

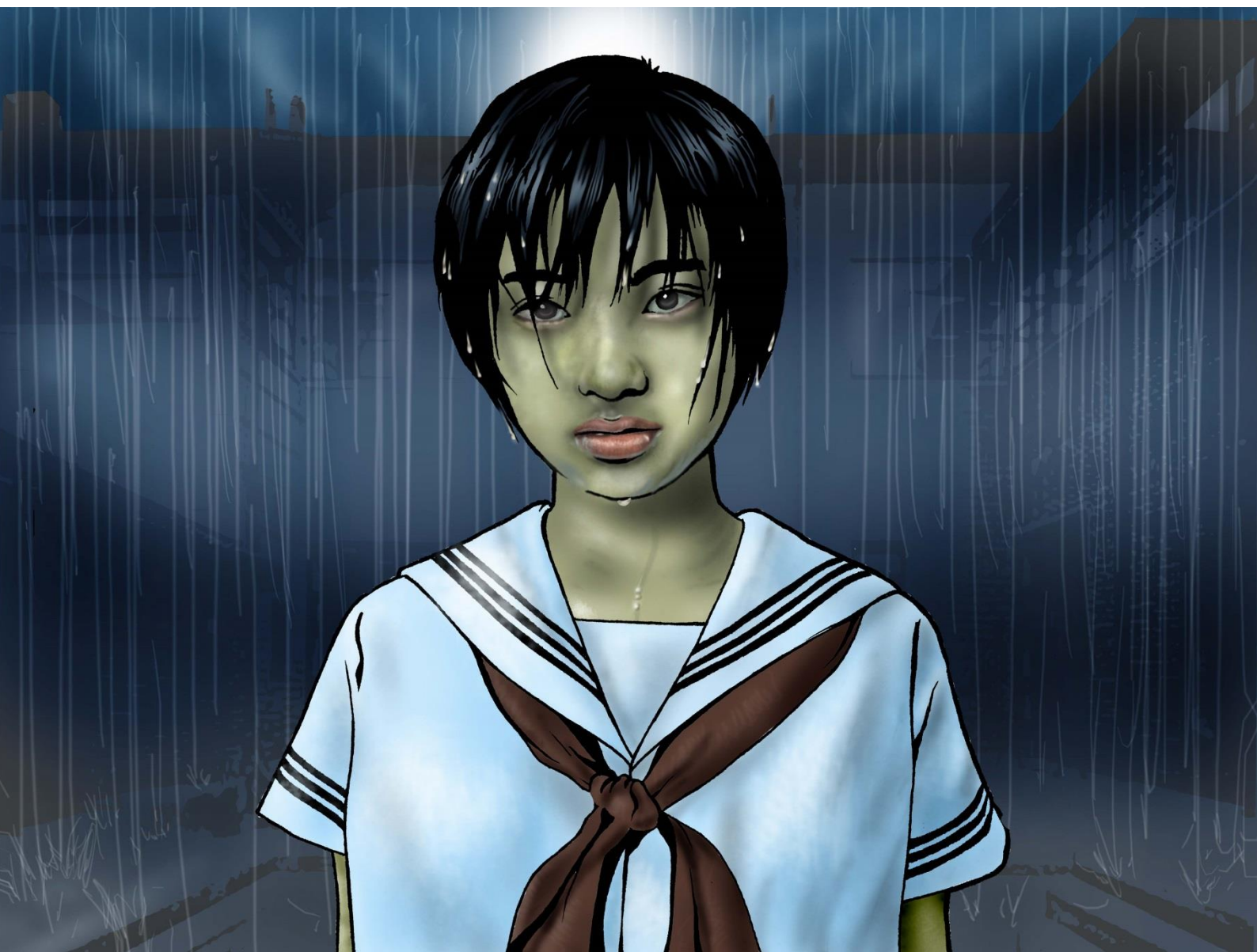
ТРУСОВЗРЫВ

パンティ爆発

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА О ПСИОНИЧЕСКИХ ШКОЛЬНИЦАХ

Джейк Ричмонд и Мэтт Шлот

Перевод С. Вейса



PANTY EXPLOSION CLASSIC

Эта игра целиком и полностью принадлежит Мэтту Шлоту (Matt Shloete) и Джейку Ричмонду (Jake Richmond). Издателем игры (равно как и дальнейших игр серии) и владельцами всех прав является издательство Atarashi Games (<http://www.drivethrurpg.com/browse/pub/385/Atarashi-Games>)

Этот же перевод является некоммерческим, бесплатным и согласован с авторами именно как таковой.

Все использованные в игре иллюстрации принадлежат кисти Джейка Ричмонда (<http://jakerichmond.deviantart.com/>), одного из авторов игры, и были любезно предоставлены им.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ	4
ЧТО ТАКОЕ «ТРУСОВЗРЫВ»?	7
СОЗДАНИЕ УЧЕНИЦЫ	8
ЗАПОЛНЕНИЕ ЛИЧНОГО ДЕЛА	9
Выбор имени	9
Определение группы крови	10
Определение знака по Джуниши	11
Выбор Элементов	15
Как использовать Годай?	18
Псионик ли вы?	19
ВЫБОР ЧЕРТ	19
Черты друзей и семьи	20
Черты хобби	20
ВЫБОР ЛУЧШЕЙ ПОДРУГИ И СОПЕРНИЦЫ	21
ВЫБОР ЦЕЛЕЙ	22
Список целей	22
ИГРА В «ТРУСОВЗРЫВ»	26
ПРИМЕР КОНФЛИКТА	31
ГОЛОСОВАНИЕ НА ПОПУЛЯРНОСТЬ	34
Как популярность влияет на учениц	35
ПСИОНИЧЕСКИЕ СИЛЫ	35
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ	38
РОЛЬ СУПЕРИНТЕНДАНТА	38
СОЗДАНИЕ СЦЕН	39
СОЗДАНИЕ ШКОЛЫ	42
ДЕМОНЫ, АГЕНТЫ И ПРОЧИЕ МОНСТРЫ И НЕ-УЧЕНИЦЫ	44
СОЗДАНИЕ ДЕМОНА	45
КАК ВЫГЛЯДИТ ИГРА В "ТРУСОВЗРЫВ"?	47
ОБРАЗЦЫ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ	49
Сверхъестественные персонажи, призраки и монстры	50
Обыкновенные персонажи	53
СЕТТИНГ	60
ЯПОНСКИЕ СРЕДНИЕ ШКОЛЫ	60
АУТОАГРЕССИЯ, ТРАВЛЯ И НАСИЛИЕ	64
ТОКИО	66
РЕЛИГИЯ	73
ОТ ПЕРЕВОДЧИКА	80
ЛИЧНЫЕ ДЕЛА УЧЕНИЦ	82

ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Panty Explosion была порождена одним простым желанием – желанием заполучить Playstation 3.

То было лето 2006 года. Мы с Джейком подолгу обсуждали наше любимое на тот момент аниме (тот же *The Big O*), прелесть игр на PS2 и прочие нердотемы. На горизонте обозначилась следующая Playstation, и мы с волнением ее ожидали – но наши заработки в тот момент надеяться на нее не особенно позволяли, да. Так что ж мы могли сделать, какой приработок найти – чтобы хотя бы на приставку-то хватило?

Джейк сидел тогда на Forge, у меня были друзья-игроделы. И вот, со всею наглостью двух людей, что-то там видевших в интернете и знающих людей, у которых выходило, мы решили, что и мы вполне можем написать инди-РПГ. И, более того, получить за нее достаточно, чтобы обрести наконец желанную нашу PS3. В конце концов, там же прямо на запуске выходила игра по Gundam! Да, мы знали, что к дате релиза не управимся. Но нами уже овладело предвкушение системы – не той системы, которую мы выдумали под *Panty Explosion*, нет, новой системы от Sony.

Целыми месяцами мы придумывали, рассматривали и отбрасывали все новые и новые идеи для игры. Одна, например, выросла из старых шоу резиновых костюмов вроде Ultraman, прочие идеи были либо уж слишком причудливыми, либо совершенно заезженными. Мы прочесали в поисках вдохновения все свои неисчислимыe интересы в поисках вдохновения. И я в какой-то момент нашел его в манге, что читал в юности – *Mai the Psychic Girl*¹; для Джейка же вдохновение шло скорее из хоррор-манги вроде *Parasyte*.

Вот с этого момента уже и началась *Panty Explosion* как оформленная идея. Игрокам предлагалось сыграть школьниц, некоторые (или все) из которых будут псионичками – и эти школьницы будут не только сражаться с разными голодными кошмарами, но и преодолевать все обычные подростковые проблемы. Вот теперь у нас был сеттинг, который нам нравился!

Я радостно объяснил всю концепцию знакомой гейм-дизайнерше, тоже с Восточного Побережья. Это игра, говорил я, в которой вы играете японских

¹ Примечание переводчика: Когда Тим Бертон объявил, что хочет её экранизировать, в наших СМИ название появилось как «Мэй, девочка-псионик». Именно поэтому я и выбрал такой вариант перевода.

старшеклассниц, одна из них, ну или больше, при этом псионичка, и вы сражаетесь с монстрами, с правительством, ну и с кем попало – но вот как же это назвать? Она тогда спросила, чем вообще знаменит сам жанр? Я сказал, что истории о сверхъестественных девочках – это про левитацию, взрывы голов и множественные кадры с нижним бельем. Она тогда ответила – а что, если просто собрать все эти элементы вместе? Трусозрыв, проговорил я и поинтересовался: так вообще можно? Звучит вызывающе, и как бы чего не вышло. Она сказала, что все в порядке, и теперь у нас было название! Мы не очень поняли, нравится ли оно нам, но оно было.

Ну что ж, концепция у нас была, теперь бы систему сделать. Мы оба были согласны, что система должна отражать сеттинг, и никакой генерик тут не пойдет. Однако это не значит, что мы не перепробовали много, много идей, которые были *и* ужасными, *и* заезженными, *и* совершенно не подходили к сеттингу. Мы пробовали использовать «Камень-Ножницы-Бумагу» для разрешения конфликтов; мы пробовали идею с бросками маленького штырька еще во что-то; наконец, мы даже попробовали систему от Винсента Бейкера. Ничего из этого нам не подошло, зато мы смогли понять и обсудить, какие части мира и какой опыт игрока надо бы рассмотреть поподробнее. И все же я даже не хочу начинать считать все те плохие идеи, которые в *Panty Explosion* не вошли.

И вот тогда посетило нас откровение. А что, если, подумали мы, если привязать силу учениц к их популярности? Что, если популярная девочка станет именно что сильнее, успешнее, чем непопулярная? Вот отсюда-то мы всё и вытянули. Когда система и сеттинг начали сплавляться, мы уже полностью приняли идею, что это игра именно о японских старшеклассницах: мы перетащили множество штампов из аниме и манги, мы приняли зодиак и группы крови как параметры. Всё встало на свои места!

Но это было только начало – следующий значимый кусок произошел из моего и Джейка крайнего нежелания быть мастерами. То есть мы оба и раньше водили, но, по крайней мере, я редко бывал собой в этом качестве доволен – и мысль о том, что нам же придется проводить по этому всему демо-модули и быть в них мастерами, заставляла меня нервничать. Так что мы задали себе новый вопрос: а что, если мы заставим рассказывать историю самих же игроков? Отсюда мы и вывели систему разрешения конфликтов – успехи на Лучшей Подруге, провалы на Сопернице. И вот теперь-то у нас была система, которая нам самим нравилась! Наши PS3 были уже почти у нас в кармане.

Когда с системой мы решили, игра начала двигаться вперед и вперед. У нас был совершенно невозможный дедлайн – мы заявили с ней на GenCon 2007. Джейк продирался через арт, верстку, дизайн и текст, я – только писал. Нас часто заносило не туда, и сейчас это ясно видно: первое издание *Panty Explosion* пытается быть несколькими вещами одновременно, а ведь у нас были большие планы на ее развитие! Планы, которые теперь, задним числом, кажутся непродуманными или не особо обоснованными, выдуманными из чистого тщеславия или из лишнего стремления следовать штампам.

Мы понимали, что мы – два белых американца, пишущих игру про японских старшеклассниц. Мы знали, что другие американцы осудят нас, заклеят нас извращенцами – некоторые и заклеили, но вот о чем мы думали гораздо больше – так это о том, как нашу игру воспримут японцы. Решат ли они, что мы просто наживаемся на японской поп-культуре (что мы, если честно, и делали)? Что мы высмеиваем Японию? Эти проблемы волновали нас, но мы были уже так близко к финишу! Мы даже нашли спонсора на первый тираж в пару сотен копий – это был мой младший брат.

Работа была тяжелой и торопливой, но мы ее превозмогли. На плейтесты, конечно, мы потратили меньше времени, чем следовало – но мы постоянно обсуждали и систему, и сеттинг. Моя жена была не слишком довольна тем временем, что я провел с Джейком, а не с ней – но я сказал ей, что вскоре PS3 будет нашим. Ее это не особенно порадовало, правда. И все же мы закончили впритык к GenCon; мы не были там представлены на инди-стенде, но мы знали там кое-кого, говорили, играли – и Джейк нашел людей, согласившихся помочь с распространением. Через пару месяцев у нас было достаточно денег на две Playstation 3, но... жизнь, жизнь. Мы просто заплатили за квартиры, купили продуктов – и напечатали еще книг.

PS3 мы не купили до лета 2008. Это была наша цель – но создать *Panty Explosion* было прекрасным путешествием с великолепным другом. И вот тут я должен бы процитировать кого-то из великих насчет «дорогу осилит идущий» – но вряд ли кто-то из них видел в конце своего пути хорошую партию в Dynasty Warriors на Playstation 3.

Мэтт Шлотт,

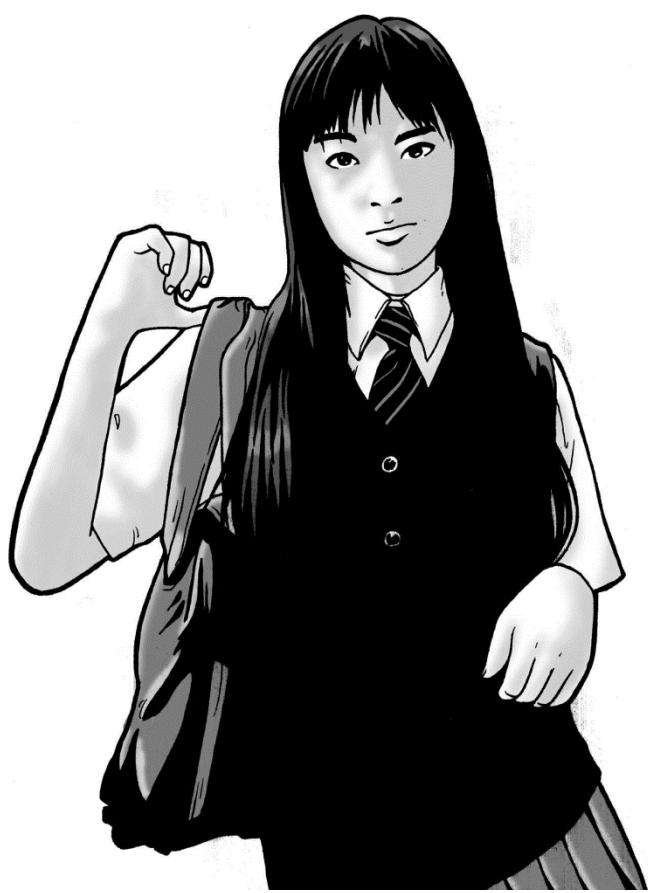
апрель 2017 года

ЧТО ТАКОЕ «ТРУСОВЗРЫВ»?

«Трусовзрыв» – это приключенческая игра о японских школьницах, простых и псионически одаренных, что сражаются с кошмарными демонами, призраками, правительственными агентами и частенько друг с другом. С другой стороны, это игра о том, как пережить старшие классы, заводить друзей, обходит соперников, добиваться своих целей и веселиться, когда вокруг современная Япония.

Вы и ваши друзья возьмут на себя трудные роли японских старшеклассниц, притом как минимум одна из них будет щедро наделена псионическими способностями. Вместе вы создадите историю о том, как ваши ученицы выжили и восторжествовали над противостоящими им иномирными демонами, сомнительными агентами и японской образовательной системой. Как играть и как создать ученицу, описано ниже.

«Трусовзрыв» – игра для четырех игроков и больше. Один из них станет Суперинтендантом, создаст демонов для игры и проведет прочих игроков вдоль по истории. Остальные игроки станут ученицами. Для игры вам потребуется эта книжка (ну естественно!) и некоторое количество кубиков: нужны d6, d8, d10 и d12, обойтись можно одним-двумя каждого вида, но лучше иметь по набору на игрока.



Еще вам потребуется по карандашу и по Личному делу на каждого – пустая карточка личного дела есть в конце книги. Далее, вам понадобится удобное место для игры. Большой стол или обширная гостиная с пустым полом очень вам пригодятся; школьный класс, библиотека, парк неподалеку или тихий паб тоже вполне себе варианты. Запаситесь напитками и закусками, если ваша группа к такому привыкла.

СОЗДАНИЕ УЧЕНИЦЫ

В «Трусозрыве» вы исполняете роль обычной японской школьницы. Ей придется совершать трудные выборы и выкарабкиваться из самых разных отчаянных ситуаций

Японская образовательная система пользуется дурной, пугающей славой, экзамены не прощают ошибок, а за каждое место в хорошей школе идет жестокая борьба. Ученики, замученные работой на истощение и давлением не в меру амбициозных семей и учителей, переживают нервные срывы. А ведь еще кое-что похуже школы!

Глубоко в закоулках японского общества шныряют древние ужасы, кормящиеся умами, плотью и жидкостями мужчин и женщин. То ужасные демоны, порожденные апатией, ненавистью, похотью и алчностью японцев, и они только и ждут возможности войти в наш мир и подчинить его своему ужасающему влиянию. Кошмарные эти создания действуют в секрете, часто выдавая себя за обычных людей – чтобы успешнее кормиться человечеством.

К счастью, японцы не беззащитны. На протяжении поколений встревоженные юные женщины неожиданно обретали псионическую мощь. Это таинственное явление позволяет школьницам обуздать разрушительные силы и дать бой демонам, отслеживающим их, чтобы поживиться их псионической эссенцией. По всей Японии – на школьных дворах, в спортзалах, бассейнах и в раздевалках кипят невидимые миру битвы между кровожадными демонами и хрупкими, напуганными старшеклассницами-псионичками.

Псионика настолько же проклятье, насколько дар. Большинство школьниц понятия не имеет, как управлять своей великой силой, и часто ранят себя и других. Псионические силы вообще часто проявляют себя не самым удобным и приятным образом, потому одаренных старшеклассниц часто боятся и ненавидят – как странных, «трудных подростков» или попросту опасных людей.

Многие сходят с ума или кончают с собой; другим, наоборот, с их новыми силами отлично – они с их помощью унижают и низводят ближнего своего. Этих последних демоны находят раньше всего – их привлекает не только псионическая энергия, но и плоть и разум, уже тронутые ненавистью и злобой.

Демоны – не единственная проблема в жизни старшеклассницы. Таинственные правительственные агенты регулярно похищают учениц непонятно для каких целей. Отбившиеся от рук призраки мечутся по школьным корпусам в поисках мести – все уже давно забыли, за что. Школьницы-псионики еще могут за себя постоять, тогда как обычная старшеклассница пред лицом неназываемых ужасов совершенно беззащитна!

«Трусовзрыв» позволяет вам взять на себя роль японской школьницы, пытающейся как-нибудь справиться со средним образованием. Вы можете нести в себе проклятие псионики или же остаться обычной – и беззащитной – девочкой. Только от вас зависит, переживет ли ваша ученица все ужасы – будь то естественные и сверхъестественные – обычной японской школы.

ЗАПОЛНЕНИЕ ЛИЧНОГО ДЕЛА

Играя в «Трусовзрыв», вы постоянно будете обращаться к информации о вашей ученице – личной, вроде Группы крови или Дня рождения, или более игротехнической, вроде числа доступных кубиков. Для записи всего этого и предназначено Личное дело.

Чистая карточка Личного дела расположена в конце книги, берите и размножайте, но можно записывать информацию и на чистом листе бумаги. Если вы пока не понимаете, что там за вещи обозначены – это нормально; в процессе создания ученицы мы пройдемся по всем графам Личного дела, и вы узнаете, что именно в них что обозначает.

Готовы? Давайте начинать!

Выбор имени

Давайте начнем с того, что выберем вашей ученице имя. Так как она у вас молодая японская девушка, имя ей тоже нужно подходящее. «Салли» – это отличное имя для девочки из американского



колледжа, но не слишком-то японское. Не поддавайтесь искушению выбрать смешное или малопрстойное имя, не поддавайтесь изо всех сил! Веселье в игре в том и состоит, чтобы как можно полнее вжиться в свою ученицу и общаться с прочими ученицами.

Если у вас есть с этим выбором какие-то проблемы, внизу для вас помещен список японских имен – на выбор. Помните: в Японии сперва идет фамилия, потом уже личное имя. Выбрав имя, запишите его в личном деле.

Примеры японских женских имен²: Айко, Акако, Анеко, Аои, Андзу, Арису, Аяка, Чикаге, Чинацу, Чо, Эми, Эрико, Эцу, Гин, Харука, Хикари, Идзуми, Джунко, Кейко, Кику, Мика, Манами, Мичи, Миёко, Моэ, Нанами, Нёко, Оки, Рейна, Рини, Рури, Сачи, Сатоко, Шина, Сора, Суми, Тамаэ, Тори, Цукико, Умэ, Ясу, Юи, Юука.

Примеры японских фамилий: Сато, Судзуки, Такахаша, Танака, Ватанабе, Ито, Кимура, Сасаки, Нарита, Кикучи, Эндо, Араи, Накамура, Сайто, Ямада, Хаяши, Абэ, Мочидзуки, Като, Иноуэ, Маэда, Хара, Комацу, Очи, Оширо, Хига, Гото, Каи.

