

# Пространство мистера Лагранжа

Кабинетная ролевая игра про то, как случайные вещи и люди становятся частью твоей истории  
МГ «Бредни Кэррола» // Омский ролевой конвент О.Р.З. – осень 2023

*У настоящего джентльмена и леди все должно быть в полном порядке. Вещи и люди в его мире разложены по полочкам — от важных (как-то: общественный долг, нормы приличия, Королева, чаепитие в пять) до сущего вздора и бессмыслицы. Джентльмены и леди потратили немало времени и осознанности, чтобы их жизнь наполняли только важные вещи и значимые люди. В конце концов, именно они определяют человека и его судьбу, не правда ли?*

*Все это где-то там. Понятие условное, но вы определенно не там, а здесь. Вы, стыдно сказать, не совсем знаете кто вы. Не знаете этих людей вокруг, не понимаете смысл странных вещей, разбросанных в этом... мгм, пространстве. Не знаете, что сделали вчера — только чувствуете, что некоторые из людей и вещей с вами связаны. Но какие? и как?*

*Придется выяснить. У настоящего джентльмена и леди все должно быть в полном порядке.*

## Для игры понадобится

- 1 ведущий
- 8-14 игроков
- 1.5 часа + 1 час на подготовку помещения и дополнительный дебрифинг после игры
- Просторное помещение со столом, вокруг которого могут встать все игроки
- Распечатка этого документа и других игровых файлов
  - Картинки-символы формата А5 или А4
  - Дневники наблюдений по числу игроков
  - Памятки по викторианской вежливости
  - Картинки из произведений Льюиса Кэррола
  - Колода Таро и колода игровых карт 32 шт.
- 1-2 рулона малярного скотча и маркер
- Ручка или карандаш для каждого игрока
- Опционально: чайник черного чая, чашки и блюдца по числу игроков
- Опционально: колонка с музыкой
- Опционально: еще одно помещение меньшего размера для введения в игру

## Подготовка к игре

Очистите большую комнату от предметов мебели. Идеал, к которому нужно приблизиться — серое «пространство ничего» с большим столом для чаепития по центру. Стулья опциональны: в пространстве Лагранжа их нет, но стоять 1.5 часа игрока может быть совсем неудобно. Закройте шторы; по возможности приглушите свет так, чтобы он не был ярким, но можно было без усилий писать и видеть надписи и картинки на стенах. Найдите место для колонки с музыкой.

Наклейте на полу и стенах длинные полосы малярного скотча (проверьте, что он легко отдирается и не оставляет следов). Полосы нужно клеить неровно, не перекрывая одной другую, но избегая прямых углов и параллелей. Вам понадобится столько полос, сколько игроков играет в игру; если кто-то не придет – снимите одну из полосок.

Напишите на этих полосах *вопросы о вчерашнем*. **Важно:** пишите вопросы по порядку, от первого к последнему. Вы сможете записать столько вопросов, сколько у вас полос / игроков. На эти вопросы игроки будут отвечать в течение игры, пытаясь вспомнить, что они вчера сделали.

1. Зачем вы вчера собирались?
2. Кто здесь - тот самый человек?
3. Чего вам это стоило?
4. Какие у этого были последствия?
5. Чего вы хотели добиться, сделав это?
6. Что важное вы забыли?
7. Кто был причиной произошедшего?
8. Чем вы можете доказать их вину?
9. Как это отразилось на общественных нравах?
10. Кто или что вмешалось в ваши действия?
11. Что об этом подумала Королева?
12. Чем это было угодно Богу?
13. Как прошло чаепитие?
14. Кто здесь самый важный человек?

Аналогичным образом развесьте на стенах и разложите на полу распечатанные *картинки-символы* (весь набор независимо от числа игроков). Снова старайтесь избегать прямых углов и параллелей, распределяйте картинки по помещению равномерно: это важно для того, чтобы так же равномерно распределились общающиеся игроки. Картинки удобно клеить на «лягушку» из скотча или офисный пластилин. Также приклейте в любых двух местах помещения *памятки по викторианской вежливости*.

Заварите черный чай и разлейте его в чашки, если вы их приготовили. Идеально, если это будет настоящий однотипный сервиз по числу игроков. Для игры это не обязательно; скорее, это поддержит викторианскую атмосферу.

