"*».

Не ведущий говорит: «*Вот вам квест про забастовку*». Это NPC, озвученный одним из игроков, приходит с живой, понятной проблемой. Игроки могут согласиться помочь, могут отказать, могут предложить свое решение. Но проблема теперь в комнате. Она стала частью их истории.

Анна, ответственная за «*Банк Франции*», говорит: «*Ко мне пришла возможность. К вам тайно приходит старый друг папы Клода, тот самый охранник из банка. Он говорит: "Я больше не могу на это смотреть. Финансовая комиссия каждый день унижается, выпрашивая у директоров копейки, а те смеются им в лицо. А я знаю, где лежат ключи от хранилища. Если найдутся смелые люди... я могу случайно оставить дверь открытой на пять минут"*».

Опять же, это предложение. Возможность, от которой игроки могут отказаться, но теперь они знают о существовании возможности ограбить Банк Франции.

Инструмент 3: «Развитие и слухи»

Что делать, если проблемы с листов фракций закончились или вам хочется заняться чем-то другим? Реализуйте это через окружающий мир. Мир должен реагировать на ваши действия и подбрасывать вам новые, неожиданные проблемы. После каждого крупного действия либо в конце сессии задайте вопрос: «*К какому непредвиденному последствию привело наше действие?*».

Вы не ограничены, но и не брошены в пустоту. Вы сами создаёте для себя живую, дышащую экосистему проблем и возможностей. И если вы беспокоитесь о достоверности и не знаете, как говорили люди той эпохи, не отличаете якобинцев от сталинистов, а роялистов от фалангистов, не знаете, как панки относились к Бакунину — вам вовсе не нужно этого знать.

Всё, что вам действительно необходимо, — знать своих персонажей и принимать решения, исходя из проблем, которые рождаются по ходу игры. Голод, жадность, идеологические разногласия, нарушения этики, узурпация власти — это общечеловеческие проблемы, которые были актуальными и, увы, остаются актуальными поныне. Поэтому на самом деле вы прекрасно знаете, какие вызовы создать и к чему стремиться вашему сообществу.

Постарайтесь создавать сбалансированную картину мира: ваши действия должны не только создавать проблемы, но и открывать новые возможности, привлекать сторонников и укреплять коллектив.

Пример:

После того как игроки успешно раздали еду в первой сессии, они могли бы решить: «*Слух о нашей щедрости разнесся по Парижу. Теперь к нам идут не только голодные нашего квартала, но и беженцы из других районов. Наши запасы тают на глазах*». Это органично создает новую проблему и новые часы «*Поток беженцев*», о которых нигде не писалось — их создали игроки, руководствуясь логикой поступков своих персонажей.

СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Завершение сценария

Мы поговорили о том, как организуется процесс игры, и пора перейти к следующему логическому этапу — финалу. В традиционной настольной ролевой игре заполнение главных часов угрозы, таких как *Штурм Версаля*, означало бы Game Over. Вы проиграли, противники преуспели, у вас осталось неприятное ощущение. Но в игру изначально закладывалась другая цель, отличная от победы, а именно переживание анархистского опыта.

Как только финальные Часы угрозы или проекта заполнятся, разыграйте ***Эпилог*** — финальную сессию или сцену. Игра не заканчивается в момент, когда враг входит в город или когда последний кирпич положен в кладку здания Свободной школы. Она заканчивается, когда вы ответите на последний и самый главный вопрос, который перед вами ставит игра: «*Что останется после вас?*».

Когда наступает последняя сессия, она отличается от всех предыдущих. Правила меняются, потому что изменился мир. Давайте рассмотрим на конкретном примере одного из сеттингов:

Все часы, кроме одних, останавливаются

Федерация округов, *Неприступный Монмартр*, *Госпиталь Сен-Пьер* — все эти проекты больше не имеют значения как долгосрочные цели. Они превратились из проектов в декорации для последней драмы. Они — то, что игроки будут защищать до последнего. *Месть Рауля* — это больше не тикающая угроза, а непосредственная проблема, которую нужно решить здесь и сейчас. Единственный трек, который всё ещё имеет значение — *Тень государства*.

Фокус смещается с коллектива на личность

Игра перестает быть стратегией о выживании группы. Она становится серией личных, напряженных виньеток о персонажах. Цель — сыграть финальную сцену, соответствующую всему пути героя и ответить на вопрос: «*Как вы встретите конец?*».

Сессия начнется ровно в тот момент, где закончилась предыдущая. У вас больше нет действий Затишья или долгосрочных планов. Есть только здесь и сейчас.

Ваши последние выборы будут определять эпилог вашей истории:

- *Что делать с угрозами?*
- *Что делать с союзниками?*
- *Что делать с самими собой?*

Конец игры наступит тогда, когда история каждого из персонажей будет логически завершена. Когда каждый из них сделает свой последний, определяющий выбор.