Синди решила назвать свою японскую школьницу Наоко, что значит «Честная». Билл, ухмыляясь, назвал свою ученицу Мэй.

Определение группы крови

Идея о связи группы крови и характера была популярна у японцев еще с 1920-ых. Хотя почти никаких научных оснований у этой теории нет и быть не может, в Японии группа крови все еще служит для присвоения ярлыков себе и другим. По группе крови подбирают пару и карьеру, многие японские компании требуют указать ее в резюме, и в личном деле каждого ученика его группа крови проставлена. Большая часть японцев твердо знает не только свою группу крови, но и группу крови своих родственников и близких друзей.

Каждой из четырех групп крови приписываются разные черты личности, как указано ниже. Выберите одну из них для своей ученицы. Группа крови не определяет личность вашего персонажа, но помогает его описать. Кроме того, позже вам придется выбрать Черту в зависимости от вашей группы крови.

Группа А (II) – люди спокойные, собранные и серьезные; они надежны, на них можно положиться. С другой стороны, они временами страдают перфекционизмом и склонны подавлять свои эмоции. Бывают они застенчивы,

² Симъ полукресломъ переводчик торжественно объявляет Поливанов-срач открытым!

бывают высокомерны, бывают чувствительны и ранимы. Из всех групп крови именно вторая считается самой одаренной в искусствах. Группа А встречается в Японии чаще прочих – у 38% населения.

Возможные Черты для ученицы с группой А: «может признать свою неправоту», «никогда не теряла лица», «известна как заслуживающая доверия», «выигрывала конкурсы танка» или «никогда не имела настолько близких отношений, чтоб из-за них всерьез печалиться».

Группа В (III) – целеустремленные индивидуалисты. Любопытные, умные, неунывающие – это все о них; поверхностные, ненадежные и эгоистичные – это тоже они. Если они за что берутся – то выполняют до конца.

Возможные Черты для ученицы с группой В: «от неё не ждут многого», «организатор школьных фестивалей», «ничего по дому не делает», «задает правильные вопросы» или «следит за тем, чтобы вся группа шагала в ногу и не разбредалась».

Группа О (I) – щедры и беззаботны, гибки и независимы, неуклюжи и капризны. Первая группа – самые легкие на подъем и самые общительные, они неизменно уверены в себе и не теряются нигде.

Возможные Черты для ученицы с группой О: «много кого знает вне класса», «где-то нашла *действительно* выгодный мобильный тариф», «всегда рада попробовать что-то новое», «вечно обдумывает новую каверзу» или «адвокат дьявола».

Группа АВ (IV) – считается наименее желательной, так как указывает на диссоциативные расстройства личности. Якобы. Люди с четвертой группой крови внимательны, тщательны и эффективны, но могут быть строги, робки или подвержены резким скачкам настроения. Им можно доверять, но под грузом слишком большой ответственности они ломаются.

Возможные Черты для ученицы с группой АВ: «люди стараются не задевать ее чувств», «думает прежде, чем делает», «уважает жертвы других», «знает хорошие места в городе» или «замечает, когда вот-вот полетит дерьмо на вентилятор».

Определение знака по Джүниши

Решите, в каком месяце родилась ваша ученица – это определит ее знак Зодиака. Китайского, конечно же – он известен в Японии как Джүниши, «Земные

ветви». Это цикл из двенадцати месяцев, где каждый месяц обозначен неким животным; он является частью сложной системы счисления времени, происходящей из Китая и принятой в Японии в VII веке, эдиктом императрицы Суйко.

Каждый месяц в Джуниши символизирует то или иное животное, обладающее теми или иными традиционными чертами – и считается, что рожденный в месяц определенного животного характеристики этого животного отражает. Месяц рождения вашей ученицы определяет ее знак Джуниши – змею, петуха, быка. Позднее вы сможете выбрать соответствующую знаку Черту.

Крыса (январь) – честные, сообразительные и очаровательные люди с богатым воображением. Обычно прижимисты, но к тем, кого любят, щедры. В равной степени амбициозны и склонны к приспособленчеству. Обычно не слишком-то терпеливы и могут быть чересчур критичный.

Возможные Черты для ученицы со знаком Крысы: «играет в театре», «до безумия любима родителями», «умеет ловить момент», «тактична с окружающими» или «имеет великолепное зрение».

Бык (февраль) – прирожденный лидер, всегда готовый внушить уверенность в себе. Быки терпеливы, добры, умны и талантливы; они отличаются большой силой, но обычно молчаливы – впрочем, быки говорят мало, но говорят веско. Эти люди всегда ожидают, что будет так, как сказали они, и что их слово – последнее.

Возможные Черты для ученицы со знаком Быка: «собирает команду», «взрослые относятся к ней серьезно», «эксперт в го», «сильное чувство добра и зла» или «воспринимает перемены как должное».

Тигр (март) – энергичные жизнелюбы, их живость и бодрость неизменно заразительны. Они храбры до лихости, самоуверенны, страстны и всегда готовы проявить сочувствие. Непоседливые и беспокойные, они всегда нуждаются в том, чтобы быть центром внимания. Тех из них, что родились ночью, отличает и вовсе мятежный дух.

Возможные Черты для ученицы со знаком Тигра: «без проблем выбирается из дома незамеченной», «пользуется вниманием сразу нескольких парней», «душу продаст за караоке», «фанатка экстремального спорта» или «никогда не отступает».

Кролик (апрель) – заслуженный ученый и интеллектуал. Один из самых благоприятных знаков Джуниши: талантливые, ценящие мир и истину, благородные и речистые, честные в делах и безукоризненные в манерах. Однако бывают слишком сентиментальны, из-за чего могут показаться поверхностными или апатичными.

Возможные Черты для ученицы со знаком Кролика: «вечно высшие оценки на экзаменах», «дежурная по школе», «банковский счет», «мастер-каллиграф», «знает чайную церемонию» или «редактирует клубную газету».

Дракон (май) – завораживающие, артистичные, отличаются острой интуицией и невероятной удачливостью. Просто излучают энергию и мощь, восхищая всех вокруг. Их эмоции люты и бешены, из-за чего драконы бывают упрямы и слишком требовательны. Впрочем, они отходчивы – как только приступ бешенства пройдет – и того же ожидают от других. Эксцентричные эгоисты, рискованные перфекционисты, большие любители просто запугать всякого, кто встанет на их пути.

Возможные Черты для ученицы со знаком Дракона: «непоколебимая самооценка», «чемпион по камню-ножницам-бумаге», «презрительный взгляд», «помнит всё про синтоизм» и «умеет гадать на Таро».

Змея (июнь) – глубочайшие на весь зодиак Джуниши мыслители, тихие и мудрые философы, постигшие мир. Они независимы – в том числе и в своих хобби. В общении змеи небольшие мастера – слишком язвительны и чужое мнение ни в грош не ставят. Славятся красотой, однако хвастливы и поведут себя эгоистично, если перейти им дорогу.

Возможные Черты для ученицы со знаком Змеи: «разбирается в древнекитайской литературе», «отлично играет на кото», «член клуба стрелков из длинного лука», «читает на четырех языках» или «глубоко понимает И-Цзин».

Лошадь (июль) – независимые и склонные к беззастенчивой показухе, считаются еще и эгоистами. Сексуально привлекательны – не красивы, а именно сексуально привлекательны! – и постоянно шатаются от романа к роману. Лошади – неутомимые и умелые работники, способные быстро отреагировать на любую перемену, и всё это с улыбкой на лице. Дипломатичны, приметливы и разговорчивы.

Возможные Черты для ученицы со знаком Лошади: «гламурное косо», «подрабатывает», «постоянно улыбается», «отлично ориентируется в Токио» или «легко замечает, если подруга в беде».

Овца (август) – главные добрые самаритяне всего этого цикла. Их увлекают слезоточивые истории, а волноваться они готовы по поводу чего угодно, до глубокого эмоционального пессимизма. С другой стороны, овцы щедрЫ, всегда готовы помочь и поддержать, легко прощают, креативны, а временами даже изысканы. Кроме того, их интеллект широко известен – как и то, что направлен он обычно на бизнес. Овцы близки к природе, любят детей и животных, терпеть не могут строгое расписание и когда их отчитывают.

Возможные Черты для ученицы со знаком Овцы: «всегда готова выслушать подругу», «действительно хорошо подобрала гардероб», «в семье две собаки», «хорошо вливается в толпу» или «казначей класса».

Обезьяна (сентябрь) – ближе всех к человеку, в том числе и по разуму и способности обманывать. Обезьяны сметливы, изобретательны, быстро учатся и хорошо запоминают, да и с общением у них все отлично. Во всем, за что берутся, обезьяны преуспевают. Часто, однако, они применяют свой ум ради обмана ближнего своего, пользуются доверием других и всегда готовы принять что угодно, если это облегчит их жизнь и принесет прибыль.

Возможные Черты для ученицы со знаком Обезьяны: «вносит смуту в неокрепшие умы», «член клуба робототехники», «фотографическая память», «имеет младшего брата на посылках» или «безукоризненные манеры».

Петух (октябрь) – самый эксцентричный знак из всех. Внешне они агрессивны и самоуверенны, но в глубине души консервативны и старомодны. Трудолюбивый, бережливый, педантичный, популярный в обществе и драматичный без потери репутации – таковы большинство петухов. Петухи – случай двойственный: или они необычайно болтливы, или кладбищенски серьезные отстраненные наблюдатели, способные видеть суть человеческую. Могут они быть и хвастливыми чудаками, которым лишь бы поспорить и тем свои знания продемонстрировать.

Возможные Черты для ученицы со знаком Петуха: «знает, когда кто-то врет», «владеет несколькими великолепными кимоно», «непоколебимая уверенность в себе», «благочиннейшим поведением заслужила доверие родителей» или «занимается боевыми искусствами с четырех лет».

Собака (ноябрь) – честные и верные, близко к сердцу принимают свою ответственность. Самый приятный, как считается, знак Джуниши, собаки умны, богаты и великодушны, кроме того, обладают острым чувством справедливости. Из-за этой последней черты они много переживают, быстро находят недостатки

в окружающих и очень озабочены чужим мнением о своей персоне, хотя и сохраняют внешнее спокойствие. Собаки обычно выступают за равенство, готовы идти навстречу, всегда выслушают и всегда сделают то, за что отвечают.

Возможные Черты для ученицы со знаком Собаки: «множество друзей», «взрослые считают ее скромницей», «уважаема за честность и открытость», «железный моральный кодекс» или «всегда старается изо всех сил».

Кабан (декабрь) – великолепный товарищ. Они сильны и благородны, легко прощают, культурны и не переносят ссор. Себе они тоже многое прощают, отчего частенько прожорливы, и не всегда уверены в себе. Мыслителей среди них не замечено, более того, кабаны бывают наивны; люди приземленные, они, однако же, не ладят с деньгами. Впрочем, фортуна неизменно им улыбается. Их храбрость, благородство и искренность делают их лучшими друзьями.

Возможные Черты для ученицы со знаком Кабана: «противостоит травле», «удачлива в пачинко», «помогает друзьям выйти сухими из воды», «пользуется доверием» или «имеет несколько действительно старых друзей».

Выбор Элементов

Годай, дословно *«пять великих»*, представляет из себя концепцию, в которой любая вещь может быть осмыслена в духовных и философских категориях. Все явления и все люди могут быть отнесены к одной из пяти категорий-стихий, и ваша ученица не исключение. Выберите стихию, наиболее полно отражающую личность вашего персонажа. Позднее вы сможете выбрать соответствующую этой стихии Черту.

Земля – это все, что в мире есть твердого. Люди Земли уверены, упрямы и непоколебимо противостоят давлению и переменам. Ученицы, воплощающие Землю, желают, чтобы все шло по-старому, любые изменения огорчают и беспокоят их. Цвет Земли – желтый, направление – центр.

Земля решает конфликты, стоя на своем, оставаясь при своем мнении, противясь физической силе и сама применяя ее, стойко перенося тяготы и лишения. Элемент Земли можно использовать, чтобы вынести дверь, выдержать взгляд задиры, сдерживать слезы над своей умершей собакой, держаться своей точки зрения, что бы ни говорили друзья или чтобы, упав, вновь подняться на ноги.

Возможные Черты для ученицы с элементом Земли: «никак ее не переубедишь», «не попадаетея на оптические иллюзии и фокусы на ловкость рук», «владеет муай-тай», «легко сходится с людьми» или «имеет разведенных родителей, оба живут неподалеку от школы».

Вода – это изменение и адаптация. Люди Воды психику имеют гибкую, разум открытый, а характер – мягкий, но могут быть скрытными или чересчур чувствительными. Ученицы, воплощающие Воду, предпочитают плыть себе по течению и всегда открыты переменам. Цвет Воды – черный, направление – север.



Вода решает конфликты, выражая либо контролируя эмоции, внося изменения, растягиваясь и выгибаясь телом и приспосабливаясь к ситуации. Элемент Воды используют, рассказывая подруге, что на самом деле чувствуешь, или убеждая родителей, что справишься с подработкой, или балансируя на самом краю карниза, или для того, чтобы взять себя в руки и вызвать уже наконец скорую к месту аварии.

Возможные Черты для ученицы с элементом Воды: «может воспринять несколько точек зрения», «год училась в другой стране по обмену», «почти не лезет в драку» или «каждое утро занимается тайцзицюань с бабушкой и дедушкой».

Огонь – это агрессия и страсть. Люди Огня неистовы, постоянно чем-то увлечены и любят посоревноваться, однако нетерпеливы и всегда готовы сорваться на окружающих. Ученицы, воплощающие Огонь, уже нашли смысл жизни и истово стремятся к своей цели, и горе тому, кто встанет у них на пути. Цвет Огня – красный, направление – юг.

Огонь решает конфликты, атакуя – физически ли, словами ли. Элемент Огня можно использовать, чтобы смертельно оскорбить конкурента, врезать нападающему или заставить себя учиться еще и еще – пока не получишь лучшие оценки в классе.

Возможные Черты для ученицы с элементом Огня: «сильнейшая в классе», «организатор травли», «не может не принять вызов», «обязана поступить в Токийский Университет» или «имеет двух старших братьев».

Воздух – это и мудрость, и движение. Люди Воздуха быстроноги и быстры мыслю, они интеллектуальны, восприимчивы и грациозны, но могут быть отстраненными и уклончивыми. Ученицы, воплощающие Воздух, предпочитают слово силе и перо шпаге, уходя от конфликта, когда это только возможно. Цвет Воздуха – синий, направление – восток.

Воздух решает конфликты рациональными доводами и разумной дискуссией, ловким уклонением, своевременным побегом, а то и игнорированием проблемы как таковой. Элемент Воздуха можно использовать, чтобы уйти с пути мчащегося автомобиля, пропустить мимо ушей колкости конкурентов, достойно опровергнуть чужие доводы, станцевать популярный танец или как следует обдумать действительно сложную проблему.

Возможные Черты для ученицы с элементом Воздуха: «легкоатлетка», «отличная танцовщица», «всегда остается выше споров» или «мирит свою большую семью».

Пустота – это все нефизическое, например, человеческое общение. Люди Пустоты – мастера самовыражения, креативные и неожиданные, и часто лучше всех понимают окружающую реальность. Бывают они вспыльчивы, бывают и снисходительны. Ученицы, воплощающие Пустоту – гении и лидеры, но мало кого подпускают действительно близко. Цвет Пустоты – белый, направление – запад.

Пустота решает конфликты, озвучивая свои идеи и продвигая свое видение проблемы, говоря и выслушивая, замечая незаметное. Элемент Пустоты можно использовать, чтобы почувствовать чью-то ложь, найти потайную дверь, убедить учителей, что что-то страшное грядет, или чтобы увидеть невидимого миру призрака.

Возможные Черты для ученицы с элементом Пустоты: «делает довольно известную мангу», «мастерски блефует», «всегда подкидывает новые идеи», «разбирается в учении Будды», «инструктор в детском клубе икебаны» или «держит у себя большую коллекцию случайно найденных вещей – на первый взгляд хлам хламом».

Как использовать Годай?

Пять элементов Годай символизируют разные подходы к разрешению конфликтов. Кубики элементов используются каждый раз, когда вы желаете решить некую проблему и предпринимаете какие-либо действия для этого. Создавая ученицу, вы должны будете распределить кубики между всеми элементами.

Выберите элемент, который наиболее полно подходит к ее характеру, и запишите ему 5 кубиков в Личном деле. Ваша ученица агрессивна и не отличается долготерпением? Огонь, выбирайте Огонь. Ваша ученица умна и за словом в карман не лезет? Воздух – ваш выбор. Теперь найдите самый неподходящий ей элемент. Например, вы неуклюжи и неловки? Видимо, с Водой у вас не сложится. К этому элементу запишите один кубик в Личном деле. Остается еще три элемента, подумайте теперь, как и насколько ваша ученица отражает каждый из них; одному из них отдайте 4 кубика, второму 3 и последнему 2. Теперь ваши кубики распределены и выглядят как-то так:

Земля 4 Вода 3 Огонь 1 Воздух 5 Пустота 2

Можете считать эти числа параметрами вашего персонажа, а значит и судить по ним, на что ваша ученица в случае конфликта способна. На каждый отдельный конфликт у вас будет 15 кубиков, каких именно – определяется вашей Популярностью, вашим владением Псионикой или вашими Чертами. Что все это такое – мы поговорим ниже.

Синди некоторое время грызла карандаш, решая, как оцифровать Наоко. Спустя долгое время она записала 5 в Пустоту, сделав Наоко талантливой и общительной, и 4 в Огонь, демонстрируя ее страстность и превосходную физическую форму. 3 идет в Землю, подчеркивая целеустремленность Наоко и ее крепкую семью, 2 – в Воздух, придавая ученице некую грацию, и, наконец, 1 в Воду, отражая ее замкнутость и консерватизм. На самом деле, Синди просто посчитала прочие параметры более полезными, чем Вода.

Билл, послушав, что решили остальные, быстро заполнил свое Личное дело. 5 в Воздух, так как Мэй должна быть ловка и увертлива, 4 в Воду, так как сам Билл считает себя свободомыслящим и предпочитает плыть по течению, 3 в Огонь, чтобы Мэй могла подраться, если потребует, 2 в Пустоту ради интуиции. Ну и 1 в Землю, потому что если уж Мэй хороша в Воздухе, Воде и Пустоте, она скорее всего сможет уклониться от всего плохого, откуда бы то не свалилось.

ПСИОНИК ЛИ ВЫ?

Псионика настолько же благо, насколько и проклятие, и решить, будет ли ваша ученица псионически одарена, бывает сложно. В каждой партии должна быть как минимум одна псионичка, но если их несколько – это нестрашно, главное, чтобы не все. Если игроки не могут решить, кто из них будет отвечать за псионику, это должен решить суперинтендант.

Если ваша ученица владеет псионикой, пометьте это в Личном деле. Плюсы и минусы ее способностей описаны в главе «Псионические силы».

ВЫБОР ЧЕРТ

Каждая ученица в чем-нибудь в жизни преуспела. У каждой есть особые таланты, хобби, врожденные свойства, отношения или вещицы, отличающие ее от одноклассниц. Все это и обозначено Чертами. Некоторые Черты указывают на общеизвестные или сразу же заметные особенности жизни вашего персонажа, другие описывают мелкие детали, которым никто, кроме нее самой, значения не придает. Какие-то Черты указывают на секреты, скрываемые от ее семьи, другие – память о минутах славы, которыми можно делиться со всеми. «Миленькая» – это Черта, «высокая для своих лет» – тоже Черта, как и «Разбирается в компьютерах» или «ездит в школу на велосипеде». Не все Черты при этом положительны: «родители только что развелись» или «самая страшная девочка в школе» – это тоже правильные и приемлемые Черты. Черты позволяют вам увеличить ступень кубика Элемента, когда вы совершаете относящееся к этой Черте действие – то есть d6 становится d8, d8 – d10 и так далее. Ученица с Чертой «самая быстрая в классе» может на ступень поднять свои кубики Воздуха, убегая от собаки. Игрок всегда должен быть способен объяснить, как именно эта Черта ему помогает. Можно использовать одну Черту на один бросок, одну и ту же Черту нельзя использовать дважды в одной сцене. Черты не могут быть использованы в псионике.

Создавая ученицу, вы выберете для нее пять разных Черт. Одну по группе крови, одну по Джуниши, одну по Годай – об этом было сказано в главах выше; плюс одну на основе друзей и семьи и одну на основе хобби – об этом сказано ниже. Важно понимать, что упомянутые примеры Черт – это лишь примеры, и вы всегда можете создавать любые новые Черты, отражающие характер и жизнь вашей ученицы.

Черты друзей и семьи

Общение с друзьями, одноклассниками, учителями и родичами – важная часть жизни вашей ученицы. Выберите Черту, описывающую взаимоотношения ученицы с близкими ей людьми. Это могут быть, например, «тайно влюблена в парня сестры», «пытается заслужить одобрение родителей», «скучает по умершему деду», «крайне популярна» или «доверяет своему брату больше, чем кому-либо еще».

Черты хобби

Свое свободное время школьницы крайне ценят, и то, что ваша ученица делает тогда, когда ничего делать не обязана, говорит очень многое о том, кто она есть. Выберите Черту, основанную на хобби или интересах вашей ученицы. Это могут быть, например, «любит ездить на велосипеде», «играет в районной футбольной команде», «хочет стать мангакой», «сама не своя до одежды», «имеет Playstation» или «большая фанатка T. M. Revolution».

