

ВЕЩИЦА

С давних пор различные народы слагают легенды. О подвигах и приключениях, о любви и смерти, о дружбе и предательстве. И о героях своего народа.

Но один народ обделен такой возможностью, хотя его герои и их история не менее значимы для мира. Это – вещи.

Среди них тоже есть великие и незаметные, вредные и полезные, но каждой вещице есть, что вспомнить.

Они приносили своим владельцам и неудачи и радости, были неза-

менимыми и радовались вниманию к себе, ломались в сражении и чинились руками умельцев, пылились в тёмных чуланах, страдая от одиночества. Их коллекционировали и бросали, обменивали на барахло, оценивали и выставляли на витрину, закапывали в землю и находили в пещерах, теряли, воровали, переплавляли и разбивали на тысячу осколков. Да, эти вещи многое повидали на своем веку.

Об истории одного из этих необычных героев и пойдёт речь в нашей с вами игре.

Вам понадобятся 13 шестигранных кубиков (все они должны быть примерно одинакового размера и с точками, а не с цифрами), стол (или иная игровая поверхность) и небольшой предмет (например, ручка, расчёска, зеркальце), который будет символизировать основного героя нашей игры. Количество участников произвольное.

Начнём игру с того, что игроки по очереди бросают кубик. У кого первого выпало 6, тот и придумывает краткую концепцию (в пару слов) той вещицы, о котором пойдет речь.

Примечание: вы можете сказать что угодно — «ятаган» или «королевское ожерелье», «шкатулка» или «каменные часы», «роза в янтаре» или «старинный портрет». Не думайте долго о том, какой это предмет. Просто назовите. Вы скоро сами узнаете его историю и, возможно, она удивит вас.

Можете назвать какой-то из тех предметов, который сейчас находится у вас на виду. Может быть, стоит назвать именно тот предмет, который вы будете передавать другу другу во время игры.

Теперь тот же самый игрок снова бросает кубик и оставляет его на столе.

Далее ход получает любой игрок, который ещё не бросал кубик. Передайте ему тот предмет, который символизирует воображаемую вещицу. Игрок бросает новый шестиграннык и после этого пытается соединить его одной из боковых граней с тем кубиком, что уже был выставлен.

Примечание: расположение точек на обеих гранях должно быть одинаковым. Иначе грани нельзя соединять. Нельзя переворачивать кубик, вы можете лишь поворачивать его, не меняя выпавшего сверху значения.

Если у игрока сразу же получилось присоединить новый кубик, то он получает возможность рассказать собравшимся первую главу истории предмета. Если же кубик не подходит, то игрок должен перекинуть его и попытаться снова соединить с уже выставленным ранее. Каждый раз, когда кубик не подошёл – одна из глав пропускается и игрок начнёт рассказ именно с той, на которой остановился.

Примечание: допустим, этот игрок два раза не смог соединить кубики. Если ему удастся это сделать в третий раз, то и рассказ его начнётся с третьей главы.

И вот те двенадцать глав, из которых мы узнаем историю вещицы:

1. Что легенды говорят о вещице?
(слухи, воспоминания, вымысел и фантазии)
2. Как выглядела та вещица?
(внешний вид, изображения, документы, записи)
3. Кто починил вещицу, кому она нанесла вред?
(ремонт, восстановление свойств, вредные эффекты)
4. В каком месте оказалась вещица?
(путешествия, города и страны)
5. Как вещица пропала либо была сломана?
(забвение, поломка, потеря свойств)
6. Кто украл или купил вещицу?
(торговля, обмен, смена хозяев)
7. Кто обладал вещицей, кому она пригодилась?
(хозяин и его жизнь, полезные эффекты)
8. Кто желал владеть вещицей?
(возможные хозяева, упущенные возможности)
9. Секрет, который скрывает вещица?
(магия, проклятие, драма, правда о свойствах)
10. Была ли другая вещица связана с этой?
(взаимодействие, дубликат, предметы одного мастера)
11. Как произошло первое использование вещицы?
(первый хозяин, проявление свойств)
12. Кто создал вещь, и как это было?
(создатель и его жизнь, замысел)

Примечание: каждая глава задаёт свой вопрос, который игрок старается раскрыть с своём рассказе. Вопросы глав достаточно условны и являются лишь отправной точкой для вашей фантазии. Вы сами решаете, о чём будет ваш рассказ и как именно осветить в нём заданную тему.

