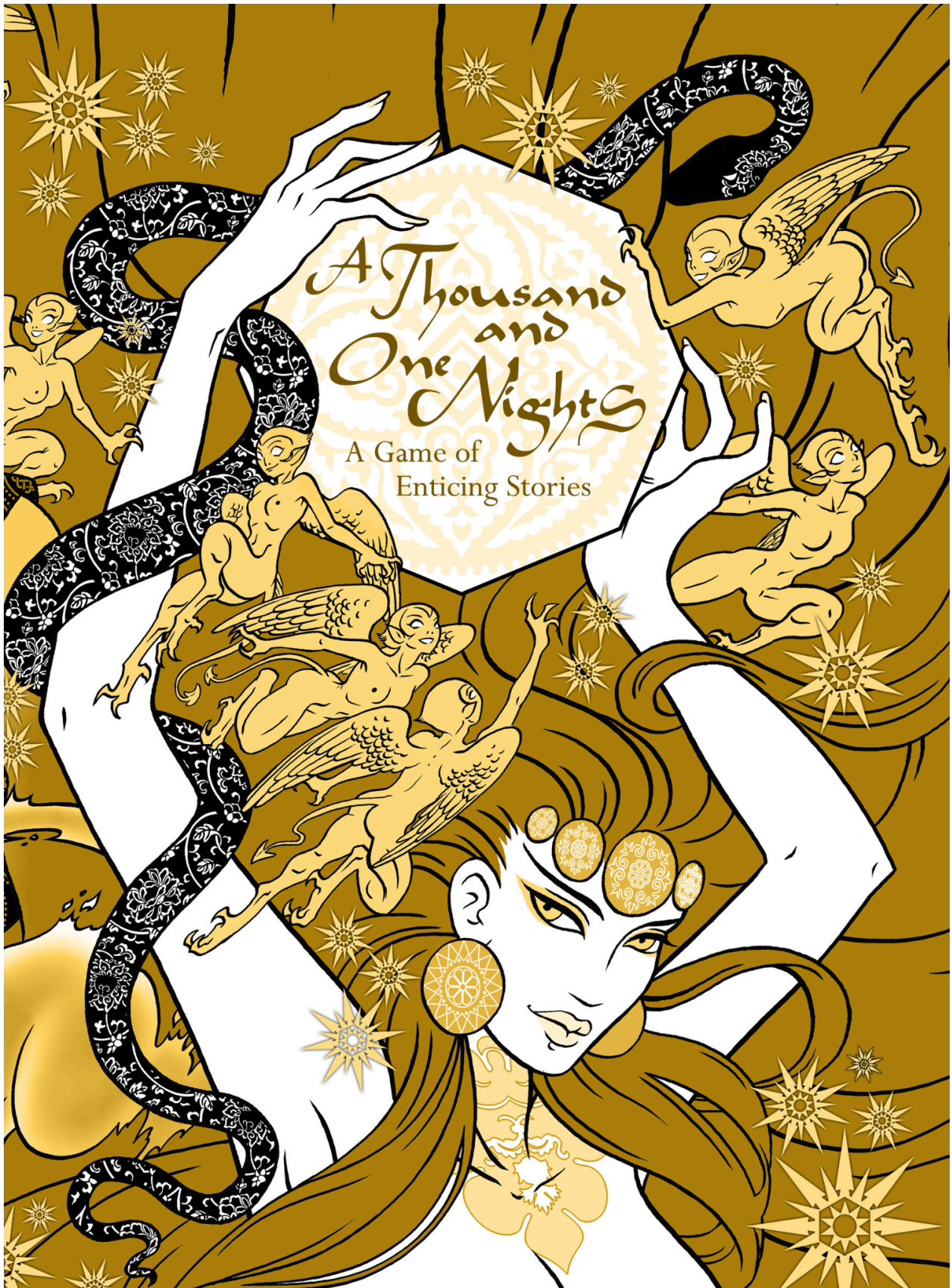




Посвящается
моей матери, Барбаре Р. Трит, в благодарность за детство, богатое
сказками;
моей сестре Серене Р. Торри в знак признания за многие годы
совместного воображаемого пространства;
и моим сыновьям Себастьяну, Эллиоту и Тови в надежде и
в стремлении удивлять.

Винсент, с тобой всё это и многое другое.

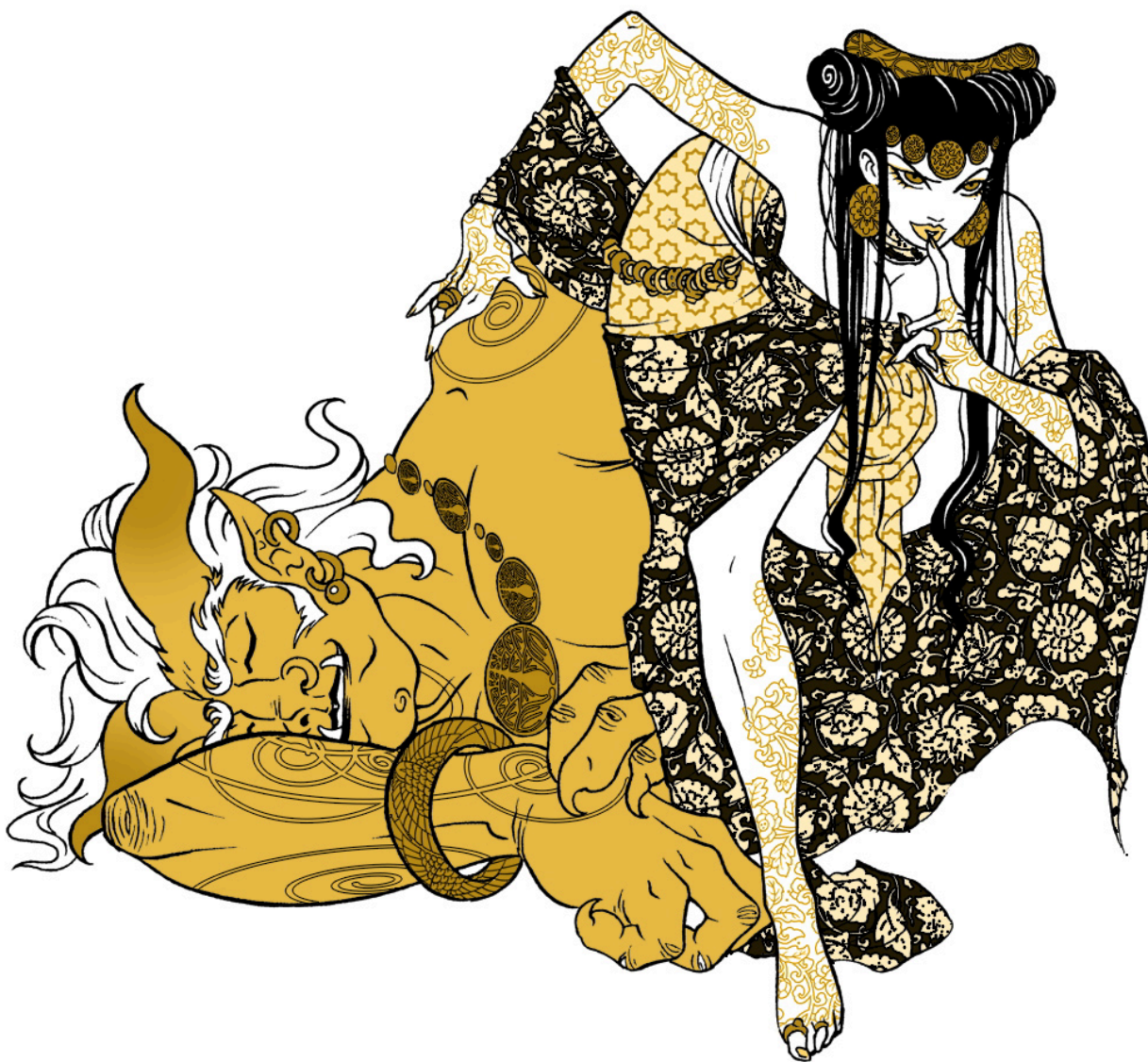
Думаю, моему дедушке было бы приятно это увидеть.
Альберт Уолтер Макки, 1929—2005.

Тысяча и одна ночь
Игра захватывающих историй

©2006, ©2012 Мэгей Бейкер
www.nightskygames.com

Иллюстрации Клаудии Канджини
www.claudiacangini.com

Оформление книги: Мэгей и Винсент Бейкер



Тысяча и одна ночь

Игра захватывающих историй

Мэгей Бейкер

Предисловие

Это не игра об арабской культуре. Я не перенесла действие игры в какое-то реальное арабское место или исторический период. Я не описывала литературу, музыку или религию и не давала исторических справок о народах арабского мира.

Сколько я себя помню, я всегда знала историю Шехерезады из «Тысячи и одной ночи». В детстве я осознавала подтекст женщины, выживающей благодаря своему уму, и опасность злоупотребления властью. Мне был очень близок отчаянный и опасный план, осуществленный ею с помощью младшей сестры. В этих сказках я любила волшебство, цвет и богатый чувственный язык. Зимами в северной части штата Нью-Йорк я любила читать об оазисах в пустынях и о караванах верблюдов, гружёных шелком и драгоценностями. В каждой лампе, если потереть достаточно сильно, мог быть заточён джинн, а одеяла, разбросанные по полу, могли взлететь, если знать волшебные слова. Мне нравилось повторять про себя имена — Аладдин, Морджана, Кассим, Динразада, — ощущая чужеземные слоги. А ещё было искусство — прекрасные изображения женщин и мужчин в слоях тканей с идеальными складками, тюрбанах, поясах и туфлях с загнутыми носами.

Вот о чём эта игра.

То, что мы делаем «другим», мы легко игнорируем или искажаем. То, что мы пытаемся видеть «таким же», мы рискуем сделать бесцветным и пресным. Нам нужна экзотика, фантастическое, чтобы вырваться за пределы самих себя, из нашего повседневного опыта. Нам нужно наслаждаться тем, что нам незнакомо, исследуя его таким, какое оно есть, — странный и чудесный мир, не наш собственный.

Мэгей Бейкер, 2006

Оглавление

<u>Введение</u>
<u>Меню</u>
<u>Придворные</u>
<u>Имена</u>
<u>Чувства</u>
<u>Наряд</u>
<u>Оглавление</u>
<u>Амбиции</u>
<u>Придворные в общем</u>
<u>Рассказывая историю</u>
<u>Семена рассказа</u>
<u>Слой за слоем</u>
<u>Игра с султаном</u>
<u>Окончание рассказа</u>
<u>Для игр живого действия</u>
<u>О насилии и визирях</u>
<u>Едва уловимые жесты</u>
<u>Пример игры</u>
<u>Памятка</u>
<u>Благодарности</u>
<u>Листы персонажей</u>
<u>Принадлежности для игры</u>

Введение

Во дворце султана множество покоев. В этих покоях живет множество людей, и у этих людей — множество историй. Самое интересное, что многие из этих людей не могут покинуть многочисленные покои дворца. Богато украшенные резные стены, окружающие благоуханные бассейны и экзотические сады, возносятся высоко вверх; кружевные двери — это железная паутина; изящно-прохладный тон и изысканные манеры возводят значимость приподнятой брови до невероятно высокой степени.

Это далёкое место хранит покой султана; нарушать его было бы воистину неосторожно. Однако под поверхностью любого тихого бассейна течет множество течений, и этот — не исключение.

Ночи в пустыне бывают особенно долгими. Солнце заходит, и облегчение вечера омывает дворец; его обитатели пробуждаются, освежаются, одеваются, едят и замышляют что-то новое. Музыка цимбал, тамбуров, струнных и барабанов наполняет мраморные залы. Дым, ароматный и не только, пропитывает толстые, цветастые ковры. Кориандр, финики, вино, кардамон, чёрный перец, кокос, шафран и мята смешиваются на языке. Намасленная кожа сияет под тонким хлопком и шёлком, оттеняемые кожей и золотом. Планеты вечно танцуют над головой, дразня своей свободой высоко в прохладном воздухе. Стоит ли удивляться, что здешние обитатели обращаются к рассказам о тайнах и волшебстве, красоте и смелых приключениях, чтобы хотя бы на время улететь отсюда в своём воображении? А если история хорошо рассказана и вдобавок приносит какую-то пользу, тем лучше, не так ли?

Соберите трёх или более игроков; больше шести, скорее всего, окажется слишком много. Подумайте о пространстве, в котором вы играете: можно ли здесь зажечь благовония или свечи? Можно ли взять кислый виноград, финики, медовый напиток и острые перчёные крекеры? Можно ли включить негромкую музыку?

