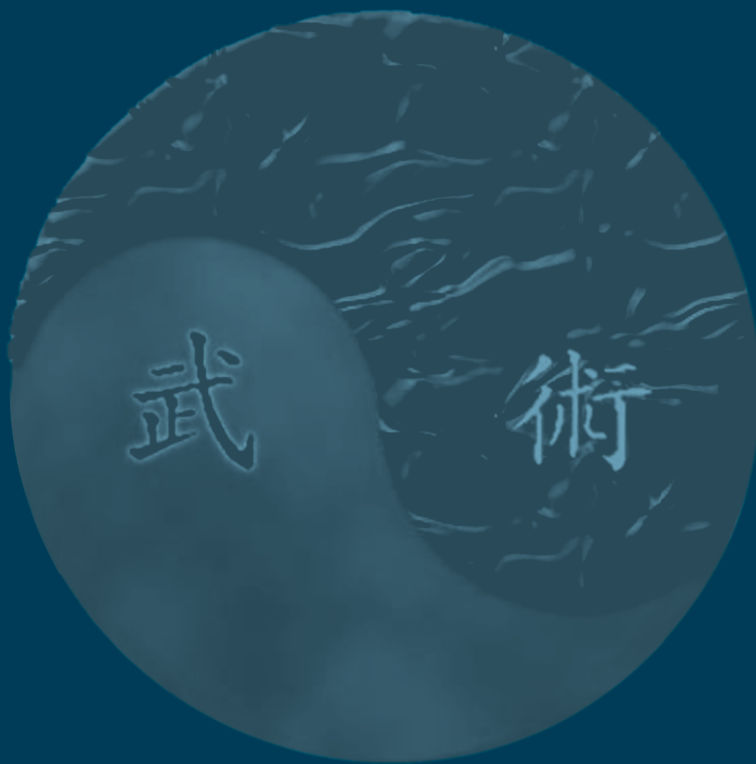


Дэниэл Бэйн

УШУ

Древнее ролевое искусство



Ролекон

Ролевые настольные игры

www.rolecon.ru

Предисловие

Замечали ли вы, что «традиционные» ролевые игры часто мешают киношным вывертам (рисковым и сложным трюкам, длинным цепочкам атак...), заставляя мириться с тьмой модификаторов? Ведущие обязаны накладывать за них штрафы ради пущей реалистичности. Иначе говоря, чем круче вы действуете, тем выше шанс провала. И поскольку игроки предпочитают успех провалу, такие правила побуждают придерживаться проверенных (то есть скучных) методов. Конечно, если вы задумали поиграть в тактику, то так и надо. А если нет?

Системы, предназначенные для киношных игр, обычно стараются не штрафовать рискованные действия. Но так они лишь меньше наказывают игроков, никак не подталкивая к поразительным и торжествующим вопреки здравому смыслу выкрутасам, заставляющим нас прилипнуть к экрану... или по уши увлечься игрой.

Подумав так, я осознал необходимость в Ушу — ролевой игре, активно побуждающей к ярким, творческим и невероятным описаниям действий. И эта цель достигается не за счёт математических подсистем или фиксированного списка приёмов, выбираемых при создании персонажа. Вместо этого Ушу напрямую использует описания в игровой механике, превращая их в ключ к победе. Ушу — единственная игра, где неправдоподобные выверты тактически полезны и обеспечивают наибольшие шансы на успех.

Адаптация фильмов и сериалов

Сыграв несколько раз, мы обнаружили неожиданное достоинство Ушу: оказывается, она с лёгкостью, ну совершенно элементарно, справляется с игрой в фильмы и сериалы. Ведь Ушу не оцифровывает оружие и экипировку, и даже способности описывает по тем же правилам, что и любые другие качества персонажа. Вы никогда не будете озадачены вычислениями или проблемами баланса. Основная механика разрешает все ситуации естественными описаниями. Если вы сами понимаете устройство воображаемого мира, дополнительные правила не нужны. Подробнее на эту тему вы можете почитать в главе «Адаптация», где приведено много примеров.

Система качеств

Ушу использует систему «Качества от 1 до 5», которая также применяется в двух других моих играх — *Blur* и *Flip*. Персонажи и приключения для них взаимосовместимы друг с другом. Всё это доступно бесплатно в интернете [прим. пер.: на английском]:

Blur: Рука быстрее кубика <http://www.Bayn.org/blur>

Flip: Особо лёгкая система для игр живого действия <http://www.Bayn.org/flip>



Раз уж мы заговорили о моих играх...

Erebus: Мир эпического боевика и тёмных интриг. Мир тёмного фэнтези в стиле 1920-х и аниме.

Vampires Suck: 13 новых шпилек старому врагу. Системно-нейтральный материал для пересмотра вампиров из любой ролевой игры.

Star Wars (режиссура Джона Ву и братьев Вачовски). Гид для нового знакомства со вселенной «Звёздных войн» в стиле гонконгских боевиков.

Правила

Ушу работает на горстях обычных шестигранных кубиков (ведь какая ролевая игра без увлекательных бросков?). Впрочем, кубики и подсчёт результата здесь вторичны. Главное — это заявка и описание действий до броска. Традиционные ролевые игры работают ровно наоборот: действия объявляются быстро, а время тратится на расчёт результатов.

Вот как это делается в Ушу. За самую попытку что-либо повернуть игрок получает один кубик — «кубик по умолчанию». Чтобы получить больше, необходимо дополнить описание деталями. Эти детали, так называемые «приукрашивания», могут быть чем угодно от добавочных действий до подробностей подхода и художественных изысков. Всё, что звучит захватывающе и идёт к тону игры, даёт вам один кубик. Например...

Просто стреляя во врага, вы получаете лишь кубик по умолчанию (1). Если вы стреляете во врага (1), перепрыгивая лестничный пролёт (+1) и выполняя сальто в воздухе (+1), то вы кидаете 3 кубика. Если вы стреляете (1), затем пригибаетесь от удара (+1), подсекаете нападающего (+1), стреляете через его тело в следующего противника позади него (+1), а затем пинаете упавшего сапогом в морду (+1), то вы кидаете 5 кубиков.

Просто вмазывая кому-то с ноги, вы получаете только кубик по умолчанию (1). Но если вы вмазываете врагу с разворота (1) в горло (+1), ломая ему трахею с громким хрустом (+1), вы кидаете 3 кубика. Если вы вмазываете с ноги (1) так сильно, что враг вылетает в окно (+1), орёт, падая с высоты семи этажей (+1), прошибает крышу такси (+1) и заставляет перепуганных прохожих с криками кинуться врассыпную (+1), то вы бросаете 5 кубиков.

Само собой, ведущий (и группа в целом) может наложить **вето** на любое приукрашивание, по любой причине. Обычно так останавливают увлечшегося игрока, делающего игру слишком графической или слишком мультяшной. Помните, смелое самовыражение — наш друг, но и друзья могут засидеться. Только убедитесь, что все за столом понимают игру одинаково.

Ведущий может **ограничить размер гости кубиков**. Рекомендуемое ограничение — 3-5 кубиков, во всяком случае не больше 6. Впрочем, это



дело вкуса. Вы также можете ускорить игру, предложив игрокам заняться **разбором**: вместо отсчёта кубиков по одному во время описания, можно сразу заgrabать максимальную горсть и наговорить деталей с запасом. Меньше арифметики, больше динамики и просто забавнее зрелище!

Все эти красочные заявки можно организовать двумя способами. **Индивидуальный метод** знаком большинству: игроки описывают свои действия и набирают кубики по очереди. Когда последний игрок закончил, кубики бросаются одновременно.

Ещё есть **коллективный метод**. Игроки описывают происходящее вместе, развивая идеи друг друга (не забывая набирать кубики). Только когда все удовлетворены описанным, кубики бросаются одновременно. Этот подход более требователен к ведущему, особенно если в группе есть робкие игроки. Однако он заметно поощряет инициативу и импровизацию.

Разрешение ситуаций

Итак, кубики при вас, пришло время бросать! Чтобы подсчитать выпавшие «успехи», нужно сравнить результаты с **целевым числом**. Персонажи в Ушу описываются набором качеств, оцениваемых от 1 (неумеха) до 5 (мастер). Выберите качество, соответствующее вашему действию (или действиям). Кубики, на которых выпало больше ранга качества, считаются провалами. Остальные кубики — успехи. Если подходящего качества нет, используйте 2 — целевое число по умолчанию.

Если вы делаете сразу многое и не можете соотнести это с единственным качеством, то выберите несколько. Перед броском определите, какие кубики будут соответствовать какому качеству. Бросьте каждую горсть отдельно, сравните с соответствующим качеством и так определите успех отдельных действий.