Наконец, подготовьте планшеты с *дневниками наблюдений*: к каждому дневнику прикрепите случайную карту Таро, случайную игральную карту и случайную картинку с иллюстрацией к книгам Льюиса Кэррола. Скоро вы выдадите планшеты игрокам, так что держите их под рукой.

## Введение в игру

Соберите игроков в одном помещении. Специально время для этого выделять не нужно: вводная короткая и входит в условленные 1.5 часа игры. Начните с **общих принципов игры**.

- **Это игра в интерпретацию.** На 99% здесь нет двойного дна или истинного смысла событий. То, как вы объясните друг другу происходящее, и определит это происходящее. Такой уровень свободы может быть некомфортен, но именно на нем здесь все завязано.
- **Это игра в свободную интерпретацию.** Игра предложит материал для интерпретации – разные картинки, вопросы и события. С некоторыми из них у вас могут быть устойчивые ассоциации или готовые ответы. Использовать их – ОК. Не использовать тоже ОК. Игра не требует знания культурного кода, но на него удобно опираться, если не хватает идей.

- **Это личная и спокойная игра.** Лучше всего она сработает если играть не в абсурдную комедию или стеб, а пытаться придумать героя и его историю, фантазируя и разговаривая с другими людьми. Это роспись причудливой вазы, а не праздник красок Холи. Смех – приятный и возможный тон игры, а не единственная ее цель.
- **Это игра в сотворчество.** Вы будете создавать факты и историю своего персонажа прямо по ходу игры. Что более важно, другие игроки будут заявлять что-то о вашем персонаже и его прошлом. У вас будет возможность отклонить некоторые из их идей, но не все. Доверьтесь соигрокам и будьте бережны к их героям. Тогда все получится.

После объяснения принципов игры начните **сюжетную вводную**. Все игроки – викторианские леди и джентльмены. Еще вчера они жили какой-то другой жизнью, но сейчас пришли в себя в странном пространстве. Они не могут понять, где они находятся и какое время суток: видимого способа покинуть пространство не существует. Самое странное, что они практически не помнят сами себя. Но если сосредоточиться, в голове возникает воспоминание...

Выдайте игрокам планшетки с *дневниками наблюдения*. Это вспомогательная штука; в мире игры их не существует и заглядывать в чужие планшетки нельзя, но игроки будут активно ими пользоваться. Сообщите им, что картинка, карта Таро и игральная карта, приложенные к дневнику, абсолютно точно связаны с их персонажем и сообщает о нем (или его прошлом) какую-то важную деталь. Попросите их за 2-3 минуты придумать, что именно говорят выпавшие им изображения, и записать это в первые три строчки своего дневника. **Это полностью истинные факты об их персонаже.** Также попросите их выбрать пол своего героя и его имя. Это имя со словом «Леди...» или «Мистер...» нужно написать на малярном скотче и наклеить себе на грудь.

Когда все игроки проинтерпретируют свои картинки и запишут мысли в дневник, попросите их представиться и рассказать то единственное, что они про себя помнят. Это можно делать по кругу, но лучше быть максимально кратким и не задерживаться на этом этапе.

Теперь, когда все представились, время напомнить им **правила викторианской вежливости**:

- **Невозмутимость.** Насколько бы странным ни казалось происходящее, делайте вид, что вы полностью контролируете ситуацию, особенно если вы находитесь в окружении людей.
- **Дистанция.** Обращайтесь к другим людям на «вы», «леди» или «мистер». Избегайте близости и прикосновений. Будьте прохладны и доброжелательны... по крайней мере, пока не выясните, как вы связаны с этими людьми.
- **Умеренность.** Во всем стоит быть сдержанным. Не говорите слишком долго с одним лицом. Не выпивайте весь чай на столе. Ходите неспешно и говорите негромко, будто вы в музее.

Объясните игрокам, что следование этим правилам поможет выдержать атмосферу на игре и не улететь в фарс. Они всегда смогут вспомнить правила, прочитав памятки на стенах комнаты.

**Если игрокам нужна пауза для перекура/туалета – самое время сделать ее после объяснения морали и до следующего шага вводной. Выделите 5 минут, если необходимо.**

После объяснения принципов, генерации персонажей и рассказа о правилах викторианской вежливости обратите внимание игроков на помещение. Если вы провели введение в игру в отдельном месте – самое время запустить игроков в основную комнату. С этого момента и далее займите роль **Голоса**. Голос – не персонаж, но он существует в мире игры, хотя отказывается как-либо реагировать на игроков или рассказывать что-то о себе. Он некто вроде распорядителя.