Синди выбирает Чертой Пустоты «хорошо читает новых людей»; она решает, что ей больше подойдет группа крови А, потому что это интересно с Пустотой сочетается. Наоко родилась в феврале, так что она у нас Бык. После того, как группа обсудила своих учениц с цитатами из «Баффи», Синди решила взять Чертой группы крови «умело избегает упреков», Чертой Джуниши она пишет «создала и ведет районный клуб икебаны», а в хобби, решив, что не одними гербариями жива Наоко, «великолепно поет романсы в караоке», Теперь, дожидаясь друзей, она набрасывает отношения и вещи, которые обычно носит с собой.

Билл некоторые свои Черты придумал еще распределении кубиков, так что быстро пишет на Годай «фигуристка-чемпион среди юниоров» и «всегда готова помочь друзьям» на группу крови (она у него О, и ему это отчего-то смешно). Не зная, что делать с остальными чертами, Билл тупо сидит и рисует на Личном деле свою Мэй – в юбке, в которой ее бы выгнали из школы. Услышав от товарищей пару интересных идей, Билл пишет «Лошадь» в знак зодиака и «очаровательную улыбку» в черту Джуниши. На друзей и семью он записывает «за год сменила двух мальчиков», а в хобби – «знает все ходы и выходы в популярных шоппинг-районах».

ВЫБОР ЛУЧШЕЙ ПОДРУГИ И СОПЕРНИЦЫ

У каждой ученицы есть кто-то, кому она доверяет больше всех. Подруга, с которой делятся секретами, постоянная спутница или кто-то, кем ученица искренне восхищается. Выберите одну из учениц других игроков своей Лучшей Подругой.

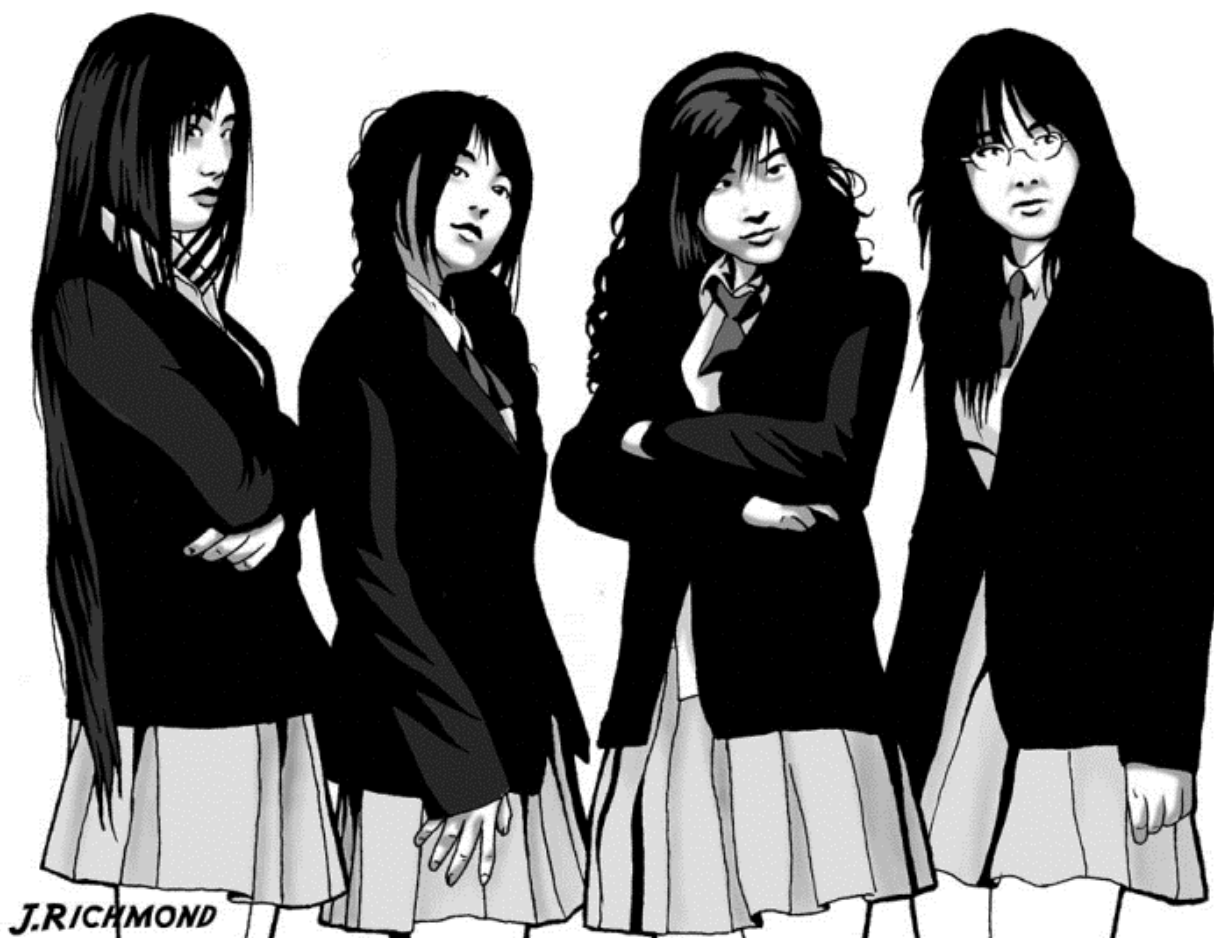
А теперь выберите другую ученицу своей Соперницей. Соперницу могут ненавидеть всем сердцем, могут истово желать обойти, а могут просто не очень любить. Не забудьте пометить обеих в Личном деле.

Помните, что ваше отношение и к той, и к другой может быть невзаимным – ваша Лучшая Подруга вас лучшей подругой выбирать совершенно не обязана! Она может выбрать вас даже и Соперницей, если хочет. Всякое бывает.

Синди немедленно решает, что ее лучшая подруга – Мэй, ученица Билла, а ученица Джо – ее Соперница.

Билл заболтался и несколько из генерации учениц выпал. Когда же у него спросили, кто его Лучшая Подруга, а кто Соперница, он быстро указал соответственно на Престона и Джо.

Джо немного не понимает, что такого она успела сделать всем этим людям.



ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

В начале каждой игры каждая ученица должна выбрать одну Цель – или несколько, если так решит суперинтендант. Цели – это мечты, намерения и вообще задачи, которые ученицы будут пытаться решить до конца игры. Демон, с которым им неизбежно придется столкнуться, становится сильнее с каждой невыполненной Целью, так что в интересах учениц разобраться с как можно большим их числом еще до судьбоносной встречи.

Хотя ученицы могут скрывать свои Цели от прочих персонажей игры, по крайней мере одну свою цель необходимо открыть Лучшей Подруге.

За достигнутые Цели, кроме того, ученице полагается награда: если задача решена до конца игры, можно взять себе дополнительную Черту, связанную с достигнутой Целью. Поэтому можно брать дополнительные Цели – в надежде на лишние Черты.

Ниже находится список образцов Целей. Мы рекомендуем брать по одной для быстрой игры, или по две и более для игры на несколько сессий. Ученицы вполне могут создавать свои Цели, согласовав их с суперинтендантом. Удостоверьтесь, что суперинтендант и хотя бы некоторые из игроков в курсе ваших Целей, чтобы они могли помогать вам с ними – мы вообще рекомендуем при выборе Целей обсуждать их всей группой, но выбрать (или придумать) и что-то для конфликта между ученицами. Это даст вам легкую точку опоры в некоторых сценах, на которых партия может забуксовать. Цели в списке пронумерованы, так что можно выбрать их и случайно, броском кубика.

Список целей

1. Хочет получить отличную оценку на грядущем тесте, чтобы впечатлить учителя, который никогда в нее не верил. Ну, или мальчика, сидящего перед ней.

2. Хочет войти в команду по плаванию, чтобы подружиться с популярной капитаном. Проблема в том, что ей даже надевать купальник и то стыдно.

3. Активно заводит друзей в новой школе, но пытается скрыть ото всех некий стыдный секрет из прошлого.

4. Ее семья погибла в огне пожара, который она же случайно и разожгла. Сама она, впрочем, верит, что ее семью убил какой-то псионик, и пойдет на все, чтобы псиоников в своей школе извести.

5. Подозревает, что ее парень изменяет ей с псионичкой. Требуется за ними проследить и прояснить ситуацию!

6. Подсела на псионическую энергию, но единственная ее знакомая псионичка куда-то пропала. Требуется найти нового дилера псионики, а то ломка уже!

7. Ее хорошая подруга куда менее популярна, чем она сама. А нужно, чтобы и ее как-то приняли в обществе.

8. Хочет признаться, наконец, в любви Лучшей Подруге.

9. Хочет подтянуть английский и свалить уже в Америку.

10. Хочет отомстить регулярно придирающемуся и высмеивающему ее перед всем классом учителю.

11. Хочет тайно найти подработку, чтобы финансово не отставать от подруг.

12. Искренне ненавидит свою семью. Свою школу тоже, кстати, ненавидит. Надеется сбежать отсюда куда только получится.

13. Дух ее погибшей сестры раскрыл ей, что одна из ее одноклассниц псионически одарена. Теперь ей необходимо как-то заставить эту псионичку упокоить дух сестры.

14. Одержима духом, мучающим ее по ночам, не дающим ей спать и мешающим нормально сдавать тесты. Необходимо найти псионика, который бы помог его изгнать.

15. Обнаружила древний семейный меч своей семьи. Проблема в том, что дух меча яростно требует крови. Необходимо, совершенно необходимо кого-то этим мечом убить – или что-то.



16. Крайне нуждается в помощи с открывшимся псионическим даром.
17. Пытается найти утерянный мобильник.
18. Пытается доказать родителям, что она девочка ответственная.
19. Надеется хорошо сдать экзамены и поступить в престижный университет.
20. Хочет возродить ту любовь и понимание, что была у них с отцом, когда она была мала.
21. Хочет сходить на свидание вон с тем милым мальчиком из В-класса.
22. Хочет найти псионичку и продать ее агентам Правительства. Задорого, конечно.
23. Истово желает новый, самый навороченный мобильник!
24. Хочет помириться наконец со своей бывшей лучшей подругой по средней школе.
25. Хочет показать себя перед тусовкой особо крутых девиц, чтобы те перестали ее дразнить.
26. Хочет стать капитаном команды, в которой состоит. Ну или клуба.
27. Хочет защитить младшего братика от пристающих к нему в его начальной школе девчонок.
28. Хочет помочь родителям вновь полюбить друг друга.
29. Хочет, чтобы ее бабушка вновь почувствовала себя нужной и любимой – ей жить-то осталось два месяца, скорее всего.
30. Хочет, чтобы ее подруга поступила в хороший колледж.
31. Хочет наконец развеять сплетни, что она шлюха.
32. Хочет завоевать внимание девочки, которой восхищалась с первого класса – теперь, в старшей школе, их как раз в один класс распределили.
33. Хочет помочь своему брату сойтись с девочкой с его подготовительных курсов.
34. Хочет, чтобы все ее друзья собрались на каникулах в доме ее дедушки на пляже.
35. Хочет убедить родителей разрешить ей завести животное.
36. Хочет перекрасить волосы во что-нибудь интересное.
37. Хочет, чтобы мальчики обратили внимание на нее – а не, как всегда, на ее соседку по парте!
38. Хочет открыть в школе новый клуб.
39. Хочет сменить стиль и стать хоть сколько-нибудь особенной.
40. Хочет зарабатывать деньги своим хобби.

41. Хочет найти какую-нибудь такую работу, за которую не придется краснеть, и зарабатывать достаточно, чтобы помогать семье.
42. Хочет бросить все и уехать летом на Хоккайдо.
43. Хочет получить награду за свое хобби.
44. Хочет уберечь соседний парк от застройки под торговый центр.
45. Хотела бы, чтобы старшая сестра перестала над ней, как над ребенком, издеваться.
46. Хочет подружиться с ученицей по обмену. Проблема в том, что та уже чем-то разозлила местную гопоту.
47. Хочет похудеть. Очень хочет похудеть. Невероятно хочет похудеть.
48. Хочет ходить в по-настоящему крутые ночные клубы.
49. Хочет татуировку. Или хотя бы пирсинг.
50. Хочет получить от учителя восторженное рекомендательное письмо.
51. Хочет, чтобы отец побольше времени проводил дома.
52. Хочет заработать достаточно, чтобы сводить всех подруг в парк развлечений.

Синди спрашивает суперинтенданта Стива, может ли она сочинять свои Цели; Стив говорит, что запросто, но он должен утвердить. Синди погружается в мысли, пока остальные пролистывают книгу, ища что-нибудь подходящее в списке. Первой Целью Синди пишет «хочет доказать, что и без подготовительных курсов справится с экзаменами, чтобы получить больше свободного времени», а потом, еще до обсуждения, добавляет «хочет провести хоть часть Золотой Недели на ферме своего кузена в Хоккайдо». Суперинтендант смотрит на эти Цели с величайшим скепсисом – а потом свои Цели называют другие игроки. Стив понимает, что вести ему придется какую-то другую игру, чем он надеялся, и передает записку назад Синди – одобряя.

Билл выбирает «хочет как-то помешать отцу вернуться домой» и поясняет удивленному суперинтенданту, что отец у его ученицы работает в Иватэ и только за счет этого может позволить себе хорошую школу для дочери. Эта Цель всем очень понравилась, Престон замечает, что одна она многое говорит о Мэй и ее морали. Затем Билл пишет «хочет научиться держать свой талант к левитации под контролем» и тихо передает записку суперинтенданту на предмет одобрения. Стив кивает.

ИГРА В «ТРУСОВЗРЫВ»

Итак, вы создали ученицу, и теперь самое время узнать, как в «Трусозрыв» вообще играть.

Даже лучшие друзья, бывает, ссорятся. Конфликты, споры и несогласие – часть жизни всякой ученицы, особенно если у тебя полная школа псионичек. Играя в «Трусозрыв», вы будете стараться влезть во все возможные конфликты – в том-то все веселье и состоит. Ученицы ваши будут нарываться на драку, дразнить ближнего своего, сбегать из дому посреди ночи, заниматься всем попавшимся под руку спортом, отбивать друг у друга мальчиков (и девочек), спорить до хрипоты, псионически отрывать людям головы – и, может быть, забьют до смерти демона-другого. Такова уж жизнь девочки-подростка в современном Токио!

Что вообще считается конфликтом? Ну, если вы бьете девочку в лицо, между вами явно конфликт. Если вы состязаетесь в конкурсе караоке – это тоже конфликт. Более того, для конфликта достаточно одного человека: если вы падаете в бассейн, а плавать не умеете, то конфликт – это решение вопроса, утонете ли вы. Если вы только что завели папину машину, чтобы отвезти пострадавшую подругу в больницу, а водите при этом впервые в жизни – это тоже вполне себе конфликт, и весьма опасный.

Всякий конфликт развивается в шесть шагов.

Шаг 1: Объявите конфликт

Как суперинтендант, так и ученица могут объявить конфликт. Если конфликт объявляет ученица – она может действовать первой, если суперинтендант, то порядок хода назначает он. Каждая ученица (или кто угодно другой из персонажей суперинтенданта), которая участвует в этом конфликте, может совершить одно действие; когда ход сделают все, тот, кто объявил конфликт, может объявить следующий раунд и сделать что-то еще.

Чтобы объявить конфликт, сообщите остальным игрокам свое действие. «Я унижаю эту странную девку, чтобы показать ей, кто тут главный» – это хороший вариант. Другие примеры: «Я иду к ним и говорю, чтобы отвалили от моей подруги», «Я спрашиваю Тоши, не хочет ли он после школы... позаниматься у меня дома?» или «Я использую псионику, чтобы левитировать самоубийцу».

Шаг 2: Совершите действие

Когда конфликт объявлен, решите, что вы хотите сделать. В любом конфликте вам доступны 15 разных кубиков – так, как вы их распределили в главе о Годай и так, как записали в Личном деле. Огласите свое действие и бросьте тот кубик, который к нему подходят.

Хотите наорать на девушку, всячески ее обозвав? Огонь. Подставить ей подножку, когда мимо пройдет? Опять Огонь. Вызовете ее на состязание по бегу? Тогда Воздух. Или, может, вы вместо всего этого поговорите с ней прилюдно, заставите раскрыться – и пусть сама и покажет аудитории, насколько она тупая? Это уже Пустота.

В «Трусовзрыве» используется четыре типа кубиков – d12, d10, d8 и d6. Какие именно вы бросаете, зависит от Популярности вашей ученицы, об этом ниже. 5 и выше на любом кубике – успех, выше – провал. Вы можете бросать несколько кубиков, чтобы повысить свои шансы – для успеха хватит 5 и выше на любом из них. Но! После броска вы этот кубик из своего запаса для этого элемента убираете; если вы бросали несколько – уберите все. Если запас у вас кончился, то действия, связанные с этим элементом, вы предпринимать не можете; вашей ученице придется решать свои проблемы как-нибудь иначе. Все кубики Элементов, впрочем, восполняются после окончания конфликта – во время же конфликта восстановить их нельзя никак.

Например, у вас есть два кубика Огня и вы бросаете их оба, пытаясь дать той странной девочке пощечину – и все, больше на весь конфликт у вас кубиков Огня не будет. Придется найти другой способ – может быть, отболтаться броском Воздуха.

Шаг 3: Определите действие

Если вы бросили кубик и преуспели – ваша Лучшая Подруга описывает конкретную суть вашего успеха. Она описывает, как ваши оскорбления глубоко оскорбили ту девушку и сделали вас чуть круче в глазах окружающих, или как после вашей пощечины девушка упала на колени, всхлипывая и клянясь, что с этого момента и во веки веков будет отдавать вам свой обед.

Если же успех вам не сопутствовал – вот тут описание достается вашей Сопернице. А она полностью вольна описать, как оскорбляемая девушка попросту вас игнорирует, а одноклассники – рассматривают с усталым отвращением; или как, уже примериваясь для пощечины, вы поскользываетесь на полу, падаете и выставляете свои трусики на всеобщее обозрение.

Подруга и Соперница описывают результат, даже если их собственные ученицы на месте происшествия не присутствуют и не в курсе. Действия персонажей суперинтенданта описывает суперинтендант – но это право он может передать.

Шаг 4: Ответьте на действие

Как только результат вашего действия описан, любая другая ученица (или персонаж суперинтенданта) может объявить, что хочет на ваше действие отреагировать. Тогда они совершают действие, являющееся прямым ответом на ваше – разрешаются они так же, как описано выше, и при успехе или провале результат описывают уже их Лучшая Подруга или Соперница.

Только одна ученица может отвечать на одно действие. Если желающих больше одной, они могут быстренько раскинуться в камень-ножницы-бумагу или кинуть монетку. Если в конфликте вообще никто, кроме одной ученицы, не участвует, пропустите этот пункт.

Шаг 5: Продолжите раунд

Итак, вы огласили конфликт, что-то предприняли, результат вам описали дорогие соученицы, кто захотел – те вам ответили. Теперь начинается ход кого-то другого.

Та ученица, против кого было направлено ваше действие, теперь может совершить свое. Она точно так же бросит кубики, точно так же выслушает результат. Вы – как и остальные ученицы – сможете ответить на ее действие так, как описано выше.

Если ваше действие на учениц нацелено не было, следующим ходит игрок слева от вас. Когда сходят все участвующие в конфликте, перейдите к следующему шагу.

Шаг 6: Проверьте, разрешен ли конфликт

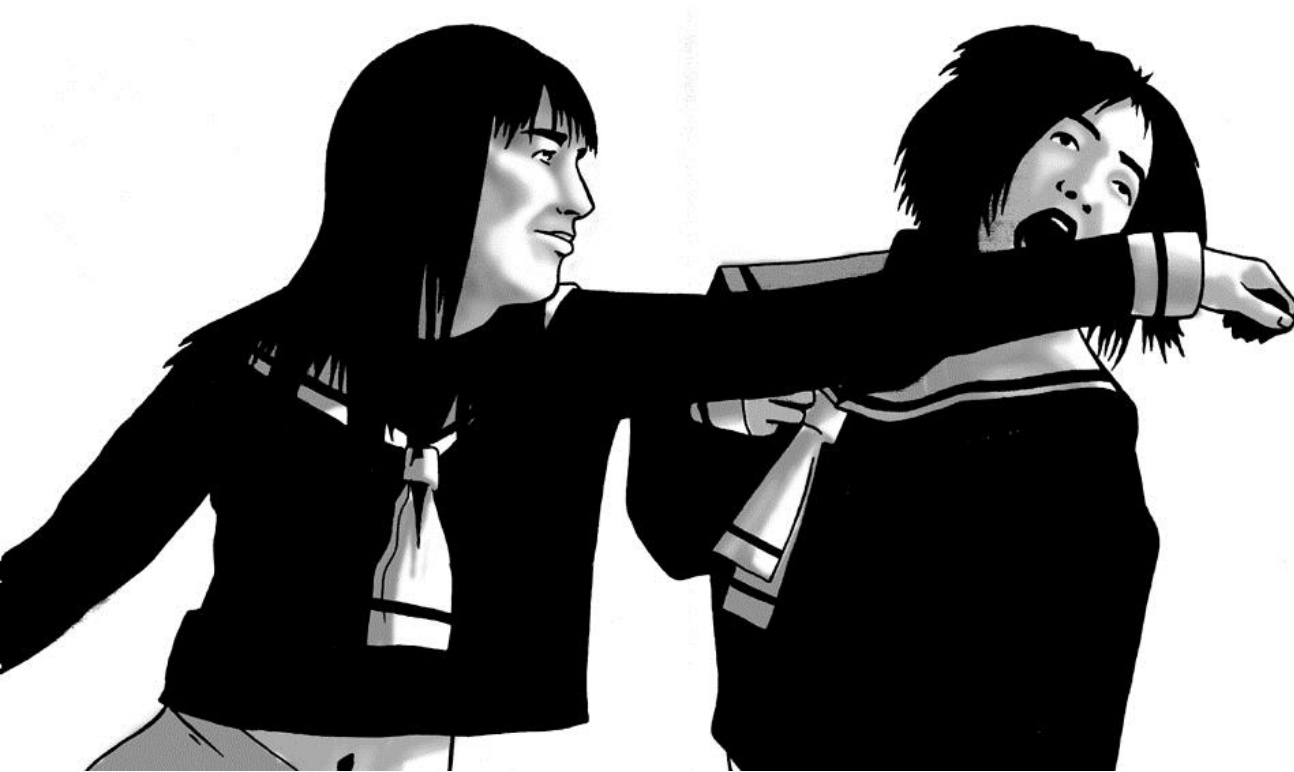
Как только все желающие сделали ходы, ученица, объявившая конфликт, должна решить, хочет ли она продолжить еще на один раунд. Если она хочет продолжать, то может действовать, как обычно; если же она решит, что конфликт окончен, она должна сделать что-то, что ее из конфликта выведет (например, бросить Воздух и просто сбежать). При успехе она покидает конфликт, и следующая ученица выбирает, делает ли она что-то еще или тоже уходит, и так далее.

