

ПОЛУЧИ СОСТОЯНИЕ

Состояние — любой негативный эффект у **Игрока**. Одно **Состояние Игрока** требует еще один **Успех** для преодоления **Препятствия**, если это состояние мешает пройти **Препятствие**.

Игрок может иметь до трёх **Состояний**. Если потом он проигрывает в броске **КНБ**, тогда **Игрок** становится **Поверженным**.

Поверженный Игрок не может преодолевать **Препятствия** или оказывать помощь, но общается и продолжает приключение с другими **Игроками**.

Если все **Игроки** одновременно оказываются **Поверженными** — приключение заканчивается. **Ведущий** описывает, что случилось с **Игроками**.

Другой игрок может помочь снять одно **Состояние** одним **Успехом** по правилу **КНБ** — сначала он рассказывает, как помогает другому игроку, потом делает бросок **КНБ**. За один раз можно попытаться снять одно состояние. Если **Игрок** имеет **Преимущество** лечить, тогда это дает возможность переиграть бросок **КНБ**.

6

5

Каждый **Игрок** перед началом приключения может придумать себе одно **Преимущество**. **Преимущество** — любой предмет, навык, знание, или что-либо другое для более успешного преодоления **Препятствия**. **Преимущество** дает дополнительный шанс пройти **Препятствие** при провале проверки с помощью **КНБ**: сначала **Игрок** должен описать, как **Преимущество** помогает в ситуации, затем провести дополнительное проверку. **Преимущество** можно найти и взять с собой во время приключения в любой ситуации. Для этого **Игрок** описывает, какими способом он нашёл или получил **Преимущество**. За один раз можно получить одно **Преимущество**. **Игрок** может иметь до 3 **Преимущества**. До объявления **Ведущим** следующего **Препятствия**, **Игрок** может заменить одно **Преимущество** на другое.

ПРЕИМУЩЕСТВО НАЙДИ

СОВЕРШИ ПОДВИГ

Подвиг — очень сложное **Препятствие**, которое нужно преодолеть всем **Игрокам** вместе. Обычно это ключевое или финальное **Препятствие**.

Подвиг имеет сложность и совершается по правилу **КНБ**, но с отличием:

- Победили **Игроки** — они решают, как дальше развивается путешествие.
- Победил **Ведущий** — он описывает как **Игроки** стали **Поверженными**.
- Ничья — резкий поворот событий:
 - Камень — что-то изменилось в **Подвиге**.
 - Ножницы — кто-то вмешался, +1 **Успех**.
 - Бумага — подсказка о **Подвиге**.

Любой **Подвиг** требует столько **Успехов**, сколько всего **Игроков** x2. **Состояния** всех **Игроков** суммируются и добавляются к **Успехам**. Совершая **Подвиг**, **Игроки** по очереди описывают свои действия и делают бросок **КНБ**. Нужно в сумме набрать достаточно **Успехов** для совершения **Подвига**.

7

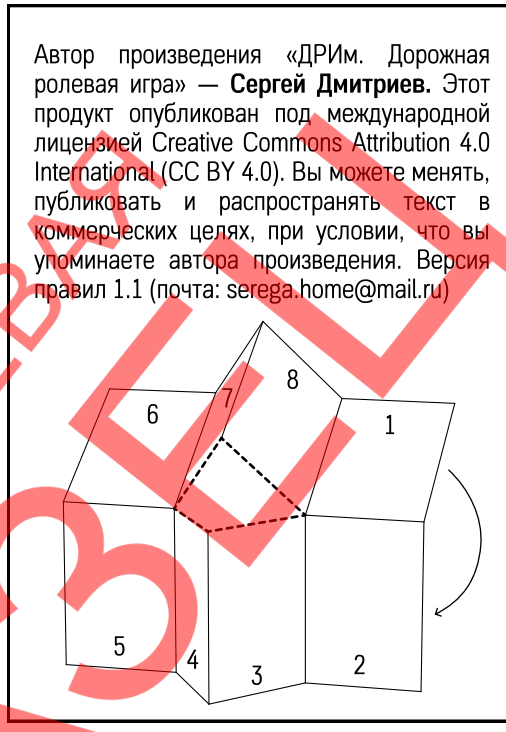
4

Препятствие — событие на пути **Игрока**, которое нужно преодолеть. **Препятствие** происходит за один **Успех**. Одно **Состояние Игрока** требует еще один **Успех**. Одно **Преимущество** даёт одну возможность переиграть бросок **КНБ**. Сначала **Игрок** предлагает вариант преодоления **Препятствия**, потом пытается пройти по правилу **КНБ**:

- Победа **Игрока** — описывает, как круто он преодолел **Препятствие**.
- Победа **Ведущего** — описывает, с какими потерями **Игрок** преодолел **Препятствие**, а **Игрок** получает негативное **Состояние**.
- Ничья — неожиданный поворот событий.
- Камень — изменилось **Препятствие**.
- Ножницы — кто-то вмешался, +/-1 **Успех**.
- Бумага — подсказка о **Препятствии**.

Один любой **Игрок** может помочь преодолеть **Препятствие** подходящей **Возможностью** у него. Если победил **Ведущий**, **Состояние** получают оба **Игрока**.

ПРЕПЯТСТВИЕ ПРОЙДИ



Автор произведения «ДРИМ. Дорожная ролевая игра» — **Сергей Дмитриев**. Этот продукт опубликован под международной лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Вы можете менять, публиковать и распространять текст в коммерческих целях, при условии, что вы упоминаете автора произведения. Версия правил 1.1 (почта: serega.home@mail.ru)

3

Ведущий тайно придумывает **Сюжет** и **Препятствия** для приключения. **Сюжет** состоит из **Скрытой правды**, **Вступления**, **Линии игроков**, **Начальной сцены**, **Центральной сцены**, **Финальной сцены** и **Подвига**. **Препятствия** всего семь: по три в **Начальной сцене**, **Центральной сцене** и **Финальной сцене**. Одно **препятствие** в **Подвиге**. **Скрытая правда** — часть **Сюжета**, которую **Игроки** могут узнать только во время приключения. В начале **Ведущий** рассказывает **Вступление** и **Линию игроков**. **Игроки** рассказывают о своем персонаже и придумывают одно **Преимущество**. Потом **Ведущий** начинает приключение: описывает **Начальную сцену** и первое **Препятствие**. **Игрок** приключенный описаны в нескольких «Книжках Приключенный».

СЮЖЕТ ПРИДУМАЙ

ДРИМ

дорожная ролевая игра
Книжка Правил



Сергей Дмитриев

2

Это простые правила дорожной ролевой игры, которые помогут создать непредсказуемые приключения от 2 участников. Один участник берет на себя роль **Ведущего**, остальные участники — **Игроки**. **Ведущий** импровизирует: придумывает любое приключение и **Препятствия**, с которыми столкнутся **Игроки**. **Игрок** предлагает способ преодоления **Препятствия**. С помощью игры «Камень-Ножницы-Бумага» (**КНБ**) проверяем, получилось ли у **Игрока** преодолеть **Препятствие** предложенным способом: если победил **Игрок** — получилось преодолеть с потерями для **Игрока**, а если ничья — неожиданный поворот событий. Потом **Ведущий** описывает следующее **Препятствие** в приключении, пока история не закончится. Игра длится от 30 минут.

КАК ИГРАТЬ? ПРОЧИТАЙ