

Вместо предисловия

Биография персонажей, что будут приводить в действие ролевые миры, частенько становится камнем преткновения для игрока - по разным причинам. Кто-то не тратит на неё сил и времени, сосредотачиваясь на внешнем виде и пошиве, кто-то по неопытности, а кто-то из лени, очевидно забывая, что крепко сбитая история определяет вашу роль, давая вам точку отсчёта и сравнительный инструмент. “Отыгрывать” каждые 5 минут за одного и того же персонажа по разному - это не ролевая игра, а диагноз: мало того, что это выглядит странно и недостоверно, так ещё и сбивает с толку прочих игроков, если в механике предусмотрен выход иной ролью.

Ролевые игры занимают значимый пласт нашей жизни, независимо от степени вовлеченности и выездов на полевые выезды, павильонки и кабинетки. Лицедейство, красноречие, умения рассказчика - кто откажется от подобных навыков в переполненный общением 21-й век? Но, чтобы развиваться, надо иметь базис, с чего начинать. С красноречием поможет мотивационный учебник, с дикцией - пара занятий по риторике, с актерским мастерством - соответствующие театральные курсы или хотя бы легкая репетиция перед зеркалом для вящей убедительности вашей мимики и поз.

Но что с базовым умением сочинять?

Где взять персонажа целиком или идею для нового? Что заложить в клише, а что в идею и посыл, да и нужны ли они в принципе? Есть ли смысл готовить прямолинейные конфликты для своего персонажа и простые решения?

Не претендуя на лавры первооткрывателей - тысячи подобных материалов в сети уже есть, и ещё столько же будет написано - мы постараемся разобраться.

Глава 1.

“Диктат чисел”

Благодаря нашему менталитету, а также установкам современного общества, жизнь в рамках самых разных чисел и документальных подтверждений множества окружающих фактов зачастую кажется нам вполне приемлемой, а иногда и вовсе единственно возможной. Задумайтесь на секундочку, какой бы хаос случился при отмене или даже одномоментной замене паспортов?

Рождение персонажа для любого сеттинга с классическим мировосприятием начинается с двух цифр: возраста и начального благосостояния. Возраст используется практически в любой вселенной любого сеттинга любых мастер групп, а актуальный доход на старте вашей истории, пусть иногда и без прямого акцента или выбора со стороны игрока, прямо влияет на его социальную группу.

Сам возраст должен быть выбран относительно вашего внешнего вида и возможного гримма, но, заклинаю вас, не пишите себе себе седину старика и 50 лет с гаком, если не планируете гримироваться и выглядите со своим “бэби-фэйсом” как вчерашний школьник. Не обязательно выбирать свой реальный возраст точно по паспорту, но у каждого существует диапазон озвученного возраста, при котором собеседнику не придется корчить из себя продавщицу в магазине на просьбу продать сигареты: самую малость вашей подготовки, и - о чудо - вам поверят.

Также, если на вашем проекте действуют отличные от данной реальности системы летоисчислений или календаря, или просто прошлое/будущее, не забудьте соотнести и запомнить ключевые даты вашего персонажа. На худой конец хотя бы помните о заданном миром таймлайне.

Что касается актуального дохода.

Нет необходимости писать точные суммы заработка вашего персонажа, но одно осознание этой примерной суммы сразу же позволит понять вам, чем была наполнена бытовая часть жизни и как он к ней относился. Он был простым трудягой или зарабатывал, рискуя жизнью? Ждал 13-ой премии, сидя в офисе, или наводил шороху на район по ночам, сбивая легкие бабки с подпитых гуляк?

Также, почти наверняка и сами того не ведая, вы возьмете очень честные и вполне базовые мотивы персонажа: нехватка денег - алчность, безработица - ожесточение, недостаток - интенсивный заработок, избыток - гедонизм и пресыщение.

Будьте последовательны: любое действие рождает противодействие, помните об этом и не пытайтесь заработать все деньги и знания мира для своего альтер-эго. Дайте мастеру-сюжетнику, который будет проверять вашу биографию, понять, что вы понимаете адекватные принципы мироздания.

Если ваш персонаж украл, то на него есть компромат или есть жадный поделщик.

Если убил, то попал в тюрьму или как минимум ведется следствие, и персонаж крайне боится такой возможности. Если ему за 60 и он ценный специалист своей профессии, а вы претендуете на какие-то игромеханические бонусы, то возьмите на себя смелость

отыгрывать кучу неприятных ограничений физиологического и ментального характера. А если вы, наоборот, юны, то не пытайтесь слишком уж забраться по социальной лестнице ДО игры и не забудьте отыграть, что у вас куча энтузиазма, но не опыта.