Если все ученицы (и суперинтендант) согласны, что конфликт исчерпан, он заканчивается сразу и специально выходить из него не надо. Обычно все заканчивается, когда начавшая конфликт ученица добивается (или решительно не добивается) своей поставленной в начале конфликта цели.

Иногда это просто. Вот, например, Хироно хочет перепрыгнуть дыру, из которой восстал демон. Она кидает Воздух, чтобы набрать скорости и как следует прыгнуть. Бросок успешен, и описывается, как она спокойно приземляется на той стороне. Конфликт исчерпан, цель достигнута.

Иногда, впрочем, не вполне очевидно, когда конфликт успешен – или когда он безнадежно провален, и инициаторше пора бы уже сдаться. Часто ученице приходится покинуть конфликт до его разрешения. Если ситуация с любой из учениц отвечает какому-то из перечисленных ниже признаков – больше в этом конфликте она участвовать не может.

- Если ученица (или другой персонаж) проваливают три действия подряд. Описание последнего провала должно включать и описание выхода ученицы из конфликта.
- Если персонаж связан, в захвате, умер или по другой причине не в состоянии принимать участие в конфликте.
- Если персонаж использует кубики Элементов для действия, выводящего его из конфликта.
- Если у ученицы нет больше кубиков Элементов – он не может действовать, но действия могут быть на него направлены.



Кто участвует в конфликте?

Ученица (или персонаж суперинтенданта), которая объявила конфликт, и ее цель (ученица, персонаж суперинтенданта или что-то еще) всегда участвуют в конфликте. Когда конфликт объявлен, любая другая присутствующая ученица может принять в нем участие. В начале любого нового раунда любая ученица также может присоединиться к конфликту.

Должна ли я использовать кубики Элементов в каждом конфликте?

Конечно же нет! Часто объявляется конфликт, но против предпринятых действий никто не возражает. Тогда кубики не бросаются. Однако если любая из учениц или – чаще – суперинтендант полагаю, что автоматического успеха тут быть не должно – разрешать конфликты придется кубиками, как описано выше.

Могут ли персонажи суперинтенданта объявлять и участвовать в конфликте?

Да, персонажи суперинтенданта делают все это так же, как и ученицы. Суперинтендант также может объявлять конфликты, основанные на окружении, вроде внезапной грозы, угрожающей вымочить учениц до нитки, бушующего пламени или опустошительного землетрясения.

А я вот попыталась вытащить Лучшую Подругу из когтей демона, провалила бросок, и моя Соперница описала, как тварь нас обеих затянула в раскрытую зубастую пасть и пожрала с концами. Какого хрена?! Так что, можно?

Конечно можно. Описание, конечно, слегка через край, но совершенно приемлемое. Последствия действия ученицы должны быть соизмеримы с самим действием – то есть, как-то некрасиво со стороны Лучшей Подруги Томо рассказывать, как та нашла пятьдесят тысяч йен за подкладкой, даже если Томо и выбросила успех на попытку выяснить, сколько у нее карманных денег. С другой стороны, и Сопернице не стоит описывать провал попытки Томо догнать отходящий поезд как забег со сломанной шеей в конце. Если описание вызывает споры – поставьте его на голосование.

Суперинтендант просто взял и убил мою ученицу. То есть, ему так тоже можно?!

Ну... да, а что? То есть, конечно, суперинтенданту не следует злоупотреблять своей властью над жизнью и смертью, но суть дела в том, что ваши ученицы занимаются рискованными делами и встречаются с опасными врагами. Важно понимать и важно помнить, однако, что хотя смерть, конечно, более чем

возможна, суперинтенданту следует избегать убивать учениц, насколько это только возможно, кроме тех случаев, когда ученица сама попала в такое положение, когда и сама признает, что сейчас погибнет. Как мы уже видели, Соперницы вполне могут убивать одноклассниц через описание, и в помощи суперинтенданта они совсем не нуждаются!

ПРИМЕР КОНФЛИКТА

Длинный же выдался день сегодня в школе! Утренние объявления, контрольная и долгие обсуждения, что классу делать для школьного фестиваля. В довершение всего, новенькая ведет себя как-то странно.

Синди (Наоко) – Объявляет конфликт: Околачиваясь где-то с Мэй (Билл) и Акане (Престон), Наоко замечает новенькую, Юми (Стив-суперинтендант) – она как раз проходит мимо по коридору. Синди объявляет, что Наоко попытается новенькую унижить.

Синди (Наоко) – Совершает действие: «Я подставляю Юми подножку, когда она пройдет мимо. Кидаю Огонь».

Разрешение действия: Синди решает кинуть один кубик – но получает успех. Билл, играющий ее Лучшую Подругу, описывает итог: «Юми спотыкается, она почти удерживает было равновесие – но наконец падает, рассыпая книги кругом».

Билл (Мэй) – Отвечает на действие: Билл объявляет: «Мэй реагирует на действие - тычет в новенькую пальцем и ржет, чтобы обратить побольше внимания на ее неудобное положение». Он решает кинуть два кубика Воздуха. Так как Мэй в нашей группе наименее популярная девочка, она кидает только d6.

Разрешение действия: Билл проваливает бросок обоими кубиками. Джо, персонаж которой, Айя, в это время говорит с президентом класса в другом месте, все-таки описывает исход – она Соперница Мэй. «Мэй начинает смеяться, указывая на Юми пальцем, но смех быстро переходит в хрюканье – и внимание сосредоточено уже на ней. Раздаются смешки».

Юми – Отвечает на действие: Стив уже заготовил несколько шаблонов параметров под учениц, учителей, торговцев и кого ни попадя, пролистывает свои заметки и берет для Юми первый же подходящий. Он объявляет: «Юми пытается быстро собрать рассыпанное и с достоинством уйти, показывая окружающим непоколебимый фасад».

Разрешение действия: Стив кидает два дб (Юми – новенькая, и вряд ли ее так уж любят) – и получает успех. Стив же и описывает исход: «Быстро убрав телефон и ключи в сумочку, Юми собирает книги и встает, всем своим видом показывая, что ее подобные грубости не впечатляют».

Конец первого раунда: игроки проверяют, разрешен ли конфликт – нет, Наоко решает, что последует за Юми.

Синди (Наоко) – Совершает действие: «Меня бесит, что она не унижена как следует. Я говорю: «Симпатичный брелок. Что, там, откуда ты приперлась, еще помнят Дораэмона?»

Разрешение действия: Синди кидает два кубика Огня и преуспевает. Билл, как Лучшая Подруга, снова получает слова – ему хорошо, ему можно отвлечь внимание от не вовремя хрюкнувшей Мэй: «Ученики вокруг и правда замечают брелок в виде фигурки Дораэмона, фыркают презрительно и указывают друг другу на такую детскую вещицу». Джо объясняет Престону, кто вообще такой Дораэмон.

Престон (Акане) добавляет, что «Акане с грустью смотрит на все это, оставаясь на месте – она, конечно, хотела бы поддержать подругу, но очень хорошо знает, что такое быть новенькой». Билл (Мэй) облегченно вздыхает, понимая, что на его ученицу больше не смотрят.

На действие никто не отвечает. Стив (Юми) говорит: «Юми пытается не обращать на это внимания и держать удар – опасаясь того, что будет, если она попробует ответить». Он кидает два кубика Земли – и проваливается. Стив решает отдать описание провала Юми Престону, и тот, после краткого раздумья, говорит: «Сколько Юми ни пытается сдержаться, ее глаза наполняются слезами, а вокруг все еще хихикают, раня ее еще глубже. Она уже не очень видит и понимает, где она и что вокруг, и спотыкается о ногу высокого и приятного на вид юноши. На этот раз, впрочем, ничего не роняет».

Второй раунд окончен, и сцена явно не завершена.

Синди (Наоко) – Совершает действие, продолжая дразнить Юми: «Что, так занята



рыданиями, мелкая ты синяя задница, что уже не видишь, куда идешь?», - саркастически интересуется она, и игру приходится прервать, потому что некоторые смеются, а некоторым приходится объяснять, что «синяя задница» - это японская идиома, обозначающая общую незрелость. Обсуждают этимологию от так называемого «монгольского пятна», сравнивают с «желторотым» и тому подобным. Когда же наконец группа успокаивается, Синди кидает два Воздуха – и, ко всеобщему удивлению, проваливается. А ведь самая популярная в группе девушка!

Разрешение действия: Джо радостно вкатывается в действие: «Ученики вокруг начинают уже жалеть эту бедную новенькую, и из толпы слышатся фразы вроде «Слушай, оставь ее в покое!», «Что она тебе сделала?» и прочее в таком духе. Тот милый мальчик помогает Юми подняться».

Билл (Мэй) – Отвечает на действие, желая показать себя после инцидента с хрюканьем. Он говорит: «Мэй скользит через толпу и исподволь толкает парня локтем, чтобы тот и Юми уронил».

Разрешение действия: Билл решает кинуть два кубика Пустоты, да еще и псионически усилить это действие. Он получает сразу два успеха. Престон описывает, как высокий парень падает прямо на Юми, его пиджак рвется меж лопаток по всему шву, Юми же теряет одну из туфель, а юбка ее взлетает ввысь».

Юми – Отвечает на действие: Стив берет два кубика и думает, на что бы их применить. «Юми выбирается из-под парня, краснея. Схватив свалившуюся туфлю, она швыряет ее в Наоко».

Разрешение действия: Стив кидает два кубика и проваливает бросок. Престон говорит: «Перелет! Народ расступается от неуклюже брошенной обуви. Такой акт насилия не одобряет никто».

Закончился третий раунд. Синди признает, что приставать к Юми дальше бессмысленно. Стив говорит, что Юми хочет просто побыстрее отсюда убежать и где-нибудь поплакать. Билл тоже продолжать не желает – ему бы найти местечко подальше, где еще никто не слышал, как Мэй смеется. Престон говорит, что Акане тут еще побудет, поможет парню, приберется на месте происшествия; может, она и туфлю сброшенную Юми попыбует вернуть. Раз уж никто не хочет продолжать конфликт, сцена окончена, и группа теперь наблюдает за Айей и ее встречей с президентом класса.

ГОЛОСОВАНИЕ НА ПОПУЛЯРНОСТЬ

Все ученицы равны, но некоторые – равнее остальных! Всегда найдется девушка, во всех направлениях выдающаяся, обожаемая и почитаемая всеми вокруг. И всегда найдется девочка, об которую будут вытирать ноги, над которой будут смеяться и которую будут всячески изводить.

В «Трусовзрыве» ученицы определяют, кто из них популярнее, путем голосования. Его нужно провести в начале каждой игры, а потом повторять в начале каждого школьного дня, хотя вообще суперинтендант может объявлять голосование на популярность в любой момент, особенно если только что произошло что-то, могущее на популярность повлиять.

Голосование тайное: каждый игрок пишет имя ученицы, которую полагают самой популярной, и ученицы, которую считают наименее популярной, в одну записку и передают ее суперинтенданту. И тот, и другой статус присваиваются большинством голосов; в случае ничьей решающий голос может вбросить суперинтендант.

Если же ничья между псионичкой и обычной ученицей, выигрывает (получает статус самой популярной – или не получает статус самой непопулярной) обычная девочка.

Сами ученицы, разумеется, никакого голосования не проводят – разве что они *настолько* коварны; скорее нужно считать, что голоса отражают настроения и пристрастия девочек в общем.

Синди (Наоко) голосует за то, чтобы оставить Мэй самой непопулярной – ее неподражаемый хрюкающий смех и прочие проблемы с общением вредят имиджу группы в целом. Наибольшую популярность она хотела бы отдать Акане – за ее доброту.

Билл (Мэй) голосует за свою Соперницу, Джо (Айя), в качестве наименее популярной ученицы. Наиболее популярной он выбирает Престона (Акане).

Престон (Акане) голосует за наибольшую популярность Джо, так как Айя активно работает с фестивалем, и за наименьшую популярность Синди (Наоко) за жестокость к новенькой.

Джо (Айя) голосует за то, чтобы отдать наибольшую популярность Престону, потому что Акане – Лучшая Подруга Айи, и за то, чтобы Мей осталась наименее популярной – какая-то она жутковатая и глупо выглядит (для старших классов вполне причина).

Как популярность влияет на учениц

Популярность влияет на игровой процесс грубо и зримо. Когда ваша ученица что-то делает и использует для этого свои кубики Элементов, именно популярность определяет, какие именно кубики вы бросаете. Самая Популярная Ученица всегда кидает d10, ну а Самая Непопулярная – d6. Все остальные пользуются d8. Как вы уже знаете, успех – это 5 и больше на кубике, так что сами видите: непопулярность – огромный недостаток.

Акане получила три голоса за наибольшую популярность, еще один ушел Айе. За наименьшую популярность по одному голосу получили Наоко и Айя, а Мэй – два. Таким образом, Мэй все еще самая непопулярная девочка в группе и так и будет бросать d6, в то время как Акане, новая звездочка компании, теперь будет бросать d10. Наоко и Айя не особо популярны и не особо непопулярны, им остаются кубики d8.

ПСИОНИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Ничего хорошего из псионики никогда не получается и не получится. Псионический дар ломает вашей ученице всю жизнь, за ней будут охотиться такие же псионички, как она, ее будут преследовать демоны, а правительственные агенты не уйдут с ее следа вообще никогда. С другой стороны, ее таинственные силы позволят школьнице-псионичке встать лицом к лицу в ползающих в темноте демонами и нести возмездие во имя себя любимой решительно всем своим врагам.

Когда псионически одаренная ученица кидает кубики на успех своего действия, она может объявить, что использует свои силы. В этом случае вместо своих обычных кубиков она кидает d10, и если успеха добиться все равно не получилось, ученица тут же перекидывает один кубик.

Когда псионические силы вступают в действие, следует включить в описание итога этого действия странные или сверхъестественные детали. Например, пробирающий до костей холод, повеявший в комнате; или падающая на псионичку жуткая тень; невидимая рябь, проходящая по телам всех присутствующих; ну, или призрачные голоса, зовущие из незаметных уголков.



Важно понимать, что использование псионики – это всегда плохое решение. Хотя пользу здесь и сейчас она принесит, конечно, может, но сами по себе силы эти неприятны и тревожны, и всегда несут той, что ими пользуется, величайшие трудности. Друзья будут бояться ее, Соперницы попытаются навредить ей. Как только псионичка использует свою силу – ее Соперница до конца сцены получает право описывать и ее провалы, и ее успехи. Хотя успех придется описывать как успех, его всегда можно сделать настолько неудобным и настолько трудным, насколько она сможет – показывая великую цену великой силы.

Вот вам несколько примеров действия псионических сил:

Йоко использует свои силы, чтобы запугать Саки. «Когда Йоко кричит на Саки, лампы в коридоре начинают мигать, а по воздуху проносится разряд статического электричества. Саки и прочие ученики в ужасе отпрянули, видя столь явное проявление демонической силы».

Норико использует свои силы, чтобы помешать Ёми уйти. «Как только Ёми разворачивается, чтобы уйти, дверь с невероятной силой захлопывается, будто увлекаемая призрачным ветром. Холодок пробегает по спине Ёми, и, все еще вздрагивая, она медленно поворачивается лицом к Норико».

Мэй пытается использовать свои силы, чтобы помешать Томо приставать к ней, но проваливается. «Мэй потрясена насмешками Томо, слезы наворачиваются ей на глаза. Сжав кулаки, она начинает плакать. Внезапно все шкафчики в раздевалке распахивают двери, с силой выплевывая наружу книги и тетради».

Ученицы, конечно, в основном используют псионические способности, чтобы улучшать обычные действия, но им доступны и две уникальные силы. Их можно использовать так же, как вы совершаете обычное действие, но кубики для этого всегда d10, и не могут быть подняты до d12 Чертами.

Левитация: ученица может взлететь. Высота и скорость полета остаются на усмотрение игрока, описывающего действие. Левитация требует кубиков Пустоты, Воздуха или Воды.

Взрыв голов: ученица может взорвать чью-нибудь голову. То есть, голова цели буквально лопнет, разбрызгивая кровь и осколки костей на всех вокруг. Проблема в том, что эту силу ученица не особенно контролирует, и все может обойтись кровью из носа или сломанными костями. Иногда, напротив, взрывается вообще все тело жертвы. Эффект этой силы остается на совести игрока, описывающего действие. Ученицы вообще должны бы опасаться псионических девочек – многие из них быстро подсаживаются на кровопролитие вообще и на взрыв голов в частности. Взрыв голов требует кубиков Пустоты, Земли или Огня.



ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

«Трусовзрыв» сам в себя не сыграет. Покуда все остальные отыгрывают школьниц, кто-то должен взять ответственность на себя и стать суперинтендантом!

РОЛЬ СУПЕРИНТЕНДАНТА

Суперинтендант отвечает за общий ход игры и за то, чтобы она, собственно, двигалась. Вот чего от вас, как от суперинтенданта, будут ждать:

Расскажите историю

Самое важное, что вам предстоит сделать, вы сделаете вместе с игроками: придумаете и расскажете свою историю. Каждый из игроков примет в этом участие, выстраивая ее, узнавая о ней больше или даже расширяя ее, но именно вы создадите сам сюжет и вы же и представите его игрокам. По ходу игры и по мере раскрытия истории именно вы будете снабжать игроков возможностями к конфликтам, помогать им выстроить сцены и двигать сюжет к кульминации, а игру к пику.

В главе **«Создание сцен»** ниже мы рассмотрим, как вовлечь в повествование всех игроков.

Создайте демона

Каждой истории нужен антагонист, и в «Трусовзрыве» эту роль выполняют демоны. Демоны многолики! Иногда это похотливые учителя или жестокие родители. Иногда это мрачное тайное общество или секретное подразделение Сил Самообороны Японии. Часто это дух или призрак – или другая псионичка. Но в большинстве случаев демон – он и есть демон, мерзостный монстр из других измерений, пришедший в Японию навеки поселиться и пытающийся загрызть всех, кто с этим не согласен. Именно вам предстоит решить, какую роль демон сыграет в вашей истории.

В главе **«Демоны, агенты и прочие монстры и не-ученицы»** вы найдете больше указаний по созданию и отыгрышу демонов.

Создайте школу

Именно вы, как суперинтендант, придумаете саму школу и населяющий ее персонал. Так как, скорее всего, как раз в школе и пройдет большая часть вашей истории, очень важно отнестись к ней внимательно и наделить деталями как следует.

В главе **«Создание школы»** вы найдете предложения по этому поводу.

Отыгрыш не-учениц

Суперинтендант исполняет роль каждого учителя, каждого друга, каждого родителя и каждого кого угодно еще, с кем ученицы только попробуют взаимодействовать. Большинство из них появятся в истории очень ненадолго, но у некоторых роль более значительна, и они еще вступят в конфликты с игроками.

Глава, опять же, **«Демоны, агенты и прочие монстры и не-ученицы»** содержит рекомендации по выдаче всем этим людям кубиков Элементов, Черт и Целей.

СОЗДАНИЕ СЦЕН

Сцены – это то пространство, где в «Трусовзрыве» происходит вообще все. Всякий раз, когда ваши ученицы что-то делают, они делают это в контексте сцены. Сцены бывают простые и короткие – а бывают сложные и длинные, они могут включать одну ученицу, а могут – всех сразу и еще нескольких персонажей, могут длиться несколько секунд, несколько минут или даже несколько часов.

Вот несколько примеров:

- Школьный спортзал. Поздний вечер. Зал пустынен, свет проникает в него только из высоких окон, но у дальней двери шепчутся две девочки.
- После школы. Кафе неподалеку. Дюжина учеников стоят в очереди или уже расселись за столы, смеются и оживленно болтают.
- Старый сарай позади дома Ёми. Поздняя ночь. Холодно и сыро на улице, с крыши сарая капает. Станные, тревожные звуки слышатся из-за закрытой двери, и в воздухе висит ощущение липкого ужаса.

Когда начинать сцену?

Сцену можно ставить в любой момент, когда вы пожелаете, чтобы ваши ученицы что-то делали. Хотите, чтобы они сходили за покупками – дайте им сцену в торговом районе. Ваши ученицы тихонько собираются на перемене покурить за школой? Ночуют у подруг? Все вместе пишут контрольную? Всё это, скорее всего, потребует сцены.

Представьте себе каждую партию в «Трусовзрыв» в виде фильма. Фильм – это и есть серия разных сцен, рассказывающих одну историю. Каждая сцена, с одной стороны, рассказывает важную часть истории, а с другой – ведет персонажей к следующей сцене. Вот и с «Трусовзрывом» все то же самое! Каждая сцена позволяет ученицам и суперинтенданту сделать что-то, что двинет историю к развязке; соответственно, как и в фильме, нет никакой необходимости делать сцены под повседневные вещи вроде походов в ванную, сна, работы по дому или домашних заданий – если только все это не приведет к более интересным вещам.

Как выстроить сцену?

