

Глава 11. ИС1. Принц, цветок и сопротивление – 1 (перспектива ГМ)

Если спросить, что самое важное в игровой сессии настольной ролевой игры, то это мотивация.

Моя теория заключается в том, что игрокам нужна сильная мотивация. Например, если кто-то будет умолять о помощи с криками: «Хесон из соседнего дома была похищена гигантским кальмаром», то почему вы должны заниматься этим лично, а не звонить в полицию?

Это будет иметь смысл только в том случае, если Хесон была самой красивой женщиной города и была в отношениях с игроком, а полиция слишком некомпетентна, чтобы отреагировать. Возможно, тогда кто-то рассмотрит возможность вмешаться лично. Просто возможно.

В этом смысле нет более убедительной мотивации, чем угроза жизни. Когда огромный монстр пытается оторвать кому-то конечности, естественно последует отчаяние.

И сейчас я должен был организовать импровизированную игровую сессию для второго принца, не забывая об этих принципах.

Какую сессию мне следует организовать? В чем будет заключаться основной конфликт? Чем его мотивировать?

Если бы я знал о визите второго принца за неделю до его прихода, я мог бы что-нибудь подготовить. Я бы изучил его биографию и подготовил бы подходящую атмосферу, чтобы она соответствовала его личности, но... его визит был неожиданным.

Заказ был принят, клиент пришел, и мне пришлось немедленно подавать блюдо.

Для начала проверим, какие ингредиенты у меня были.

Фэнтези основа была почти завершена. Боевые искусства были далеки от того, чтобы использовать их сейчас, и в современной эпохе было множество аспектов, о которых я бы не решился рассказывать второму принцу. В конце концов, чем бы занимался принц в современном мире, кроме как наслаждался бы блюдами?

Более того, существовала еще одна серьезная проблема.

Знатоки субкультуры слишком хорошо знали все клише. Если карманные часы внезапно остановятся, это будет означать, что смерть персонажа неминуема. Или если кто-то скажет: «Как такой-то может проиграть? Этого не может быть! В конце концов, он самый сильный!» или «Нет, я бы выиграл», это будет означать, что он либо окажется посредственным, проиграет, а может быть, даже будет разрублен пополам.

Это будет слишком предсказуемо. Если бы я представил в игровом сеансе красивую девушку, игроки бы поняли и подумали: «Ах, должно быть, она ключевой персонаж!», а если бы я внезапно упомянул темные тучи и мрачную атмосферу, они бы подумали: «Наверное, скоро что-то произойдет!» и подготовились бы.

Однако второй принц ничего об этом не знал, не так ли?

Поэтому я решил, что простого сюжета вполне хватит.

— Это идеальные условия для истории с перемещением во времени.

— П-перемещение во-о-о времени-и-и? — пробормотала глава Башни, лежа на массажном кресле.

Это место было, так сказать... диспетчерской. Пространство виртуальной реальности для управления виртуальной реальностью. Отсюда можно было управлять NPC или вести повествование.

В данный момент я жевал попкорн и умело манипулировал виртуальной реальностью. Для начала я забросил второго принца в уединенный лес, так как мне нужно было выиграть немного времени.

Когда я определился с темой перемещения во времени, перенос действия в будущее показался мне хорошим выбором.

К счастью, у меня уже был изящно спроектированный футуристический город в стиле стимпанк. В комплекте с небоскребами это была потрясающая модель, которая выглядела впечатляюще даже с первого взгляда. Город назывался «Найтвотч».

Я установил стимпанк-город рядом с этим уединенным лесом.

Благодаря высоким небоскрегам второму принцу будет легко найти дорогу. Достигнув слегка открытой местности, он увидит башни, которые, казалось, пронзают небо, и сможет выйти из леса.

Затем я вспомнил кое-что, что не мог упустить, если речь шла о стимпанке.

— Глава Башни?

— М-м?

— Не могли бы вы создать модель дирижабля? 10...

— А?

— 9... 8...

— Э...

— 7...

Глава Башни Юна быстро приподнялась и начала работать над моделью дирижабля. Как и ожидалось от Архимага, ее скорость была ужасающе быстрой. У нее даже хватило ума полностью проигнорировать внутреннее строение и сосредоточиться только на внешнем виде.

Взвалив на нее черную работу, я сосредоточился на наблюдении. Второй принц с интересом уставился на модель дерева.

Но кажется, вы заметили некую особенность.

Второй принц: «Эти деревья растут только возле имперской столицы. Этот уникальный вид был создан алхимиками в честь дня рождения пятого императора».

Черт возьми, он сказал?

— Эту модель дерева создали вы, глава Башни, верно?

— УА-А-А-А-А-А ДИРИЖАБЛЬ ЗАВЕРШЕН! А, что? Ох, хм. Угу... Я создала ее.

— Принц говорит, что такие уникальные деревья растут только вблизи имперской столицы.

— Угу.