От лица Голоса поприветствуйте игроков и поясните им, что место, в котором они находятся, уместнее всего называть Пространством. Эта реальность – не та же реальность, откуда прибыли игроки, но прежняя реальность никуда не делась. Извинитесь и объясните, что они не смогут в нее вернуться, пока не восстановят в памяти кто они такие и что они сделали прошлым вечером. Сообщите им, что вы (как Голос) приложите все усилия, чтобы они вернулись домой, и попросите их следовать вашим инструкциям и отвечать на ваши вопросы. Наконец, напомните, что прошлое гораздо проще вспомнить вместе, чем в одиночку.

Чтобы им было проще сориентироваться, проведите для них **практику воспоминаний** – демонстрацию механики игры под вашим управлением. Вызовите добровольца и попросите его походить по пространству и попытаться почувствовать связь с одним из предметов в комнате. Когда он выберет его, проведите с ним один такт модели воспоминаний: предложите ему задать один вопрос о его персонаже, дайте на него ответ и напомните, что он может отказаться, обосновав это одним из фактов в его дневнике и отметив этот факт галочкой. Предупредите, что законы логики неумолимы, и если опровергнуть догадку нечем (все факты отмечены галочками), то ее останется принять – и записать в свой дневник.

После этого пожелайте игрокам удачи, напомните, что им нужно вспомнить, что они сделали вчера, ответив на все вопросы в пространстве, и оставьте их. Игра началась.

## Модель воспоминаний

Чтобы вспомнить (а в метаигровом смысле – создать) факт о вашем персонаже, его биографии или том, что он делал во вчерашний день, игроку нужна помощь любого другого игрока и любая из *картинок-символов*. В общем виде процесс выглядит так:

- 1) Игрок рассматривает картинки-символы в помещении и выбирает ту, которая может быть связана с его персонажем и его историей.
- 2) Игрок выбирает любого другого игрока, которому готов довериться, и приглашает его вместе посмотреть на выбранный символ, задавая ему один из следующих вопросов.

*- Как вы думаете, мистер ... , как эта вещь может быть связана со мной и моей жизнью?*

Точная формулировка вопроса не важна, а вот типы вопросов важны. Можно предполагать смысл для спросившего персонаж; спрашивать про других героев (в том числе про персонажа отвечающего игрока) нельзя.

- 3) Игрок, которому задали вопрос, делает предположение, например:

*- Я чувствую, что вы имели такой же острый ум, как лезвие этого ножа.*

Связь предположения и картинки может быть и достаточно лобовой, как в этом примере, и достаточно сложной – все зависит от фантазии и желания отвечающего.

- 4) Спросивший игрок, выслушав гипотезу, дает один из двух возможных ответов.

- **Да, вы правы.** – и дополняет предположение несколькими деталями или событиями, «припоминая» их после подсказки. Новый факт он коротко записывает себе в дневник: это истинная деталь о его прошлом или о его роли во вчерашних событиях.
- **Боюсь, вы ошибаетесь.** – и объясняет почему, опираясь на какой-либо факт о себе в своем дневнике. Тогда предположение считается отклоненным – ложным.

**Возможности игрока отклонять предположения ограничена!** Игрок не может отвергнуть предположение того, кого он спросил, если не может обосновать это одной из догадок в своем дневнике наблюдений. При этом каждую догадку можно использовать в качестве контраргумента **только один раз**: это нужно отмечать галочкой в пустом поле напротив факта. Если все догадки уже отмечены галочками, игроку остается только согласиться с версией, предложенной его собеседником. Каждый игрок стартует с тремя истинными фактами – это результат интерпретации карт, полученных с планшеткой. Если он исчерпает эти факты, то чтобы отвергнуть чей-либо ответ, ему сначала нужно будет согласиться с чьей-либо догадкой.

**Повторимся: точные формулировки диалога не важны, но общий алгоритм соблюдать надо.** Игрок спрашивает конкретного игрока про конкретную картинку. Его вопрос собственного персонажа – характера, статуса, детали биографии и т. п. Отвечающий игрок делает предположение на основе картинки. Спросивший игрок принимает предположение как истинный факт (и записывает в дневник) либо отвергает его, аргументируя одним из истинных фактов и ставя галочку в пустое поле возле этого факта. Если пустых полей нет, отвергнуть нельзя.