И вот тогда вы посмотрите на трек *Тень государства*. Если на нём мало отметок, значит, вы встретили конец как люди, верные своим идеям и идеалам. Если они заполнены, значит, в попытке победить государство вы сами стали им, и ваш конец — это трагедия не только личного поражения, но и морального падения.

Резюмирование

Мы считаем, что дебрифинги в конце игровых сессий необходимы. Как минимум потому, что на них можно обсудить предстоящие планы на следующие сессии, а как максимум — обсудить свои чувства и эмоции, полученные в ходе игры. После каждой сессии, особенно после финала сценария, подумайте, какие вопросы у вас появились в ходе игры. Обсудите их с другими игроками. Вы также можете воспользоваться теми, что представлены ниже.

Примеры вопросов для резюмирования:

«*Какой момент в этой сессии был для вас самым сильным или сложным с точки зрения вашего персонажа и вас лично?*»

«*Был ли выбор, после которого вы почувствовали, что ваш персонаж изменился?*»

«*Давайте посмотрим на трек Тень государства. Что вы чувствуете, глядя на эти три отметки? Стоило ли оно того?*»

«*Что, по-вашему, стало главным наследием нашего коллектива?*»

«*Изменила ли эта игра наше понимание слов "анархия", "власть", "коллектив"?*»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Пример Эпилога

Сеттинг: Париж, 1871 — «Осада небес»

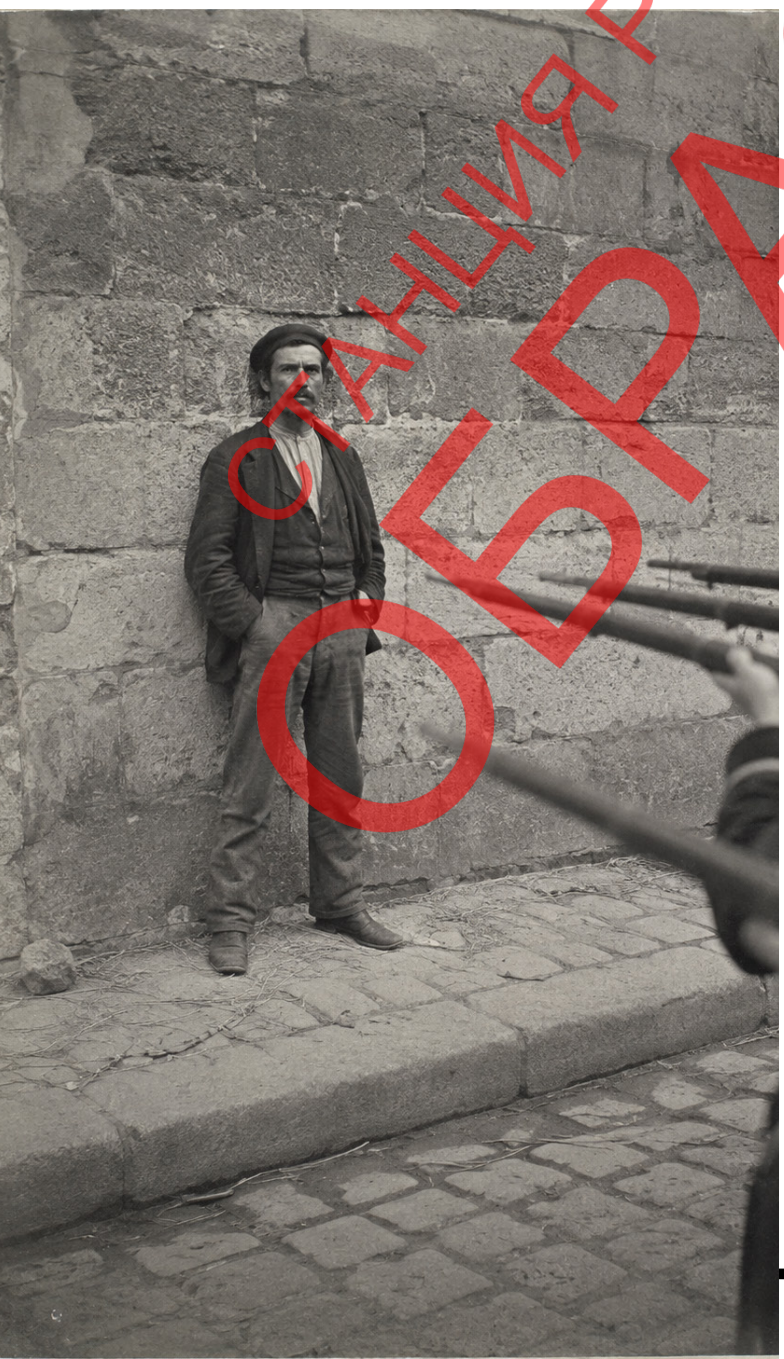
Дата: 21 мая 1871 года. Начало «Кровавой недели»

Состояние в начале сессии:

Персонажи: воссоединились перед лицом двух врагов: бланкистов и версальцев. Уставшие, раненые, но не сломленные.