Тогда я не смогу использовать футуристический город «Найтвотч» в стиле стимпанка, понимаете? Я схватил щеки главы Башни и начал трясти их в качестве наказания за то, что она не добавила описание моделям деревьев.

— Бу-бу-бу-бу-бу-бу.

Да, я все еще мог использовать футуристический город «Найтвотч» в стиле стимпанк.

Несмотря на то, что игрок сделал такой блестящий вывод, я мог бы сказать: «Ну, это твоя проблема, а не моя~» и заменить имперскую столицу другим городом. Я мог бы просто проигнорировать это.

Но такое поведение находилось за миллион базиллионов световых лет от моего стиля повествования.

Если игрок сделал какой-то вывод, и это имело смысл, то это должно быть правдой. Было бы обидно ошибиться, сделав логичный вывод, не так ли? Я мгновенно избавился от небоскребов, прежде чем второй принц заметил их.

Я отказался от амбициозного футуристического города «Найтвотч» и поспешно вклеил туда модель имперской столицы, добавив здесь и там намеки на будущее.

Я сделал несколько трещин на городских стенах и добавил к зданиям бессмысленные часовые механизмы и паровые машины.

— ... но теперь нет небоскребов, и я не смогу проводить его в город, да?

— Убу.

— Глава Башни, запускайте дирижабль! Он полетит отсюда и до самого города!

Я заманил второго принца подозрительно медленным дирижаблем. И это было подходящее время продемонстрировать эффекты Магии Иллюзий.

Фактическое время, потраченное на перемещение по лесу, составило пять минут, но из-за «замедления восприятия времени» ему это показалось часом. Это чем-то напоминает службу в армии.

За эти пять минут я закончил обработку модели имперской столицы. Я быстро состряпал импровизированную эмблему на замену имперской. Чтобы это выглядело правдоподобно, я грубо смешал гербы трех других королевств.

Но в простом исследовании империи будущего не хватало срочности или опасности.

Опасность... Опасность была важна. Без напряжения все могло показаться пресным. Помню, как я раздумывал, стоит ли добавить какой-нибудь инцидент в экскурсию главы Башни по современной Корее.

Опасность. Опасность. Опасность...

— Глава Башни, расскажите мне несколько вещей, которые приходят на ум, когда вы думаете об империи.

— Снащала апуси маи щеки.

— Ах.

Я отпустил.

— Рабство, военная мощь и императорская семья, активно смешивающая свою кровь с дворянством.

— Ништяк.

Тогда как насчет мира с перевернутым социальным статусом?

Давайте разжалуем блондинов, символ императорской крови, до рабов. Управляя NPC, я сделал так, чтобы они смотрели на него взглядом, который, казалось, говорил: «Ух ты... блондин? Он раб?» Лицо второго принца загорелось красным под этими взглядами, которых он никогда раньше не получал.

Пока второй принц ждал в очереди на досмотр, я аккуратно организовал свой план. Основная тема: мир перевернутого статуса. И... история успеха? Это звучало хорошо.

Он был человеком, родившимся с серебряной ложкой во рту, не так ли? Ему никогда не приходилось подниматься со дна. Я хотел дать ему почувствовать катарсис, который приходит с восхождением от самого дна до самой вершины.

Но сначала, чтобы это сделать, мне нужно было втоптать его в грязь.

— «Стой. Назовись. Где твой хозяин?»

— «Если ты не раб, то кто? Какая-то игрушка? Подумать только, остались еще придурки, которым хватает смелости ходить с высоко поднятой головой, имея такие отвратительные золотистые волосы».

— «Что ты сказал, раб? Ты путаешь власть своего хозяина со своей? Каким бы высоким статусом твой хозяин ни обладал, ты всего лишь жалкий раб. Тебе понятно?»

Я словесно выбил из него все дерьмо. Затем последний штрих: твердо прижал указательный палец к его лбу.

В этом фэнтезийном мире эффект данного действия оказался исключительным, поскольку второй принц тут же злобно возразил.

Второй принц: «Прояви уважение, стражник! Я второй принц империи, Ирид Краун!»

Я задумался. Баланс между злобой и наслаждением происходящим должен был быть идеальным.

Было неправильно начинать игровую сессию, используя метод кнута и пряника, когда, например, убиваешь всю семью персонажа, его друзей и возлюбленную, чтобы он потом мог отомстить. За такое можно было и получить по лицу от разгневанного игрока.

Нужно надавить на игрока ровно настолько, чтобы не расстроить его

по-настоящему, а затем порадовать его чем-то хорошим. Именно поэтому я не употреблял ругательств хуже, чем «придурок».

Давайте надавим еще немного. И еще немного.

— «Ты действительно умом тронулся? Слушай внимательно, придурок. Причина, по которой империя, которой вы так гордились, была разрушена, а имперские дворяне живут как рабы – император-иссушитель Ирид!»

Интересная предыстория, не так ли? Его будущее «я» – последний император империи. Хотя на самом деле все эти слова об императоре-иссушителе были клеветой со стороны Альянса королевств. После завоевания империи Альянс королевств в сговоре с Черным Волшебником специально распространил эти слухи.

— ...

— Эм. Э-эй. Второй принц теперь похож на дохлую рыбу!

— Э... Э-э-э.

— Э-это действительно нормально?!

Нет, это не нормально. Мы полностью облажались. Я не хотел так сильно ранить его сердце!

Я думал, что он из тех, кого переполняет гордость, поэтому я так сильно надавил на него, но, может быть, у него была более низкая самооценка, чем казалось со стороны? Это был жирный промах. Возможно, я слишком поторопился, потому что давно не играл в НРИ.

— Это вымысел, принц. Вспомните. Это все вымысел...

Мне нужно было дать ему понять, что это всего лишь иллюзия, всего лишь игра. Но говорить прямо было не самым элегантным и красивым способом добиться этого.

Я приказал NPC избить второго принца, резко снизив его болевой порог.

Полагаю, это было похоже на легкое постукивание ладошкой.

Скажите, разве это не странно? Вы чувствуете легкие похлопывания, даже когда вас избивают дубинкой? В этом же нет смысла, верно?

Вы... были ошеломлены таким осознанием. Даже когда стражники бросились к вам и избили дубинками, в вашем разуме отдавалась не боль, а бесчисленное множество вопросов.

Нет, дело не в том, что вы не чувствуете боли из-за шока. Вы на самом деле не чувствуете никакой боли. Говорю вам, вы на самом деле не чувствуете никакой боли! Как можно иметь такие тривиальные мысли в голове, когда вас избивают железными дубинками? В этом нет никакого смысла!

Это не годится. Мне нужно было срочно порадовать его чем-то.

* * *

Этот придурок был чертовски хорош в уклонении от игровых событий.

Событие, в котором гордый отставной солдат обращает внимание на глаза второго принца и приглашает его к себе – провалилось, потому что второй принц убежал, как только увидел отставного солдата.

Событие, в котором я наколдовал толстый кошелек перед вторым принцем, чтобы он мог насладиться вкусной едой – провалилось, потому что он прошел мимо него, опасаясь, что на мешок могла быть применена магия отслеживания.

Событие с бесплатной раздачей выпечки, где любому прохожему просто так давали хлеб – провалилось, потому что он убежал, думая, что его избьют багетом.

Событие, где богатые дворянки, щедрые сердцем и грудью, стояли на каждом углу, чтобы поддержать второго принца – провалилось, потому что он внезапно перепрыгивал через стену и убегал.

— Он это специально?

Может быть, он просто хотел страдать? Уклонялся ли он от всех этих событий, которые я подготовил, чтобы подразнить меня, прекрасно зная, что все они были созданы Магией Иллюзий?

Но, глядя на его мертвое выражение лица, я понял, что это было не так...

— Ох...

Мне ничего не оставалось, кроме как использовать свой козырь.

Красивая девушка.

Сценарий «парень встречается девушку» был древним клише, обладавшим впечатляющей разрушительной силой.

Это была красивая девушка-простолюдинка, работавшая официанткой в гостинице. Давайте добавим ведро с водой. А потом обольем его водой...

«М-мне очень жаль! Я не знала, что там кто-то есть...»

Ну вот. Видите? Красивая девушка совершила ошибку. А теперь я устрою милое событие, в котором она будет извиняться перед мокрым насквозь вторым принцем...

Этот ублюдок снова пытается сбежать!

Я быстро изменил суть персонажа. На самом деле она не была красивой девушкой, работающей официанткой в гостинице. На самом деле это была красивая девушка, являющаяся членом сопротивления и работающая официанткой в гостинице для прикрытия. Я даже повысил ее физические данные.

Я заставил ее соскользнуть по стенной трубе и прыгнуть вниз.

Заметил ли он странность этого поступка? Уловил ли он это?

Хрупкая девушка, которая выглядела так, будто не могла поднять даже розовые гантельки, на

самом деле оказалась достаточно смелой, чтобы спрыгнуть с третьего этажа – разве это не приятный разрыв шаблонов, заставляющий сердце содрогнуться?

А еще...

Из-под ее развевающейся юбки взору открылись удивительно откровенные трусики, не соответствующие ее невинному виду!

Это было прекрасно. Быстрее. Смотрите! Взгляните на мои деянья и дрожите, второй принц Ирид! Дрожите от восторга при виде модели нижнего белья, которую я создал со всей душой!

— А-а-а!

ПОЧЕМУ ТЫ ОТВЕРНУЛ ГОЛОВУ?!

Разочарованный и обиженный, я рухнул без сил.

Глава Башни просто молча посмотрела на мое отчаяние сверху вниз, как будто находя меня жалким...

<http://tl.rulate.ru/book/100891/3535114>