У каждого персонажа в Ушу должна быть **слабость** — качество, в котором они отстают. Это качество всегда равняется 1. Если вы делаете что-либо связанное со слабостью, то целевое число равняется 1 независимо от других качеств, которые подходят к действию.

Если никто не пытается помешать, то достаточно одного кубика-успеха. Если вам кто-то противостоит, то побеждает претендент с наибольшим количеством успехов (правила сражений чуть сложнее, но об этом поговорим в главе «Сражения»). Если против вас действуют обстоятельства, например, вы **ослеплены или связаны**, то первый успех тратится на нейтрализацию обстоятельств.

Помните, что разрешение ситуации — это **лишь формальность**. Всё описанное вами перед броском уже случилось независимо от кубиков — до последнего слова! Бросок сообщает лишь характер результата, а не сбылось ли описанное.

Ци

Нет ничего хуже неудачного броска, срывающего драматичный момент или интересное развитие сюжета. Поэтому во всех моих системах я предусмотрел «страховочную сетку». Энергия ци в основном нужна для сопротивления ударам в бою (см. главу «Сражения»), но также вы можете **жертвовать** её в случае неудачного броска. На самом деле в бою она работает точно так же, но об этом позже.

Пришли с ножом на перестрелку? Потратьте ци, чтобы схватить узи с ближайшего трупа! Товарищ бросил вам магический кристалл, а он выскользнул из рук? За одно очко ци кристалл просто упадёт к вашим ногам. Расход **последнего очка ци** не приведёт к смерти персонажа, но оставит его уязвимым для следующих атак.

Ленивый бросок

Бывает, для разрешения ситуации необходим бросок, но приукрашивать не хочется. В таком случае бросьте столько кубиков, какой у вас ранг в соответствующем качестве, и найдите наилучший выпавший результат на следующей шкале:

- 1 = ужасный, унижительный провал.
- 2 = обычный, банальный провал.
- 3 = почти успех, но увы.
- 4 = невпечатляющий успех.
- 5 = уверенный, впечатляющий успех.
- 6 = невероятный успех.

Сражения

Когда персонажи отвязно месят друг друга, различие между успехом и провалом несколько детальней, чем подсчёт успешных кубиков. Для этого есть специальные боевые правила. Не слишком много (ведь в больших дозах правила вредны), но всё же есть.

Кубики инь и ян

В бою игроки делят свои горсти кубиков на две части: атакующую и оборонительную. Атакующие называются «**ян**» и предназначены причинять вред противникам. Оборонительные называются «**инь**» и защищают персонажа от вреда, неважно как — благодаря достойному ниндзя проворству, барьеру мистической энергии или просто потому что персонаж — крепкий орешек. Такая вот скромная тактическая система в Ушу: игроки могут осторожничать и выбивать врагов по одному (больше инь, меньше ян) или кидаться в отчаянное наступление (больше ян, меньше инь).

Немного пояснений: 1) Разделить горсть на инь и ян нужно до броска! 2) Количество кубиков инь и ян не обязано совпадать со счётом атакующих и оборонительных приукрашиваний в вашем описании, хотя это приветствуется. 3) Для удобства вы можете использовать кубики разного цвета, тогда их будет легко различить.

Негодяи

Негодьями называют примечательных противников, к примеру, главных злодеев и их важных подручных. Иначе говоря, это все, кто не статисты (см. ниже). При сражении с негодяем каждый успешный кубик инь нейтрализует вражеский кубик ян. Если остались нетронутые кубики ян, то каждый отнимает у персонажа **одно очко ци**. Если ци заканчиваются, персонаж выбывает из боя. Не умирает, а просто выбывает! Ненавижу убивать персонажей игроков.

Персонаж игрока начинает с 3 **очками ци**. Для негодяев ведущий назначает от 1 до 5 ци на своё усмотрение. Ведь эти ребята должны держать удар против нескольких героев, накачайте их как следует!

Персонажи игроков **восстанавливают ци** по ходу сюжета. Обычно это означает по 1-2 очка между сценами. Если хотите сделать одни виды оружия опаснее других (например, огнестрельное или яды), то можете увеличить срок, необходимый для восстановления повреждений то них или даже потребовать магическое вмешательство. Напротив, урон от умиротворяющего оружия можно восстанавливать почти сразу. Для обозначения ци и разных типов урона удобны цветные фишки для казино.