Меню

Еда и напитки, которые могут создать нужный настрой и которые уместны во время игры:

кофе, вино с изюмом, лед с фруктовым сиропом
напиток с семенами аниса, мятный чай, фруктовые соки
финики, инжир, кешью, грецкие орехи
оливковое масло с измельченным чесноком и морской солью
овощи, чтобы макать их в масло
шафрановый рис с кешью и изюмом
миндальный рулет
хумус и пита
табуле — салат из булгура с луком, петрушкой,
лимоном, огурцом и мятой
виноградные листья, фаршированные бараниной и рисом
пахлава — фисташковое и медовое тесто;
жареная козлятина или баранина с кориандром, тмином и перцем;
бабагануш — пюре из жареных баклажанов со специями;
залата — йогурт, огурцы, зелень;
рагу из чечевицы и овощей;
жареный пудинг с сиропом;
кролик или птица, маринованные и запеченные, с травами и
кускусом или рисом;
апельсины, гранаты, персики, виноград, абрикосы;
рахат-лукум;
тажин — мясное или овощное рагу с кускусом;
виноградные листья, фаршированные изюмом, рисом и миндалем;
медовые конфеты с кунжутом, миндалем,
кешью или фисташками.



Фарида остановилась перед хрустальным дворцом.
Где-то внутри была заточена её сестра Мариам.
Полученное послание звенело в её голове серебряным колокольчиком:
«Пархам — чудовище. Я раскрыла его тайну. Приди ко мне так...»
До сих пор указания сестры были идеальными.
С колотящимся сердцем она обернулась,
чтобы в последний раз осмотреть двор,
прежде чем проскользнуть в открытую дверь.

Придворные

Пусть каждой игрок возьмёт по карандашу и листу персонажа или листку бумаги. Посередине стола поставьте чашу, приятную для глаз, и наполните её игральными костями разных цветов, форм и размеров. Это **самоцветы** султана.

Затем создайте своих персонажей. В игре есть персонажи двух уровней. Персонаж уровня «двор» — придворный — похож на тех, к которым мы привыкли: он наделён плотью, формой и характером. Каждый игрок выбирает себе придворного из следующего неокончательного списка:

Капитан гвардии	Любимая танцовщица
Отведыватель кушаний	Младший советник
Летописец	Повар
Новая жена султана	Старая няня
Повитуха	Служанка
Молодой врач	Сокольничий
Главный евнух	Парфюмер
Водонос	Странствующий учёный
Помощник садовника	Астролог
Охотничий	Знаток Корана
Портниха	Первый поэт
Любимый музыкант	Историк

Если вы не нашли здесь нужного вам придворного, обсудите это с товарищами, помня, что все придворные должны находиться при дворе. Поэтому Караванщик вряд ли подойдёт, разве что, возможно, это Бывший караванщик, калека. Такие персонажи, как Охотничий султана или Странствующий учёный, имеют большую свободу перемещения, но всё равно привязаны ко двору. Учитывайте также социальный статус: существует множество причин, по которым Служанка, Астролог и Новая жена султана могут оказаться вместе, вам просто нужно будет найти эти причины.

Имена

Выберите своему придворному имя. Помните об обстановке и выберите имя, которое подходит дворцу султана. Некоторые имена явно мужские или женские, некоторые подходят тем и другим; убедитесь, что все игроки знают пол всех придворных, и помните, что некоторые могут быть евнухами. Вы можете указать точный возраст, но достаточно сказать о придворном, что он старый, молодой, среднего возраста, почтенный, недавно перешагнувший юность и что-то в этом роде.

Мужские:

Аладдин	Кассим	Дамрият
Али Коджиа	Абдул-Кадир	Первиз
Баба Абдалла	Махмуд	Фируз
Баба	Данаш	Рашид
Мустафа	Абдалла	Сиди
Нуроннихар	Мустафа	Зуман
Шан	Дубан	Абдул-Латиф
Ахмед	Гифар	Тайиб
Хасад	Харун	Вахид
Беман	Марзаман	
Шрайаз	Михрадж	

Женские:

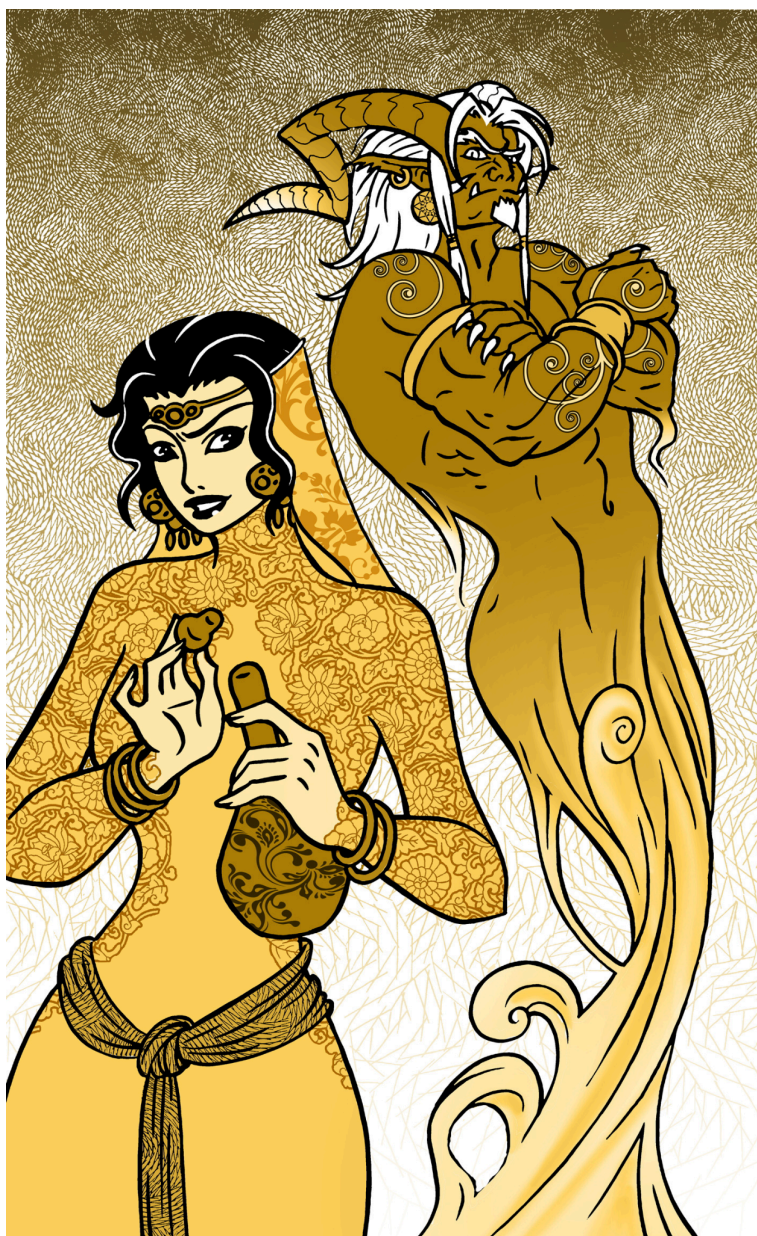
Амира	Бадура	Дина
Исмалия	Малика	Кала
Бальсора	Зара	Тахира
Ниссам	Нуриган	Бутайна
Серендиб	Азиза	Хадил
Динарзаде	Морджана	Найла
Нур	Паризаде	Риана
Имма	Марьям	
Маймун	Серит	
Мелия	Зулика	

Если вам нужен персонаж с полным именем, простой способ — выбрать для мужчины «Имя ибн Имя отца», а для женщины «Имя бин Имя отца». Если мужчину будут называть только «Ибн Имя отца», это также приемлемо. «Имя аль-Прилагательное» очень распространено у мужчин, гораздо реже — у женщин. Добавление «Баба» перед именем — хороший способ выразить уважение и авторитет, примерно как «дядюшка». Женщин часто почитают как «Умм (мать) Имя ребёнка + Имя»: Умм Рашид Азиза. Для знати — эмир и эмира, халиф, визирь.

Для имён с приставкой «аль-»:

Наджар — плотник
Хусейн — красивый
Раби — весна
Аббас — хмурый
Халил — друг
Азхар — сияющий
Басир — мудрый
Файяд — щедрый
Катиб — писец/автор
Хакам — судья
Валид — новичок
Сагер — молодой
Авар — одноглазый
Дарир — слепой
Кабиб — старейшина
Хасиб — уважаемый
Абраш — прокажённый
Мубарак — удачливый
Куатан — суконщик
Хадад — кузнец

Рашиди — из рода Рашида
Джахми — из рода Джахма
Тахири — из род Тахира
Гассани — из рода Гассана
Сули — из рода Сула
Искафи — из секты Искафии
Суфий — суфийский мистик
Уклидси — исследователь Евклида
Насрани — христианин
Хинди — индуист, индус
Раванди — перс
Икмими — египтянин
Ифрики — североафриканец
Бадави — бедуин
Руми — Роман
Сахави — египетянин
Абартай — из области Багдада
Самари — из Саммарканд
Джураши — из Йемена
Магриби — из Западной Африки



*Ханифа быстро открутила пробку с драгоценной бутылки,
её браслеты тихонько зазвенели.*

*Ароматы корицы и серы закружились в воздухе,
когда могучий джинн проявился из дыма цвета меди.
Её губы на мгновение изогнулись в предвкушении победы —
джинн не знал её тайны, и лучше бы это оставалось так,
пока её задача не будет выполнена.*

Чувства

Теперь придайте вашему придворному плоть. Обратитесь к чувствам — слуху, зрению, обонянию, вкусу и осязанию. Перечислите их на листке бумаги и опишите каждое коротким предложением. Например, к моей одежде пришиты маленькие колокольчики, оповещающие о моём приближении; я плохо слышу; я люблю музыку. Мои глаза тёплые и смеющиеся; у меня пронзительный взгляд; я видел смерть. Моя кожа пахнет корицей и гвоздикой; я всегда пахну шкурами и животными; сильные запахи расстраивают меня. Я люблю миндаль и мёд; я умею готовить сытные и пикантные блюда; я курю трубку. Мои руки нежные, но сильнее, чем кажутся; я могу отличить хорошую лошадь от плохой по шерсти; у меня глубокие шрамы на руках.

Обязательно опишите хотя бы одно чувство как физический атрибут, но не все.

Слух:

У моего голоса есть свойство...
Я почти глухой.
Люди доверяют мне.
Меня трудно удивить.
Я узнаю людей из дворца по звукам.
Я могу говорить на многих языках.
Я подслушал опасную информацию.
Мой голос вызывает уважение.
Люди верят мне.
Мне очень приятны звуки...
Я жажду звука...

Зрение:

Мои глаза слабы.
Я видел...
Мало что ускользает от моего внимания.
Я не замечаю того, что не касается меня непосредственно.
Дороже всего мне вид...
Я могу узнать цену этой вещи по одному взгляду.
Эта вещь во мне бросается в глаза:
Люди легко меня не замечают.
Я могу читать на нескольких языках.
Я могу узнать, что тебе нужно, по одному взгляду.

Запах:

Я всегда пахну...

Этот запах вызывает у меня отвращение:

Я чувствую перемену погоды намного раньше, чем другие.

Мой самый любимый запах:

Я очень чувствителен к чужим эмоциям.

Я легко поддаюсь влиянию.

Мой нос сломан.

Мне всегда интересна жизнь других.

Я знаю запах (рождения, смерти, страха, войны, ненависти).

Вкус:

Моё любимое кушанье:

Эта еда вызывает у меня отвращение:

Я зависим от...

У меня есть вкус к запретным женщинам.

Моя одежда по последней моде.

Мне нравится простота.

Мне не хватает утонченности.

Я пресыщен и постоянно ищу новое и захватывающее.

Моя кожа имеет привкус...

У меня грубые манеры.

Осязание:

Я убил кого-то.

Мои руки искусны в...

Я могу на ощупь определить ценность вещи.

Животным неуютно рядом со мной.

Я постоянно трогаю вещи.

У меня влажные ладони.

Я дипломатичен.

Я связан со многими людьми.

Я тёплый, дружелюбный и общительный.

Я недотрога.

Наряд

Султан управляет многочисленными торговыми караванами, которые доставляют во дворец всевозможные необходимые и изысканные товары. Хлопок, шёлк, лён и шерсть; бархат и газ, а также ткани всех оттенков насыщенного красного, синего, чёрного, пурпурного и оранжевого; ярко-розового, жёлтого и зелёного. Очень старые ткани изнашиваются до мягких пастельных тонов. Почти каждая одежда украшена вышивкой — на груди и верхней части спины, вдоль швов, на манжетах и подолах — геометрическими и абстрактными органическими узорами. Все, кто может позволить себе украшения, носят их — кольца, ожерелья, браслеты и серьги. Выберите для своего придворного примечательный и уникальный наряд.