Ситуация: бланкист Рауль держит госпиталь с заложниками. Армия Версаля входит в город и начинает зачистку.

Они в ловушке. Штурм госпиталя — это массовое убийство. Бездействие — это победа Рауля. Борьба с Версалем — это оставление заложников на смерть.



Решение: они выбирают единственное, что им осталось. Антуан, безоружный, с поднятыми руками, выходит на площадь. «*Рауль! Давай поговорим! Ты хочешь власти? Ты её получишь. Район твой. Просто отпусти людей*».

Переговоры Антуана с Раулем — это фарс. Рауль требует не просто контроля, а публичного суда над «предателями» из совета, включая персонажей игроков. Он хочет унижения своих врагов. И в этот момент на площадь выезжает первый версальский патруль. Переговоры окончены. Начинается трехсторонний бой. Гвардейцы Антуана стреляют по версальцам. Бланкисты Рауля стреляют по всем.

Это больше не пошаговая игра. Игроки описывают последние действия своих персонажей, чтобы затем оформить *Эпилог*.

Судьба Антуана

Пётр говорит: «*Антуан не пытается победить. Он пытается спасти. Он кричит своим людям, чтобы они отступали к главной баррикаде, которую он строил — его шедевру. Он и несколько верных гвардейцев остаются на площади, чтобы прикрыть отход. Он видит, как версальцы и бланкисты, забыв о разногласиях, стреляют в общую цель — коммунаров. Его последняя мысль — об иронии этого союза порядка и тирании. Он погибает под перекрестным огнем, но его люди успевают отступить. Его баррикада продержится еще два дня, став легендой Монмартра*».

Судьба Элизы

Марк решает: «*Внутри госпиталя хаос. Рауль понимает, что проиграл, и пытается забрать единственное, что имеет ценность — ящики с морфием и медикаментами. Элиза встает у него на пути. Рауль замахивается на нее прикладом, но в этот момент в окно влетает шальная пуля версальцев и попадает ему в грудь. Он падает. Элиза не смотрит ему в глаза, она склоняется над ним и начинает делать перевязку, пытаясь спасти его жизнь, пока в двери госпиталя врываются солдаты Версаля. Её не расстреливают на месте. Как врача её арестовывают. Её дальнейшая судьба неизвестна, но в протоколах версальских военных трибуналов останется запись о "женщине-враче с Монмартра, отказавшейся покинуть свой пост". Её эгоизм нашел свой высший объект — долг*».

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Судьба Жан-Люка

Анна описывает: «*Жан-Люк видит гибель Антуана. Он видит, как штурмуют госпиталь. Он понимает, что битва проиграна. Он ранен, слаб, и его винтовка бесполезна против сотен солдат. Но у него осталось его главное оружие. Он не бежит к баррикаде. Он бежит в типографию. Пока на улицах идёт бойня, он находит уцелевший печатный станок. Он успевает набирать всего несколько слов на печатной форме и выбросить готовую пачку листовок в окно, прежде чем версальцы вышибают дверь. Он встречает их, стоя у станка, безоружный*».

Итог

Париж, июнь 1871 года. Коммуна утоплена в крови. Десятки тысяч расстреляны. Монмартр — один из самых пострадавших районов. От «Коллектива Баррикады на Рю-де-Мартен» не осталось почти ничего. Их имена забыты официальной историей.

Но спустя недели, когда город начинает возвращаться к подобию жизни, на стенах домов то тут, то там появляются листовки. На грубой бумаге мелкой типографии напечатано четыре слова:

«МЫ БЫЛИ. МЫ БУДЕМ»

Слова Жан-Люка пережили его. Легенда о баррикаде Антуана, державшейся два дня, передается из уст в уста. А в рабочих кварталах ещё долго будут вспоминать доктора, которая не сбежала и продолжала лечить и коммунаров, и версальцев.

Финальный взгляд на часы Тень государства: Они остановились на [X][X][X][ ][ ][ ]. На полпути. Персонажи использовали принуждение, действовали в тайне, заключили сделку с сомнительными союзниками. Они не остались чистыми. Но они не стали тиранами. Не казнили без суда, не предали своих главных принципов. Они проиграли битву, но были ли они неправы?

Театры Борьбы

В этом разделе описаны три начальных исторических сценария, предоставляющих повествовательную и механическую основу для игры. Каждый театр представляет собой «песочницу» с ключевыми действующими лицами, локациями и надвигающимися кризисами, представленными *Часами угрозы* и *прогресса*. Вы можете использовать представленную здесь информацию как своеобразную подсказку, позволяющую вам быстро начать игру, не тратя много времени на подготовку. Более подробно о стартовых театрах борьбы будет рассказано отдельно в первом *Наборе сценариев для Прямого действия*, который выйдет вместе с этой книгой отдельным файлом.



СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Театр борьбы 1

Париж, 1871 — «Осада небес»

Контекст

Провозглашена Парижская коммуна. Французское правительство перегруппировывается в Версале, а прусская армия наблюдает с окраин. В Париже рабочие и интеллигенция мечтают переустроить общество и объединяются в коллективы.

Фокус

Управление, городская оборона и федерация. Смогут ли игроки помочь организовать хаотичный город в функционирующую, обороноспособную федерацию районов до того, как версальская армия нанесет удар?

Ключевые фракции

Совет, в котором доминируют якобинцы, боевики-бланкисты, Международное товарищество рабочих, Комитет Национальной гвардии, версальские шпионы.

Ключевые часы

Штурм Версаля, Голод в городе, Федерация округов, Взломать Банк Франции.

Театр борьбы 2

Украина, 1919 — «Чёрный флаг, серая грязь»

Контекст

В сердце Гражданской войны в России анархо-крестьянское движение, известное как махновщина, создало «Вольную территорию». Они окружены со всех сторон белой армией, Рабоче-крестьянской Красной армией и украинскими националистами.

Фокус

Партизанская война, логистика и напряжение между союзом и предательством. Сможет ли коллектив игроков защитить свои дома в условиях манёвров в союзах с большевиками?

Ключевые фракции

Революционная повстанческая армия Украины, большевистская ЧК, белая армия, атаманы, крестьянские советы.

Ключевые часы

РККА предала нас, Боеприпасы на исходе, Эпидемия тифа, Посеять яровые.

Театр борьбы 3

Барселона, 1936 — «Короткое, жаркое лето»

Контекст

Фашистский переворот был подавлен в Барселоне вооруженным рабочим классом во главе с анархо-синдикалистской НКТ. Разворачивается масштабная социальная революция: фабрики, транспорт и земля коллективизируются. Но война против Франко продолжается, а республиканцы и сталинисты враждебно относятся к анархистам.

Фокус

Социальная революция, промышленная коллективизация и идеологическая борьба. Смогут ли игроки построить новый мир либертарного коммунизма, ведя войну на два фронта против фашизма и сталинизма?

Ключевые фракции

НКТ-ФАИ (анархистский профсоюз), ВСТ (социалистический профсоюз), ПОУМ (антисталинские марксисты), ПСУК (сталинская партия), Женералитат Каталонии.

Ключевые часы

Передать всю власть коллективам, Сталинская контрреволюция, Арагонский фронт рушится, Народ вооружен.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Особые механики

Эти механики мы настоятельно рекомендуем внедрять во время вашего игрового процесса, так как они позволяют лучше понять, на каких принципах работает анархия и с какими сложностями она сталкивается. В каждой из механик будет подробно описано, в какой игровой момент стоит её подключать, а также почему.

На наш взгляд, самые стойкие и сложные проблемы для анархистских проектов — эффективный консенсус, «тирания бесструктурности», «проблема безбилетника» и «этика насилия». Это не совсем идеологические провалы, а скорее практические и логистические вызовы, неизменно возникающие в процессе человеческой самоорганизации. Поэтому, как нам кажется, они должны быть представлены не как моральные недостатки игроков, а как источник механического давления, с которым группа должна активно справляться с помощью ограниченных ресурсов. Если вам хочется подробнее разобраться, что это за проблемы, почему они актуальны и сложны, мы можем посоветовать вам почитать «*The Tyranny of Structurelessness*» *Джо Фримен*, «*Anarchy, State, and Utopia*» *Роберта Нозика*, сборник издательства Напильник «*Анархизм в случае войны*», а также «*Consensus: A New Handbook for Grassroots Social, Political, and Environmental Groups*» *Питера Гелдерлооса*.

Превращение описанных выше сложных социально-политических проблем в своего рода головоломку по управлению ресурсами, как нам кажется, позволит игрокам прочувствовать трудности поддержания неиерархической системы, основанной на общем достоянии, в условиях внешнего и внутреннего давления. Иными словами, мы позволяем теории столкнуться с критикой и выработать практическую модель.

СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Консенсус

Для принятия важных групповых решений игрокам следует использовать механику *Консенсуса*.

Если какая-то ситуация приводит к спору между персонажами игроков или персонажами элементов сеттинга, каждый игрок излагает свою позицию. Любой игрок, блокирующий консенсус, должен предложить жизнеспособную альтернативу. Если консенсус не может быть достигнут за короткое время, то есть в пределах эффективного принятия решения, группа может проголосовать за *Делегирование решения* персонажу одного из игроков. Такой персонаж становится *Делегатом*. Запишите его статус и за какое решение он отвечает в соответствующее поле Листа персонажа.

Это действие стоит *жетон из пула Солидарности* (вы тратите время в ругательствах и препирательствах, отказываясь от общего решения) и создает личные Часы «*Подотчетность*» для Делегата, как правило *на 4 сегмента*. Он должен заполнить эти часы, успешно выполнив задачу и отчитавшись перед группой, иначе столкнется с негативными последствиями, описанными игроком, ответственным за элемент

Цель Консенсуса

Найти такой ракурс и точку зрения на ситуацию, которые устроят всех собравшихся. Иногда это означает, что кто-то должен взять на себя больше — настоять, вернуть спорящих к рациональным доводам. Даже если спор касается лишь двух персонажей других игроков, вы и ваш персонаж, как любой реальный человек, имеете своё мнение и право это мнение озвучить.

Нет единого эффективного способа вести консенсус, как бы ни утверждали обратное, но следует помнить, что консенсус включает в себя следующие принципы: все участники имеют право голоса, голоса не имеют численного превосходства, участвующие стремятся к общей цели, участвующие не скрывают никакую информацию друг от друга, участвующие готовы изменить свою позицию в ходе диалога.

сеттинга, который связан с областью Делегирования — например, если вы провалили поиск средств на строительство больницы, то игрок, ответственный за элемент «*Деревенские жители*», может назвать весь коллектив ненадёжным и продвинуть счётчик на *Часах угрозы*.

Игрок вправе отказаться стать делегатом, тогда создайте Часы «*Неформальная власть*», описанные в одноимённой главе (см. стр. XXXIV). Это моделирует реальные практики анархистских организаций и принципы подотчетного делегирования.

Мы просим игроков не соглашаться, если им придётся для этого смириться с принятым решением. Не бойтесь провоцировать *Консенсус* — это добавит вашим сессиям новых мотивов, а вам, как игрокам, даст возможность поучаствовать в диспуте и отстоять свою точку зрения. Самый простой способ понять, нужен ли Консенсус — задать себе вопрос: есть ли хоть что-то, что меня тревожит или возмущает в этом решении? Если ответ да — начинайте Консенсус и отстаивайте свою точку зрения, пока вас не услышат или не приведут веские аргументы. И всё же не стоит провоцировать Консенсус, чтобы просто задавить другого игрока своим мнением. Думать так — значит неправильно трактовать идею такой коммуникации.

Теперь поговорим о времени, когда Консенсус разумнее начинать: как и в реальной жизни, перестрелки, публичные выступления и погони мало располагают к удобному и аргументированному диалогу. Тем не менее, спорные решения, принятые игроком в такие моменты могут стать отличным поводом для начала Консенсуса во время фазы «Затишья». Вместе с тем, Консенсус иногда можно провести и в фазе «Восстания», если текущая обстановка это позволяет.

Пример:

Марк, играющий за эгоистку Элизу, и Анна, играющая за коммуниста Жан-Люка, гневно спорят — они не разделяют взгляды и позиции друг друга на предстоящую оборону Парижа. Элиза говорит, что нет смысла вкладывать деньги в строительство баррикад Центральным комитетом — Тьер первым ударит по ним всей мощью армии и никакие деньги не помогут. Вместо этого она предлагает потратить деньги на закупку провизии и лошадей — эвакуировать госпиталь, собрать медикаменты, отходить к деревням небольшими группами. Жан-Люк не согласен — если где-то и есть место революционерам, так это на передовой с солдатами, нужно показать Тьеру, что они готовы умереть за революцию. Игроки начинают Консенсус. После двадцати минут ожесточённых споров, Жан-Люк в конце концов уступает Элизе, соглашаясь остаться для эвакуации. Если бы Анна хотела пойти дальше, её персонажу пришлось бы взять на себя роль Делегата и создать Часы, посвящённые финансированию строительства укреплений. А если бы она отказалась и от этого, тогда были бы созданы Часы «*Неформальной власти*».



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Пул «Солидарности»

Сообщество начинает игру с пулом жетонов, представляющих его коллективную добрую волю и ресурсы. Действия, которые явно укрепляют сообщество (обмен, обучение, взаимозащита), добавляют жетоны в этот пул. Действия, требующие затрат чего-либо из вышеперечисленного, вычитают из пула жетон или два.

Когда игрок хочет взять из общих ресурсов сообщества, перед этим ни разу не внеся в них вклад, он убирает не один, а два жетона из пула Солидарности — это моделирует утрату доверия и растущее недовольство общества тем, что ресурсы тратятся без должного распределения.

Если пул пуст, часть коллективных действий в фазе «Затишья» становится недоступной. Также *в начале каждой фазы «Затишья» уберите два жетона из пула «Солидарности»* — помимо нужд вашего коллектива, ресурсы тратятся на «безбилетников», тех, кто просто использует ваши ресурсы, не вкладывая ничего.