Общаясь с разными игроками по модели воспоминаний, игрок потихоньку выстраивает прошлое своего героя. Однако есть несколько ситуаций, в которые модель воспоминаний работает нестандартным образом – **связь душ** и **чаепитие**.

## Связь душ

Трижды во время игры ведущий, в роли Голоса, входит в пространство и просит приостановить идущие беседы (у этого есть время в скрипте, иногда лучше выждать лишние 1-2 минуты, поймав момент, когда активность поутихнет). В повествовательной манере он говорит:

- Остановитесь и посмотрите вокруг. Вы – это не только ваша крепнущая память. Вас окружают почтенные леди и джентльмены. Осмотритесь. Вы уже немного знаете их. Среди этих людей есть те кто, кажется, помнит вас лучше, чем вы сами; чьи догадки неизменно точны. Найдите этого человека взглядом. Возможно, вы для него – тоже надежный якорь в этом странном месте. Вы определенно связаны с этим человеком в реальности: это может быть неожиданная или неприятная для вас связь, но она существует. И ее нужно вспомнить.

Найдите символ, который, как вам кажется, может напомнить вам об этой связи. Поговорите с этим человеком и задайте ему вопрос: **что эта вещь говорит о ваших отношениях там, в реальности?** Какой бы ответ он ни дал, советую вам обоим записать его в свои дневники наблюдений: это истинный факт о ваших отношениях в реальности.

После этого игроки выполняют данную голосом инструкцию. Вероятно, они разобьются на пары, но может быть и так, что у одного игрока будет несколько «связанных душ». В таком случае он изучает картинки и отвечает на предложенный вопрос для каждой души по очереди.

## Чаепитие

Трижды во время игры Голос пригласит игроков собраться возле общего стола (неважно, есть там на самом деле чай и чашки или нет). Перед первым чаепитием нужно будет объяснить происходящее, затем будет достаточно подать к нему сигнал.

- Я вижу, что вы все больше припоминаете о том, кто вы и что случилось вчерашним днем. Но вы не сможете покинуть пространство, пока не придете к общей картине случившегося. Светская беседа за чаепитием – отличная возможность соединить ваши догадки воедино. Хорошее чаепитие ни длинно, ни коротко, и у вас будет 5-7 минут, чтобы обсудить произошедшее.

Во время чаепития любой игрок может заявить ответ на один из общих вопросов, размещенных в пространстве, сказав что-то вроде:

- *Леди и джентльмены, мне кажется, что...* [и здесь следует гипотеза по одному вопросу, основанная на одном из фактов, записанных в дневник наблюдений говорящего]

**Важно:** это должна быть гипотеза, явным образом основанная на любом из истинных фактов, записанных этим игроком в дневник. Случайные гипотезы генерировать нельзя. Пример речи:

- *Леди и джентльмены, мне кажется, что вчера случилось ужасное убийство, и мы собрались, чтобы найти виновного среди нас. Я вспомнил, что имел дивно острый ум, и я бы точно не пропустил такой повод потренировать свою дедукцию.*

Другие игроки имеют право согласиться или не согласиться с гипотезой следующим способом:

- Если игрок **согласен** с озвученной гипотезой, он должен это озвучить и подкрепить историю, используя какой-либо из фактов в своем дневнике, например:

- *Да, я припоминаю что-то такое. У меня был свой особняк, и мне кажется, что убийство могло быть связано с наследством на это имение или по крайней мере произойти в особняке.*

**Важно:** использование факта для поддержки гипотезы НЕ требует отмечать его галочкой.

- Если игрок **не согласен** с озвученной гипотезой, он должен это озвучить и контраргументировать историю, используя (и отметив) какой-либо факт из своего дневника.

- *Вздор! Я человек нежный и ранимый, и я бы никогда добровольно не отправился в место, в котором почтенные лорды и леди будут осуждать друг друга, зная, что среди них есть убийца!*

**Важно:** контраргументация не обязана быть конструктивной: это не альтернативное объяснение, а усомнение предложенного ответа.

**Обсуждение гипотезы заканчивается, когда фактов в поддержку будет на 2 больше, чем фактов в усомнение.** Для простоты можете считать, что каждый голос сомнения «гасит» или убирает один голос поддержки, и что гипотеза должна набрать два голоса в поддержку, чтобы считать окончательно утвержденной.