Статисты

Это эпизодические, безликие, безымянные, в общем — второстепенные персонажи, чья единственная цель — красиво проиграть героям. Правила обрабатывают их приближённо. Игроки могут описывать необходимых для трюков статистов в любых количествах и находящимися где угодно. Конечно, кое-что остаётся в вотчине ведущий, к примеру, чтобы древний могущественный талисман и беспомощные заложники не оставались без охраны.

Ведущий назначает каждой группе статистов **степень угрозы** в зависимости от того, насколько сложным он видит данное сражение (см. ниже). Каждый кубик ян, выброшенный персонажами игроков, уменьшает степень угрозы статистов на 1. Когда степень угрозы опускается до нуля, статисты побеждены. Означает ли это, что они мертвы, схвачены или разбежались, спасая свои бессмысленные незначительные жизни — решать вам.

У статистов нет качеств, и они не бросают кубики. Если сражающийся со статистами герой не выбросил ни одного кубика инь, то он теряет **одно очко ци**. Ведущий может описать урон сам, но лучше попросить игроков включить достижения удачливых статистов в свои описания. Если всё же приходится бросить кубики за статиста, всегда сравнивайте с целевым числом по умолчанию — 2. Что сказать? Ребята отстойники.

Степень угрозы следует выбирать в зависимости от задуманной длины сражения. Впрочем, за сколько времени ваши игроки действительно раскатают статистов, зависит от количества игроков, ранга их боевых качеств и того, сколько они набирают кубиков. Поэкспериментируйте, и вы разберётесь. Статистически один игрок выбрасывает 3 успешных кубика инь в «раунд»,

так что умножьте число игроков на 3 и умножьте результат на желательное число «раундов».

Высокую степень угрозы можно объяснить по-разному. Самое очевидное — сказать, что врагов просто много. Но опасной может быть и небольшая группа серьёзно вооружённых статистов, например с автоматами и в бронежилетах; или статисты с особой подготовкой, как спецназ и ниндзя. Смело накручивайте угрозу существам со сверхспособностями. Зомби, вампиры, киборги, стаи хищников и орды спятивших терминаторов — всё это статисты, только малость по-злее, чем средний гопник.

Оружие и броня

В Ушу нет специальных правил по разным типам оружия и брони. Меч «наносит повреждения» точно так же, как кулак или выстрел из пистолета (причём в последнем случае не важно, был ли выстрел одиночный или очередью). Если хотите получить преимущества от крутой пушки и модной брони, используйте их в приукрашиваниях. Таким образом героем остаётся ваш персонаж, а не его вещи. Ещё это ускоряет игру и поддерживает киношную динамику.

Очерёдность не нужна!

Нет особых правил и по порядку действий. В Ушу это ни на что не влияет. Но если последовательность происходящего становится важной, то надо поступить так: ещё до описания действий игроки бросают свой «кубик по умолчанию» против подходящего качества. Далее заявки принимаются в порядке от наибольшего выпавшего успеха к меньшим, затем от наибольшего выпавшего провала (то есть с наибольшим числом) к меньшим. В случае ничьи игроки подают заявки одновременно. Само собой, кубик по умолчанию второй раз не кидается. В последующем броске будут участвовать только кубики за приукрашивания.

Магия

Ушу побуждает к оригинальной магии точно так же, как она побуждает к киношным выкрутасам: награждая кубиками за приукрашивания. Я продемонстрирую это на примере нескольких видов магии, популярных в фильмах и сериалах.

Ритуалы

Высокая магия, как её ещё называют, отличается сложными ритуалами с экзотическими ингредиентами и загадочными фразами. Часто никто не знает, как именно работает заклинание. Ясно лишь то, что если правильно провести ритуал — что-то произойдёт. Ритуал вызывает к жизни вполне конкретный эффект — но полезный, как правило, только в определённых ситуациях. Иначе говоря, это двигатель сюжета. Используйте его соответственно! Нужно изгнать непобедимого демона? Где-то хранится подходящий древний ритуал! Надо защитить дом от полчищ нежити? Расчехлите ветхий том и поищите охранное



заклинание! Да, вы не ослышались: даже опытные оккультисты должны изучать источники. Об академических исследованиях читайте в главе «Прочее».