Мужские наряды:

Дишдаша — длинная свободная рубаша с короткими рукавами и V-образным вырезом.

Сирвал — узкие хлопковые штаны, род нижнего белья.

Тав — узкое платье с простым рукавом и коротким воротником, обычно светлого цвета.

Жилет — часто из материала, соответствующего кафтану.

Кафтан — свободное платье с длинными рукавами и квадратным вырезом или простым разрезом на шее, часто богато вышитое и обычно из широкой вертикальной полосатой ткани.

Машала — длинное платье с рукавами до локтя из более плотной ткани, богато украшенное на груди, надеваемое как пальто поверх кафтана.

Аба — широкая прямоугольная накидка темного цвета с разрезом, обычно отделанная золотом в области шеи.

Таксира — куртка с короткими рукавами насыщенного тёмного цвета с богатой золотой или серебряной вышивкой и разрезом спереди.

Тафья — маленькая белая шапочка-тюбетейка.

Гутра — треугольный шарф, надеваемый поверх шапочки и закреплённый лентой.

Тюрбан — длинный отрез ткани, сложенный, скрученный или обернутый вокруг шапки.

Хайим — отрез ткани, сложенный и заправленный в виде пояса с карманами, в том числе, и для кинжала.

Ханджар — широкий изогнутый кинжал.

Сапоги — кожаные сапоги на толстой подошве с каблуками.

Женские наряды:

Сирвал — облегающие хлопковые штаны, узкие у щиколотки, носились как нижнее белье.

Либас — очень свободные брюки из тонкой ткани, присборенные на талии и у щиколотки.

Карш — очень широкая юбка, обычно в несколько ярусов.

Тобе — облегающее платье с простым рукавом и коротким воротником, обычно светлого цвета.

Абайя — слегка расклешенное длинное платье с расклешенными длинными рукавами, все с вышивкой.

Сириш — платье с узкими рукавами до локтя и глубоким овальным вырезом, плотно прилегающее к бедрам, затем широкое, надевается поверх брюк.

Сурья мабду — прямоугольное платье длиной до колена с прозрачными рукавами, надевается поверх штанов.

Жилет — облегающий, жесткий жилет, богато украшенный, с любым из нескольких вырезов, надевается поверх сурья мабду.

Белади — длинное платье с длинными рукавами, разрезами по бокам, надевается поверх штанов.

Кафтан — длинное свободное платье с квадратным вырезом или простым разрезом, часто богато вышитое.

Джиллих — платье, слегка приталенное в лифе и расширяющееся от бедер до щиколоток, застёгивающееся спереди, носится как пальто.

Машала — длинный халат с рукавами до локтя из более плотной ткани, богато украшенный на груди, носится как пальто поверх кафтана.

Аба — широкая прямоугольная накидка тёмного цвета, с разрезом, образующим спину и две равные передние половинки, обычно отделанная золотом в области шеи.

Вуаль — ткань различной длины, используемая для прикрытия волос и/или лица, может быть прозрачной или нет.

Чадра — покрывало, закрывающее всё тело, с кружевом, сеткой или вышитой повязкой для глаз.

Туфли (также мужские) — кожаные туфли на тонкой подошве, вышитые или украшенные, с загнутыми и острыми носками.

Сандалии (также мужские) — кожаные, с умеренной подошвой и широкими ремешками, оставляющими открытыми пальцы ног.



*«Погляди, Норин, как мирно он спит и как он прекрасен!
Воистину, мой принц прекраснее твоей принцессы!
Давай придумаем способ увидеть их рядом,
чтобы ты сама могла познать его превосходную форму!»
Хаким сосредоточился на глубоком и ровном дыхании,
мысли его лихорадочно метались.
О какой принцессе говорит джинн?»*

Зависть

Теперь рассмотрим придворных как группу. У каждого из них своё положение, а также навыки и связи, реальные и мнимые. Что каждый из них чувствует по отношению к другим? Что каждому нравится в положении другого? Завидует ли Повар мягким рукам Евнуха? Тоскует ли Учёный по простой жизни Водоноса? Запишите, что такого есть у каждого из придворных, что вызывает зависть у вашего персонажа, и озвучьте это. Обратите внимание, что Учёный видит только простоту жизни Водоноса, но не тяжелые, мокрые ведра и постоянно ноющую спину — то, чему завидует ваш придворный, может быть истиной лишь отчасти.

Например, я завидую:

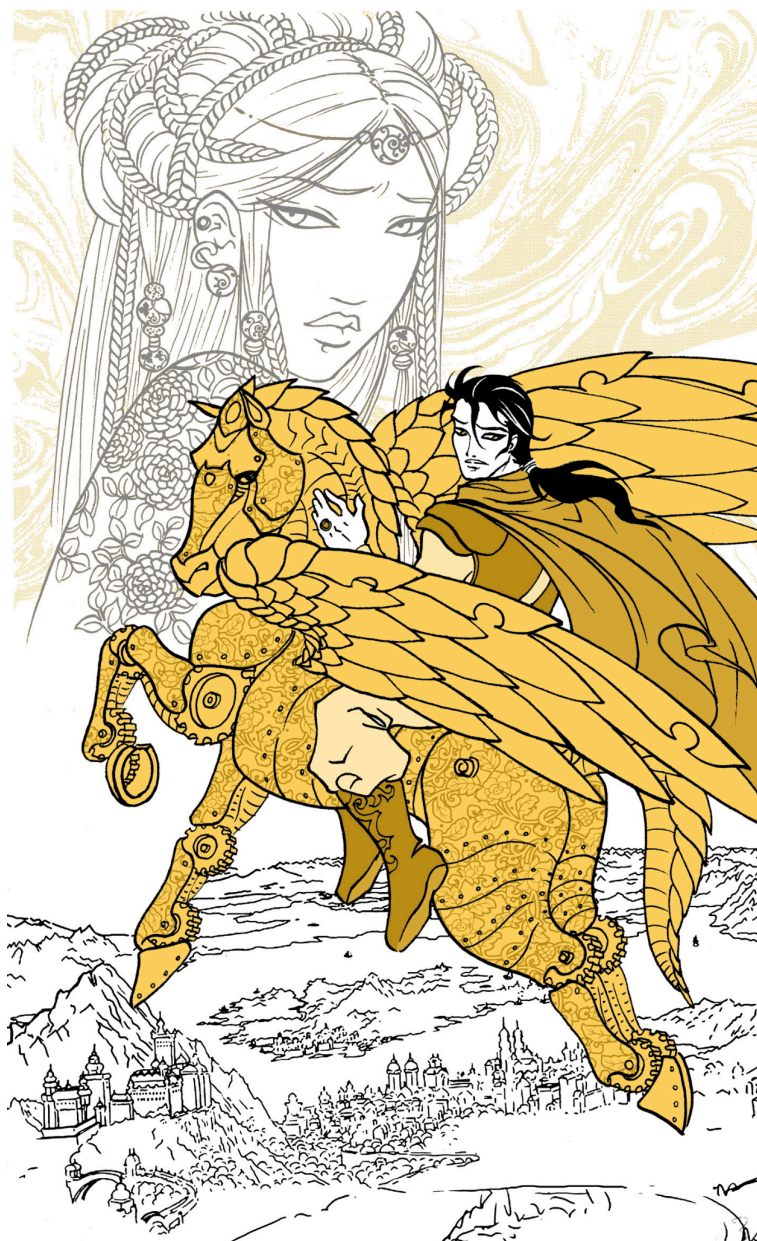
Дауду — потому что у него влиятельные друзья
Кассиму — его красивой одежде
Азизе — её непринуждённым отношениям с другими
Марьям — её успехам в искусстве
Абдалу — его редким украшениям
Хабибу — его красивому лицу
Серит — её мастерству
Румах — её знанию звёзд
Имме — её очаровательным детям
Табите — её столь знаменитому возлюбленному
Ахмеду — его, казалось бы, непоколебимой вере
Ямине — её лёгкой уверенности
Мадуру — потому что ему доступны запретные вещи
Шифе — она принадлежит к ближайшему окружению султана
Нафи — у него так много почитателей
Умару — его воспоминаниям о битвах и славе
Калиме — её невинности и юности
Юсефу — его месту у окна
Тахиру — его досугу
Разии — её положению жены султана

Амбиции

Зависть придворного движет амбицией, какой-то большой или маленькой целью, которую он хочет достичь: я завидую Садовнику, его свежему воздуху — я хочу гулять в его саду; я завидую Главному евнуху, его доступу к слуху султанши — я жажду благосклонности султанши; я завидую Учёному, его путешествиям — я хочу, чтобы его сконфузил кто-то более опытный; я завидую Наставнику, его красивым одеждам — я хочу увидеть их грязными и рваными. Амбиция также может развиваться относительно одного из пяти чувств придворного: я жажду звуков моей родины — я хочу получить признание за исполнение песен своей родины; я питаю пристрастие к запретным для меня мужчинам — я желаю возлечь с личным телохранителем султана; я чувствую, когда лгут — я хочу уличить Счетовода во лжи и получить щедрую награду за свои старания. Сделайте амбиции вашего придворного чем-то, к чему он должен стремиться, а не какой-то легко достижимой мелочью. В масштабе времени пусть она будет достижима примерно за неделю, месяц или сезон, чтобы желание было насущным и безотлагательным. У каждого придворного есть одна амбиция, которая движет его вперёд — запишите её.

Придворные в общем

Придворные, которых вы играете, знакомы друг с другом, как и все остальные при дворе, несмотря на различия в звании или положении. Они не обязательно союзники или друзья; но сейчас они не враги. Если вам нужны какие-то другие придворные для сцен при дворе, вызовите добровольцев: «Мне нужен в этой сцене мой друг, Главный садовник; он согбенный старик, но всегда весёлый — кто его сыграет?» Вызвавшийся игрок не заполняет лист персонажа для этого придворного, и если этот придворный снова появится в сцене, его может играть другой игрок. Игрок, заявивший сцену, кратко и в общих чертах описывает действие и имеет право завершать сцены и давать указания добровольцам.



Всю дорогу домой Иван не мог забыть грусти в глазах принцессы.
Чудеса заводной лошади принесли ему гораздо больше,
чем он ожидал, но и стоили гораздо дороже.
Нужно было многое обдумать и решить.
Далеко внизу крестьянский мальчик Асад крикнул:
«Смотрите! Снова она! Звезда на полуденном небе!»

Рассказывая истории

Чтобы скоротать время, придворные рассказывают истории. Для придворных это возможность достичь своих целей и реализовать свои амбиции. Когда они не рассказывают истории, они заняты своими делами, и всё же, для рассказа есть место и за шахматной доской, и в купальнях, или за шинкованием лука на колоде. В рассказах у вас есть особая свобода оскорблять тех, кого вы хотите оскорбить, критиковать то, что вы хотите критиковать, и выглядеть лучше своего соперника. Здесь вы можете открыто назвать опасного человека глупцом.

Когда наступает очередь вашего придворного вести рассказ, это значит, вы становитесь рассказчиком.

Тяните жребий, чтобы определить, кто станет первым рассказчиком — остальные игроки станут рассказчиками в свой черёд. Все включая рассказчика, берут из чаши султана по три самоцвета.

Задача рассказчика:

Если вы рассказчик, пусть ваш придворный распределит между другими придворными роли в рассказе. Так вы можете способствовать целям своего придворного: назначить надменного Астролога на роль скромного Пастушка, сказать тихому Стражнику, которым вы восхищаетесь, сыграть роль благородного Господина, а своей сопернице Служанке дать роль Неверной Жены. Таким образом, роли в рассказе будут меняться и проливать свет на отношения придворных. Начало истории — ваша ответственность, но не придумывайте конкретный исход. Впишите придворных в рассказ и поместите их всех в одну сцену, а затем разверните историю прямо перед глазами игроков — в этом и состоит задача рассказчика.

Помните о пяти чувствах и чаще используйте их в игре; они сделают игру более насыщенной. Когда вы будете рассказчиком, начинайте каждую историю с описания обстановки: какое настроение при дворе, как выглядит пространство, какой тут свет, какие угощения, какое время года и какое время суток. Каждый предмет имеет форму и цвет, вес и текстуру; всегда есть запах и звук, или же их заметное отсутствие.