Строить сцены весело и просто! Как только научитесь – сможете делать это за пару секунд. Структура сцены – это те же пять Элементов Годай, каждый Элемент обозначает некий важный аспект сцены, хотя не во всякой сцене и будут все пять.

Земля – Место: Где происходит сцена? В классе? Дому у одной из учениц? В общественном туалете? Опишите место действия. На дворе день или ночь? Холодно ли или жарко, нет ли дождя, шумно ли?

Воздух – Люди: Кто здесь? Разумеется, нужно установить, какие ученицы участвуют в сцене, но также нужно понять, присутствует ли кто-то еще? Может, у нас полный класс учеников? Одиноким старик, обедающий в уголке? Мрачная фигура, заглядывающая в окно? Может, звери мимо пробегают? Помните, что место действия во многом определяет и свидетелей.

Вода – Настроение: Какова атмосфера? Общее настроение очень зависит от того, кто участвует в деле. Ученица, вошедшая в класс и обнаружившая там группу соперниц, сразу поймет, что в воздухе висит напряжение и враждебность. На ночных посиделках настроение, скорее всего, будет легким и игривым, спортивное событие создает бодрость и превозмогание, а пустой коридор в полночь – страх. Тихий синтоистский храм излучает умиротворение. Но помните! Настроение сцены может измениться *внезапно!*

Огонь – Действие: Что происходит? Что творится в сцене, когда ученицы только входят в нее? Они вбегают в класс, когда учитель уже начал раздавать тесты? Две школьницы только-только начинают спорить? Вокруг несчастной девочки, сбитой на трассе, собирается толпа? Происходящее в сцене определяется ее настроением, населением и местоположением. Может, это что-то простое вроде поезда вдали, может, что-то сложное, скажем, футбольный матч. Помните, что хотя участвовать во всем этом и даже замечать это ученицам совершенно необязательно, описание происходящего все же крайне важно для сцены.

Пустота – Псионика: Есть ли что-то сверхъестественное в этой сцене? Не происходит ли чего загадочного? Этот Элемент описывает любые странные происшествия или приметы, которые могут быть важны в сцене. Слышатся ли из-за двери неземные голоса? Искрит ли воздух застоявшейся статикой? Не пробегает ли на самой границе зрения причудливая фигура – чтобы исчезнуть, когда вы повернете голову? Кроме того, Пустота может описывать не только сверхъестественное, но и просто нечто подозрительное: следы преступлений, действия секретных служб, похищения НЛО или любые другие пугающие, неожиданные и неуместные в нормальной реальности события, которые вы захотите включить в сцену. Очевидно, что далеко не во всякой сцене уместно внести Пустоты – поберегите ее для чего-то особенного.



Как суперинтендант, так и любая ученица могут начать сцену, описав место и людей. После этого суперинтендант, конечно, может определить остальные Элементы сам, но в чем тогда веселье? Нет, лучше, если суперинтендант и ученицы вместе переберут их по одному, предлагая идеи и дополнительные элементы. Конечно, суперинтендант последним словом решает, что он возьмет в сцену, а что нет, но старайтесь все-таки работать со своими ученицами к взаимному удовольствию.

Примеры сцен

Суперинтендант начинает сцену, объявляя Место (Землю): «Крыша школы в обеденный перерыв».

Синди тут же дополняет: «Эно-тян сидит там с подружками. Едят!». Это у нас уже Люди (Воздух).

Джо добавляет к этому: «Эно-тян и ее подружки косятся на наших учениц, когда те поднимаются на крышу. Они бы предпочли остаться одни». Это обозначает Настроение (Вода) вполне неплохо.

Престон говорит «Ну-у-у, девчонки сплетничают и курят ворованные сигаретки за обедом?». Все одобительно кивают, и Престон выдыхает облегченно. Так Престон добавляет вполне приемлемое Действие (Огонь).

Все смотрят на **Билла**. Наконец тот отрывается от своих набросков и говорит веское «Э?». После того, как сцену ему описывают повторно, он говорит: «Да норм, чо». Так мы и решаем, что никакой Псионики (Пустота) в округе нет. Сцена сделана.

Немного далее в игре:

Суперинтендант начинает сцену с Места (Земля): «Темный школьный коридор, полночь на часах».

Престон постановляет: «Никого не видно» - Люди (Воздух).

Джо шепчет: «Коридоры пугают. Школа по ночам вообще довольно страшное место, и странные звуки и тени только добавляют ужаса». Настроение (Вода).

Билл добавляет: «Ученицы ищут подругу, чей голос они слышали с улицы. Она звала их из школьных окон». Действие (Огонь).

Синди заканчивает Псионикой (Пустота): «Призрачные голоса шепчут где-то в конце коридора, и тени мечутся по самой границе видимости».

СОЗДАНИЕ ШКОЛЫ

Школа, которую посещают ваши девочки, станет ареной большинства ваших сцен, так что славно было бы разработать ее поподробнее и придать ей немного своеобразия. Это может выглядеть делом долгим, но на самом деле занимает не так много времени и всего один раз. Более того, вы можете делать школу сразу вместе с вашими игроками – так вы поймете, какую атмосферу они хотели бы увидеть в игре. Запаситесь бумагой для заметок – идей предложено будет много.

Начните со школы как таковой – запишите несколько Черт школы. Черты в данном случае, конечно, не влияют на кубики, как Черты учениц, но помогают быстро и просто описать вашу школу. Отметьте на листе четыре или пять. Вот вам несколько характеристик школы, которые было бы полезно для этого выяснить.

Во-первых, у вас тут совместное обучение или школа для девочек? Это крайне важно. Решите для себя – или оставьте одних девиц, или вокруг будет полная школа парней. Далее – насколько старо само здание? Многие японские старшие школы выстроены вообще еще американскими оккупантами после Великой Тихоокеанской, да так и стоят. Не так давно прошла волна строительства новых школ, но многие артефакты той эры все еще служат; некоторые и вовсе еще довоенные, а пара-тройка школ скоро уже справят столетие.

Какие в школе есть клубы и общества? Ваши ученицы, скорее всего, уже в чем-то участвуют, но всегда будут клубы, где никто из вас не состоит. Список клубов, команд и прочих групп даст вашим игрокам неплохое ощущение масштаба и населенности школы. Да и идеи для истории или персонажей для общения оттуда очень удобно выводить.

Есть ли у вашей школы история? Не построили ли ее, случайно, на развалинах синтоистского храма? Не конфисковали ли ее в войну под тюрьму? Или, может быть, школьница-другая были здесь найдены мертвыми при невыясненных обстоятельствах? Или хотя бы длинный ряд исков о злоупотреблениях? История школы – и источник многих прекрасных идей, и способ сделать школу более реальной.

Есть ли в школьных зданиях что-то необычное? Большинство японских школ обязательно имеют свой спортзал, бассейн и спортплощадку на улице. Соединена ли ваша школа с сетью коммуникационных тоннелей? Есть ли в ней свой храм? Нет ли рядом парка? Есть ли что-то причудливое или необычное в самой ее архитектуре? Есть ли в ней запертые крылья или помещения, куда ученицам входить воспрещено?

Теперь, составив мнение о самой школе, можно переходить и к персоналу. Начнем с классного руководителя. Ваши ученицы чаще всего одноклассницы, так что классный руководитель у них один, и это важная фигура в их жизни. Для начала решите, мужчина это или женщина, и придумайте ему имя. Затем выдайте ему кубики Элементов так же, как делали это с ученицами, распределив 15. Дайте ему также две-три Черты, например, одну за его самый сильный Элемент, одну за самый слабый. Все, в общем-то, просто.

После этого не пожалейте нескольких минут еще на пару человек из персонала. Скорее всего, ваши ученицы будут взаимодействовать с директором и замдиректора, парой учителей, тренерами, секретарями и уборщиками. Двое-трое из этого ряда, если разработать их подробно, многое скажут о школе в целом. Дайте им имена, дайте им сильнейший и слабейший Элементы. Дайте им по Черте каждому на основе этих элементов. Кубиков им давать не надо – если только вы не планируете конфликтов с ними.

Голосуют ли учителя за популярность в своей среде. Не исключено! Но это к делу не относится – тип их кубиков вы распределяете иначе. В своем собственном классе (в своем родном кабинете, в своем спортзале, бассейне, ну и так далее) учитель бросает d10. Если они застигнуты в школе, но не в постоянной среде обитания – это уже d8. Ну а вне школы им остается d6. В школе учитель имеет существенную силу и власть, а вот встреча во внеучебное время может быть чертовски неудобной и для учителя, и для ученицы.

ДЕМОНЫ, АГЕНТЫ И ПРОЧИЕ МОНСТРЫ И НЕ-УЧЕНИЦЫ

Известны как минимум восемьсот шестьдесят четыре тысячи шестьсот сорок четыре силы, активно противостоящие обычной японской школьнице. Как минимум вдвое больше желают уничтожения ее псионического потенциала. В этих плотных рядах есть место демонам и призракам, директорам школ и государственным чиновникам, военным и даже вездесущим и неназываемым спецслужбам.

Демонов всегда сам факт существования японских школьниц беспокоил всегда, а вот ЦРУ поняло потенциал девочек-псионичек только после Второй Мировой; что же касается японской армии – сплетни ходят, что национальная оборона использует юных девочек еще с позднего Хэйана.

Силы эти имеют тысячи причин разрушить жизнь зазевавшейся бедной девушки – и столько же способов добиться своей неблагой цели. Одержание, промывка мозгов, правки в личных делах, подтасованные результаты экзаменов в приличные колледжи, кстати подвернувшиеся романтически интересные цели девочки и мальчики – все это инструменты в руках мрачных сил, изошренно атакующих японских школьниц с тем, чтобы когда-нибудь завладеть Японией. Потому что сегодня Япония – завтра весь мир!

СОЗДАНИЕ ДЕМОНА

Эта глава поможет вам придумать и использовать демона так, чтобы поддержать интригу и драму в вашей игре на должном уровне. Демон – это главный вызов для ваших учениц, и он может быть чем угодно: настоящим демоном, стихийным бедствием, скрытным тайным обществом, злобствующим учителем, отделом генштаба и всем, что вы только можете себе представить. Вы, конечно, можете спросить, что общего демоны вообще имеют с правительствами и тайными ложами – так вот, ответ таков: «Всё». Демоны – это всего только спецслужба другого времени, пространства или измерения, нацелившаяся захватить Японию. Так что на вид, конечно, они отличаются от Людей в Черном, а вот целями – нисколько.

Первое, что надо решить, создавая демона – какого сорта демон вам нужен. Одно дело – древний демон, еще Нобунагой посаженный глубоко и надолго, но освобожденный каплей невинной крови, случайно павшей на надгробный камень в совершенно обычном храме. Другое – Силы Самообороны Японии, вознамерившиеся поставить силу школьниц-псионичек на службу Нации и Императору и с этой целью держащие секретную лабораторию вот как раз под вашей школой. Вообще третье – древнее русское тайное общество, планирующее уничтожить японскую инфраструктуру, натравив на нее синтоистских божеств-хранителей – однако столкнувшееся с противодействием семьи верующих буддистов, которые также являются собственниками крупнейшей генно-инженерной фирмы Японии!

Итак, вы решили, что у вас за демон такой. Отлично! И как же он будет противостоять этим вашим проклятым школьницам? Так вот, как ни странно, но у демонов есть те же самые пять параметров Годай, что и у учениц. НО! Во-первых, все кубики демона – d10. Во-вторых, кроме своего обычного запаса кубиков Элементов, в процессе игры демон может получить и несколько добавочных. Так, ему добавляется по два кубика за каждую невыполненную ученицами до встречи с ним Цель. Более того, за невыполненную цель именно псионически одаренной ученицы демон получает не два, а четыре кубика. Ну, и еще демон получает по два кубика каждый раз, когда псионичка использует в игре свои силы – это к слову о том, что псионичкой быть далеко не так хорошо, как многим кажется.

Тут важно помнить, что демон у нас просто обозначение для главного антагониста игры. То есть демон может быть одиночный, а может быть целой

стаей, это может быть один агент мрачной спецслужбы, а может быть вся спецслужба. Так вот, если ваш демон, фактически, несколько разных личностей, распределение и запас кубиков у них одни на всех.

«Стоп-стоп!» – воскликнете вы сейчас. «Это ж у демона получается чуть менее чем девять тысяч кубиков, и это при более высоких шансах на успех, чем у большинства моих учениц. Он же их просто убьет, моих девочек, благим хранителем которых я, по идее, должен быть!».

Да не волнуйтесь вы так! Получив все эти кубики, вы должны будете разделить их на все столкновения вашей игры. Не тратьте больше трети кубиков на каждый отдельный случай, кроме самой последней вашей битвы, лучше дайте им побольше второстепенных. Отведите, например, восемь кубиков на симпатичного мальчика, который, вот беда, тайно вашим демоном одержим, или десять кубиков на сурового правоохранителя, тоже охотящегося за тем же демоном, или девять кубиков на внезапного якудзу, которого демон под чужим именем послал за вашими ученицами.

«А если мне кубиков не хватит?». А вы вспомните – жизнь школьницу-псионичку не балует, и окружающим ее людям также достается. Каждый раз, когда псионичка прибегнет к своим силам, демон пополнит запас своих кубиков на два. Так что если вы, как особо злой и капризный суперинтендант, кормящийся на горе юных героинь в точности как сам демон, хотите организовать вашим школьникам побольше мелких неприятностей – почему бы нет! Для этого есть дополнительные столкновения.

Дополнительные столкновения – это все то, что с демоном не связано и, как следствие, его кубиками не пользуется. Нет, всё это – случайные конфликты, которые девочки находят себе сами. Когда кто-то из ваших учениц решит подраться с новенькой, не давайте новенькой демонических кубиков! Что она, демон, что ли? Нет, быстро разбросайте 15 кубиков Элементов по параметрам и предоставьте конфликту идти своим чередом.

Вообще, вам может понравиться идея почаще самому давать своим ученицам конфликты, никак не связанные с демоном. Похотливый клерк в метро, таинственный иностранец со странными вопросами, эфирный дух, по вечерам безобразничающий в классе, или внезапное землетрясение, обрушивающее соседнее здание – все это может привести к интересным конфликтам, к которым демон не прикладывал свою уродливую лапу. Не тратьте демонические кубики, опять же, просто назначьте им свои собственные 15 кубиков Элементов.

КАК ВЫГЛЯДИТ ИГРА В "ТРУСОВЗРЫВ"?

Когда вы и ваши игроки уже разберетесь в правилах «Трусозрыва», дело пойдет само – игроки следуют заявленным Целям, вы раскладываете улики и сюжетные линии, по которым ученицы рано или поздно придут к демону. А вот в первый раз, возможно, будет сложнее. Вы, как суперинтендант, должны научиться вести персонажей по сюжету и планировать действия своего демона, а игрокам предстоит освоить описание действий не своего персонажа и коллективную работу со сценами.

Важно понимать, что начинаться игра может с любого места, а вот закончится только тогда, когда ученицы встанут лицом к лицу с демоном. Если не считать этого требования, игру можно проводить как вам только угодно. Для структурирования легко использовать все те же пять элементов Годай.

Земля – Сеттинг: Место, где происходит все действие – обычно это, собственно, школа – следует обрисовать как можно раньше.

Воздух – Сюжет: Демон – центральный антагонист любого сценария, так что отсылки к его сути (да и к самому факту его существования) следует вводить с самого начала игры. Чтобы даже надеяться хоть как-то демону противостоять, школьницам необходимо знать, что, первое, он существует, и второе, его придется победить (или, как вариант, от него придется сбежать). Ранние сцены могут быть использованы, чтобы навести персонажей на след демона – пусть увидят его действия сами, или хотя бы столкнутся со сверхъестественным вообще. Тут важно дать понять школьницам, что демон где-то там. Как только угроза ученицами осознана, они могут решать, что с ней делать.

Вода – Цели: С самого начала игры у учениц должна быть возможность что-то делать для достижения своих целей. Цели и демон вместе всегда обеспечат, чтобы вашим ученицам было чем заняться всю игру. В каждой сцене должно быть хоть что-то, что приблизит хотя бы одну девушку к ее Целям; вообще, поощряйте коллективную работу и взаимопомощь – настолько, чтобы подстраивать и сюжет, и демона к целям персонажей. Не нужно именно толкать учениц к обязательному завершению Целей – но всегда следите, чтобы возможность такая была, если они сами того пожелают. К пику игры следует переходить только после того, как возможность добиться своего получила каждая из них.

Огонь – Демон: Итак, ученицы поняли, что демон реален, и сделали, что могли, чтобы достичь своих Целей. Так что самое время переходить к кульминации, к самому пику! Всё, что случилось в игре до того, вело нас именно к этой точке, так что сделайте эту битву настолько впечатляющей и настолько трудной, насколько только можете. Помните! Демон – это не обязательно тысячетелное чудовище, это может быть любая значительная трудность. Кроме того, хотя демон должен представлять серьезную проблему, следите за тем, чтобы ученицы вообще могли его победить – ну, или как-то решить назначенную демоном проблему в целом. Кроме того, хотя, скорее всего, первую скрипку в бою будет играть псионичка, не забывайте предоставить важную роль в сцене и прочим игрокам.

Пустота – Конец: Когда демон побежден, самое время закругляться. Дайте своим ученицам последний шанс добиться тех своих Целей, которые они еще не закончили, и опросите игроков, нет ли каких-то дополнительных сцен, которые все желают отыграть. Если демон побежден, шанс на достижение Целей использован, а побочные ветви сюжета окончательно завершены, игру можно оканчивать. После игры дайте игрокам время выбрать для своих учениц новые черты в соответствии с достигнутыми за игру Целями – и решите, когда вы собираетесь в следующий раз.



Пример хода игры:

Земля (Сеттинг): Эта игра у нас пройдет в обычной японской школе – впрочем, школа только что вновь открыла свой давно заброшенный бассейн.

Воздух (Сюжет): Многие девочки рассказывали, что слышали из трещин ветхих стен бассейна странные голоса – ранним утром или поздним вечером. Говорят также, что души включаются, бывает, даже когда в кабинке никого нет, а если остаться в душевой одной, то начинает мигать свет, а иногда слышны шаги мокрых ног по плитке. Даже учителя относятся к старому зданию как-то нервно. И вот, в довершение всего, несколько девочек из наново сформированной команды по плаванию внезапно исчезли!

Вода (Цели): Цели у учениц самые разные, но многие из них связаны с бассейном или с его окружением. Суперинтендант также провел некоторую работу, привязывая своего демона к их целям. В итоге в ходе работы над ними ученицы заодно и узнают больше о демоне: камикири, который скрывается в душевых и охотится на юных девочек. Суперинтендант идет даже дальше, позволяя ученицам искать информацию уже предметно о демоне – или даже позволяя увидеть его в небольшой стычке. Суперинтендант также, зная, что у одной из учениц Цель «Активно заводит друзей в новой школе, но пытается скрыть ото всех некий стыдный секрет из прошлого», заставляет ками-кири активно рыться в шкафчиках наших учениц, ставя этот секрет под угрозу.

Огонь (Демон): Рано или поздно, впрочем, ученицы находят логово ками-кири в техническом помещении позади душевых – там они и находят останки пропавших пловчих. Демон же валяется в углу комнаты, жуя волосы последней из жертв. Демон, конечно, неприятен, но не слишком силен, и, обнаружив, что одна из учениц – псионичка, он удирает от них в бассейн, где ученицы загоняют его в угол и изгоняют найденным ранее ритуалом.

Пустота (Конец): Как только демону приходит конец, ученицы решают как можно быстрее сматываться отсюда, и никому – ни учителям, ни родителям, ни уж тем более полиции – не рассказывать, что здесь произошло. Впрочем, они посещают храм, чтобы помолиться за души убитых демоном девочек. Одна из учениц просит о дополнительной сцене – завершить Цель, с которой не успела разобраться до демона.

ОБРАЗЦЫ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ниже находится набор персонажей – сверхъестественных и вполне обычных – которых ваши девушки могут встретить в ходе типичного приключения.

Некоторые из них могут быть вашими вернейшими друзьями и союзниками, помогать вашим ученицам и защищать их; другие – ваши упорные, оголтелые враги, мечтающие поживиться вашей сочной плотью. Большинство же слишком поглощены своими собственными жизнями и трагедиями, чтобы вообще замечать, что вы существуете. Многие из этих персонажей, очевидно – ваши учителя, ваши родители и ваши родственники – те, к кому вы скорее всего придете за помощью.

Сверхъестественные персонажи, призраки и монстры

Ама-но-дзаку: Мелкий они с куриными лапами вместо ног, когтистыми пальцами и рогом во лбу. Кожа, как и у прочих они, ярко окрашена – оранжевая, красная, синяя. В отличие от прочих они, физически не особенно силен, зато читает мысли. Полученное дурным путем знание использует, чтобы всячески портить людям жизнь. Кроме того, имеет привычку надевать кожу съеденных им людей, чтобы притворяться ими. Силен в Пустоте или Воздухе, слаб в Земле.

Ама-но-Зако: Дочь бога Сусаноо. Худое, костлявое лицо, огромный нос и уши, зубы настолько острые, что может прокусывать сталь. Ловит людей и радостно их жрет. Очень сильное существо, отличный выбор для главного злодея вашей игры. Сильна во всех Элементах, вообще во всех, возможно, разве что в Воде слабее всего. Ведет себя как испорченная принцесса.

Ао-Ньёбо: Первая из тех демонниц, к которым не стоит подпускать своих парней. Упырица, живущая в древних зданиях, особенно в тех, где когда-то жили дворяне. Выглядит как придворная дама с черненными по древней моде зубами. Поедает молодых людей. Сильна или в Огне, или в Воде, слаба или в Пустоте, или в Земле – смотря что вам нужно.