Конечно, сочетаний может быть множество, но история - простая и понятная вам на собственном примере - уже заскользила за вашей спиной, шелестя листьями грассбуха и долговой книги, заменяя вашему персонажу первый крик младенца.

Глава 2.

“Минимум слов - максимум проблем”

Определившись с возрастом и плюс-минус понимая базовый уровень достатка и желаний персонажа, мы можем переходить к его личным проблемам и глобальной проблематике.

Бояться проблем в ролевых играх не следует и - более того - на старте их необходимо иметь максимальное количество. Вы можете ничего не знать о мэтрах конкретного проекта, не знать ЛОР мира достаточно подробно и не иметь сильных мета-целей для своего персонажа, но обозначьте достаточное количество проблем и - вуаля! - вам всегда будет чем заняться и с кем порешать свои и чужие проблемы.

Во многом в преодолении трудностей и проблем создается быт персонажа на игре, а также затрагиваются и вопросы проблематики (глобальных перемен и целей персонажа), и вопросы переломных точек, когда пишется личная история и протагонист меняется ради решения проблем и соответствия своей проблематике.

Конечно, надо заранее осознавать, какое количество неурядиц сможет вас убить или просто утомить: на сугубо камерной игре, где от активных проблем, вроде кредиторов, полиции или осязаемого НЕХ, особо не убежишь, выигрывая себе время на решение проблем с ними, можно очень легко лишиться своего персонажа... или же начать новую историю о его переменах в том случае, если ваши противники предоставят вам такую возможность.

Помните, что необязательно расписывать все схемы и зловключения подробно: балансируя между “минимум слов - максимум проблем” и детальностью проекта, вы сможете нащупать нужный объем.

Проблематика персонажа формируется несколько иначе, и к ней мы вернемся позже, в 4-ой главе, посвященной Идеям.

Глава 3.

“Дьявол в мелочах”

Собрав воедино сухую историю дат, профессий и достатка персонажа и немного украсив его эмоциональный спектр решениями и проблемами, мы уже начинаем понимать, что за фрукт перед нами, но пока персонаж весьма деревянен, и поэтому мы начнем с начала начал - из прошлого, начиная с детства.

На самом деле мы возьмем три условных этапа и создадим несколько переломных сцен в каждом из этапов для раскрытия персонажа.

Переломная сцена - это событие, которое во многом повлияло на вашего персонажа, заставляя его задуматься над окружающими событиями, сделать выводы и жить дальше *иначе*. Чаще всего в момент переломного события персонаж проходит через *жертвенность*, теряя нечто важное, что оберегало его жизненный этап.

Первый этап - **Детство**.

Это не всегда про детей (хотя вполне может быть посвящено им полностью), а скорее о том времени беззаботности - если оно было - в котором ваш персонаж мало что решал самостоятельно и жил под надзором и заветам старших, *не предпринимая попыток контролировать свою жизнь в глобальном понимании*.

Если вы выросли на улице или никогда не знали материнской ласки, соревнуясь за жизнь в детдоме - это не про этот этап, всё ваше детство было сплошным переломным моментом.

Помните, что в таком случае у вас скорее всего будет очень много болезненных воспоминаний или подавленной агрессии. Не забудьте сделать из этого последствия и отыграть в дальнейшем.

Второй этап - **Взросление**.

Этот этап и про классическую школу с преподавателями, и школу жизни: вы взрослеете, пока учитесь жить по правилам общества и активно пытаетесь их сломать своим поведением или, наоборот, полным соответствием, мимикрируя как под кошку.

Окончанием этого этапа обычно становится получение более-менее стабильного источника доходов вкупе с *необходимостью нести ответственность за других* и принятие этого факта, а не просто навязанная ситуация.

Третий этап - **Становление**.

Обычно он содержит большую часть тех проблем, с которым игрок будет взаимодействовать в ходе самой игры, а также причины и путь, который пришлось пройти персонажу, чтобы оказаться там, где он в итоге оказался.

Хорошим примером будет “профессия” сталкера в мирах Стругацких или по мотивам игр: Зона, полная смертельных опасностей, служит идеальным источником быстрого дохода, но, чтобы решиться на отчаянный шаг, нужны действительно веские причины.

С другой стороны, персонаж может быть весьма наивным или увлекающимся человеком, который действительно угодил как кур в ощи: влекомый романтикой

нечеловеческого или сладкими байками, он будет шокирован и как мета-цель будет иметь желание покинуть Зону. В таком случае очень важно заранее придумать причину для продолжения его нахождения в столь недобром месте.

Так или иначе, в данном этапе должна максимально прослеживаться логическая мотивация персонажа и подробности его актуальных проблем: из этого хитросплетения мастера-сюжетники будут ткать для вас ключевые завязки, дополняя ваши истории и предлагая участие в историях других игроков.