Для завязки рассказа вам не нужно ничего, кроме детских сказок. Сказки, детские стишки, песни и поэмы — всё это годится в качестве зачина. Не планируйте рассказать всего Шалтая-Болтая от начала до конца, только то, что какой-то предмет сломан и требует починки, но никто из присутствующих не может этого сделать. Не ждите, что это будет вся «Золушка», просто определите, что речь пойдёт о туфельке, которая придётся впору будущей невесте. Таким образом, у вас всегда будет начало для рассказа, но вы должны позволить ему разворачиваться любым естественным образом.

Название истории задаст её тон. «История о свадьбе феи» — совсем не то же, что «Сказка о Мустафе, убийце демонов» или «Поучительная история о трёх братьях». В нём могут быть указания на главных персонажей и их взаимоотношения, что поможет придворным понять свои роли. Название «Горестная история о Хакиме, цирюльнике и его верном верблюде» даёт игрокам понять, что один придворный будет играть Хакима, другой — цирюльника, а третий, скорее всего, верблюда.

Начните с описания обстоятельств: «Султан, суровый человек, только что проиграл важную битву, и его скверный нрав заполнил все закоулки дворца. Мы находимся в небольшом саду, время ближе к вечеру. Листья над головой густые и зелёные, розы кивают в ярком солнечном свете. На белом подносе стоят серебряные чашки с мятным чаем, а на траве лежит роскошный шелковый ковёр, но мы разговариваем вполголоса». Затем каждый игрок описывает внешность и действия своего придворного в заданной сцене. Используйте столько виньеток, сколько необходимо, чтобы услышать каждого придворного и увидеть, как каждый из них общается хотя бы с одним другим придворным. Это придаст последующему рассказу насыщенность и контекст. Общение может течь быстро или медленно, ведь ни один двор не похож на другой. Когда в беседе естественно возникает момент напряжения или паузы, или когда вас попросят об этом ваши коллеги-придворные, самое время вам озвучить название рассказа. Представьте историю и, как только это будет уместно, распределите роли: «А теперь послушайте рассказ о потерянной туфле. Наша история начинается утром в доме господина. Он потерял свою зелёную туфлю, украшенную драгоценными камнями, и ищет её. Он идёт к своей прекрасной жене, женщине, легко отвлекающейся на пустяки».



*Молчаливая принцесса Нур стояла на балконе,
как делала это каждый полдень,
глядя невидящими глазами на площадь.
Умм Саади Бина нащупала в кармане пачку и собралась с духом.
Она зашла так далеко, она доведёт дело до конца
и попытается получить награду.
Из тени ворот за медленным приближением старухи
наблюдал Васта, дворцовый стражник.*

Продолжайте свою историю, пока в ней не появится количество персонажей, равное числу придворных в игре. Как правило, при первой возможности вводите своих товарищей в историю: «В полях за пределами дворца скромный пастух, пасущий овец, случайно находит одинокую туфлю. Стражник Дауд, сыграешь ли ты великого и благородного господина? Астролог Кузиама сыграет Пастуха, а ты, Сура, служанка султанши, пожалуйста, сыграй легкомысленную жену». Если за вашим столом больше игроков, один из них может сыграть капризный Ветер или даже саму туфлю.

Теперь ждите действий остальных.

Будучи рассказчиком, разрешайте любой конфликт внутри истории по своему усмотрению или броском кубика. Просто выберите любой самоцвет с любым количеством граней, объявите возможные исходы, например: «На 1-3 происходит одно, на 4-10 происходит второе, а на 11-12 — третье». Иметь больше трёх исходов обычно неудобно.

Задача игрока:

По мере развития истории вы можете один раз за историю вознаградить рассказчика за отличную работу, подарив ему самоцвет из чаши султана. Это может быть особенно красочное описание сцены, искусно выполненный поворот сюжета, хорошо сыгранный персонаж или что-то ещё, что вызывает у вас похвалу. Вы можете сделать это по своему желанию, но объясните причину.

По мере развития истории, всякий раз, когда возникает ситуация, которая вызывает ваш интерес, возьмите самоцвет из чаши султана и положите его перед собой на стол. Объявите о своём интересе: «Мне любопытно узнать, сбежал ли кролик». «Держу пари, это был старший брат». «Может, это было потерянное кольцо принцессы?» Помнить о том, что вы заявили, — ваша задача; если забыли, верните самоцвет в чашу без броска. Вы и другой игрок можете заявить о своей заинтересованности в одном и том же событии, но только если ваши руки встретятся над чашей султана.

По мере развития рассказа события будут естественным образом разрешаться. По мере того, как разрешаются ваши заявленные интересы, один за другим бросайте соответствующие им самоцветы. Каждый самоцвет, который падает на «нечёт», отдайте рассказчику; каждый самоцвет, на котором выпадет «чёт», кладите в собственную пиалу. Вы не делаете ставку на определённый результат, а просто инвестируете в интересующий вас вопрос.

Убежал ли кролик или нет, был ли это брат или нет, было ли это кольцо Принцессы или нет — если это стало ясно, бросьте самоцвет.

Самоцвет на столе — как монета в воздухе: когда монета падает, бросьте самоцвет.

Единомоментно на столе перед каждым игроком может быть не более **пяти** заявленных самоцветов. Заявленные сверх того вопросы слишком несущественны для истории. Если игрок не может вспомнить заявленный вопрос, этот самоцвет возвращается в чашу султана.

Опять же, при описании своего персонажа стоит помнить о пяти чувствах, используя форму и цвет, вес и текстуру, звук, запах и вкус.

Рассказчик может получить до 8 выпавших на чётное самоцветов за каждую историю; после восьмого самоцвета кладите нечётные самоцветы в чашу султана.

После того, как рассказчик получил восьмой самоцвет, вы, как игрок, не можете заявлять новые интересы. Рассказчик должен дать ответ на все заявленные вопросы, очистив стол от самоцветов, или придумать событие при дворе, которое прервёт историю. Это событие должно быть таким, которое способно оторвать придворных от их занятий: приходит письмо, начинается драка, внезапно льёт дождь. Рассказ прерывается — верните все неразрешённые самоцветы в чашу султана и переходите к сцене двора.

Если вы, как рассказчик, решили прервать свой рассказ событием при дворе, вы должны вернуть самоцвет из вашей пиалы в чашу султана.

Семена рассказа

Чтобы рассказать историю, вам нужна лишь захватывающая ситуация, в которой ярко выражен конфликт между персонажами. Отыскать такие ситуации можно во множестве мест. Просто вспомните первые сказки, которые вы читали в детстве. Доверьтесь своей истории. Вам не нужно создавать что-то новое и удивительное, просто покажите занимательную и интересную грань чего-то знакомого и чудесного.

Три слепых мышонка. Горестная история о воине, сражённом драконом. Как служанка победила мышинного короля. Три брата и людоед. Мышь и повар.

Том-Том, сын дудочника. Ночной вор. Мсть свиньи. Как жадный человек был наказан за свои поступки.

Маленький Бо-Пип. Беспечная пастушка. Как джинн украл стада султана. В поисках чистого руна. Урок терпения.

Хикори Дикори Док. Дева в Золотой башне. Двенадцать братьев. Путешествие на край времени.

Старый герцог Йоркский. Битва обречённых армий. Восемь путешествий Саладина Везучего. Как фея спасла короля Испании.

Люси Локет. Потерянная лента. Беспечная дева и мудрая дева. Воздаяние за доброту.

Старушка Хаббард. Волшебница и борзая. Печальная история о принцессе и ужасном голоде. Волшебный шкаф.

Маленький поросёнок. Пять братьев и джинн. Как Марджана завоевала богатства пяти графств. Глупцы и мудрая свинья.

Слой за слоем

Интересы при дворе:

Как только рассказчик начинает историю, игроки могут начать заявлять и о своих интересах при дворе. Используйте эти интересы как связующие нити между уровнями рассказа и двора. Некоторые из этих самых первых интересов могут оказаться одними из самых последних, которые будут разрешены. На протяжении истории игроки могут время от времени заявлять о своих интересах при дворе. «Считает ли Бехман-Учёный этот рассказ ниже себя?», «Улыбнётся ли мне султанша Азиза?», «Смущен ли Мелия-музыкант моим вниманием?» — всё это подходящие вопросы.

Однако чаще заявляйте о своих интересах к рассказу — на каждый самоцвет, касающийся двора, положите 2-4 самоцвета, относящихся к рассказу. Помните, что только в рассказе вы можете действовать открыто. Помните также о придворных, их внешности и месте при дворе. Что вас интересует в их действиях или реакциях, вспышках злости или мгновениях саморазоблачения?

Рассказы внутри рассказов

Иногда история подобна раскрывающемуся цветку, с лепестками внутри лепестков. Великий и могучий джинн может согласиться помочь благородному молодому принцу, но только если принц сможет найти для него ответ на загадку маленькой птички. И вот мы откладываем историю джинна и принца в сторону, чтобы узнать историю птицы. Когда у вас возникает такое желание, действуйте следующим образом.

Во-первых, рассказчик внешней истории не может начать внутреннюю историю. Внутренняя история должна естественным образом вытекать из внешней, через действия персонажей истории. Когда игрок решает воспользоваться случаем, чтобы начать внутреннюю историю, первая роль, которую он должен назначить, — это первый рассказчик: «Хасад, знаток Корана, не мог бы ты сыграть маленькую птичку?» Затем он распределяет по своему выбору другие роли среди персонажей рассказа: «Маленький Кафия, Воднос, ты играешь благородного принца Дауда; не мог бы ты теперь изобразить кота, который охотится на птичку? Ибн Шем, Историк, показал нам надменную принцессу Азизу; теперь ты сыграешь добросердечного пастуха Абу, который спасает птичку. Наша история начинается...» Обратите внимание, что при выборе внутренних ролей внутренний рассказчик может изменить расклад сил, заданный внешним рассказчиком; очевидно, что внутренний рассказчик относится к Ибн Шему иначе, чем внешний!

Отложите листы персонажей, не прикасайтесь к самоцветам, указывающим на то, что вам интереснее всего в первой истории или при дворе. Возьмите листочек бумаги. Напишите на нем только имя персонажа внутренней истории и какую-нибудь характеристику, которая задает направление этому персонажу, например, игрок Мирриам может написать: «Аба, простой пастух».

И последнее — предостережение: как и в случае с любым распускающимся цветком, то, что находится внутри, может оказаться больше, чем кажется на первый взгляд. Если время ограничено, договоритесь с игроками, что в этой сессии не будет рассказов внутри рассказов.



Окружённая разбойниками в своих покоях,
Нурунуса, царица Мараканды, стояла высокая и неподвижная,
как вечнозелёные деревья в садах за её окнами.
У её ног дрожали слуги, их полные страха голоса
были пронзительны, как мышинный писк.
Взгляды людей перед ней были жадными,
поглощёнными своей предполагаемой добычей —
и совершенно слепыми к опасности, которой они подвергались.

Игра с султаном

О великий и могущественный султан, владыка всего вокруг, чьей прихотью мы дышим, чьей благодатью мы вдохновляемся на чудеса и восторг, почти нас своим присутствием и воссядь среди нас!

Вот в чём заключается суть султана. Султан воистину благороден, но всё же смертен. Поэтому игрок, изображающий султана, описывает его как любого другого придворного, с пятью чувствами и нарядом, завистью и амбициями. Амбиции султана, естественно, могут лежать вне двора, но без сомнения, есть вещи, которых ему хотелось бы достичь при дворе, и которые было бы политически трудно осуществить открыто, — сосредоточьтесь на них. Он может путешествовать, когда и куда пожелает, ведь он султан, но это не истинная свобода — цепи его правления всегда на нём. Свобода — это освобождение от нежелательных обязательств и постоянного наблюдения, возможность перемещаться как просто человек, незамеченным и беспрепятственно. И, если султан не в Безопасности, он рискует подвергнуться покушению на свою жизнь. В первый раз происходит покушение. Во второй раз он ранен. В третий — нападение оказывается успешным. И, поскольку он несколько выше других смертных и должен тщательно охранять свою персону и своё царство, ему, чтобы гарантировать свою Безопасность, необходимо выбросить два чётных результата, а не один.

В ходе игры султан может заявлять о своих интересах, как и любой придворный, но когда его интерес удовлетворен, он не бросает кубик. Вместо этого он решает, устраивает ли его результат, и вручает самоцвет рассказчику по своему усмотрению. Если ему не нравится, он возвращает самоцвет в чашу султана. Султан может заявить о своих интересах, чтобы направлять историю, как любой придворный, но также он наблюдает за ними, чтобы лучше узнать, как они себя ведут и в чём их секреты. Если он того пожелает, то может сам предложить историю, вне очереди. Пока он рассказчик, он может получить до 8 самоцветов, как обычно, но они служат только как маркеры, и он не добавляет их к своим самоцветам ради распределения между Безопасностью, Свободой и Амбициями. Когда Султан в игре, в конце истории все остальные игроки бросают кубики, которые у них есть. Все чётные кубики, которые иначе вернулись бы в сокровищницу султана, отправляются к султану, чтобы он разделил их между Безопасностью, Свободой и Амбициями. Естественно, их количество больше, так как его возможности шире.