Джёрё-гумо: Опять же, днем это вполне красивая женщина. А вот ночью становится понятно, что прелестница на самом-то деле призрачный паук. Внешне сложена скорее как женщина, но паучьи лапы и антропоморфное, но явно паучье лицо остаются. Расставляет паутину, ест тех, кто в нее влез – в общем, все как обычно у призрачных пауков. Сильна в Огне или Пустоте, слаба в Воде или Земле.

Дзюбокко: Это дерево растет на полях многих сражений и впитало корнями слишком много крови. Теперь, в наше мирное время, ему очень не

хватает человеческого нектара! Задержитесь слишком надолго под сенью его ветвей – и оно схватит вас ими и высосет. Досуха. Сильно в Огне или Земле, слабо в Воде или Воздухе. И да, оно отлично горит.

Инугами: Монстр, порождаемый ритуальным убийством собаки. Духа направляют на других, мучая или убивая их, но в конечном итоге он часто бросается и на создателя. Избавиться от инугами чрезвычайно сложно. Сильны в Огне или Земле, слабы в Воде.

Ками-кири: Голова злобной птицы, клешни лобстера, тело рахитичного восьмилетки и кожа старика с очень трудным жизненным путем... в общем, камы-кири ничем не выделяется из прочих японских духов. Впрочем, именно у него особый зуб на японских школьниц. Невидимый обычным взглядом, прячется он в душевых и ваннах, пытаясь срезать с жертвы волосы. Сильен в стрижке, а также Воздухе или Пустоте, слаб в Земле или Огне.

Каппа: Похотливые безволосые обезьяны, иногда с панцирем на спине и всегда – с небольшим «блюдцем», то есть наполненным водой углублением на голове. Отличные борцы сумо. Поедают людей и животных строго начиная с ануса. Большие любители разврата, насильники-энтузиасты, топят малых детей и в целом не очень-то приятные собеседники. С другой стороны, бесконечно честны и всегда до буквы соблюдают заключенную сделку. Теряют все свои силы, если вода в «блюдце» высохнет или выльется. Сильны в Огне, слабы в Пустоте.

Керакера-онна: огромная призрачная женщина внезапно появляется над горизонтом и принимается иронически хихикать. Если попытаться сбежать от издевательского видения, хихиканье это будет преследовать вас всюду, куда бы вы не пошли. Сильна в Воздухе, слаба в Огне.

Кицунэ: Меняющие облик, слегка божественные, но неизменно проказливые лисы-оборотни. Возраст и силу кицунэ вы сможете определить сразу же – по числу ее хвостов; она отращивает один каждые сто лет жизни. Кицунэ – создания хитрые, они постоянно в поисках развлечений – но очень и очень редко влюбляются. Сильны в Воде, слабы в Земле.

Нингё: Японская русалка. Однако особой красотой выше пояса похвастаться не могут: на лицо они что-то среднее между обезьяной и карпом, плюс имеют перепончатые кисти рук. Если такую съесть – станешь бессмертной, но очень об этом пожалеешь. На самом деле, они вообще приносят одни неудачи. Говорит не умеют, голоса их будто флейты. Могут превратиться в

человека – но для этого должны заплакать. Сильны в Воде, слабы в Пустоте или Воздухе (хотя в воде движутся быстро).

Ноппэрапон: Дух, выглядящий как обычный, но безликий человек. Ничто так не греет их душу, как человеческий ужас. Сильны в Пустоте или Воде, слабы в Огне.

Нэкомата: Кошачий дух с раздвоенным хвостом. Длиной такие кисы где-то метр сорок, и это без хвоста! Могут управлять мертвыми телами и не стесняются делать это для собственной выгоды. В древности котят иногда купировали хвосты – считалось, что это предохраняет от превращения в такого демона. Сильны в Воде или Пустоте, слабы в Огне.

Они: Здоровые злые сволочи оранжевого, красного, желтого или синего цвета. Высокие или низкие, они всегда мускулисты и таскают с собой огромное дробящее оружие. Лицо у них может быть как гротескное человеческое, так и обезьянье или даже птичье, но из их лбов всегда выпирают чудовищные рога. Иногда они трудоустраиваются хранителями святых мест или карателями грешников, но в свободное время они носятся по Японии и бьют (и насилуют) кого попало. Сильны в Огне или Земле, слабы в Воде.

Тенгу: Птицелюди с длинными носами, часто носят плащ или шапку из перьев – хотя часто и крылаты, и перьями покрыты по всему телу. Живут в горных районах и славятся как мастера-фехтовальщики. Некоторые тенгу владеют магическими вещами: например, плащ их из перьев может даровать невидимость, а веер может призывать ветра и поднимать цунами. Часто тенгу наслаждаются спорами и всегда держат слово. Убивают людей, облеченных силой и властью – или попросту тщеславных. Сильны в Огне или Воздухе, слабы в Пустоте.

Фу́та-ку́чи-онна: Самая обычная женщина, просто с полностью функциональным вторым ртом – на затылке, под волосами. Рот требует еды, а когда голоден – орет женщине вещи, от которых кровь стынет в жилах. Если рот достаточно силен – он управляет



волосами женщины, как своего рода тентаклями. В отличие от остальных в этом списке, это скорее проклятье, чем собственно монстр. Сильна в Воздухе (говорит же!), слаба в Воде или Земле.

Хари-онаго: Еще один демон, опасный для ваших мужчин. Выглядит как красивая женщина, стоящая на обочине и завлекательно улыбающаяся прохожим. Если мужчина будет настолько глуп, что улыбнется ей в ответ, она нападет. Волосы у нее цепкие и оканчиваются зазубренными крючками – ими она хватает мужчин, которых впоследствии ест. Сильна в Огне или Воздухе, слаба в Земле.

Цукомогами: Вещи и утварь, служившие своим хозяевам более ста лет, получают свою собственную душу и – если с ними плохо обращались – бывают мстительны. Такими бывают горшки, сковороды, обувь, платья – да что угодно. Сильны в Воздухе, слабы в Земле.

Юки-онна: Снежная дева тоже охотно пожирает мужчин – но от случая к случаю нападает и на женщин. Неестественно высокая и бледнокожая прекрасная женщина, одетая в белое, она встречается лишь там, где лежит снег. Охотно ворует детей. Часто стоит на обочине с ребенком на руках, прося прохожего ненадолго подержать ребенка. Если кто соглашается – ребенок кольцом обвивается вокруг него, удерживая жертву, покуда юки-онна его поедает. Сильна в Пустоте или Воде, слаба в Земле.

Ямаину: Духи волков, что когда-то водились в Японии, а теперь вымерли. Часто нападают на людей, иногда убивают их. Впрочем, можно воззвать к ним, чтобы они помогли вам в путешествиях по диким местам. Сильны в Огне или Воздухе, слабы в Пустоте.

Обыкновенные персонажи

Вообще, довольно просто распределять кубики Элементов прямо на месте, однако можно здорово сэкономить игровое время, если Суперинтендант заранее создаст пачку персонажей, чтобы населить ими свою историю. Их не нужно особенно прорабатывать; им даже имен не надо! Просто создайте тихого и застенчивого персонажа с высокой Землей, озлобленного типа с высоким Воздухом и так далее. Потом можете просто брать эти шаблоны для внезапно возникающих в ваших сценах персонажей.

Кроме того, решите, кто из них какой кубик использует – в зависимости от их социального статуса. Родители, пока они у себя дома или на рабочем месте, или опытные агенты правительства будут кидать хорошие кубики, а вот непопулярным в школе мальчикам и сарарименам, в которых эти мальчики вырастают, придется довольствоваться d6.

Когда вам понадобятся параметры для персонажа суперинтенданта, просто решите, какой из заготовленных шаблонов подойдет для конфликта с вашими учениками. Потому что такой конфликт неизбежно случится.

Ученица: Ваши одноклассницы могут быть верными подругами, странными девчонками за задними партами, модельными отличницами или самыми на весь мир докучливыми задирами. Япония резко отличается от всего мира благодаря своим школьницам: только здесь большая часть школьных издевательств производится девочками. Самая частая форма – бойкот, и в ориентированном на коллективизм японском обществе это серьезная проблема для всякого ребенка. Также Япония может похвастаться самым низким в мире показателем подростковых беременностей и третьим с конца числом подростковых аборт. Причина? Влюбленность учениц в подруг по школе встречается повсеместно, хотя показатели открытой гомосексуальности среди женщин сверхнизки. *Открытой.*

Использовать других учениц в своих сценах можно очень по-разному. Так, они могут попытаться увести у одной из учениц игроков мальчика; могут организовать бойкот или попросту напасть на тех, кто им не по вкусу, могут распространять особо отвратительные сплетни или злокозненно одеваться лучше, чем модница в вашей партии. С другой стороны, вы всегда можете взять ранимую и нежную девочку и признаться ей в любви одной из ваших учениц. Девочки могут активно искать псионичку в своей школе – чтобы попросить ее о помощи или чтобы сдать правительству. Могут играть с любительским оккультизмом, а могут и напропалую флиртовать с физиком. Могут пытаться обойти ваших учениц на спортплощадке, могут интриговать против них в комитете школьного фестиваля. Могут затевать любой самый странный или бестолковый план уязвления ваших и не ваших учениц – мы же говорим о старшекласницах. Ученицы могут быть сильны или слабы в решительно любом Элементе.

Агент: Правительственные агенты бывают всех размеров и цветов. Это могут быть служащие любого из японских министерств, могут быть чины Сил

Самообороны, а могут быть и агенты ЦРУ, АНБ, КГБ³, ГРУ, МИ6 или любой другой артефакт алфавитного супа, местный или пришлый. От заскучавшего за бумагами клерка до генерала, от команды быстрого реагирования до спецназа. Все они имеют те или иные планы на предмет псионических девочек – или просто дочерей слишком уж информированных граждан. Кто-то из них будет работать на внедрение: присматривайтесь к новым учителям или даже ученикам. Другие просто пошлют за псионичкой или даже демоном арест-команду прямо в школу. Более того – на всю Японию только агенты (ну, конечно, еще преступники) носят огнестрельное оружие. В любом случае всегда лучше побыстрее скрыться из любой опасной ситуации – покуда агенты не приехали.

Использовать агента в истории можно тоже очень по-разному. Они могут позволить себе просто ввалиться в класс посреди урока и выволочь орущую и брыкающуюся ученицу, но могут и просто стоять себе в оцеплении на месте атаки демона и говорить вам – идите, мол, дальше, не на что тут смотреть. Могут, особенно вас не стесняясь, вступить в смертельное противостояние с коллегами-конкурентами за голову вашей партийной псионички. Могут они и притворяться вашими одноклассниками – и тогда, заняв у вас мобильный, они непременно вставят туда жучок, или начнут донимать всех подряд учениц в надежде, что одна из них ответит псионикой и раскроется. Ну и в довершение всего, с них станется следовать за вами в длинных черных плащах и не менее черных очках, или обещать тысячи денег за информацию о псионичках или актуальном демоне. Агентам всегда можно найти применение – если вы хотите, чтобы ваша игра была об этом. Вообще, агенты могут быть сильны или слабы в любом Элементе, но чаще всего сильны в Воздухе или Огне, а слабы в Пустоте.

Ученики: Ничто так не сбивает с толку старшеклассницу, как старшеклассник. Чаще всего, конечно, они держатся вместе, но и компания учениц им приятна. Иногда бывают они жестоки и капризны, но это они не специально! Мальчики-подростки менее сексуально активны, чем девочки, и опросы показывают, что лишь где-то от тридцати до пятидесяти процентов японских подростков имели сексуальный опыт до окончания школы. В моде мальчики тоже разбираются куда хуже девочек, зато к мужским привилегиям, кропотливо взращенным японским обществом, уже привыкли. Вообще, найти открытого гея среди японских мальчиков-подростков все-таки возможно, но их все равно куда меньше, чем в Америке и большей части Европы.

³ Переводчик рекомендует неленивым школьницам выяснить, кто это такие наглые ходят по Японии, представляясь агентами КГБ, в нулевых-то годах!

Учеников мужского полу можно использовать в истории для создания конфликтов или даже сюжетных линий. Они могут приглашать ваших учениц помочь в учебе, вести себя с ними галантно и приветливо, но только чтобы подобраться к другой. Они могут отважно приглашать вашу ученицу на обед – или тайком заглядывать ей под юбку, или и вовсе быть умным загадочным мальчиком, отчего-то избегающим с ней говорить. Ваш соученик может быть тем мальчиком, которого вы постоянно встречаете в эзотерической книжной лавке, или который пытается впечатлить вас новенькими правами на мотоцикл, или который в один прекрасный день начинает нападать на школьниц, потому как одержим злокозненным духом. Вспомните свои собственные старшие классы и все те неизъяснимые вещи, что вы с парнями творили! Да из этого одного можно строить сессию за сессией. Мальчики могут быть сильны или слабы в любом Элементе, но при разговоре с девочкой часто испытывают крайний дефицит кубиков Воды.

Родители: Их, как известно, не выбирают. Именно эти двое людей зачем-то привели вашу ученицу в мир и приняли в свою жизнь. Некоторая заметная доля японских отцов работает далеко от дома – потому ли, что кампания перевела его в другой офис, или потому, что жена с детьми переехала поближе к нормальной школе. Отцы бывают строгими и замкнутыми, часто кажутся совершенно не заслуживающими доверья – потому что в повседневной жизни семьи участвуют слабо. Во многих японских семьях стремятся первой родить девочку – считая, что старшая дочь станет помогать растить всех последующих детей. Матери сейчас все чаще работают – 57% женщин заняты, хотя 45% из них заняты частично, а многие одиноки. Разводы понемногу растут, но все еще редки (2,3 развода на тысячу человек в 2003 году), хотя особенный рост разводов наблюдается в браках, длящихся более двадцати лет.

Конфликты с участием родителей возможны, если представить их сторонниками строгой дисциплины, заставить их понижать карманные расходы, подолгу беседовать с учителями, требовать встречи с друзьями дочери – и заставить их поподробнее присмотреться вон к той симпатичной подружке. Родители всегда могут занять сторону братца или сестрички ваших учениц, всячески разжигать конкуренцию между ними распределением времени и подарков, раздавать несправедливые наказания, обыскивать комнату и вещи вашей ученицы, запланировать семейный отдых на самую середину вашего противостояния с демоном, записать дочь в особенно дурацкий кружок или на дополнительные курсы. Отец может принять наконец повышение, требующее переезда, и являться только на выходные. В любой момент они могут выдумать

дополнительную работу по дому, подыскать новый дом в другом районе, не одобрить друзей ваших учениц, громко и с упоением ругать псионичек, не подозревая (или прекрасно зная), что их дочь – одна из них, а то и вовсе решат завести еще одного ребенка. Вспомните все, что проделывали с вами ваши родители, и оживите этими милыми воспоминаниями семейную жизнь ваших персонажей! Родители могут быть сильны или слабы в любом Элементе.

Псионические школьницы: Вся сила полубогини, вся зрелость и уравновешенность японской старшеклассницы. Точнее, нельзя сказать, что все псионички – японки, некоторые – и, наверное, самые опасные – прибыли сюда по обмену. Более того, псионическим школьницам никто не мешает быть на жаловании у правительства или состоять в тысячелетнем тайном обществе. Но даже и без этого они подвержены перепадам настроения, постоянно боятся, что их обнаружат, и совершенно никому не верят – все это одновременно с умением

летать и взрывать чужие головы, а если верить сплетням – то иногда и с другими, ранее невиданными силами. Они будут делать что угодно, они будут играть грязно и без правил, лишь бы получить то, что они хотят, и навредить тем, кого они боятся. У каждой из них – большие проблемы: некоторых мучает мигрень, некоторые сидят на обезболивающих. Сильная группа, о которой знают все и которой все боятся. Группа, которую можно было бы только пожалеть – если бы, конечно, за жалость они не взрывали бы головы.

Псионичек можно использовать в истории невероятным количеством способов. Вот всего лишь некоторые примеры: псионички не постесняются силой отнимать чужих парней, или заставлять девочек в спортзале спотыкаться на ровном месте, или убить отца одной из ваших учениц. Могут угрожать учителю в школе, открыто используя силу, и тут же быть схваченной бдительным правительством. Они могут и работать на правительство в программе поиска других псионичек, могут искать их сами – чтобы



убить их всех и остаться самой сильной, могут работать на тайное общество, пытаясь призвать для них могучего духа, способного захватить мир. Могут быть влюблены в демона и полагать ему кормиться, могут быть одержимы мстительным духом, а могут просто исчезнуть из дома и школы, чтобы потом случайно столкнуться с вашими ученицами в магазине. Они могут и стараться вести себя как нормальные люди – если бы только не постоянное кровотечение из носа... Возможностей много, распоряжайтесь этой плодороднейшей идеей как вам только захочется. Сионические школьницы могут быть сильны или слабы в любом Элементе, но самые сильные и самые сумасшедшие из них великолепны в Огне.

Сарариман: Рабы зарплаты, они продали свои жизни корпорациям. Они допоздна засиживаются на вечеринках компании – это необходимо, чтобы хорошо выглядеть на службе. Униженные своей работой и не имеющие ни единого клапана для выхода всей своей фрустрации, они, бывало, ощупывают женщин в переполненных вагонах метро, преследуют школьниц и приглашают их на свидания – в общем, доходят до крайней степени омерзительности. Об этих ублюдках больше сказать особенно нечего. Насчет же того, как их использовать – они живут свою жизнь и работают свою работу, они – жертвы, но, с другой стороны, они без всякого сверхъестественного вмешательства создают большой сегмент преступлений, о которых еще и жертвы в Японии редко когда сообщают. Сарариманы могут, конечно, в чем-то быть сильны, но в Пустоте они обычно слабы.

Учителя: Самые обожаемые и самые угрожающие из всех персонажей-не-учеников, учителя могут быть разными. Они могут отмечать собой самую вдохновляющую часть дня, вести учеников к новым интеллектуальным высотам – а могут быть опасным врагом, радостно давящим души школьников подошвой облупившейся коричневой туфли. В японских школах ученики остаются в одном и том же классе на все предметы, кроме тех, что требуют специального оборудования вроде химлаборатории, компьютерного класса или спортзала, и из класса в класс ходят сами учителя. За упоминание членства в партии или своих политических взглядов учитель может быть арестован. Учителя многое добавляют к стрессу старшеклассницы, это правда – интересуются, чего это оценки упали, и подготовилась ли ты к экзаменам в колледже. Мораль почему-то тоже считается делом учителей, и они позволяют себе комментарии, если решат, что кто-то из их учеников ведет аморальный образ жизни. Примерно 25% учителей в старших классах – женщины.

Учителей можно использовать, например, следующим образом: выдавать невыполнимый объем работы на каникулы, чтобы посмотреть, как девочки поведут себя под давлением; читать ученице нотации на каждый чих, а явных выпадов ее Соперницы не замечать; беседовать с ученицами после уроков о том, как они хоронят свой потенциал, активно впаривая им подготовительные курсы; рассуждать именно о тех моральных проблемах, которые встали перед ученицами днем раньше; с ухмылкой осматривать одну конкретную ученицу; пропустить лекции по древней литературе, хотя они нужны для экзаменов в колледж; найти ученицу после школы и высказать ей все, что в классе не скажешь; конфисковать мобильный в решительный момент; подозревать кого-то в псионике. Учителя часто сильны в Воздухе (редко в Огне) и слабы в Земле.



СЕТТИНГ

Современная Япония – место сложное, запутанное и интересное. Древние религии сосуществуют с новейшими технологиями, а вездесущее медиа угрожает затмить национальные традиции. Японская образовательная система сама по себе очень отличается от многих зарубежных аналогов. Эта глава содержит дополнительную информацию о японской среде, призванную помочь вам вжиться в мир и получать от игры удовольствие.

ЯПОНСКИЕ СРЕДНИЕ ШКОЛЫ

Официально японская старшая школа называется *Kōtō Gakkō*, старшая средняя школа, но ученики часто сокращают до *kōkō*, собственно, «старшая школа. Школа центр всей жизни японской школьницы, и учитывая, сколько времени они там проводят, не приходится удивляться огромной роли, которую система образования играет в складывании современного японского общества.

Учебный день начинается в 8.30, но для ученицы все начинается гораздо раньше, чем она появляется в классе. Часто дорога до школы тоже важная часть дня. Те, кто живут поближе, обычно предпочитают велосипеды, те же, кто живет далеко, вынуждены полагаться на общественный транспорт, иногда и с пересадками. В порядке вещей убивать на метро и автобусы часа два каждый день.

Старшие школы набирают учеников в зависимости от результатов стандартизированных вступительных экзаменов – поэтому школа, в которую ты можешь поступить, частенько находится довольно далеко от твоего дома. С долгой дорогой разные ученики справляются по-разному. Некоторые просто спят в метро, некоторые учат, читают мангу или слушают музыку с плеера; другие болтают с друзьями, пользуясь внешкольной атмосферой.

Впрочем, поведение учеников по дороге в школу тоже регулируется уставом школы. Он часто запрещает поведение в общественных местах, могущее как-то отразиться на школьной репутации – громкие разговоры, жвачка, например, держаться за руки с мальчиками и играть в портативные консоли тоже нельзя. Часто от школьников требуют стоять, даже если места есть, оставляя их для

других пассажиров ради «демонстрации уважения». Большинство учеников уделяют этим требованиям какое-то внимание только рядом со школой, а многие их и вовсе игнорируют, хотя наказания могут быть суровыми.

В школе

К 8.30 ученики прибывают в школу и собираются в своих классах. Учебный день начинается с оргвопросов вроде объявлений или проверки посещения; ими ученики занимаются поочередно по расписанию, именуемому *toban*. В каждом классе – примерно по сорок учеников, большинство школьного времени они проводят в одном кабинете, из класса в класс переходят учителя. Класс ученики покидают для занятий физкультурой или для предметов, требующих специального оборудования.