Проводя ритуал, игроки могут **получить кубики** с помощью высокомагических ухищрений: рунических символов, грозных формул, мифологических образов, благовоний, порошков, кинжалов причудливой формы — и так далее, и тому подобное. Для вызова духа часто необходимо знать его истинное имя. Другое клише — круг или пентаграмма, начерченная серебром либо святой водой, а также воззвание к одной из четырёх (или пяти) стихий. Чёрная магия нередко сопровождается кровавым жертвоприношением. Ведущий может потребовать некоторые из этих методов в сюжетных целях.

Как правило, одного выпавшего успеха достаточно для **удачного ритуала**. Демон исчезает, заряжается оберег, или что там должно случиться... Если цель заклинания способна сопротивляться, то пусть сделает бросок. Если у мага получилось больше — то ритуал сработал. Или же ведущий назначает заклинанию минимально необходимое число успехов: 2-3 вполне адекватно для большинства случаев, но можно потребовать и больше, если позволить игрокам накапливать успехи за несколько бросков. Ещё такому заклинанию будет сложнее сопротивляться, потому что жертве тоже понадобится накопить успехи.

Вуду

Один из древнейших принципов народной магии — закон подобия: схожее привлекает схожее. Вам он скорее всего известен как вуду, хотя точнее будет назвать это низшей магией. Её основной метод: создать олицетворение человека, предмета или места, и тогда всё произошедшее с олицетворением также случится с прообразом.

С помощью низшей магии проще простого по-быстрому состряпать заклинание. Лепишь из глины приблизительное подобие врага, утыкиваешь иголками — и привет, нестерпимая боль! Или кладёшь куклу в чёрный мешочек, чтобы ослепить жертву. Или кидаешь горсть земли в костёр, чтобы под ногами жертвы вспыхнуло пламя.

Игроки **получают кубики** за описание того, из чего сделан образ и как он символизирует нужный эффект и саму жертву (или жертвы). Также можно поместить в образ «гомеопатические ингредиенты» — волосы жертвы, фотографии и персональные предметы.

За редким исключением, жертвы вуду способны сопротивляться хотя бы одной силой воли. Как обычно, побеждает тот, у кого больше успехов. Если же заклинание воздействует на неживой объект, то достаточно одного успеха. Заклинание **продолжает работать**, пока образ не будет нарушен.

Псионика

Здесь относится всё от простых джедайских фокусов до воздействия планетарного масштаба из «Акиры». Ниже предлагается несколько ограни-



чений, однако в целом следует позволять игрокам описывать всё, что подходит теме игры. Помните: смелое самовыражение — ваш друг.

Телепатией следует считать перенос мыслей между разумами, как пассивный (чтение мыслей), так и активный (психоконтроль), и иной (иллюзии, общение). Телепатии можно сопротивляться одной лишь силой воли (если вы не статист), а другие телепаты могут контратаковать по правилам сражения. Игрок телепата получает кубики за описание мыслепространства (внутреннего мира своей цели, где персонаж выполняет соответствующие символические действия), а также включая в заявки элементы гипноза (например, вкрадчиво посмотреть в глаза цели, говорить особым голосом...).

К **телекинезу** относится любое воздействие разума на материю, от левитации до пирокинеза. Воздействовать телекинезом можно только на то, что видишь или по крайней мере точно представляешь расположение. В зависимости от темы игры, законы физики можно проигнорировать. Игроки получают кубики так же, как и за любые другие действия, только не обязаны прикасаться к цели.

Прорицание — способность получать информацию, не прибегая к органам чувств, обычно посредством видений и интуиции. Как и высокая магия, это скорее двигатель сюжета: так ведущий может подсказывать или направлять к следующему повороту сюжета. Игроки получают кубики за описание видений, за невольные перемещения, следующие событиям мысленного взора, за воздействие образов видения на свой характер, а также за головную боль и другие побочные эффекты прорицания.

Ки

К способностям ки относятся всякие сверхъестественные приёмчики из аниме «Dragonball Z», сериала «Кун-фу» и игр «Mortal Kombat». В более приземлённом проявлении это удары на расстоянии, вроде задувания свечи находясь за метры от неё, и нереальные трюки из гонконгского кино, например, бег по стене. В некоторых аниме это доходит до выстрелов огненными шарами, разрядов молний, удерживания энергетическими лианами и так далее.