Султан, придумай своё царство. Мирное оно? Воюет ли? Пребывает ли сейчас в изобилии или нужде? Затем подумай о себе. Щедрый ты или ревнивый? Умело ли распоряжаешься своими ресурсами или склонен к чрезмерным показным тратам, чтобы произвести впечатление? Много ли у тебя сильных сыновей и прекрасных дочерей, или судьба обделила тебя этими богатствами? Благочестивый ли ты человек, умеренный и милосердный, или ты впал в пороки и жажду мести? Определи эти вещи и отметь их по мере необходимости на листе персонажа. Убедись, что все присутствующие знают твой характер; тебе предстоит описать ситуацию при дворе в начале игры и, по мере необходимости, на протяжении всего повествования.

Примечание: султан лучше всего подходит для игры с пятью или шестью игроками; если их больше, его богатство, как правило, достаётся ему слишком просто, гарантируя его безопасность и исполняя его желания. Если их меньше, его жизнь зависит от каждого поворота сюжета.

Вряд ли нужно говорить, что женщина может играть султана так же, как и мужчина, и что султанша тоже может управлять двором.



*Арианна обняла павшего Динразеля.
Кровь на песке была тёмной и смешалась с её слезами.
Поиски воды для её народа приняли неожиданный оборот,
и она столкнулась с выбором, которого не предвидела.
Неподалёку её верный слуга Баша аль-Руми
плакал в свой потёртый рукав.*

Окончание рассказов

В конце истории все игроки:

Разделите самоцветы из своей пиалы между Безопасностью, Свободой и Амбицией.

После этого прямо заявите о своей близости к победе: «Если все эти самоцветы выпадут на чёт, я выиграю игру».

Вы можете заблокировать Амбицию другого придворного — только Амбицию, а не Безопасность или Свободу — вернув один из своих самоцветов в чашу и забрав два самоцвета, назначенных им на Амбицию. Один придворный может блокировать нескольких, но нельзя блокировать одного и того же придворного дважды. Вы должны обязательно создать сцену, показывающую, как ваш придворный помешал Амбициям другого.

Бросьте самоцветы на Безопасность: по крайней мере **один** должен выпасть на чётное, иначе на вашего придворного падёт недовольство султана. В первый раз, когда нет ни одного чётного результата, ваш придворный теряет расположение султана; поставьте одну отметку на своём листе. Во второй раз султан вами недоволен — сделайте вторую отметку. Когда вы в третий раз ставите отметку, султан приказывает обезглавить вашего придворного за его неподобающее поведение.

Бросьте самоцветы на Амбицию: за каждый чёт придворный может продвинуться к своей Амбиции. Вашему придворному нужно набрать за игру **пять** чётных самоцветов, чтобы достичь своей Амбиции.

Бросьте самоцветы на Свободу: сосчитайте чётные самоцветы. Вашему придворному нужно набрать за игру **семь** чётных самоцветов, чтобы приобрести свободу покидать двор по своему желанию.

Верните чётные самоцветы обратно в чашу султана; оставьте нечётные самоцветы в своей пиале, где они останутся на протяжении следующей истории и до следующей сцены Двора.

Уровень двора:

Теперь каждый игрок снова играет своего придворного при дворе, демонстрируя последствия только что сделанных бросков и, таким образом, только что рассказанной истории. Ваш придворный разгневал султана? Покажите, как это произошло. Ваш придворный приблизился к своей цели? Давайте посмотрим на его успехи или шаги, которые он сделал на этом пути. Ваш придворный добился небольшого успеха на пути к свободе? Покажите, какие трудности он преодолел, чтобы достичь хотя бы этого, или какие небольшие уступки ему были сделаны.

Начните следующую историю. Рассказчиком становится игрок, который ещё не был им, и у которого меньше всего самоцветов. В случае равенства выберите игрока слева от последнего рассказчика. Повернитесь к этому игроку. Пусть ваш придворный попросит его придворного рассказать историю. Если хотите, предложите ему рассказать свою историю, продолжив предыдущую: «Не правда ли, это похоже на историю Асима и кабана!» Здесь также уместна тонкая колкая вежливость и тщательно завуалированные комментарии, которые придворные могут делать, тогда как в рассказе они могут говорить более свободно.

Затем новый в игру вступает новый рассказчик. Он задаёт обстоятельства следующей истории. Со времени предыдущего рассказа настроение при дворе могло измениться, особенно если покой султана был нарушен, и кто-то получил за это выговор. Новый рассказчик может переместить весь двор вперёд во времени, пропустив дни или годы.

Конец:

Как только султан обезглавит придворного, или придворный достигнет своей амбиции, или придворный обретёт свободу приходить и уходить, игра завершается. Каждый из вас теперь рассказывает эпилог истории своего придворного — где мы простимся с ним в его зависти, амбициях и стремлении к свободе?

При желании вы можете продолжить игру с теми же придворными, за исключением тех, кто покинул двор. Если вы играете за придворного, который стал ушёл или был обезглавлен, выберите другого персонажа и придумайте ему новые зависть и Амбиции. Все остальные придворные могут, если захотят, изменить зависть, которую они испытывают друг к другу, и свои Амбиции, но все должны сказать, чему в новом придворном они завидуют. Затем следующий рассказчик заново задаёт обстановку при дворе, учитывая обновлённый список придворных и общую атмосферу.



«Возлюбленная! Ты наконец вернулась!
Где ты была весь этот долгий месяц?»
«Ловила крыс по приказу султанши».
«И твоя миссия увенчалась успехом?»
«Да, моя любовь — паразиты уничтожены,
и я щедро вознаграждена».

Для игр живого действия

Чтобы более полно изобразить двор, оживить его, следуйте следующим шагам. Кто-то будет играть султана, и, возможно, потребуется, чтобы другие игроки изображали визирей — о них будет сказано вскоре. Вашим гостям будет полезно заранее ознакомиться с правилами, если это возможно. Если нет, попросите их вспомнить любые детские повести, стихи, песни и басни, а также сказки «Тысячи и одной ночи», и тогда они будут достаточно хорошо подготовлены. В конце есть список того, что понадобится вам как хозяину.

Соберите заранее следующую информацию, чтобы вы могли наилучшим образом определить атмосферу при дворе: каких придворных выберут ваши гости, их имена и описания их пяти чувств. Если у вас несколько любимых танцоров, поэт, несколько чужеземных принцев и повар, этот двор наверняка будет отличаться от того, где есть ветераны войны, сокольничие и дочь султана. Попросите их прийти в одежде, подходящей для двора султана, и, возможно, принести подходящее угощение. Подготовьте место, в котором вы будете играть, так, чтобы он напоминал о дворце султана. Вы можете сами сыграть за султана, но не обязаны этого делать — только убедитесь, что это сделает кто-то, хорошо понимающий правила игры. Для группы до десяти человек султан назначает одного придворного визирем. На каждых пять игроков сверх этого султан назначает ещё одного визиря.

Когда все ваши гости соберутся, расскажите им, если нужно, правила, касающиеся самоцветов султана, роли рассказчика и трёх целей каждого придворного — Безопасности, Свободы и Амбиций. Дайте каждому игроку минуту или две, чтобы представить придворного, которого он будет изображать этим вечером, чтобы каждый знал остальных придворных. Продолжите создавать персонажа: что вызывает его зависть и каковы амбиции этого придворного. Пусть каждый игрок запишет их на листе персонажа, отсканированном со страницы в конце книги, но пусть пока хранят это в тайне.

Если у вас достаточно времени, попросите членов двора представиться, а затем пусть они пообщаются друг с другом примерно полчаса, и тогда все зависти и амбиции смогут возникнуть естественным образом. По истечении этого времени позвоните в колокольчик, и запишите их зависть и амбиции. Если у вас мало времени, запишите каждую зависть сразу после того, как вы услышите представление каждого, а амбиции после того, как представятся все придворные. Кроме того, если людей много, возможно, больше десяти,

попросите каждого придворного записать только четыре самых насущных зависти, наиболее очевидные.

После того, как все записали свои зависти и амбиции, раскройте их следующим образом: султан даёт одному из визирей карманное зеркальце и велит ему заглянуть с помощью этого волшебного зеркала в сердца и умы его придворных, чтобы всё стало известно великому султану. Визирь берёт зеркало и передаёт его одному из придворных, выбраному наугад. Этот придворный раскрывает во всеуслышание свои зависти и амбиции, прежде чем передать зеркало следующему человеку. Это повторяется, пока все присутствующие, за исключением султана, не раскроют свои зависти и амбиции, в том числе и визирь, которому поручено это дело и который говорит последним. Возможно, группы более десяти человек имеет смысл разделить на две поменьше. В этом случае визири должны публично сообщить обо всех амбициях султану до начала игры.

Когда зеркало возвращается в руки султана, он рассказывает о своих завистях и амбициях, а затем откладывает в сторону полное тайн зеркало. Теперь все игроки знают скрытую сторону Двора, но придворные не должны думать, что знают всё, что скрывает зеркало султана. В историях, которые скоро будут рассказаны, кое что, а может быть, и многое прояснится.

Затем начинается следующая фаза. Если участников шесть или меньше, оставайтесь в одной комнате и рассказывайте истории, как в обычной игре. Если участников больше, разделитесь на небольшие группы, чтобы эффективнее использовать имеющееся время и дать каждой истории шанс. В каждой группе должен быть свой султан или хотя бы один визирь.

Расставьте чаши с самоцветами в разных комнатах или частях комнаты, чтобы каждая группа могла рассказать историю, дополняя её распределением самоцветов и отмечая безопасность придворных и их продвижение к свободе и амбициям.

По окончании каждого рассказа все игроки возвращаются в главную комнату и продолжают играть своих придворных. После того, как все вернулись после первого раунда историй, происходят сцены при Дворе, соответствующие результатам бросков самоцветов. В отношении каждого придворного оглашается воля султана; визири докладывают султану о действиях придворных, за которыми они наблюдали, чтобы султан мог вынести приговор придворным по своему собственному усмотрению.

Вот пример того, как это может выглядеть:

Хабиб, Амия и Дауд закончили свой рассказ под наблюдением визиря Асана. Оказывается, Хабиб совершил нечто, заслуживающее порицания, Амия приблизилась к исполнению своей амбиции, а Дауд — к освобождению. В другой комнате султан принял участие в истории, рассказанной Сулимой, которая во второй раз навлекла на себя его гнев, вместе с Низамом, который приблизился к освобождению. Султан получает самоцветы только за истории, в которых он принимает участие. Когда все возвращаются, визирь Асан рассказывает султану об ошибке Хабиба, похвальных поступках Амии и упорном труде Дауда. Затем султан выносит соответствующий приговор всем придворным.

После вынесения приговора и наблюдения за отыгрышем сцен при дворе султан распределяет придворных по группам для следующего раунда историй. Это право султана — тасовать придворных по своему усмотрению.

О насилии и визирях

Когда придворный обретает свободу, достигает своей цели или теряет голову, эта сцена должна быть разыграна. После такой сцены игра естественным образом заканчивается.

Игроки могут решить продолжить игру, если таково их общее желание, и если султан даст на это согласие. Если придворный может придумать другую амбицию, всё продолжается, как и прежде. Если придворный мёртв или покинул двор, этот игрок становится капуджи («привратником»). Он может заявлять о своих интересах в рассказах и отчитывается перед султаном, но не может получать самоцветы. Всё остальное идёт так, как описано выше. Это опасный придворный, поскольку ему нечего терять — будьте осторожны с капуджи! Кроме того, не совершайте насилия друг против друга, но пусть слова сами по себе несут историю, и только султан может приказать убить придворного игрока, в соответствии с результатами рассказанной истории.

Примечание: если рассказчик решает прервать рассказ событием при дворе, об этом событии должно быть немедленно сообщено султану, который затем может решить, прерывать ли другие рассказы или нет, по своему усмотрению.

Игра за визиря:

В большой группе пусть один из пяти игроков играет за визиря. Визирь ничем не отличается от любых других членов двора, просто у них больше работы и больше полномочий для её выполнения. Они такие же персонажи, как и любые другие, со своими амбициями и завистью. Они заявляют о своих интересах и участвуют в историях, как и остальные придворные, но также являются глазами и ушами султана, и народ это знает. Будьте осторожны, визири, чтобы это не привело вас к коррупции, ибо вы можете оказаться в немилости у султана или стать жертвой интриг своих собратьев!