Задержимся на том, как игрок ведёт рассказ. Взгляните на вопрос главы и просто начните говорить, озвучьте ситуацию в вашем воображении. Как вы это видите? Может быть, вы расскажете легенду о вещице из уст некоего странствующего барда или опишите прилагаемую к вещице инструкцию, которую нашёл работник библиотеки. Поведаете от лица эльфа, как вещица пригодилась ему в странствиях, расскажете о том, как выглядел кузнец, починивший вещицу. Откроете тайны вещицы — могущественную магию, которой она пропитана или же то, что вещица вовсе даже не волшебная, как считают мифы. Обрисуйте тех людей, что окружали вещицу в любой момент её истории. Постарайтесь объяснить то, что чувствовал создатель этого предмета, когда мастерил его.

Не бойтесь начать. Расскажите то, что считаете нужным и так, как вам нравится. Главное, держите во внимании тему доставшейся вам главы. Вам решать, насколько длинным и подробным получится ваш рассказ, а также то, какой мир окружает вещицу – волшебный или реалистичный, повседневный или средневековый. Просто продолжайте отвечать на всё новые вопросы, приходящие вам на ум во время повествования.

Представьте, что пишете книгу, подавайте сюжет с позиции авто-

ра книги или же от лица её героев. Можете привлекать остальных участников для помощи, если хотите разыграть отдельные моменты в лицах, например то, как вещь была продана кому-то или как вокруг неё разыгрался спор.

После того как одна глава была рассказана, ход наконец переходит к новому участнику. Это должен быть кто-то из тех, кто ещё не бросал кубика. Если таковых не осталось, то ход достаётся тому игроку, кто бросал кубик самым первым (и так далее, повторяя последовательность).

Получив ход, участник получает предмет-символ и кидает кубик, стараясь присоединить его к любому из тех кубиков, что уже стоят на столе. Если у него не получается, то очередная глава пропускается.

Так продолжается до тех пор, пока не будет рассказана или пропущена последняя, 12-я глава. После этого на столе получится комбинация из нескольких кубиков. Эта финальная фигурка — **руна**, которая связана с вещицей. Символ, обозначающий истинное имя предмета. Также вы можете посчитать сумму значений, которые выпали на кубиках. Это **счастливое число** вещицы.

Теперь, когда руна и число известны, игроки могут дорассказать любые пропущенные главы (в произвольном порядке), если считают нужным продлить историю.

Пример.

Участники: Альфа, Бета, Гамма, Дельта.

Первым кубик кидает Альфа, у неё выпадает 4. Потом кубик решил кинуть Бета, выпало 1. Затем кубик бросила Гамма и выпало 6, значит именно Гамма будет решать, о каком предмете будет сочиняться история.

Гамма выбирает, что вещицей будет «негасимый фонарик». У играющих как раз есть на столе маленький светодиодный фонарик, именно он будет символизировать вещицу. После этого Гамма бросает начальный шестигранник (сверху выпала двойка) и устанавливает его на стол.

Ход переходит к Дельте, который пока ещё не кидал кубиков. Он достаёт новый шестигранник и бросает его. Кубик выпал точно также как первый (сверху двойка) и игрок решил соединить оба кубика через единицы. Раз присоединение прошло успешно Дельта получает право на то, чтобы рассказать главу номер 1. Он берёт в руки фонарик и начинает историю.

Из его рассказа мы узнаём об исследователе, до которого дошли слухи про странный мир, где нет солнца, но такой же сильный свет излучается фонариком-артефактом.

Затем ход получает Альфа, бросает кубик (выпала четвёрка) и обнаруживает, что не может его присоединить. Значит, вторая глава будет пропущена. Она кидает снова (те-

перь выпала тройка) и снова неудачно (третьей главы тоже не будет). Бросив ещё раз она получает шестёрку и, наконец, соединяет свой кубик с остальными. Альфа берёт фонарик и приступает к четвёртой главе. Мы узнаём об удивительной горной стране, на одной из вершин которой и покоится наша вещица.

Ход переходит к Бете. Из его пятой главы мы узнаём о том, как ледяная принцесса нашла вещицу, и забрала её в свой полупрозрачный замок, пригасив свет фонарика.

Так, меняя игроков мы проходим все главы, до последней. Мы узнаём о том, как фонарик был похищен из замка и спрятан в пещере, как мир погрузился во тьму, как отважный следопыт снова вернул его в мир, как разыгралось великое Сражение за Свет и как великая демонесса создавала вещицу, поместив на вершину горы.

В конце последней главы получился вот такой символ. А счастливое число вещи оказалось равно 38.

Затем участники дорассказали пропущенные главы, завершив историю чудесного фонарика.