Переломным моментом может быть общая картина подобной необходимости, а может быть причина вашей большой мета-проблемы.

Подведем итоги перед списком вспомогательных вопросов:

Детство. Заканчивается вместе с необходимостью самостоятельно принимать решения. Максимальное количество явных и скрытых эмоциональных последствий в деталях и особенностях вашего персонажа.

Взросление. Заканчивается вместе с принятием необходимости нести ответственность за кого-то ещё и возможностью это делать. Формирует привычки, актуальную историю персонажа в плане его социальных контактов и знакомств, часто влияет на профессию и хобби.

Становление. Текущая (или совсем свежая) картина бытия для вашего персонажа, отправная точка его событий в мире игры, которая задает ключевую мета-проблему персонажа и отвечает на максимум логичных вопросов “почему я здесь оказался?”. Содержит ключевые завязки на игру.

Также не забывайте, что оба “подготовительных” этапа роста могут происходить вполне нормально и завершаться по стандартным причинам: детство - потому что вырос, взросление - потому что женился/вышла замуж. В таком случае события Становления для вашего персонажа случаются как обухом по голове: эмоциональные решения, истерики, подавленные психозы и логически крючки завязок сливаются воедино. Может быть сложно придумать большое количество проблем для “простого” персонажа, но зато и поле для деятельности на игре у вас куда шире: обыватель, загнанный в рамки необходимости - это всегда ярко.

Ответьте для себя на следующие вопросы и посмотрите, как это стыкуется с уже придуманным. Не бойтесь менять те или иные причины и последствия, если считаете их логичными или драматически важными. Ответы не обязательно досконально прорабатывать и записывать, но любые далеко идущие последствия лучше закрепить в квенте сразу: вы сможете возвращаться к самым важным критериям выбора, опираясь именно на ответы из этих трёх этапов.

- В какой семье Вы родились? Кто были Ваши предки (если известно/важно), в каких условиях живут Ваши родители с момента вашего рождения и сейчас?
- Каким Вы росли? Какие были отношения с родителями? Были ли братья, сестры, и каковы отношения с ними? Пронесли ли Вы их сквозь годы взросления?
- Какие у Вас были страхи и какие из них перешли во взрослую жизнь?

- Опишите свою первую любовь, Ваше отношение к партнерам в дальнейшем? Хотели ли Вы семью и детей?
- Сколько Вы зарабатываете? Точнее, хватает ли вам этих денег? Что бы хотелось купить на них? Как боретесь с нехваткой/тратите излишки?
- Есть ли у Вас профессия с карьерным ростом? Чего Вы в ней добились? Что может случиться, чтобы появилась необходимость оставить всё и начать с нуля?
- Можете ли Вы назвать свою главную добродетель и порок?
- Какой самый большой страх Вашей взрослой жизни?
- Ваше отношение к незнакомым людям?
- Первая эмоция в экстремальной ситуации, кроме страха (если снова страх, то это уже паника)?
- Самая Ваша большая боль, которую Вы несете с собой несколько лет?
- На что Вы способны, по собственным сокровенным мыслям, ради %цель% ?

Используя эти вопросы или часть из них, вы с легкостью ответите на все сокровенные вопросы персонажа и сможете наполнить его описание красками. Но не стоит пытаться выделиться во всём и сразу: даже самые яркие воспоминания и события детства блекнут, свершения во имя юношеского максимализма подставляют спину действительности, а взрослый и самобытный человек рано или поздно сталкивается с проблемами более крупного калибра.

Скорее всего, у вас сформируется около десятка ключевых заметок о вашем персонаже, которые можно немного обобщить и придумать к ним **триггеры**: слова, события или поступки, которые неизбежно вызовут в вас отклик. *Запомните их как следует.* Подумайте над возможным поведением персонажа в таких ситуациях, но не зубрите: вы должны помнить сами триггеры, чтобы среагировать, и тип такой реакции (агрессия/истерика/депрессия/паника итп), но фактически решать нужно внутри самой игры, с учетом всех текущих обстоятельств.

Это может звучать немного сложно, особенно на фоне привычного многим игрокам “на месте разберемся!”, но игра продуманным персонажем, а не безумной псиной, что бежит за мусором и пустыми банками на ветру, куда интереснее и оставит больше эмоций и воспоминаний.

Смело масштабируйте своего персонажа, логически выстраивая цепочки причин-выводов-последствий, и делайте из него изображение уже вполне живого человека, которого вы сможете отыгрывать - физически и морально. Если вы неопытны или берёте слишком много мелких деталей, то опасайтесь переусердствовать: держать их все в голове и соответственно реагировать на триггеры бывает сложно.

Глава 4.