После того, как придворные будут представлены двору, султан решает, кто из персонажей будет визирем. Маленькая служанка может оказаться самым доверенным визирем султана, в то время как великий философ может не быть удостоен такой чести.



*«Что ты можешь нам предложить, о человек?»
Мабуд смотрел на Королеву Змей со страхом и изумлением.
Змеи её двора колыхались, их чешуя, подобная драгоценным камням,
мерцала в странном свете. Он сглотнул, почувствовав вкус крови.*

Едва уловимые жесты

Бывают моменты, когда рассказчик или игроки хотят более подробного описания или изменить угол зрения. Не нарушая течения рассказа, они могут побудить говорящего жестами добавить в рассказ то, чего им не хватает. Использование этого приема — ещё один способ обогатить опыт для всех. Сначала научитесь жестам, а затем используйте их, напоминая друг другу по мере необходимости.

Они могут меняться в зависимости от персонажей, их физического воплощения и душевного состояния. Это относится как к придворным, так и к ролям, которые они играют, и к любым обычным персонажам, появляющимся в сцене.

Два пальца одной руки дважды постукивают по соответствующей части тела, чтобы привлечь внимание к какому-то органу чувств:

- ❖ возле глаза — к цвету и форме предмета;
- ❖ возле носа — к запахам в сцене;
- ❖ возле рта — к вкусам, если они явно имеют отношение к делу; к тону и манере речи, если речь явно не идёт о еде;
- ❖ возле уха — к звукам в сцене, не связанным с человеком;
- ❖ на кончиках пальцев другой руки — к текстуре предмета или тому, что персонаж физически ощущает.

Два пальца, проведенные вертикально вниз на расстоянии нескольких сантиметров от основания горла: «Пожалуйста, опиши подробнее одежду и внешний вид персонажа».

Два пальца, прижатые к сердцу: «Покажи эмоции персонажа».

Два пальца, приложенные к уголку брови: «Покажи мысли персонажа».

Эти жесты помогают в общем описании историй и действий, и полезны для всех игроков:

Холмы — в воздухе перед вами сделайте серию небольших дуг двумя пальцами: «Опиши пейзаж, в частности, само место действия, время суток, года или что-либо ещё, характерное для этой обстановки».

Стук в дверь — дважды постучите по столу: «Пожалуйста, переходи к действию». Этот жест должен использоваться не для ускорения сцены, а для того, чтобы мягко напомнить игроку, что у каждой сцены есть своя цель, и чтобы он переходил к этой цели.

Завершение — на столе или в воздухе нарисуйте ладонью зигзаг, который движется к вам и останавливается, уменьшаясь по мере движения: «Пожалуйста, доведи этот момент до завершения».

Призыв — вытяните руку ладонью вверх и слегка поднимите её к другому игроку, как будто опираясь на следующую ступеньку выше первоначального места: пригласите другого игрока, который долгое время молчал, выступить и внести свой вклад.

Пас — вытяните руку ладонью вверх и поверните её ладонью вниз, как будто закрываете книгу: прекрати говорить и вырази готовность слушать других игроков.



Три сестры прибыли в сад своей матери, уставшие от долгого перелета.
«Подожди!» — воскликнула младшая. «Я что-то слышу!» «Ах, Калима, —
сказала старшая, — Не суетись так! Я хочу искупаться! Пойдём!»
Бедный Дубан, грязный и оборванный, спрятался за деревом в саду,
когда большие птицы спускались.

Он с изумлением наблюдал, как каждая птица,
приземлившись на краю пруда, отбрасывала пыльные перья,
словно плащ, и ступала в воду прекрасной девушкой!

Пример игры

Крис, Робин, Грэг и я начинаем игру в «1001 ночь». Мы встречаемся у Криса и Робин в 18:00. Я приношу морковь, хумус и питу, Грэг — виноград и перчёные крекеры, Крис и Робин — миндальный кекс, чай, сок и кофе. В гостиной стоят удобные кресла и небольшой столик, а в воздухе витает слабый аромат благовоний.

Я начинаю с чтения вслух первых нескольких абзацев этой книги. «Нам нужна большая чаша для самоцветов султана и по маленькой пиале для каждого из нас». Крис достаёт серебряную чашу и четыре маленькие стеклянные чашки. «Каждый берёт по три драгоценности, остальные — в большую». Кубики гремят и сверкают, падая в чашу султана. «Теперь мы выбираем себе придворных».

Робин: Я хочу стать Любимой Танцовщицей.

Крис: Я буду Старым Советником султана.

Я: Что-то вроде счетовода?

Крис: Конечно, Счетоводом султана!

Я: Думаю, я буду Евнухом, которому будут доверены женщины султана.

Грэг просматривает список: Хм. Я буду Помощником Повара, отвечающим за выпечку.

«Итак, нам всем нужны имена, а затем мы пишем короткое описательное предложение о себе для каждого чувства и описываем свой самый примечательный предмет одежды».

Решите в открытую, кто какого придворного играет. Хотя разумно иметь двух помощников, фаворит может быть только один. Однако, легко могут быть фаворит и бывший фаворит. Также немного подумайте об обстоятельствах, которые свели этих придворных вместе — устройте мозговой штурм, пока не проясните это.

Игроки некоторое время думают и пишут.

Крис: Хорошо, я Баба Мубарек. Слух: мой голос хриплый и размеренный. Зрение: я медленно слепну из-за катаракты. Обоняние: я пахну старыми монетами. Вкус: у меня слабость к засахаренным абрикосам. Осязание: я могу определить количество монет по весу мешочка. Моя аба тёмно-синяя с серебряной каймой.

Робин: Нур бинт Ахмед ибн Харун — нынешняя любимая танцовщица при дворе. У неё длинные блестящие чёрные волосы, и когда она танцует, она

словно сияет изнутри. Она любит гулять в розовых садах. Я не могу ничего придумать про слух... Ей нравится хлопковые ткани с узором пейсли. Она не любит, когда к ней прикасаются. Она часто носит платья цвета шафрана.

Грэг: Может быть, её слух как-то связан с музыкой?

Крис: Ага, типа она постоянно слышит ритм барабанов или что-то в этом роде?

Робин: Хорошо. Часто кажется, будто она прислушивается к чему-то, что слышит только она.

Я: Я Хасад аль-Азхар, самый доверенный евнух гарема султана. Я видел тысячу тайн. Запах сырого мяса вызывает у меня отвращение. Я знаю голоса всех во дворце. Я предпочитаю любовников со стороны — путников, торговцев или гостей. Моя кожа почти чёрная и безупречно начищенная, подчёркнутая латунными украшениями. Мой любимый кафтан из шёлка в изумрудно-золотую полоску. И я предпочитаю небольшой клетчатый тюрбан в тон.

Крис: Круто!

*Создавайте персонажей в открытую, чтобы все игроки имели всю информацию.
Помогите друг другу, если необходимо, и вносите предложения, если вас об этом просят.
Некоторые справятся быстрее, но перед тем, как начать игру,
каждый должен создать себе придворного.*

Грэг: Я Умм Сиди Балсора...

Робин: Ты женщина?

Грэг: Да. Я помощник повара, отвечаю за выпечку. В детстве я видела великие города. Чистые волосы моего сына — мой любимый запах. Я пою во время работы. Любой, кто пробует мою стряпню, доволен. Мои руки сильные, а кисти уверенные. Я ношу тёмную юбку-карш и свободную лоскутную рубашку в стиле моей родины.

Я: Отлично! Итак, что друг в друге вызывает нашу зависть?

Робин: Ну, Нур завидует Умм Сиди Балсоре, её свободе есть сколько угодно.

Грэг: Умм Сиди Балсора завидует прекрасной физической форме Нур, и думает, что она свободно общается с людьми со всех концов света.

Робин: Я также завидую связям Хасада; он, кажется, знает всё. И надёжному положению Бабы Мубарека в глазах султана.

Крис: Баба Мубарек завидует молодости и красоте Нур, семье Умм Сиди и доступу Хасада к гарему.

Я: Ну, конечно, я завидую полноценному телу Бабы Мубарека.

Крис: Конечно.

Я: Я также завидую безопасности Умм Сиди Балсоры, скрытой от взгляда султана, и невинности Нур. Чему ещё завидует Умм Сиди Балсора, Грэг?

Грэг: Я завидую досугу Бабы Мубарека и богатым нарядам Хасада.

То, чему завидуют придворные, может быть большим или малым, и может даже не быть правдой. Зависть в глазах смотрящего.

Я: Хорошо. Теперь, из всего того, чему мы завидуем, выделите амбиции своего придворного, большие или маленькие. Мои амбиции — найти то, что может опорочить Бабу Мубарека.

Робин: Нур жаждет власти и безопасности; она помешана на амбициях, потому что знает, что сейчас её момент. Она хочет, чтобы её место при дворе было защищено, чтобы она не впала в немилость и не была забыта. О, я поняла — она хочет стать учителем танцев.

Крис: Хм. Баба Мубарек хочет переспать с Нур.

Робин: Вот это да!

Грэг: Мои амбиции — увидеть, как мой сын возвращается на родину.

Помните: то, чему человек завидует, он желает для себя. Как Нур может заполучить кажущиеся связи Хасада, или Баба Мубарек займет семью Умм Али? Зависть — это то, что накапливается со временем и выражается в тысяче и одном маленьком образе: пренебрежении, насмешках, колких шутках, тонких движениях и ответных ходах.

Я: Грэг, похоже, это слишком долгосрочная перспектива. Чего Умм Сиди Балсора хочет на следующей неделе?

Грэг: Хорошо. Я хочу получать оплату за свою работу — сейчас мне обеспечивают жильё и питание, но я хочу накопить денег, чтобы отправить сына домой. Поэтому я хочу признания и оплаты... Нет! Я хочу, чтобы султан узаконил нашего сына и воспитал его соответствующим образом!

Крис: Круто!

Грэг: Да, как только я сказал «признание», всё стало ясно.

Я говорю: «Как первый рассказчик, я должна задать обстоятельства. Вы сможете дополнить их, когда придёт ваша очередь быть рассказчиками».

«Сейчас султан счастлив и спокоен. В последнее время идут хорошие дожди, а это значит, что стадам обеспечены тучные пастбища, народу хватит пищи, а во дворце будут цвести пышные сады. К тому же, дожди отпугнули разбойников и мятежников. Это было хорошее время для политики, и на прошлой неделе здесь был высокопоставленный чиновник, который уедет через несколько дней. Султан пользуется уважением и достаточно компетентен; его двор работает гладко, и он быстро справляется с любыми беспорядками во своем дворце или на своих землях».

При определении амбиций будьте конкретны. «Быть счастливым» недостаточно конкретно. Кроме того, краткосрочные амбиции работают лучше, чем долгосрочные. Амбиции Хасада и Бабы Мубарека прямо ведут к действиям персонажей, тогда как амбиции Умм Сиди менее прямолинейны. Самые простые цели становятся прекрасными амбициями — сломать кому-то нос, сесть ближе к султану на пиру, иметь более красивые туфли, чем у кого-то. Если вы не знаете, что выбрать, подумайте о следующей неделе или месяце жизни придворного и о том, чего он хочет в этот период времени.

«Дворец отражает это в спокойном и строгом декоре, демонстрирующем богатство превосходной деревянной и каменной отделки, а не ярких кисточек и броских украшений. Цвета подушек и мягкой мебели — глубокие драгоценные тона — тёмно-сапфировый синий, пурпурный, изумрудный и гранатово-красный, оттенённые жемчугом и небольшими золотыми вставками. Султан интересуется искусством, особенно сценами охоты, и у него есть галерея с коллекцией, в которой имеются экспонаты, привезённые издалека, из чужеземных стран. Он также любит чистые ароматы, поэтому преобладают кедр, сосна, ваниль и цитрусовые, а не более тяжёлые амбра, роза и мускус».

Крис: «По сути, всё слишком хорошо, чтобы так продолжалось долго».

Я смеюсь. «Спелые фрукты, которые вот-вот сгниют. Итак, к концу пира мы расслабляемся. Нур танцевала перед нами, выпечка Умм Сиди Балсоры имела успех, а Баба Мубарек дал мудрый совет. Я здесь, чтобы следить за соблюдением приличий. Султан увлечён игрой в шахматы в соседней комнате, за ним наблюдает половина двора. Вокруг всё ещё стоит еда, и другие люди разговаривают группами. В дальнем конце комнаты играет музыкант. Я потягиваюсь и устраиваюсь так, чтобы мог за всеми наблюдать. Где вы все?»