Игроки **получают кубики** за описание нереальной воздушной эквилибристики, за яркие спецэффекты, а также за негативные последствия, например, когда переполняющая мощь «склоняет персонажа ко злу» или когда трава под ногами увядает, потому что боец вбирает жизненную силу. Всегда можно заработать кубик, выкрикнув название приёма, вроде «Удар летящей обезьяны!» или «Падение тридцати пяти огненных клинков!».

Все эти приёмы работают как обычные **боевые действия**, так что перед броском разделите кубики на инь и ян и разрешите ситуацию по обычным правилам. Ведь на самом деле ки — лишь повод покувыркаться под сверкающие огоньки!



Прочее

Итак, с битвами и магией разобрались. Пора расправиться с другими занятиями, востребованными в ролевых играх.

Социальные взаимодействия

Приукрашивание социальных взаимодействий базируется на драматизме и диалогах.

Допустим, персонаж пытается проследить за врагом в баре, сам оставаясь незамеченным. Можно описать так: «Я устало захожу в бар и заказываю выпить (+1), после чего завязываю разговор с симпатичным соседом (+1). Я не отрываю взгляда от отражения моей цели в зеркальной стенке (+1).» Вместе с кубиком по умолчанию получается 4 кубика.

Или вот, классическое для полицейских сериалов выбивание информации: «Одной рукой я поднимаю парня за шиворот (+1), а другой втыкаю охотничий нож в стенку около его уха (+1). Я рычу: «Мы уже знаем, что это твой босс украл нефритовую обезьяну! Колись, где она, или я располосую твоё лицо... медленно.» (+1) Итого наш инквизитор от бога бросает 4 кубика. Просто, правда?

Обращение с техникой

Починка, саботаж, взлом — всё это обращение с техникой. Может, в реальности оно выглядит неказисто, но это не должно останавливать игроков от увлекательных описаний! Обращение с техникой можно обогатить заумными деталями, даже если они полная хрень. Допустим, персонаж взламывает систему защиты банка. Игрок говорит: «Я логинюсь в систему (1) через бэкдор с админским паролем (+1), который я узнал от приятеля-соавтора системы (+1). Затем я удаляю записи лога о моём входе (+1) и подключаю видеофид к своему ноуту (+1)». Заметьте, что он использовал в приукрашивании социальную связь с другом-разработчиком. Итого наш хакер может бросить целых 5 кубиков!

У домушников ресурсы для приукрашиваний ещё богаче: «Бедняги поставили дешёвую звукочувствительную сигнализацию, настроенную на звук бьющегося стекла (+1), так что я прикрепляю к окну генератор белого шума (+1) и использую старый добрый алмазный резак (+1)». Вместе с кубиком по умолчанию воришка набирает 4 кубика. И так одно препятствие за другим!

Исследования

Жизнь оккультистов, журналистов и частных детективов не обходится без поиска и анализа информации. Бросок на исследование — пример проверки, разрешающей часы или даже дни кропотливого труда.

Допустим, такая ситуация: у вашего доброго друга Избранного возникли трудности с мерзкой тварью из Нижних миров. Вы хотите помочь ему и найти ритуал изгнания. Можно описать это так: «Для начала я сверяюсь с трудом

„Энциклопедия Инфернис“ (+1) и тут же вспоминаю о старом товарище по академии, изучавшем именно этот род демонов (+1). Я звоню ему и получаю совет найти древний шумерский свиток. Перевод материала занимает несколько дней (+1).» Когда долгая работа закончена, вы бросаете увесистую горсть из 4 кубиков.

Исследователи, противостоящие не столь экзотическим угрозам, чаще придерживаются научного подхода: «Я снимаю отпечатки пальцев (+1) и собираю образцы кожи, волос и всего, в чём содержится ДНК (+1). Если удастся пробить ДНК по базе, то отслеживаю использование кредитных карточек подозреваемыми и смотрю, кто был около места преступления той ночью (+1).» И снова 4 кубика.

Примочки

Для научной фантастики и шпионских игр устройства и примочки — это бездонный колодец вдохновения. Считается, что у персонажей они всегда при себе, даже если игрок выдумывает на ходу.

Миллиардер-любитель погоняться за преступниками в костюме летучей мыши мог бы сказать так: «Я обезоруживаю громил (1) с помощью парочки крылатых дисков (+1), затем связываю их своим фирменным боло (+1) и исчезаю в облаке непроглядного дыма (+1)». 4 кубика на двух статистов — проще пареной репы.