Вы можете пресечь трату этих жетонов на следующую фазу «Затишья», заявив, что ваши персонажи устанавливают жёсткий контроль за тратой ресурсов — это *добавит одну метку на трек «Тень государства»*.

Часы «Неформальная власть»

Если группа блокирует Консенсус или же принимает важное решение, не используя формальную механику Консенсуса, игрок, ответственный за Элемент сеттинга, представляющий оппозицию (например, Государство, Красная армия), создаёт Часы «*Неформальной власти*» и отмечает сегмент на 4-сегментных часах. Сегменты этих часов заполняются по обычному правилу, то есть *после траты всеми игроками одного действия в фазе «Затишья», но также в конце фазы «Затишья»*. Когда часы заполняются, появляется *неподотчётный NPC-«лидер» со своей собственной повесткой*, создавая новую проблему для группы. Лидер является элементом сеттинга и любой игрок может взять управление им в свои руки либо же присоединить этого лидера к другому, подходящему Элементу сеттинга. Важно понимать, что этот лидер возникает внутри стартового сообщества игроков или их союзников, активно мешая действиям персонажей и настаивая на своей политике.

Расход жетонов из пула «Солидарности» вырастает на один жетон за каждого действующего неподотчётного лидера — это символизирует реализацию личных амбиций этих лидеров, внесение склок и трату общественных ресурсов на их интересы.

Как правило, персонажи игроков могут избавиться от такого лидера несколькими путями — насильственными или общественными, создав подходящие Часы. Если будет выбран насильственный способ, *добавьте одну отметку на трек «Тень государства»* — рано или поздно об этом узнают.

Трек «Тень государства»

Обычно, на начало игры трек включает в себя шесть незаполненных квадратов. Когда группа *использует авторитарные методы* для достижения своих целей (например, принуждение, сокрытие информации от сообщества, убийство, создание тайной полиции, подобной «Комиссии общественной безопасности» Парижской коммуны), они *закрашивают один квадрат на этом треке*. Трек предлагает игрокам лёгкие способы решения существующих проблем — того, кто мешает жизни сообщества, можно устранить, ресурсы общества временно присвоить, конечно, ради блага других. Это постоянное искушение, которое, тем не менее, реализуется этически спорными методами и напоминает, что средства всегда неотделимы от цели.

За каждую закрашенную клетку трека, игрок, ответственный за нужный Элемент сеттинга, также может ввести авторитарное «осложнение» при удобном случае в одной из фаз.

Например, «*Ваша тайная полиция действует по своему усмотрению*», «*Ваша ложь раскрыта, вашу мастерскую пикетируют недовольные*», «*Ограничения на трату зерна вызвали голод*». Последствия таких осложнений отдаются на откуп игрокам. Вы можете создать новые Часы угрозы или отыграть это в рамках Конфликта, либо же чисто нарративно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Пример сессии

Сеттинг: Париж, 1871 — «Осада небес»

Дата и обстоятельства: 12 апреля 1871 года. Коммуне три недели. Первоначальная эйфория сменяется суровой реальностью.

Коллектив: «Коллектив баррикады на Рю-де-Мартен». Они занимают бывшую слесарную мастерскую, откуда выгнали буржуя. Мастерская у подножия Монмартра.

Центральное напряжение: Индивид <—> Коллектив.

Персонажи игроков:

- **Жан-Люк** (играет Анна). Архетип: Коммунист. Идеалист, верит в солидарность. Роль: Агитатор. Считает, что правильное слово эффективнее сотни винтовок.
- **Элиза** (играет Марк). Архетип: Эгоист. Цинична, прагматична, никому не верит, кроме себя. Роль: Медик. Видела слишком много смертей, чтобы верить в великие идеи.
- **Антуан** (играет Петр). Архетип: Мютюэлист. Верит в честный обмен и работающие системы. Роль: Инженер. Он устал от постоянного разрушения, теперь он хочет строить.

Состояние часов в начале сессии:

- **Штурм Версаля** (Угроза):[X][X][ ][ ][ ][ ][ ][ ] (2/8)
- **Голод в городе** (Угроза): [X][X][X][ ][ ][ ] (3/6)
- **Федерация округов** (Проект): [X][X][X][X][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] (4/12)

Пул «Солидарности»: *3 жетона*.

Сцена 1: Холодное утро в мастерской. Фаза «Затишья» подходит к концу

Сессия начинается с напряженного разговора. В мастерской собрались несколько десятков жителей квартала. Воздух холодный, пахнет металлической пылью и цикорием. Настроение мрачное. Элиза уже высмеяла мелочность пришедших людей.