Будьте внимательны при первом описании обстановки двора — настроения, физического здоровья и общего состояния султана, политической ситуации и самого дворца. Это заложит хорошую основу для остальной части игры. Не нужно подробно описывать каждый ковёр и стену, достаточно указать, являются ли ковры новыми и качественными, старыми и истёртыми, старыми и редкими, новыми и яркими, приглушёнными, мягкими, неприятными для глаз — что-то в этом роде. Оставьте следующему рассказчику возможность дополнить обстановку двора, и при этом дайте всем игрокам почувствовать обстановку. Обязательно укажите время года и суток — в примере это сезон дождей, сразу после ужина.

Нур (Робин): Я сижу рядом с Бабой Мубареком, как можно дальше от Умм Сиди, насколько это возможно из соображений вежливости. Нужно занять место рядом со знатью.

Баба (Крис): Я тебя разглядываю, но только краем глаза. Не хочу, чтобы Хасад сделал мне выговор.

Умм Сиди (Грэг): Я сижу на полу на маленькой подушечке у чаши с фруктами и инжиром. «Итак, рассказ! Давайте послушаем рассказ!»

Нур (Робин): Я многозначительно перевожу взгляд с еды на Умм Сиди. «Ты ещё не достаточно съела сегодня вечером, Умм Сиди Балсора?» В моём голосе слышна лёгкая нотка презрения.

Умм Сиди (Грэг): Я кладу инжир в рот и облизываю пальцы. Я делаю вид, что наслаждаюсь им.

Баба (Крис): Я похлопываю Нур по коленке. «Не волнуйся, дорогая, здесь полно сочных инжиров».

Умм Сиди (Грэг): О-хо!

Нур (Робин): Похлопал меня по коленке, да? Я скривилась.

После того, как вы задали сцену, позвольте игрокам расставить своих персонажей. Это первый раз, когда мы видим персонажей в игре, и многое может стать понятно. Продолжительность этой сцены при дворе может варьироваться. По крайней мере, дайте каждому возможность высказаться и подействовать до начала первого рассказа. Иногда этого достаточно, иногда вам потребуется больше взаимодействия, чтобы раскрыть характеры персонажей.

Хасад (я): Я прочищаю горло и холодно смотрю на Бабу Мубарека. «Я расскажу историю. Это история о Мудреце, Ученике и упрямом верблюде. Давным-давно у одного молодого ученика был верблюд-сирота. Ученик, которого звали Абиб, обожал этого верблюда — кормил его из фляги, мыл в розовой воде и отдавал верблюду свою одежду, укрывая его от ночного холода. И вот пришло время, когда у ученика Абиба появилась причина навестить своего старого учителя. Он взял верблюда с собой, как всегда, и отправился в пещеру мудреца. Прибыв, Абиб воскликнул: «О учитель! Я вернулся! Пожалуйста, выслушай меня!» Мудрец велел ему войти, и он так и сделал, а верблюд-подросток следовал за ним, как всегда. Ну что ж! Верблюд в пещере мудреца? Это было уже слишком! «Выведи вон это животное, Абиб! Зачем ты привёл его сюда?» — сказал Мудрец и нахмурил брови. Но верблюд лёг и не двигался с места. Баба Мубарек, пожалуйста, сыграй верблюда. Нур, ты — юный Абиб, а Умм Сиди Балсора — мудрец.

Баба (Крис): Верблюд! Хм. Хорошо.

Задавайте обстановку для рассказа так же тщательно, как вы описываете двор. Опять же, обратите внимание на чувства, время года и время суток.

Нур (Робин): Я делаю какой-то ободряющий жест. «Всё в порядке, я уверена, что ты достойнейший из верблюдов. И от него так приятно пахнет».

Умм Сиди (Грэг): Немедленно выведи вон этого верблюда, мальчик!

Нур (Робин): Но, учитель, это бедный верблюд-сирота, которого я воспитал с младенчества. Конечно же, мой долг — обращаться с таким несчастным животным с добротой.

Когда вы выбираете историю и распределяете роли, помните, кому и чему вы завидуете и каковы ваши амбиции — в рассказе вы можете быть более прямолинейными, можете нападать на тех, кого хотите унижить, или подольститься к тем, кого вы хотите использовать.

Баба (Крис): Я пускаю газы.

Хасад (я): В этом маленьком пространстве стоит сильная вонь, треплет занавеску у входа в пещеру.

Нур (Робин): Ха! Интересно, уйдёт ли мудрец прежде, чем верблюд! (Робин берёт белый самоцвет из чаши султана и кладёт его перед собой.)

Умм Сиди (Грэг): «Ах! Только понюхай, что натворил твой верблюд!» Я машу руками перед лицом и указываю на выход. «Думаю, тебе лучше уйти. Тебе не хватит мудрости оставить верблюда с другими животными; думаю, тебе не хватит мудрости оставаться моим учеником!» Держу пари, Абиб и мудрец поссорятся. (Грэг берёт жёлтый самоцвет из чаши султана и кладёт перед собой.)

Нур (Робин): Я тяну верблюда за поводок. «Вставай, Лепесток, пойдём».

Баба (Крис): Я устал от путешествия сюда. Я отступаю, качая головой, и тяну тебя к себе. Песок летит повсюду. Абиб выпускает уздечку? (Крис берёт чёрный самоцвет из чаши султана и кладёт его перед собой.)

Хасад (я): Песок летит, жаля твои глаза, Абиб. Уздечка режет твои пальцы, а твой учитель позади тебя с каждой секундой становится всё более сердитым.

Нур (Робин): Я бросаю уздечку и поворачиваюсь, чтобы поклониться своему учителю. «Прости меня! Без твоего руководства я весь в смятении!»

Рассказ может быть любым детским стишком, сказкой, песней или поэмой, которые вы хорошо знаете. История в примере основана на сказке «У Мэри был маленький ягнёнок». В ней есть ученик, учитель и преданный, но непослушный питомец — три персонажа для трёх придворных.

Баба (Крис): Ха! (Крис бросает чёрный самоцвет, «Абиб роняет уздечку?») Если результат чётный — он положит самоцвет в свою пиалу, если нечётный — в мою. Он выбрасывает чёт.)

Умм Сиди (Грэг): Я польщён, но всё равно взмахиваю рукой. «О чём ты думал? Разве верблюд похож на человека? Верблюд — это верблюд, и с ним следует обращаться как с верблюдом!» Я шлёпаю верблюда по крупу.

Баба (Крис): Я фыркаю от удивления и порицания и выбегаю из пещеры, срывая занавеску.

Как только роли распределены, дайте персонажам истории немного времени, чтобы адаптироваться, а затем следуйте за ними. Доверяйте своей истории и не волнуйтесь слишком сильно — вы знаете эту историю достаточно хорошо, чтобы рассказать её в обратном порядке.

Нур (Робин): Чёрт! (Робин бросает белый самоцвет, чтобы узнать: «Интересно, уйдёт ли мудрец раньше верблюда?» Если результат чётный — он положит самоцвет в свою пиалу, если нечётный — в мою. Она выбрасывает чёт.)

Умм Сиди (Грэг): Что ж, верблюд вышел, но теперь моя занавеска порвана. А твой избалованный верблюд убежал в кусты.

Нур (Робин): Я бегу за верблюдом и кричу: «Лепесток! Вернись, Лепесток!» Поймаю ли я его? (Робин кладёт перед собой коричневый самоцвет)

Когда игрок заявляет самоцвет, это указание на то, что он считает интересным. Вы можете использовать это указание как подсказку в развитии истории. Позвольте рассказу идти своим чередом, и большинство вопросов разрешатся естественным образом. Если же игроки заявляют совершенно нелепые, скучные или простые вещи («Вода мокрая?»), помните, что вы можете потратить самоцвет из своей чаши, и султан прервёт рассказ.

Хасад (я): Лепесток, ветки кустарника цепляются за твою шкуру, тебе неприятно. Абиб, твои туфли наполняются песком, когда ты бежишь. Над головой начинают собираться облака.

Баба (Крис): И как скоро пойдёт дождь? Кажется, Абиб промокнет. (Крис кладёт блестящий самоцвет.)

Хасад (я): Ну, посмотрим. (Я беру самоцвет из чаши султана.) 1-2 — прямо сейчас; 3-8 — чуть позже; 9 или 10 — он не начнётся, пока ты не вернёшься домой. (Я выкидываю 3.) Ах, тебе повезло. Дождь начинается, когда ты догоняешь Лепестка у подножия холма. Ты возвращаешься к своему учителю, почти промокший. (Я возвращаю самоцвет в чашу султана.)

Робин бросает коричневый самоцвет, чтобы узнать: «Поймаю ли я его?» Выпадает нечет. Это первый самоцвет, который достался мне.

Крис бросает блестящий самоцвет: «Кажется, Абиб промок». Выпадает нечет. Это мой второй самоцвет.

Умм Сиди (Грэг): Я развожу руками: «Что мне делать с таким учеником? Ты слишком мягкосердечен. Почини мою занавеску, и посмотрим, какой у тебя следующий урок».

Нур (Робин): Я надёжно привязываю Лепестка снаружи и начинаю чинить занавеску.

Баба (Крис): Я начинаю есть цветы.

Умм Сиди (Грэг): Нет! Только не мои лучшие абрикосы! Ты что, ослеп, глупый верблюд?! Разве ты не знаешь, что если съесть слишком много, можно заболеть? (Грэг берёт синий самоцвет из чаши Султана и кладёт перед собой.)

Нур (Робин): Я выбегаю, держа занавеску. «Лепесток, а теперь ты что творишь?»

Умм Сиди (Грэг): Ест мои лучшие абрикосы, вот что!

Баба (Крис): Я всё ещё ем. Меня становится плохо?

Хасад (я): Тебе немного не по себе. Цветы выглядят разодранными и изжеванными, то, что от них осталось. Вокруг грязные коричневые лужи от дождя, и ещё моросит.

*Помните о причудах других придворных и вплетайте их в историю.
Грэг ввёл абрикосы, чтобы уколоть Бабу Мубарека; Крис ему подыгрывает.
Делайте общие и точные отсылки, указывая на недостатки или достоинства,
которые вы видите в своих коллегах-придворных.*

Баба (Крис): Когда Абиб придёт проверить, как я, я на него обопрюсь. (Крис говорит Робин: «Баба склоняется над тобой, касается щекой твоего плеча».)

Умм Сиди (Грэг): Держу пари, упадёт на него прямо в грязь! (Грэг берёт красный самоцвет из чаши султана.)

Нур (Робин): Я уворачиваюсь от твоей головы, дико размахивая руками, чтобы не упасть. Но занавеску всё же роняю.

(Робин говорит: «А также уворачиваюсь от Бабы». Робин изображает пантомиму, Нур отклоняется, слегка морща нос.)

Грэг бросает красный самоцвет: «Держу пари, упаду на него прямо в грязь!»
Выпадает нечет. Это мой третий самоцвет.

Умм Сиди (Грэг): Я трясу кулаками. «Глупый мальчишка! Только взгляни на мою занавеску!»

Хасад (я): Занавеска плавно погружается в лужу, вода пропитывает её.

Нур (Робин): Я бросаюсь в грязь: «О, великий учитель! Как я могу загладить свою вину? Я недостоин быть твоим учеником!»

*Не забывайте о своём придворном.
Говорите и действуйте от его имени,
а также от имени его персонажа в рассказе.*

Умм Сиди (Грэг): Я долго молчу. Наконец говорю: «Я получил эту занавеску от одного джинна, который живет на дереве у Золотой реки, далеко на востоке. Если ты заменишь её, ты сможешь остаться моим учеником. Если ты этого не сделаешь, я до конца твоих дней запрещаю тебе и твоему верблюду подходить к моему дому ближе, чем на 500 шагов. Ты понял?»

Нур (Робин): Я поднимаюсь, покрытый грязью, но широко улыбаясь. «О, ты не пожалеешь, мой учитель! Я вернусь с новой занавеской, клянусь! Пошли, Лепесток!» Я тяну тебя за уздечку.

Баба (Крис): Нет. Я надулся. Мне нехорошо.

Грэг бросает синий самоцвет: «Разве ты не знаешь, что от них тебе станет плохо?» Он бросает нечет и отдаёт его мне. Это мой четвёртый самоцвет. Он также бросает жёлтый самоцвет: «Держу пари, Абиб и мудрец не расстанутся». Чёт, и он кладёт его в свою чашу.

Для краткости перейдём к концу рассказа. Предположим, Абиб и Лепесток добрались до джинна и добыли для мудреца новый занавес. Далее предположим, что описание Хасадом (мною) Золотой реки вдохновило Робина наградить меня одним самоцветом.