“Идеи - это единственное, что может изменить мир. Остальное — детали.” (с) Скотт Адамс

Далеко не каждый человек наделен Идеей. Чуть чаще наши персонажи обладают ими. Куда реже их Идеи реализовываются.

Что есть идея - обратимся к толковому словарю, чьи авторы трактовали её по-разному и в разных значениях, но у каждого из них (Ожегов, Даль, Ушаков) есть очень близкое определение, которое максимально подойдет нам:

“Основная, главная Мысль. Идея романа. Идея пьесы. Идея картины.”

Соберите ваше лоскутное одеяло фактов, целей и впечатлений от персонажа в единую кучу. Переварите и отбросьте лишнее или то, что заставляет его находиться в стагнации во взрослой жизни и без движения: в это неинтересно играть. После этого охарактеризуйте вектор его движения от Взроslения до ключевой проблемы Становления.

Если у вас получилось:

а) Поздравьте себя.

б) Попробуйте описать такого человека другому лицу, делая упор на его Идею и не раскрывая, что это вымышленный персонаж. Посмотрите на реакцию. Если реакция адекватная и человек не испытывает передозировки пафосом/отвращением, то поздравьте себя ещё раз и переходите к 5-ой главе.

в) Если у вас не вышло или реакция стороннего лица была негативной (если это не было вашей целью), то у вас 2 выхода.

1) Снизить градус драмы и немного “приземлить/вытащить” персонажа с его небес/дна, соответственно. Размытость тонов в вопросах морали придаст персонажу человечности. Также используйте универсальный инструмент “Он бы хотел ... , но не может, потому что ... “. Вернитесь в начало списка.

2) Если у вас вновь не вышло, то вместо Идеи вы получили Стремление, и это даже лучше: ваш персонаж скорее всего живой и потерял в собственных стремлениях, проблемах и страхах. Если это так, но его ситуация больше похожа на историю сумасшествия, добавьте ему немного сил и светлых красок: надежда - великая вещь.

Памятка вспомогательных инструментов:

- Расскажите о персонаже стороннему человеку, как будто говорите о ком-то реально существующем.
- Попробуйте спрогнозировать развитие событий с персонажем и его реакций в “простых” и однозначных ситуациях (внезапная влюбленность, ограбление, пьяная драка, дружеское пари). Посмотрите на реалистичность.

- Попробуйте представить вашего персонажа в книге или фильме, подходящем под сэттинг вашей игры. Насколько он вписывается в “свою” социальную группу и общее настроение мира?

Независимо от итогов данного списка, продемонстрируйте своего персонажа вашему региональному мастеру: он подскажет, где стоит дожать или попустить.

Так или иначе, вы проделали отличную работу и можете гордиться собой.

Глава 5.

Наводим лоск

Выдохните и вернитесь к своему детищу через пару дней. Перечитайте в поисках абсурда и нелепицы. Отредактируйте.

Теперь настало время подумать о мелких деталях, которые вы уже упомянули в своей истории или ещё не придумали. Это может быть что угодно, чем проявляется ваше беспокойство или даже триггеры (ещё помните о них?), а также просто мелкие, но заметные окружающим привычки. Не набирайте много таких условностей, велика вероятность, что в ходе игры вы забудете об этих вещах: лучше точно выбрать пару и держать марку, всегда исполняя свои “мини-обряды”.

Подготовьте общий антураж. Озаботьтесь подходящим и/или необходимым реквизитом и гриммом, если он вам необходим. Пришейте какой-нибудь хитрый карман на свой игровой костюм. Сделайте себе удобно в чужой шкуре: какое-то количество времени вы проведете именно в ней.

Входить в роль (“вроливаться”) можно начинать заранее, главное - не переусердствовать с горячительным. И помните: вы сотворили из заявки на роль целого живого человека, теперь пора создать историю ему под стать.

Вместо послесловия

Кому-то данный гайд покажется чрезмерным. Кто-то найдет его излишним для выезда на лайтовую игру или “Сталкер”. Кто-то посчитает недостаточно подробным для полноценного ОБВМ’а и лопат стекла.

Ваше право. Это всего лишь одна из сотен рекомендаций для более глубокого создания персонажа. Такая глубина породит последствия: для вас, для игроков и мира игры в целом.

Я поделился своим видением компиляции обрывочных историй и мировосприятия, которые есть у любого человека: от матёрого толчебаса до дворника с пятью детьми, и ещё большой вопрос, чья история окажется крепче.

Попробуйте создать живое для игры любой степени погружения (адекватно масштабируя, разумеется), и, даже если игра не запомнится вам, то кому-то вы точно сделаете настоящую историю.

А ради этого мы и играем.

Артём Ветер при поддержке всех равнодушных (спасибо вам :3), 30.01.2020.