Марк, отвечающий за Элемент сеттинга «*Жители квартала*», говорит: «*После насмешки, брошенной в лицо Элизой, старая мадам Дюбуа, чей сын сражается в Национальной гвардии, стучит костяшками пальцев по столу: "Легко говорить о свободе, Элиза, когда заботишься только о себе. А в животах наших семей пусто! Пайки снова урезали. Версальцы, может, и далеко, а голод — вот он, за дверью!"*»

Действия игроков:

Анна (Жан-Люк): «*Я хочу использовать свой архетип Коммуниста, чтобы успокоить толпу и напомнить им, за что мы боремся. Так как Элиза вступила в конфликт, я потрачу жетон на сильный ход. Жан-Люк встает, его голос звучит уверенно: "Мадам Дюбуа, вы правы! Голод — наш враг, такой же, как и Тьер! Но именно поэтому мы не можем сдаваться. Старый мир морил нас голодом ради своей прибыли. Мы же делим последний кусок хлеба по-братски! Дайте нам один день, и мы докажем, что Коммуна может накормить своих детей!"*»

Результат хода Жан-Люка: ход сильный. Толпа успокаивается, но теперь на коллективе лежит ответственность. Жан-Люк дал обещание, которое необходимо выполнить в срок.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Марк (Элиза): «*Пока Жан-Люк толкает речи, я сделаю "слабый ход". Я демонстративно вздыхаю, пожимаю плечами и говорю: "Так и быть, мы вам поможем. Простите меня за грубость"*».

Результат хода Элизы: это «слабый ход», потому что Элиза действует в ущерб своим интересам. Марк получает жетон, который сможет потратить позже.

Петр (Антуан): «*Антуан подходит к карте города, разложенной на столе. "Разговоры — это хорошо, но вот здесь, — он тычет пальцем в район Ла-Шапель, — есть склады. Раньше они принадлежали армии. Сейчас там хаос. Если там осталось зерно, мы можем его забрать, не прибегая к сомнительным методам"*».

План родился. Начинается фаза «Восстания».

Сцена 2: Рейд на Ла-Шапель. Фаза «Восстания»

Группа из трех игроков и нескольких NPC-гвардейцев движется по улицам Парижа. Их цель — заброшенный армейский склад.

Конфликт 1: Противостояние с патрулем. На пути им встречается патруль Национальной гвардии из другого района — этим Элементом сеттинга управляет Анна. Она говорит, что гвардейцы ленивы, подозрительны и не хотят пропускать «чужаков».

Петр (Антуан): «*Я не хочу драки. Это наши же люди! Я подхожу к их сержанту. "Гражданин, мы выполняем поручение Комиссии продовольствия. Нам нужно на склад. Мы поделимся, если что-то найдем. Честный обмен — основа нашего дела"*».

Результат хода Антуана: это неполноценный конфликт. Антуан пытается договориться. Игроки решают, что для этого будет достаточно просто кинуть кости Сердца против Воли гвардейца. Петр делает бросок и успешно убеждает сержанта. Антуан отдает им бутылку вина, прихваченную с собой на такой случай.

Конфликт 2: Склад. Пётр говорит, что хочет взять на себя новый Элемент сеттинга — спекулянтов, занявших склад. Игроки соглашаются. Пётр говорит: «*Склад не пуст. Его заняли спекулянты, которые припрятали несколько мешков муки, чтобы продавать на чёрном рынке втридорога. Ими управляет бритоголовый детина Анри по кличке Ворон*». Начинается полноценный Конфликт по всем правилам игры.

Эскалация 1 (Разговор): Жан-Люк выступает вперед. «*Именем Коммуны, это продовольствие принадлежит народу!*». Ворон смеётся. «*У народа нет денег, а у меня есть ружья. Убирайтесь*». Жан-Люк и Ворон бросают свои пулы костей. Игроки выигрывают первую перепалку словами, но Ворон не отступает.

Эскалация 2 (Драка): Ворон толкает Жан-Люка. «*Я сказал, убирайтесь!*». Конфликт переходит на физический уровень. В пулы добавляются новые кости. Ставки растут. Жан-Люк проигрывает и падает на землю. Группа решает эскалировать ситуацию дальше.

Эскалация 3 (Стрельба): Один из людей Ворона достает нож. Антуан в ответ поднимает свою винтовку. Элиза, видя, что дело плохо и раненые ей не нужны, тратит свой жетон (полученный за «слабый ход» ранее) на «сильный ход». Она стреляет в воздух из своего револьвера и выкрикивает: «*Если решите уйти сейчас, никто не пострадает и не умрёт. Пока на звуки стрельбы не заявилась Нацгвардия, успеете унести столько муки, сколько сможете*».

Результат Конфликта: Пётр решает, что отступление отвечает интересам спекулянтов, ведь они простые воры. Ворон и его люди уходят, забрав пару мешков. Жан-Люк получает «Последствие» *1d4* — он повредил ключицу, когда падал. Но главное — у них есть десять мешков муки, которыми можно накормить всех горожан Рю-де-Мартен.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сцена 3: Возвращение и последствия. Переход в фазу «Затишья»

Марк (*Жители квартала***)** резюмирует: «*Персонажи возвращаются в свой квартал героями. Мука немедленно отправляется в общую пекарню, вызывая волну благодарности и рукоплесканий. Мадам Дюбуа вытирает слёзы платочком, говорит, что передаст свою часть еды в казармы Гвардии, чтобы её сын был сытым*».