На переменах и в обед классы сильно оживают, становятся шумными и веселыми. Ученики едят свои обеды прямо там – большинство учеников приносит бэнто – коробку с домашним обедом, приготовленным мамой ранним утром; обычно это рис, рыба, яйца, овощи плюс соленые огурчики. В некоторых школах буфет есть, но далеко не во всякой.

Учебный год в Японии длится 240 дней, на 60 дней больше, чем в США. Многие из этих дополнительных дней уходят на подготовку к ежегодным школьным фестивалям – на День Культуры (3 ноября), на День Здоровья и Спорта (второй понедельник октября) – или на школьные поездки. Во многих школах шестидневка. Обычные предметы – три года математики, обществоведения, японского и английского языков, естественных наук, и сколько-то физкультуры, музыки, искусств и морали.

После того, как уроки закончены, все ученики участвуют в *o soji*, общей уборке школы. Они подметают класс и коридоры, выносят урны, моют туалеты, собирают мусор со школьной территории и стирают с досок. После уборки учеников отпускают, и они расходятся – кто остается в школе на встречи клубов, кто спешит на поезд до курсов, кто-то просто идет себе домой.

Школьные мероприятия

В Японии учебный год стартует в апреле, с церемонии зачисления новых учеников. Большинство школ ставит на весну или осень однодневные поездки, а один раз за три года ученики едут в более долгое путешествие, на несколько дней. Летние каникулы – с середины июля до конца августа; есть короткие зимние каникулы вокруг Нового Года. В конце марта – выпускные экзамены для учеников третьего года.

Осень – время выездов и школьных фестивалей. Фестивали дают возможность выставить свои таланты и достижения пред родителями и учителями; ученики ставят спектакли и скетчи, выставляют картины с уроков искусств и делают презентации всего, что найдут. Школьные клубы организуют кафе, аттракционы и распродажи – и прочими способами собирают деньги.

После школы

В каждой школе есть клубы, которые встречаются каждый день после уроков – и клубы эти на любой вкус. Популярны спортивные клубы, и их чемпионаты даже показывают по телевидению. Образовательные, культурные и общественные тоже представлены широко, и любители истории, маджонга, математики, манги, программирования, радио или астрономии всегда найдут компанию по вкусу. Чем конкретно занимается клуб, решают сами его участники. Записаться можно только в один клуб, и меняют их редко; новичкам советуют найти себе клуб сразу же после начала учебного года, и в апреле клубы активно набирают новичков. Встречи клуба занимают где-то два часа, проходят после уроков каждый день, притом многие клубы собираются и в каникулы. Клубы – главные инструмент социализации!

Многие ученики подрабатывают заради дополнительных карманных денег. Обычно – официантами, кассирами в супермаркетах и заправках, а также на кухнях фаст-фуда. Кто-то подрабатывает репетиторством или работает в своих же семейных предприятиях.

Подготовительные курсы

Для некоторых учеников уроки не оканчиваются с учебным днем. Они посещают частные курсы, где проходят дополнительные уроки как в школьных дисциплинах, важных для экзаменов в колледж, так и в неакадемических, вроде искусства, плавания и программирования, просто так. Как ни странно, школьникам подготовительные курсы нравятся: там можно встретиться с учениками других школ, а учителя обычно гораздо умнее и интереснее школьных.

Вступительные экзамены

Вступительные экзамены в колледжи и особенно в университеты в Японии пользуются в мире заслуженной дурной славой. К ним готовятся весь последний год и более – на подготовительных курсах, в экзаменационных клубах или просто изнурительной личной подготовкой. Из-за этого старшая

школа – время особенно кошмарное для тех, кто хочет в нормальные университеты.

Свободное время

Для учеников старшей школы свободное время – редкий дефицит. Школа и послешкольные занятия, домашнее задание и долгая дорога туда и обратно оставляют ученицу почти без своего, личного времени. То немногое, что у них есть, ученики тратят на телевидение, музыку, мангу или подростковые журналчики, либо же гуляют с друзьями.

Времени пообщаться не в школе всегда мало, и учениц можно всегда найти в паре особо популярных мес. Это могут быть как большие сетевые фаст-фуды вроде МакДональдса или Старбакс, так и *konbini*, мелкие магазинчики, продающие готовую еду, сигареты и журналы.

Взрослые в Японии предпочитают воспринимать учеников скорее как больших детей, чем как молодых взрослых. Поэтому и родители, и учителя серьезно не одобряют отношений меж подростками, и большинство начинают с кем-то встречаться только после старшей школы. Влюбленности и флирта в школах всегда много, а вот серьезные отношения редки.

Школьная форма

Форма – важная часть школьной жизни. Знаменитые японские матроски западного образца были введены еще в 1900-ых, и теперь как в государственных, так и в частных школах общеприняты. Некоторые примеры такой формы вы можете увидеть на иллюстрациях к этой книге.

В старшей школе форма обычно состоит из *gakuran*, военного кроя костюма для мальчиков и *sara fuka*, платья-матроски для девочек. В некоторых школах от военного стиля ушли к форме, более привычной по европейским частным школам. Эта форма включает белую сорочку, классические брюки, блейзер со школьным гербом и галстук для мальчиков и белую блузку, галстук, блейзер со школьным гербом и клетчатую юбку для девочек.

Форма якобы создает чувство единства в школе, но многие ученики пытаются это подорвать, добавляя деталей или и вовсе немного изменяя одежду. Большие свободно сидящие носки уже давно популярны, ну а сократить юбку или «забыть дома» галстук и вовсе в порядке вещей. Инструментом самовыражения могут быть вещи, школьным уставом не регулируемые: рюкзаки, пальто, головные уборы или даже носки. Чулки, заколки, очки, стрижки, зонтики и

мобильники – все это дает ученикам возможность хоть как-то выразить свою личность. Некоторые подходят к делу еще радикальнее, крася волосы в неизъяснимые цвета или прокалывая уши и не только. Некоторые школы подобные эксперименты запрещают, но многие все-таки оставляют ученикам хоть какое-то пространство для самовыражения.

АУТОАГРЕССИЯ, ТРАВЛЯ И НАСИЛИЕ

Аутоагрессия

Вскрытие вен и прочее самоповреждение – это все более острая проблема в японских школах. То есть, вены и раньше резали, но недавние опросы показывают, что более 14% юных японок школьного возраста признаются, что как минимум раз целенаправленно причиняли себе боль, притом 6% – более десяти раз.

Если спросить их, зачем вообще они это делали – большинство укажут крайнюю фрустрацию, разочарование, стресс и ярость, как реакцию на требование успехов в школе и обязательного поступления в хороший колледж.

Японские вступительные экзамены опустошительно трудны и доверху нагружены стрессом, к ним начинают готовиться за несколько лет. И подготовка тем напряженней, если учесть, что поступление в правильный колледж определит, сможешь ли ты вообще когда-нибудь найти работу.

Вот уже десятилетиями уровень самоубийств среди старшеклассников Японии, особенно среди выпускников, только возрастает.

Травля

Вообще, школьные издевательства в Японии – проблема тоже серьезная. Физические или психологические пытки ученики практикуют друг на друге регулярно, вызывая у жертв глубочайшие страдания. Травля обычно производится целой группой, жертвы – непопулярные, слабые и застенчивые дети.

Обычно сами ученики не считают, что делают что-то серьезное – они так шутят; если же жертва пытается покончить с собой, они обычно крайне удивлены и отказываются верить, что это их действия к чему-то такому привели.

Насилие

Исследования показывают, что совращение несовершеннолетних в школах по всей Японии дело совершенно привычное, и что жертвы крайне редко в этом признаются. Потому что придать такое огласке – значит пойти против всего, чему тебя всю жизнь учили! Соответственно, никакой общепринятой статистики по школьным сексуальным преступлениям не ведется, однако японское Министерство образования, культуры, спорта, науки и технологий утверждает, что в 2001 году было заведено 122 дела по совращению учениц учителями – родители полагают, что это число отражает только нежелание девочек говорить о столь «постыдных» вещах. Это число, однако, понемногу растет.

При этом ученицы уязвимы не только в школьных классах. Японские электрички давно уже известны всему свету как место самых разнообразных домогательств. Школьницы регулярно сообщают об ошупывающих их в переполненных автобусах и вагонах мужчинах, особенно в вагонах экспрессов, едущих долгое время и с минимумом остановок. Вагоны полностью забиты, и обернуться и узнать извращенца затруднительно. Ученицы обычно крайне стыдятся таких ситуаций и на помощь зовут неохотно, и судят таких вот разъездных извращенцев крайне редко. Некоторые ученицы, впрочем, приучились бить по загребушим рукам вилками или маникюрными ножницами.



ТОКИО

Токио, бывший Эдо – столица Японии. В городе живут примерно двенадцать миллионов людей, из них восемь – в зоне агломерации. Вообще, он считается одной из сорока семи префектур Японии, но пишется не с суффиксом *-ken* на конце, как прочие префектуры, а с *-to*. Большой Токио – это 23 специальных района, 26 городов, пять поселков, восемь сел и 17 островов. Самый дальний остров префектуры, Минамитори, впрочем, отстоит от Токио на 1800 км.

Двадцать три специальных района – это то, что раньше и называлось городом Токио, и говоря о Токио, люди обычно представляют именно их. Двадцать шесть городов лежат к западу от специальных районов и все вместе называются Западным Токио; это, в общем-то, спальные районы для тех, кто в Токио работает, хотя своя промышленность и своя торговля там есть. На самом западе Западного Токио расположен уезд Ниситама, состоящий из гор, еще гор и нескольких поселков и сел. Так называемые Островные территории Токио тянутся на юг двумя цепями (Идзу поближе, Огасавара подальше) плюс несколько одиночных островов на дальнем краю.

Некогда Токио был Эдо, крохотной рыбацкой деревней, пока в 1603-ом году Токугава Иэясу не перенес туда свою ставку⁴. К 1700-ым в Эдо был уже миллион жителей. В 1869 году император Мэйдзи перенес сюда свою столицу из Киото и переименовал город в Токио, а замок Эдо – в Императорский Дворец.

Коротко об Императорском Дворце: вас, японских школьников, туда не пустят. Не из эйджизма или сексизма – туда вообще никому нельзя, кроме как дважды в году. Иностранцев, впрочем, пускают во внешние сады и разрешают взять с собой одного гостя, так что японец может найти подходящего туриста и немного осмотреться.

Синдзюку

Один из 23 специальных районов, Синдзюку может похвастаться самым активно работающим вокзалом в мире; через него проходят два-три миллиона людей ежедневно. Двенадцать путей ведут с вокзала Синдзюку, парочка из них – частные линии электропоездов, а остальными владеют три компании, включая вездесущую Japan Railways Group. По вокзалу раскиданы магазины чего угодно,

⁴ Примечание переводчика: well, no. Замок Эдо стоял уже в XV веке.

рестораны, бары и кинотеатры. Ну а дальше – муниципалитет, *Синдзюку-Гёэн* (Императорский парк Синдзюку) и небоскребы бизнес-центров.

Синдзюку – столица Токио, где на западе, в деловом квартале, располагается здание Муниципалитета Токио, местного токийского правительства. Это самое высокое здание в Токио, и на вершинах обеих его башен есть смотровые площадки, с которых в ясный день модно увидеть гору Фудзи или Йокогаму. Вход бесплатный.

Рядом со зданием разбит очень скучный парк, единственная достопримечательность которого – городок из самодельных лачуг, в котором обитают токийские бездомные (безработица в Японии – всего 4,5%, и далеко не все эти люди не имеют крыши над головой). В остальном западная часть Синдзюку примечательна лишь ордами сарарименов и офисных барышень, носящихся туда и сюда в часы пик и в ланч. Наблюдать их ни у кого из школьников нет ни малейшего желания.

В восточной же части Синдзюку находится организация, внимательно и неотступно наблюдающая за японскими псионическими школьницами. Управление Национальной Обороны (УНО)⁵ находится под гражданским контролем и отчитывается перед премьером, который, в свою очередь, подотчетен парламенту. Располагается оно в огороженном комплексе серых ничем не примечательных зданий, щетинящихся множеством антенн; утверждают, что у каждого есть минимум по четыре подземных этажа, что, вообще-то, необычно – в Японии большинство зданий запрещено строить с подвалами из-за высокой угрозы землетрясений. Официально там работают примерно 8500 людей в восьми отделах. В этих зданиях размещается не только аппарат агентства, но и часть командования Сил Самообороны.

Также восточный Синдзюку известен своими уличными торговцами и кварталом красных фонарей. Так, стоп, военные и проститутки – в одном районе? Ну вот, даже невоинственное государство вроде Японии не может освободиться от этого штампа! В нашем случае квартал называется Кабучико; он полон кафе с кхм, платными партнершами, стрип-клубами и залами пачинко. Однако при этом нормальные кинотеатры и традиционные японские театры там тоже есть. Там, на востоке, находятся Синдзюку-дори и Ясукуни-дори, две самые популярные торговые улицы Синдзюку. Так что Восточный Синдзюку – это прелестное сочетание туристического места и злочного городского дна.

⁵ Через полгода после написания этой книжки его все-таки переименовали в Министерство Обороны.

Еще больше шоппинга предлагает южный Синдзюку, с его знаменитыми картинными галереями и выставками ремесел. Гигантский торговый центр *Time Square* – тоже там, и в нем прекрасный магазин англоязычных книг. Пожалуй, именно здесь – самая большая доля иностранцев в Токио, и если вы ищете что-то зарубежное, лучше смотреть тут.

Ну и кроме всего прочего, многие считают, что именно в Синдзюку лежит лучший на весь Токио парк. Синдзюку-Гёэн действительно обладает прекрасным собранием вишневых деревьев, и в конце марта – начале апреля, когда цветут все полторы тысячи вишен, там не протолкнуться. Еще там красиво цветут хризантемы в начале ноября, так что всегда есть на что посмотреть.

Сибуя

Давайте начнем с Хатико. Это собака такая. Ходил этот самый пес с хозяином на станцию Сибуя, потом привык и стал еще и сам ходить встречать хозяина с работы. А потом хозяин Хатико, великий японский агротехник профессор Хидэсабуро Уэно, умер прямо в университете и домой не вернулся. С тех пор, с 1923 и по 1934 год, Хатико каждый день приходил на станцию и ждал хозяина. Так он и стал национальным символом верности; Хатико еще застал установку себе памятника при жизни, лично присутствовал на его установке, но через год умер. Чучело его до сих пор стоит в Национальном музее, а статуя – возле одного из входов на станцию Сибуя, на площади Хатико.

Это самое популярное место для назначения встреч место в Сибуе, если не в Токио вообще – настолько популярное, что вы, скорее всего, не найдете там того, с кем встречаетесь. Рядом располагается один из самых оживленных, наверное, в мире перекресток, который перекрывается для перехода сразу со всех четырех сторон – и, что неудивительно, один из самых переполненных на Земле Старбаксов.

Важнее для ваших учениц, на самом деле, то, что Сибуя – центр моды. Кроме станции Сибуя здесь находится и станция Харадзюку – место сбора всей модной культуры и стиля Харадзюку. Чтобы ознакомиться с ним бегло, достаточно прогуляться от станции Харадзюку до Храма Мэйдзи, но тогда вы не увидите самого переднего края уличной моды! Нет, для того, чтобы увидеть тех, кто двигает моду к новым высотам, вам придется углубиться в переулки Ура-Хара.

Но не думайте, что и это приблизит вас к модельерам – те сидят по эксклюзивным клубам и чайным, часто прямо над бутиками, где можно просто

посидеть и поговорить без того, чтобы каждые две минуты у тебя просили подписать фото. Они все еще высматривают новые идеи, вглядываясь в уличных модников сквозь высокие окна своих вознесенных над улицами лофтов. Когда-то эти улицы были известны танцорами рокабилли, панками, музыкантами *visual key* и прочими экстравагантными исполнителями – но все это ушло в девяностые. Сейчас тут гламур и бутики, туристы и шопперы – большая часть из провинции.

Рядом с Харадзюку находится Храм Мейдзи, синтоистский храм, посвященный императору Мэйдзи и императрице Сёкэн. Включает семьдесят гектаров вечнозеленого леса из ста двадцати тысяч кустарников и деревьев, пожертвованных со всей Японии. Во внутренней части – собственно храмовые здания, включая музей-сокровищницу, во внешней, например, есть картинная галерея, Мемориальный (свадебный) зал, в котором раньше проводились правительственные конференции, а также Токийский Олимпийский стадион.

Неподалеку от Харадзюку стоит Национальный Стадион Ёёги. Как и Токийский Олимпийский стадион, он использовался на Олимпиаде-64, но сейчас по большей части принимает концерты, состязания по волейболу и содержит каток. Через улицу от него – Парк Ёёги, популярное место для рогулок, музицирования и практики в боевых искусствах. Вокруг парка также стоят обширные, но дисциплинированные лагеря бездомных.

Тут же – популярные торговые бульвары – Такешита и Омотесандо. Такешита-дори – это пешеходная улица с передовыми модными магазинами, где производители проводят тестовые продажи; молодежь часто набегает туда на выходных присмотреть себе что-то новенькое и миленькое. Бульвар Омотесандо же полнится обычными высокоранговыми магазинами, бутиками международных брэндов и изысканными ресторанами.

Сибуя также включает штаб-квартиру Японской вещательной корпорации, той самой NHK. NHK – центральная телерадиокомпания Японии, и каждая японская семья, имеющая цветной телевизор, который вообще в состоянии принимать сигнал NHK, законодательно обязана заключить договор с компанией. Кроме того, есть в районе и музеи; Национальный Театр Но и Новый Национальный Театр с его балетными постановками, опера и прочие подобные места – это тоже Сибуя. Ну и есть несколько известных универмагов – *Shibuya 109*, *Takashimaya Times Square* или *Tokyu*.

Тиёда

Тиёда содержит в себе три всемирно известных места: Императорский Дворец, здание Парламента и Акихабару. На самом деле, там много еще чего есть: арена Будокан, Кантей – резиденция премьер-министра, храм Ясукуни, Станция Токио, некоторые иностранные посольства, несколько парков возле Императорского Дворца и много, много университетов. Тиёда – сосредоточие власти в Японии. Важнейший район с очень богатой историей, он всё же вряд ли чем-то привлекателен для школьников.

Двенадцать процентов района занимает Императорский Дворец. Он велик и прекрасен, со всеми его рукотворными прудами и впечатляющей архитектурой, но увидеть это все гражданам Японии можно два раза в год – или на Новый Год (2 января), или на День рождения императора (у Акихито – 23 декабря). Здание Парламента весьма впечатляюще, хотя, может быть, странновато на западный вкус; именно там заседают Палата Представителей и Палата Советников, там принимают законы и выбирают премьеров. ЛДПЯ, Либерально-Демократическая Партия Японии, управляет страной с 1955 года почти без перерыва. Кантей – это резиденция действующего премьер-министра; она удобно расположена ровно через дорогу от Парламента; это новое пятиэтажное здание, и верхние его этажи от публики закрыты. Министерство образования, культуры, спорта, науки и технологий возглавляется министром, назначаемым как раз премьером из числа депутатов Парламента. В Тиёде располагается и Верховный Суд Японии. Если и есть где-то штаб организации, злоумышляющей против псионических старшеклассниц, то он будет в Тиёде.

Храм Ясукуни – местечко, скажем гладко, противоречивое. Он посвящен всем солдатам, погибшим на службе Императору – вообще всем. В храме хранится *Книга Душ*, в которой записаны два с половиной миллиона солдат (и не только) в войнах Японской Империи, начиная с Войны Босин. Проблема в том, что этот список включает примерно тысячу военных преступников, из них 14 казненных по за военные преступления класса А во главе с Хидэки Тодзё лично. Не все соседи Японии, против которых эти преступления совершались, этим довольны – и тот факт, что премьер-министры продолжают его посещать, ситуацию не успокаивает. Храм также работает как музей и выпускает брошюры и фильмы, которые критики называют ревизионистскими относительно Второй Мировой Войны. Два последних Императора от посещения Ясукуни воздерживались.

Будокан был построен для соревнований по дзюдо в ходе Олимпийских игр 1964 года, но известен в основном своими концертами – там впервые в Японии

сыграли Beatles, там записывали концертные альбомы Cheap Trick и Боб Дилан. В Будокане есть три зала, самый большой вмещает до четырнадцати тысяч зрителей. В наши дни он вернулся к корням и снова часто принимает соревнования по боевым искусствам.

Наконец, есть Акихабара, Электрогород. Еще в девяностые он стал самодельным гетто для отаку, набитый косплейными и мейд-кафе, игровыми магазинами и тысячами нердов. Ни одна уважающая себя девочка – если, конечно, она сама не из отаку – не позволит себе туда даже посмотреть. Но если вы – старшеклассница, не чуждая косплею, додзинси, компьютерным играм и вообще всему, что в мейнстриме считается уделом нердов – вам сюда! Переулки обычно предлагают более узкий выбор товаров – смотря где и что. *Soto Kanda 1 Chome* специализируется на микрокамерах и прочей мелкой электронике и запчастях к ней, а вот *Soto Kanda 3 Chome* – это вторичный рынок компьютерных комплектующих и игр. Магазины обычно маленькие и заставленные всякой ерундой, большинство давно уже перешло предписанный пожарным надзором лимит электропроводки.

Минато

Минато известен своей космополитической атмосферой – еще бы, там 49 иностранных посольств, в том числе России и США. Кроме того, тут множество маленьких буддистских и синтоистских храмов, россыпью по всему району. Квартал Роппонги известен своей ночной жизнью. Кроме того, минато принадлежит район Дайба на искусственном острове Одайба в Токийском заливе – собственно, основная его часть. Именно в Минато происходит действие *Sailor Moon* – и аниме, и манги.