**Утвержденная гипотеза становится истинным фактом о том, что случилось с персонажами игроков во вчерашний день.** Любой игрок может записать его к себе в дневник, подобрав подходящую его персонажу формулировку, и использовать для контраргументации.

**Иное условие окончания обсуждения гипотезы – когда все желающие высказались, а два голоса поддержки версия не набрала.** Тогда гипотеза считается отвергнутой, никто не записывает ее в своей дневник, и игроки могут попытаться ответить на следующий вопрос. Каждый игрок может высказать по конкретной гипотезе **только один раз** – в поддержку или усомнение. Но когда начнется обсуждение следующей гипотезы, он снова может высказываться.

Как и в случае с моделью воспоминаний и связи душ, точные формулировки не так важны, как следование общей структуре чаепития. Не давайте игрокам зависеть над каждым общим вопросом; напомните, при необходимости, что им нужны хоть какие-то гипотезы по каждому вопросу, чтобы покинуть пространство. Поощряйте сотворчество, а не дискуссии.

За одно чаепитие может быть обсужден (и принят как истинный факт) более чем один ответ на вопрос. Технически, игроки могут ответить на все вопросы за первое чаепитие, хотя шанс на это и мал. Не нужно такое останавливать: вместо этого предложите игрокам вспомнить больше друг о друге, сыграв следующий такт игры. Но после него не повторяйте чаепитие, а переходите сразу к финалу.

## Финал игры

Во время, указанное в скрипте, ведущий в роли Голоса собирает игроков и говорит следующее:

- Теперь вы многое знаете о себе и о других. Вы смогли отделить важное от неважного; пространство открылось вам. Вы готовы к возвращению домой.

Но помните: то, что вы вспомнили – на самом деле случилось там, куда вы вернетесь. Вы очнетесь теми, кого вспомнили, будете связаны с теми, с кем обнаружили здесь связь. Вы придете в себя утром дня, следующего после событий, произошедших вчера. Так что же произошло?

Здесь Голос задает игрокам вопросы по списку (не забывая, что вопросы включаются в игру не все, а по числу игроков и в порядке нумерации списка). Игроки – один или несколько, по очереди – озвучивают ответы на эти вопросы, принятые на общих чаепитиях, используя свои дневники. Этот этап должен показать игрокам, с какими последствиями жить их героям. Голос продолжает:

- Но то, что вы можете вернуться в эту реальность, не обязывает вас это сделать. Пространство никого не изгоняет. Возможно, вы просто все не так поняли? Что если вам нужно больше времени, чтобы найти истинные ответы про вас, ваши отношения и ваш вчерашний день? Сейчас двери пространства откроются и каждому из вас нужно будет выбрать: вернуться туда и принять реальность или остаться здесь, чтобы продолжить разгадывать загадки пространства. Но я не могу обещать, что когда вы все-таки их разгадаете, вы вернетесь туда же, куда ваши друзья. Решайтесь.

У игроков есть 2-3 минуты чтобы подумать, поговорить и (возможно) попрощаться. Затем те, кто хочет покинуть пространство, выходят за двери и встают в дверях. Каждый вышедший говорит фразу-эпилог истории своего персонажа в духе викторианской морали. Каждый оставшийся в пространстве ставит новый вопрос для других оставшихся. Голос завершает игру.

## Скрипт игры

Что происходит	Длится до
Сбор игроков и общая вводная	00:05
Сюжетная вводная, выдача дневников наблюдений и генерация персонажей	00:10
Правила викторианской вежливости, перекур перед игрой	00:15
Вход игроков в пространство игры, воркшоп по модели воспоминаний	00:18
Свободный такт-1 (игроки общаются и создают факты о прошлом героев)	00:23
Чаепитие #1 (игроки делятся версиями о вчерашнем, принимают и отвергают их)	00:30
Свободный такт #2	00:35
Связь душ #1 (игроки ищут близкого игрока и создают факт об их отношениях)	00:40
Чаепитие #2	00:45
Свободный такт #3	00:50
Связь душ #2	00:53
Свободный такт #4	00:58
Связь душ #3	01:02
Чаепитие #3	01:10
Сборка общей истории (Голос читает вопросы, игроки озвучивают гипотезы)	01:15
Принятие решения (каждый решает уйти / остаться, говорит эпилог или вопрос)	01:20
Краткий дебрифинг (что чувствуешь? какой опыт получил?)	01:30