Изменение часов:

Голод в городе: успешная операция позволяет стереть сегмент. Игроки стирают один сегмент. Часы теперь [X][X] и не растут в конце этой фазы. Угроза ослабла.

Федерация округов: демонстрация того, что Коммуна может действовать эффективно, вдохновляет людей. Игроки отмечают один сегмент. Часы теперь [X][X][X][X][X].

Пул «Солидарности»: за обеспечение людей едой группа добавляет *2 жетона* в пул. Из-за начала новой фазы «Затишья» *пул снижается на 2*. Таким образом, он *снова равен 3*.

Начинается фаза «Затишья». У каждого игрока есть *действия Затишья*.

Анна (Жан-Люк) выбирает следующее:

- *Действие 1:* Работа над проектом. Вдохновленный успехом, он проводит собрание и формально учреждает районный совет. Это напрямую продвигает часы Федерация округов еще на один сегмент — [X][X][X][X][X][X].
- *Действие 2:* Восстановление. Он тратит время на лечение и горячие споры с Элизой, пытаясь снять последствия от пережитого насилия. Благодаря умению Медика Элизы и трате её действия, с Жан-Люка снимаются все последствия.

Марк (Элиза) решает, что будет делать:

- *Действие 1:* Восстановление. Она использует свои медицинские навыки (бонус роли Медика), чтобы обработать ключицу Жан-Люка.
- *Действие 2:* Приобретение ресурсов. Она тратит время на то, чтобы раздобыть новые медикаменты. Пул «Солидарности» получает ещё один жетон — *теперь их 4*.

Петр (Антуан) тратит время на:

- *Действие 1:* Работа над проектом. Он тратит время в мастерской, используя трофейные детали и принесённые стройматериалы для укрепления баррикады, создавая временные Часы «*Препятствие*» для врагов (бонус роли Инженера).
- *Действие 2:* Потакание пороку. Он идет в местный кабак и напивается с гвардейцами, празднуя победу и слушая слухи. Наутро он возвращается с подбитым глазом и рассказывает, что познакомился с охранником Банка Франции — старым Рафаэлем.

Конец сессии: Анна, ответственная за Элемент сеттинга «*Версальцы*», объявляет, что пока игроки были заняты, мир не стоял на месте. «*Пока вы делили хлеб и укрепляли баррикады, из Версаля пришли вести. Тьеру удалось договориться с пруссаками об освобождении 60 тысяч французских военнопленных. Они пополнят его армию*».

Отмечаются новые сегменты на Часах «*Штурм Версаля*». Теперь они [X][X][X][X]. Угроза стала ближе. Сессия заканчивается на этом напряжённом моменте.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Горизонт возможного

Прочитав эту книгу, возможно, опробовав приведённые системы и сеттинги на практике, прожив эти истории и столкнувшись с их тяжелейшими дилеммами, вы могли заметить: анархизм — это не архивный чертёж несостоявшейся утопии. В мире, где жёсткие иерархии, институты принуждения и бесконечная жажда контроля всё быстрее заводят человечество в глобальный тупик отчуждения, самоотчуждения и кризисов, принципы прямой демократии и взаимопомощи перестают казаться радикальным идеализмом. Напротив, сегодня они выглядят как единственный разумный и прагматичный вектор развития, позволяющий обществу будущего состояться. Кроме того, мы имеем множество примеров институтов самоорганизации, которые уже работают — полки буккросинга, очереди в магазинах, волонтёрские организации, опенсорс-проекты, общественные сады. Все эти префигуративные институты демонстрируют основополагающие принципы анархизма лучшим образом — практически.

Любые иные системы предлагают нам лишь выбирать себе хозяев и пытаются убедить нас в том, что мы не способны сами взять на себя ответственность за свои деяния, словно кучка неразумных детей. Анархизм же требует смелости взять на себя ответственность за свою жизнь и жизнь сообщества в собственные руки. Стать взрослым. Это не статичная точка абсолютной гармонии, которую можно однажды достичь и успокоиться. Это непрекращающийся процесс, «горизонт возможного», шаг за шагом отодвигающий границы несвободы и предлагающий нам рабочие практики для выживания и созидания здесь и сейчас.

Да, этот путь всегда сопряжён с огромным риском. Но не так важно, что из созданного окажется долговечным институтом, а что — лишь яркой вспышкой, которую назовут стратегической ошибкой. Значение имеет само усилие, направленное против несправедливости. Ведь, как сказал Альбер Камю, одной борьбы за вершину достаточно, чтобы заполнить сердце человека.

СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ ОБРАЗЕЦ