Одайба начали строить в XIX в. как цепь насыпных островов с артиллерией для прикрытия Токио от внешнего вторжения. Спустя сто тридцать лет было решено перестроить Одайба как витрину жизни в будущем, однако спустя пять лет, в середине девяностых, пузырь японской экономики взял да и лопнул. Планы были заморожены, переработаны, и после восстановления экономики остров стал популярным туристическим местом – и для токийцев тоже. На Одайба построены несколько больших торговых центров, один в венецианском стиле, другой со стометровым колесом обозрения. На Одайба находится один из двух токийских пляжей, но плавать там и не думайте. Вода... ну, нет там воды.

Роппонги знаменит своими ночными клубами, ресторанами и барами, клубами свиданий и кабаре. Раньше якудза заправляли тут всем, и хотя сейчас они уже не те, никуда они из Роппонги не делись. Следует, кстати, отметить, что

отдельные японские старшеклассницы частенько ходят сюда на платные «свидания», часто организованные через телефонные «клубы». Вообще, Роппонги едой, выпивкой и танцами не ограничивается – тут есть два посольства, штаб-квартира Asahi и несколько других предприятий.

Парк Сиба, популярное место для свиданий, предоставляет отличное место любования Токийской Телебашней, самой высокой точкой Токио. В Телебашне есть океанариум, музей восковых фигур и галерея оптических иллюзий. В квартале Такагава находятся буддийские храмы Сэнгакудзи и Тодзендзи; первый из них известен как место упокоения 47 ронинов и их хозяина. Японское Телевидение находится в Симбаси, современном коммерческом районе. В квартале Адзабу особенно ничего нет, кроме жилых домов, зато *Адзабу-Дзюбан Мацури*, ежегодный городской праздник, привлекающий карнавальных торговцев и толпы гостей. Также в Минато находится Первое городское кладбище – отличное место для ночных встреч старшеклассниц, охочих пощекотать нервы.



РЕЛИГИЯ

Если вы опросите японцев, вы обнаружите, что они относят себя к буддистам, нерелигиозным, синтоистам, «другим» и христианам, в порядке частоты ответов. При этом из нерелигиозных людей большинство держат буддийский или синтоистский алтарь – или оба, участвуют в буддистских или синтоистских церемониях или носят синтоистские обереги. Исследования по вопросу, сколько же в стране представителей каких религий, противоречат друг другу – и на то есть много разных причин. Всего лишь через сто лет после того, как буддизм вообще пришел в Японию, он уже начал срачиваться с синто. В разное время у них были свои высшие точки, хотя у синто период покровительства властей был поближе к нашему времени, окончившись лишь со Второй Мировой и американской оккупацией. После этого государственной религии уже не вводилось. И буддизм, и синтоизм позволяют брать друг у друга идеи; ками стали аспектом бодхисаттв, а бодхисаттвы почитаются, как ками. Далее, появились и «новые религиозные движения», многие из которых суть ответвления синто, а некоторые пришли из буддизма.

Сегодня традиционалисты обеспокоены падением интереса молодежи и к буддизму, и к синто. Они говорят, что молодежь не смогла принять то или иное учение сердцем. Другая, более умеренная точка зрения состоит в том, что и синто и буддизм – это неотъемлемая часть того, что определяется как «быть японцем». Почтение к предкам, моление об удаче и доброй судьбе, внимание к природе – вот что определяет и верующих, и японцев вообще.

«Так, стоп!» – скажете вы. Вы спросите, как насчет религий лично вашего городка? Где христиане, где мусульмане, где, в конце концов, таки уже и евреи? Ну, христиан в Японии 0,8%, и многие из них и в церемониях синто тоже участвуют. Ислам исповедуют несколько тысяч человек – это число быстро растет, конечно, но так уж быстро, Япония на дворе. Четыре тысячи людей зарегистрировались как индуисты, живут они в окрестностях Кобэ. Иудеев так мало, что на всю Японию найдется только две синагоги вне американских военных баз. Есть небольшая, очень небольшая группа, полагающая, что японцы – это два из потерянных колен Израилевых, но эти ребята все равно христиане.

То есть, вы, конечно, можете отыграть старшеклассницу-христианку или даже индуистку, но вы будете играть меньшинство. Едва заметное меньшинство. Впрочем, с японским религиозным синкретизмом как раз религиозное меньшинство играть нетрудно.

Синто

Старейшая религия Японии. Кто-то говорит, что она относится где-то к V веку до н. э., а то и раньше, но на самом деле – никто просто не знает. У синто нет официальной доктрины, писания, морального кодекса, известного пророка, кодифицированных молитв. На самом деле, само слово *синто* («путь богов») не употреблялось до появления в Японии буддизма (это у нас 552 год). Есть два документа, важных для синто и для истории Японии вообще – *Кодзики* («Записи о деяниях древности», 712 год) и *Нихон сёки* («Записанные кистью анналы Японии», 720 год). Эти хроники доказывают происхождение Императора по прямой линии от богини Аматерасу. Император также хранит три важнейших артефакта синто: переданные Аматерасу меч, бронзовое зеркало и яшмовую подвеску. Меч, *Кусанаги-но Цуруги*, правда, потеряли еще в Битве при Данноура и заменили на копию.

В синто считается, что любой природный объект воплощает ками. Классически существует восемь миллионов ками, но слово «восемь» традиционно использовалось как синоним «очень большое число», так что ками, поверьте, более чем достаточно. Ками – это боги или духи, смотря как вы определяете эти понятия; они могут делать и зло, и добро. На самом деле, человек в синто изначально добр, и только наущением злобных духов делает зло.

Когда человек рождается, ему дают имя – как и в любой другой культуре – но часто еще и регистрируют это имя в местном синтоистском святилище, где оно объявляется *удзико* (именем-ребенком). Когда же человек умирает, его *удзико* становится *удзигами* (именем ками). Все это может быть проделано без разрешения ребенка или родителей и не считается навязыванием религиозных убеждений, но скорее информированием местных ками о существовании данного конкретного человека, вместе с обещанием права на посмертный вход в местный пантеон.

Ками есть на любой случай – путешествия, грозы, реки, удача, защита. Когда кто-то умирает, он пополняет их число; нет, есть, конечно, уж совсем испорченные души, эти могут стать и неупокоенными духами, но это совсем другая история.

Храмы в синто важны необычайно. Впрочем, они не существовали в какой-то установленной форме, пока не появился буддизм. До того можно было молиться ками у любой скалы, водопада или источника, где жили ками, обращаясь к ним напрямую. Сегодня каждый крупный храм посвящен одному из крупных ками плюс имеет свой пантеон сугубо местных ками. Синто – религия со все еще

очень сильной локальной привязкой, и было таким даже пока было государственной религией. Нет и не может быть никаких способов как-то упорядочить процедуры поклонения. Нельзя перенести процедуру из Киото в Саппоро – там совершенно другие Kami. Если ты в Киото – молись как киотцы, если ты в Окаяме – молись так, как принято в Окаяме, и это знают все.

Есть, впрочем, и некие общие вещи для всех храмов. *Тории*, ворота характерной формы, символизируют вход в пещеру, где некогда пряталась Аматерасу, разозлившись на брата. Входя в храм, вы всегда пройдете хотя бы через одни такие. *Комайну* – статуи сторожих псов или львов по сторонам входа в храм. Очистительный источник или ручей всегда будет рядом, чтобы вы омыли руки и рот перед входом в храм; не сплевывайте воду обратно в источник и не касайтесь губ ковшиком, которым ее зачерпнули. *Эма* – маленькие дощечки, на которых вы пишете свои желания и оставляете в храме. *Омикудзи*, маленькие сложенные листки бумаги, привязанные к дереву возле некоторых святилищ; на них – предсказание будущего, но берите аккуратно, бывают хорошие, а бывают и плохие. *Симэнава*, плетеная из соломы веревка, обвитая вокруг тории, священного дерева или камня – она, собственно, и указывает границы чего-то святого.

Далее, есть и сам храм. Иногда это одно строение, иногда два – главный зал, *хондэн*, и зал для молений, *хайдэн*. В зале для молений есть коробка для пожертвований (бросьте туда монетку), а иногда еще и гонг (ударьте в него перед молитвой). Тут вы можете помолиться и зажечь благовония. В главном зале хранятся священные предметы, перед которыми стоит вознести краткую молитву. Некоторые храмы требуют, чтобы вы разулись перед входом, так что озаботьтесь чистотой носков, будьте так добры. В некоторых храмах побольше будет и сцена – для представлений театра Но или танцоров бугаку.

В 1868 году синто стало государственной религией Японии, и смешивать его с буддизмом воспретили. С этого времени синто использовали для создания представления о божественности Императора и для единения народа перед потенциальными угрозами из-за рубежа, вроде американского флота «черных кораблей», не так давно «открывшего» Японию насильственно. В этой форме синто ближе всего подошло к кодификации, однако после проигранной Второй Мировой и американской оккупации государственную религию Японии иметь запретили. Церковь и государство строжайше разделили от греха подальше, а Император отрекся от своей божественной природы. Сегодня упоротые ультраправые желали бы вернуть синто националистический характер и вернуть всех этих своевольных детишек к служению нации.

В синто есть четыре основных принципа:

- Традиции и семью следует почитать.
- Природу следует любить. Большинство храмов построены в роще на краю деревни, возле водопада, у заметной прибрежной скалы и так далее.
- Молитва и вообще посещение храма требуют физической чистоты. Много воды и много соли.
- Ритуалы и церемонии следует соблюдать. Японские празднества (*мацури*) – это штука веселая, энергичная и активная.

Сейчас существует и практикуется четыре формы синто. Это не считая всех тех ветвей, которые относят к «новым религиозным движениям». *Косицу (Синто императорского двора)* – это имперский культ, который практикуется Императором, возносящим молитвы о пользе и процветании государства. Косицу – это важная часть японского национализма, но на людей повседневного влияния не оказывает. *Дзиндзя (Синто храмов)* – это культ, каким его отправляют в храмах и святилищах, культ пантеонов ками. Дзиндзя – старейшая и самая популярная форма синто. *Кёха (Синто сект)* – те, кто когда-то не согласился с государственной редакцией дзиндзя синто, когда то стало государственной религией; первый из отколов случился, когда посещение храмов государство связало исключительно с церемониями и ритуалами – сейчас это в прошлом. Кёха сосредоточено на формах ками, духовном очищении, почтении священных гор и вообще возрождении действительно старых ритуалов. *Миндзоку (Синто народа)* – это именно что народный синтоизм, с его местными обычаями, деревенскими ритуалами и народным мистицизмом: гаданием, верой в одержимость духами или в магическое исцеление. В некоторых общинах ритуалы миндзоку синто до сих пор исполняет выбранный на год человек из светских.

Синто, будучи основано чуть ли не на доисторических культах природы и плодородья, унаследовало от них большую долю мистицизма. Духовное целительство, непорочное зачатие сверхъестественных детей (или просто обнаружение таковых в бамбуке или персике), проклятия и одержимость – все это часть синтоистского легендарiums. Парочка монстров даже уникальны для синто – птицеподобные фехтовальщики тенгу или кристально честные насильники и убийцы, водяные-каппа.

Вообще, синтоизм можно использовать в вашей игре самыми разными способами. Дочери хранителей храмов, например, привлекаются к содержанию святилища в целом и к ритуалам в частности, так что обязаны хранить

непорочность – так что подобного происхождения старшеклассница просто магнит для историй. Заговоры ультраправых с их националистическим синто вообще крайне популярны в японской литературе. Одержимость и некоторые другие известные нам мистические истории хорошо смотрятся с синтоистскими обертонами. В храмы частенько ходят на спор – они все-таки считаются населенными ками, в том числе и душами умерших; нетрудно представить их обителищем привидений. Во многих домах, а также во многих клубах, например, у кендоистов или других адептов боевых искусств, скорее всего найдется небольшое святилище. Число и разнообразие ками неисчислимо – и неисчислимы возможности их использования.



Буддизм

Буддизм был основан за тысячу лет до того, как пришел в Японию. Туда его завезли из Пэкче, корейского королевства, в 552 году. Популярность его за все эти годы то нарастала, то падала, но он оставался религией дворянства. Храмы и храмовое искусство расцвели на японской земле, а в годы, когда императорская поддержка утихала, храмы строились не в городах, а на природе, часто в горах. Впрочем, настоящих гонений на буддистов в Японии не было вообще никогда; некоторые сёгуны, конечно, воевали с буддистскими монахами (*сохэй* – монахами-воинами), но делали это скорее из-за политики конкретных храмов и за влияние на дворянство, и не доводили до разрушения храмов, как бывало с преследуемыми религиозными группами в других странах⁶.

Синкретизм, наметившийся меж буддизмом и синто, был воспрещен как идея в 1868, когда синто стало государственной религией. С этого момента и до принятия в 1947 Двадцатой статьи Конституции о свободе вероисповедания и отделении церкви от государства, буддизм несколько потерял в популярности,

⁶ Примечание переводчика: well, no. Нобунага прекрасным образом сжег монастырь Энря-кудзи в процессе Сенгоку, и он не одинок.

но сейчас это уже незаметно. Но вообще религии активно работают вместе: например, большинство свадеб проводятся по синтоистской традиции, а почти все похороны – по буддийской. С точки зрения синто смерть нечиста, и нечего жрецам иметь дело с мертвым, а вот для буддистов смерть – это важный этап развития личности.

Попадают в буддизме и будды. То есть привычный нам Будда Шакьямуни, урожденный Гаутама, один, а будд вообще много. Будды – это люди, достигшие высочайшей степени просветления; многим из них служат бодхисаттвы – это у нас люди, которые сподобились достаточного просветления, чтобы уйти в нирвану, однако решили остаться и работать во благо всех живых существ. Далее, есть весь прочий небесный двор огромных размеров, унаследованный от индуизма – это всевозможные небесные танцовщицы-апсары и музыканты-ганхарвы, наги, дэвы и прочая сволочь. Кроме этого, есть в буддизме и Нижние миры, в некоторых переводах так и именуемые адом – место обитания чудовищных демонов-*они* и отрабатывающих свои кармические долги измученных душ. Есть места чуть повыше ада, к примеру, обиталище *гаки*, бесплотных пожирателей, вечно голодных демонов за пределами материального мира – в норме они могут только жрать наши телесные отходы, вроде отслоившейся кожи или фекалий, но если прорываются к нам, то людоедствуют.

Традиций в буддизме несколько, но в Японии практикуют Махаяну. Уже в Японии от изначальной традиции отделились несколько школ. Буддизм Чистой Земли, амидаистская ветвь, очень долго оставался самым популярным толком. Он учит, что есть где-то Западный Рай, земля Будды Амида, и если ты со всей верой трижды произнесешь имя Будды Амида про себя – тем самым как бы формально воззвав к его милосердию – то после смерти можешь попасть туда. Направлений там много, но они сходятся на том, что тебя ждет очень даже неплохая жизнь после смерти – вопрос в том, надо ли для этого прожить пять тысяч лет на цветах лотоса, или все-таки бескрайнего милосердия Будды хватит? Кроме них, попадают практики Дзен, но гораздо больше последователей школы Нитирэн. Одноименный монах, харизматик и спорщик, основал школу еще в XIII веке, как скорее национальное японское, чем общемировое учение, и теперь трудно сказать, кого больше – последователей школы Чистой Земли или школы Нитирэн⁷.

⁷ Примечание переводчика: между прочим, Комэйто, третья партия Японии, представляет интересы как раз светских буддистов школы Нитирэн.

Есть в буддизме Четыре благородные истины:

- Стрaдание существует.
- Причинa страдания – ненасытное стремление.
- Прекращение стремления есть прекращение страдания.
- Освобождение от страдания возможно через следование Восьмеричному пути.

Именно в буддизме вы найдете они, уже упоминавшихся демонов, людоедов, наг, голодных духов и прочих мерзостных монстров или воинственных хранителей святых мест. Нет звука более пронзительного, чем визг японской старшеклассницы, повстречавшейся с буддистским демоном! Есть в буддизме фракции воинственных монахов, особо националистические секты, широкие связи с материков. Если же израненной старшекласснице нужно обратиться за небесной поддержкой – самое время воззвать к апсарам; это если, конечно, вы буддистка, потому что буддийские полубоги неверующим не отвечают – то ли дело ками, который готов лично на своей территории защищать любого обратившегося. Буддистские домашние алтари встречаются весьма часто, кроме того, Семь богов счастья – это тоже оттуда, хотя сейчас почитают их и синтоисты.

Если вам для ваших приключений нужна более формализованная, более иерархическая религия – то вам сюда, к буддистам.



ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Panty Explosion – одна из, кажется, первых игр Джейка Ричмонда, еще 2006 года. Я наткнулся на него, когда переводил Bliss Stage – так как контакты его тогда где-то зажевались, вставить его картинки в книгу не вышло, однако имя я запомнил.

Оказалось, Джейк потом жил многообразной и интересной жизнью. Оказалось, что там у них в Портленде вообще нора – то есть, эм, центр американского *специфического* инди-гейминга. Оказалось, что он основал некогда Atarashi Games, а потом и Cel*Style, чтобы издавать и продавать игры типа Tulip Academy (тайное общество школьников-аристократов спасает голактеку) и переведенного мной Hot Guys Making Out (яойные испанцы на фоне Гражданской). Оба издательства в наши дни... ну, из интернетов они исчезли окончательно, но книжки на DriveThruRPG продают, не без того. Оказалось также, что он активно рисует на DeviantArt – так, например, у него недурные Коррасами. Оказалось также, что он рисует комикс Modest Medusa – довольно известный и у нас, между прочим, переведенный (<https://acomics.ru/~modest-medusa/>). *Нет, не стоит его читать.*

Оказалось также, что он делает игры сам, и в соавторстве тоже делает.

Не обманывайтесь названием – трусиков тут мало. Не сказать, что нет вообще, но немного, немного. Название, как не раз утверждал сам Ричмонд, это скорее игра над ингриш-заголовками японских эксплуатационных фильмов про всё тех же монстров и всё тех же школьников. Впрочем, взрывы я еще могу вам обещать.

Когда я лениво подыскивал себе новую книжку на перевод после Empire of Satanis, я клюнул именно на тематику. Девочек-волшебниц хотел. Думал переводить Maid RPG, но он в три раза больше. Взял это.

Оказалось, что это *Гай Германика: RPG*. Книга о радостях и горестях японских гопотелок. Не то чтобы настоящих, конечно, дорамных – но не анимешных девочек. Прелести установления социальной иерархии в средней школе – сладостного процесса, которому дурно воспитанные демоны только мешают. Травля, ад и родители-кретины. Буддистские и синтоистские демоны и краткое описание Токио прямоком из Вики. Довольно простая и понятная механика и скопище совершенно случайных идей для сюжетов – от поиска пропавшего

мобильника до злобных русских масонов. На самом деле, как ни странно, все это отдаленно похоже на тот ад, что творится в японском кино – так что, наверное, mission accomplished?

На этой игре Ричмонд и Шлот не закончили, конечно. Несколько позже, в 2007, они издали большое дополнение, *PE Classroom Deathmatch*, по сути, геймификацию Королевской Битвы. А в 2012 переработали и выпустили вторую, очень сильно измененную и сокращенную раза в два, редакцию, *Panty Explosion Perfect*, очень похорошевшую артом – и гораздо более анимешную по стилистике; через год ее же поправили и выпустили окончательно как *Tokyo Brain Pop*. В частности, эта редакция породила великие страницы, приспособляющие правила PE к Наруто, Икс-менам, Гарри Поттеру и... Wh40K. Да. К Вахе.

Переводить все это я не имею никаких моральных сил!

Переводчик благодарит многих помогавших ему людей. Прежде всего, конечно, благодарит любезную свою супругу Александру за общее терпение, своевременный кофе и ряд советов с тем, что у него сходит за верстку.

Он благодарит тех граждан, которые в ответ на его, переводчика, извращения кидают ему всякое на яндекс-кошелек 410012246630090. Переводчик на эти деньги пьет, а когда пьет - он замышляет. И злоумышляет. А потом переводит.

Воронеж,

12-21 апреля 2017 года

ЛИЧНОЕ ДЕЛО



文部科学省

Имя:

Знак Джуниши:

Дата рождения:

Группа крови:

Псионик:

Да ☐ Нет ☐

Класс:

Учебный год: 20__

Директор:

Классный руководитель:

Членство в клубах:

Популярность:

Лучшая подруга:

Соперница:

Черты

Джуниши:

Годай:

Группа крови:

Друзья и семья:

Хобби:

Кубики Элементов

Земля: (полный \ текущий)

Вода: (полный \ текущий)

Огонь: (полный \ текущий)

Воздух: (полный \ текущий)

Пустота: (полный \ текущий)

Цели

ЛИЧНОЕ ДЕЛО



文部科学省

Имя:

Знак Джуниши:

Дата рождения:

Группа крови:

Псионик:

Да ☐ Нет ☐

Класс:

Учебный год: 20__

Директор:

Классный руководитель:

Членство в клубах:

Популярность:

Лучшая подруга:

Соперница:

Черты

Джуниши:

Годай:

Группа крови:

Друзья и семья:

Хобби:

Кубики Элементов

Земля: (полный \ текущий)

Вода: (полный \ текущий)

Огонь: (полный \ текущий)

Воздух: (полный \ текущий)

Пустота: (полный \ текущий)

Цели

"...ИЗВЕСТНО БОЛЕЕ 864 644 СИЛ, ПРОТИВОСТОЯЩИХ ЯПОНСКИМ ШКОЛЬНИЦАМ-ПСИОНИЧКАМ..."

Сыграйте в «Трусовзрыв», исполните роль псионически одаренной, но в целом обычной японской школьницы. Заручившись поддержкой друзей, вы, возможно, сможете пережить старшие классы, победить кошмарных демонов, обойти конкурентов, достичь потаенных целей и исследовать таинственный и ужасающий мир современного Токио. Вы можете быть навечно прокляты псионическим даром или остаться беззащитной, но нормальной девушкой. Только от вас зависит, перенесет ли ваша ученица встречу с естественными и сверхъестественными ужасами японской образовательной системы!