Хасад (я): Так верблюд научился оставаться снаружи, а Абиб научился обращаться с животными как с животными, а с людьми как с людьми.

Я: Теперь разделим наши самоцветы между Безопасностью, Амбициями и Свободой. Я кладу три на Безопасность, четыре на Амбиции и пять на Свободу.

Робин: Четыре на Безопасность, шесть на Амбиции и два на Свободу.

Грэг: Два на Безопасность, пять на Амбиции, два на Свободу.

Не стесняйтесь вводить в рассказ новых персонажей по мере необходимости, играя их сами или назначая их в придворные по своему желанию. Однако не перегружайте игроков — они и так сыграют роли придворных, играющих роли персонажей рассказов; больше одной или двух эпизодических ролей может оказаться обременительно.

Крис: Даже не знаю — три на Безопасность, три на Амбиции, четыре на Свободу.

Робин: Привет, Крис, я потрачу самоцвет, чтобы вернуть два твоих самоцвета Амбиции в чашу; кажется, Умм Сиди выставила Нур в этой истории глупой.

Я: Ладно, теперь мы все делаем броски. У меня один чёт в Безопасности — уф! Итак, я оставляю два нечётных самоцвета, а чётный возвращается в чашу Султана. У меня три в Амбиции и... два в Свободе.

Робин: О! У меня нет ни одного в Безопасности! Зато три в Амбиции. И два в Свободе.

Грэг: Два в Безопасности, три в Амбиции и ни одного в Свободе.

Крис: Два в Безопасности, один в Амбиции благодаря Робин, один в Свободе.

Я: Нур, что происходит? Как Султан выражает своё недовольство тобой?

Робин: Ну, наверное, кто-то сдал меня за флирт с Бабой Мубареком. Кажется, это был Хасад, но я не уверен. В любом случае, меня запирают в гареме на следующий месяц. Сцена должна быть между Хасадом и посланником султана. Кто хочет сыграть посланника?

Крис: Я. Я Кассим, посланник. Хасад знает меня, потому что я часто приношу в гарем волю султана. «Хасад, у меня новости».

Хасад (я): Что случилось?

Касим (Крис): Эта танцовщица, Нур. Султан недоволен её возмутительным поведением на пиру, она была так... близка... с Бабой Мубареком.

Помните, что сначала все делят самоцветы и говорят, могут ли они выиграть, затем каждый может заблокировать чужие Амбиции, затем все бросают кубики.

Хасад (я): «Чего желает Его великолепное величество?» Я поглаживаю подбородок, давая понять, что мне это уже известно.

Касим (Крис): Хм, это меня немного смущает: «Ей лучше быть осторожнее. И она должна оставаться в гареме в течение следующей луны».

Хасад (я): Я вежливо киваю головой: «Я прослежу, чтобы так и было».

Я спрашиваю Робин: «Достаточно?»

Робин: Конечно, хорошо.

Я: И как Нур мешает амбициям Умм Сиди Бальсоры?

Крис: Ну, я бы, наверное, уже наполовину добилась признания своего сына, но нет.

Робин: Хм. О, я знаю. Я чрезмерно хвалю одного из других детей как талантливого танцора и прошу, чтобы похвала дошла до слуха султана, подразумевая, что это его ребёнок, и поэтому он такой талантливый.

Я: Хочешь это разыграть?

Робин: Нет, не обязательно.

Я: Круто. Итак, кто наш следующий рассказчик?



Шарифа держала камень высоко, насмехаясь над стражниками на стене дворца. Она и правда добыла камень, который просил волшебник Абсалам, но, что ещё важнее, рядом с ней был кот султана. «Не советую останавливаться», — спокойно сказал кот, когда полетела первая стрела.

Памятка

Первые шаги

Подготовьте стол

Поставьте в центр стола чашу, полную самоцветов (кубиков); это чаша султана.

Поставьте пиалу перед каждым игроком.

Создайте придворного (см. стр. 9):

Опишите своего придворного одним коротким предложением на каждое из пяти чувств.

Придумайте и объявите, чему ваш придворный завидует в придворных каждого другого игрока.

Придумайте и объявите одну амбицию вашего придворного.

Возьмите три самоцвета из чаши султана и положите их в свою пиалу.

Выберите первого рассказчика

По жребию или по тому, кто лучше всех знает игру.

В каждой истории

Рассказчик начинает рассказ: задайте обстоятельства встречи придворных.

Дайте рассказу название.

Распределите персонажей рассказа среди всех придворных, кроме себя.

Задайте первую сцену.

Не держите в голове всю историю! Начните сцену, а затем пусть она развивается сама.

По ходу игры всегда помните о зависти и амбициях своего придворного.

Игроки, играйте своих придворных в их ролях в рассказе

Говорите и от имени своего придворного, и от имени персонажа, которого он играет.

Рассказывайте и о том, что делает ваш придворный, и о том, что делает персонаж, которого он играет.

Старайтесь использовать роль своего придворного в истории, чтобы реализовывать его амбиции и выразить его зависть.

В рассказах ваши придворные могут быть конфликтными, грубыми, агрессивными и резкими, такими, какими нельзя быть при дворе.

Не пытайтесь придерживать той истории, которую, по вашему мнению, рассказывает рассказчик!

Следуйте за своим придворным и за его персонажем.

Игроки, заявляйте самоцветы

Всякий раз, когда вы заинтересованы в разрешении какого-либо вопроса или обстоятельства истории, заявляйте самоцвет.

Возьмите самоцвет из чаши султана, расскажите о своем интересе и положите его на стол перед собой.

Если другого игрока интересует тот же вопрос, что и вас, заявить самоцвет может только первый из вас, или вы оба, но только если ваши руки соприкоснулись над чашей.

Когда заявленный интерес оказывается разрешён, бросьте самоцвет.

Если число нечётное, положите его в пиалу рассказчика. Если число чётное, положите его в свою.

После того, как рассказчик получит восемь самоцветов, вы не можете заявлять новые самоцветы, но все уже объявленные вами самоцветы остаются на столе в игре.

Рассказчик разрешает события в рассказе

Разрешайте их по ходу истории по своему усмотрению или по воле случая.

Рассказчик завершает рассказ

В любом рассказе вы можете добавить в свою пиалу только 8 самоцветов.

После того, как вы получили восьмой самоцвет, у вас есть причина завершить рассказ.

Прежде чем закончить рассказ, вы должны разрешить интересующие вас вопросы, связанные с каждым оставшимся на столе самоцветом.

Когда на столе больше нет самоцветов, вы можете закончить рассказ любым способом.

Или, если вы предпочитаете не разрешать все оставшиеся самоцветы, то можете объявить, что султан прерывает рассказ. Положите все неразрешённые и неброшенные самоцветы в чашу султана.

Также вы должны взять из своей чаши один самоцвет и положить его в чашу султана; это цена, которую вы платите за то, что прервали рассказ.

Между рассказами

Распределите свои самоцветы: возьмите все самоцветы из своей чаши и разложите их в три кучки: Безопасность, Свобода, Амбиции.

Объявите другим игрокам, можете ли вы выиграть в этом броске.

Если вы хотите помешать другому придворному достичь его амбиций, сбросьте любой из своих самоцветов в чашу султана. Выбранный вами игрок должен сбросить два самоцвета, которые он назначил на Амбиции. Опишите, как ваш придворный помешал другому достичь цели.

Бросайте самоцветы

Для достижения Безопасности вам нужно, чтобы хотя бы один самоцвет выпал на чётное число, иначе ваш придворный разгневает султана. Если ваш придворный прогневал султана трижды, султан отрубит ему голову, и игра закончится. Вы проиграли!

В случае Амбиции и Свободы ведите подсчёт, сколько чётных самоцветов вы бросили за всю игру.

В случае Амбиции, как только вы выбрасываете пять и более чётных самоцветов, ваш придворный достигнет своей цели, и игра заканчивается. Вы выиграли!

В случае Свободы, как только вы выбрасываете семь и более чётных самоцветов, ваш придворный получит право свободно приходить и уходить, и игра заканчивается. Вы выиграли!

Ничья допустима.

Если никто не выиграл и не проиграл, сбросьте все выпавшие чётные самоцветы в чашу султана. Все выпавшие нечётные самоцветы верните в свою пиалу. Если султан в игре, у него больше шансов выиграть или проиграть, поэтому его числа выше для Безопасности, Амбиций и Свободы.

Разыграйте сцены при дворе

Какие бы изменения статуса ни обозначали ваши самоцветы, разыграйте эти сцены между придворными, чтобы показать их.

Приглашайте других игроков играть роли любых второстепенных персонажей, которые вам нужны.

Помните о строгих правилах поведения и этикета, действующих при дворе султана.

Следующий рассказ

Из всех игроков, которые ещё не были рассказчиками, выберите того, у кого наименьшее количество кубиков в пиале. Этот игрок становится рассказчиком в следующую ночь историй.

В случае ничьей выберите игрока, сидящего по левую руку от предыдущего рассказчика.

В конце игры

Три вещи могут закончить игру: султан обезглавливает придворного; придворный получает свободу; придворный достигает своих амбиций.

Обойдите всех придворных и дайте им эпилог.

Каждый может высказать своё мнение в эпилоге другого, но последнее слово остаётся за игроком, играющим за придворного.

Благодарности

Я хотел бы выразить признательность и благодарность многим, но в особенности:

Джошуа А. К. Ньюману — за то, что он вдохновил меня на публикацию.

Бену Леману — за часовой доклад о международном плей-тесте, который был бесценен.

Эмили Кэр Босс и Винсенту Бейкеру, без которых эта игра бы не существовала.

Джулии Эллингбо — за то, что она была таким увлечённым тестировщиком, другом и гуру по причёскам.

Рейчел и Стивену Кронен-Таунсенд за первоначальное тестирование.

Ральфу Мацце за то, что он написал Universalis и вдохнул первую искру в эту игру.

Полу Чеге за его комментарии к первому тексту, написанному более 10 лет назад.

Мойре Теркингтон за поддержку на начальном этапе и Мэтту Уилсону за постоянную поддержку.

Сотрудникам Story Games и Forge за то, что они в целом отличные люди.

Отдельная благодарность за второе издание:

Фабио Микеле Руссо и Кристина Рекуперо играли в мою игру на Lucca 2011. Фабио сделал выбор персонажа, который стал ключом к реализации моего видения вложенных историй, и оба они заслуживают похвалы и моей огромной благодарности.

Люди, которые играли в мою игру на InterNosCon 2012, вдохновили меня сесть и закончить второе издание.

Они узнают своих персонажей в тексте.

И наконец, огромное спасибо Клаудии Канджини за её потрясающие иллюстрации!

Придворный

Чувства

Я завидую...

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Наряд

Безопасность

- ☐ Султан делает мне выговор наедине.
- ☐ Султан делает мне выговор при всём дворе.
- ☐ Султан приказывает обезглавить меня.

Амбиции

○○○○○

Я достиг своих амбиций, а именно...

Свобода

○○○○○○○

Я завоевал свою свободу от двора.

Султан

Чувства

Я завидую...

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Наряд

Безопасность

- ☐ На меня совершено покушение.
- ☐ Я был ранен во время покушения.
- ☐ Я был убит во время покушения.

Амбиции

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Я достиг своих амбиций, а именно...

Свобода

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Я завоевал свою свободу от двора.

Игра живого действия

Придворный

Чувства

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Я завидую

○○○ Безопасность

○○○○○ Амбиции

○○○○○○○ Свобода

Игра живого действия

Придворный

Чувства

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Я завидую

○○○ Безопасность

○○○○○ Амбиции

○○○○○○○ Свобода

Игра живого действия

Султан

Чувства

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Я завидую

○○○ Безопасность

○○○○○ Амбиции

○○○○○○○ Свобода

Игра живого действия

Придворный

Чувства

Вкус

Зрение

Обоняние

Осязание

Слух

Я завидую

○○○ Безопасность

○○○○○ Амбиции

○○○○○○○ Свобода

Принадлежности для игры

Для настольной игры

Красивые игральные кости, символизирующие самоцветы султана

Сосуд для этих костей — блюдо, поднос или ткань, подходящая к обстановке

Карандаши и копии листов персонажей

Вкусная еда и напитки

Для игры живого действия

Красивые игральные кости, символизирующие самоцветы султана

Один сосуд для каждой группы из пяти игроков

Колокольчик, сигнализирующий об окончании начальной сцены суда

Пара карманных зеркал для раскрытия зависти и амбиций

Карандаши и копии листов персонажей

Вкусная еда и напитки