Ещё примочки — фирменный подход международных шпионов. «Для начала я глушу рации охраны с помощью генератора статики (+1), замаскированного под ручку (+1). Затем я вырубаю их усыпляющими дротиками (+1) из моих наручных часов (+1)». Вместе с кубиком по умолчанию получается аж 5.

Автомобильные погони

М-м, погони! Хорошо поставленная погоня не уступает по брутальности и динамизму любой боёвке. Напомните игрокам о преградах вроде мостов, встречного движения и ремонта дороги. Вместе с тем не стоит цепляться за реализм! Пусть машины кувыркаются, подпрыгивают, скользят, вращаются и отмачивают всё, что вашей автомобильной душе угодно.

«Я с рёвом срываюсь с места (1) и, воспользовавшись подъёмом, перелетаю через полицейский кордон (+1), разворачиваюсь в воздухе на 90 градусов (+1) и приземляюсь боком, готовый рвать асфальт.» Прекрасный старт — и 4 кубика!

«Затем я вдавливаю тормоз и оборачиваюсь на 180 градусов (+1), соскальзывая задом по крутой обочине (+1). Сразу после того, как первый коп, матерясь, пролетит над нами (+1), я газую и взлетаю по обочине как по трамплину (+1)». Итак, трюк на 5 кубиков и два разъярённых копа.

Создание персонажа

Создание персонажей в Ушу элементарно до тошноты (я заранее извиняюсь). Главное — чётко представить своего героя. Нужно определить, кто он, в чём его конёк и с чем у него проблемы. Не стесняйтесь делать заметки.

Запишите 2-4 качества, характеризующие персонажа. Обычно это профессии («вышибала», «шпион», «программист», «медиаперсона») и умения («пушки», «кун-фу», «журналистика», «приготовление пищи»), однако ещё это могут быть эпитеты («хитрый», «мал да удал», «здоров как бык») и крутые способности («даю установку», «Халк бить!»).

По умолчанию все качества равны 2. Ведущий скажет, сколько очков можно распределить между качествами. Обычно это от 4 до 6 очков. На повышение качества до 3 уходит одно очко, до 4 — два очка, а до 5 — три очка. Персонажи ведущего начинают с любым набором качеств и их значений.

Когда всё сделано, запишите персонажу ещё одно качество: его слабость. Это то, в чём персонаж проигрывает остальным: например, фобия, проклятье или даже просто неопытность. Это качество приравнивается к 1 и не может быть повышено. Ведущий может дать слабости и своим персонажам, но это не обязательно. Образцы слабостей: «не войти без приглашения» (требуется приглашение, чтобы войти в дом), «пацифист» (не способен сознательно причинить вред другому), «честность» (всегда говорит правду) и «криптонит» (бессилие в присутствии святищихся зелёных камешков).

Вот и всё! Ну, вы ещё можете описать вещи персонажа, но лучше импровизировать его на ходу. Предполагается, что у персонажей есть всё необходимое для реализации их качеств (например, пистолет у стрелка, ноутбук у хакера).

Адаптация

Ушу невероятно удобна для игры по любимым сериалам и фильмам. Правила основаны на вашем собственном понимании возможностей персонажа, так что подстраивать их под разные реалии не требуется. Качества могут с лёгкостью олицетворять сверхспособности, магию, футуристическую технологию — да что угодно. Также не нужно волноваться о балансе, потому что даже «слабые» персонажи могут не хуже других набрать кубиков за счёт ярких описаний. В каждой адаптации объясняются ключевые составляющие жанра, даётся несколько персонажей и пример игры.

Матрица

Чтобы продемонстрировать Ушу, я написал свободно распространяемую адаптацию «Матрицы» (само собой, я не имею прав на оригинальную работу). Там вы прочтёте мои наилучшие предположения (до выхода «Перезагрузки») о том, как работает Матрица, что под силу Освободившимся, почему нельзя рассказывать о Матрице, и другие ответы на животрепещущие вопросы. Ведущие найдут разнообразные рекомендации и готовое приключение, а также краткую версию правил Ушу.

Эту адаптацию и другие мои ролевые материалы вы можете скачать на моём сайте [прим. пер.: на английском]: <http://www.Bayn.org/games>.

перевод: EvilCat
оформление и верстка: M-key