ХОДЫ МЦ

ПРИНЦИПЫ МЦ

- Общайся с игроками.
- Играйте, чтобы выяснить, что дальше.
- Будь фанатом персонажей игроков; делай их жизнь максимально интересной.
- Мысли кинематографически.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО

В любой момент игры, даже если повествовательная эстафета находится у игрока, ты можешь вмешаться, чтобы:

- перевести повествование на язык правил, например ввести в игру сюжетный ключ;
- сделать особый ход;
- уточнить подробности действия;
- сказать, какой из основных ходов герою предстоит совершить;
- включиться в подсчёт силы действия, например задействовать ключ слабости;
- определить последствия хода, когда выбор остаётся за тобой или когда срабатывают эффекты, которые не выбрал игрок.

МЯГКИЕ ХОДЫ МЦ

- обострить ситуацию;
- исполнить угрозу;
- дополнительное правило: задействовать ключ слабости как изъян.

ЖЁСТКИЕ ХОДЫ МЦ

- резко обострить ситуацию;
- сделать желаемое недоступным;
- устроить нечто ужасное;
- исказить ход;
- поставить метку;
- ослабить или снять метку;
- сжечь ключ;
- поставить перед выбором.

ПОВЕСТВОВАНИЕ

- Передавай настроение.
- Делай своих персонажей максимально достоверными и человечными.
- Поддерживай атмосферу таинственности.
- Задавай наводящие вопросы.
- Будь последователен.
- Вдохни жизнь в Город.

ПРИМЕЧАНИЯ

© 2018 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe