

ПОЛУЧИ ПОМЕХУ

Помеха — любой негативный эффект у **Игрока**.
Помеху обязательно нужно получить после **Провала** в прохождении **Препятствия**. **Ведущий** сам придумывает **Помеху** **Игроку**.
Помеха делает бросок двойным и выбирается худший вариант. Независимо от количества подходящих **Помех** **Игрок** выбирает только одну. Если выпадает **Ничья**, то вступают в силу правила по **Ничьей**.
Игрок может иметь до 3 **Помех** одновременно. Если **Игрок** должен получить четвертую **Помеху**, тогда он становится **Поверженным**. Такой **Игрок** не может преодолевать **Препятствия** и помогать.
Если все **Игроки** одновременно оказываются **Поверженными** — приключение заканчивается. **Ведущий** описывает, что случилось с **Игроками**.
Игрок может попробовать снять одну любую **Помеху** себе или другому **Игроку**. Для этого он объявляет об этом **Ведущему** и пробует снять **Помеху** по правилам прохождения **Препятствия**.

6
5

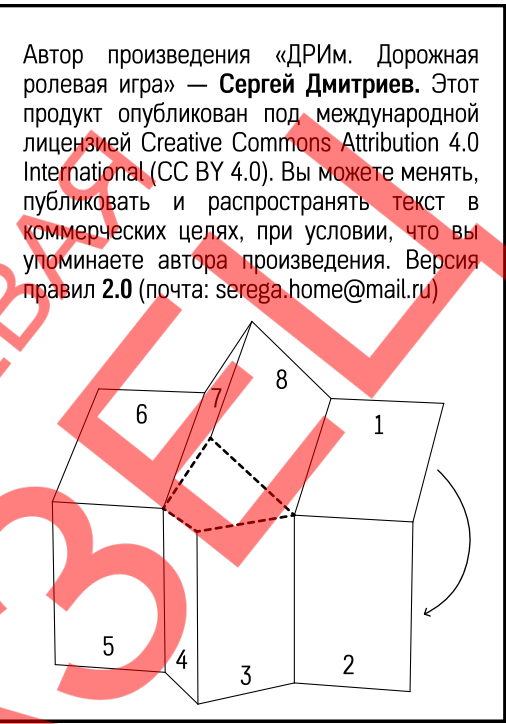
Помеха — любой негативный эффект у **Игрока**.
Помеху обязательно нужно получить после **Провала** в прохождении **Препятствия**. **Ведущий** сам придумывает **Помеху** **Игроку**.
Помеха делает бросок двойным и выбирается худший вариант. Независимо от количества подходящих **Помех** **Игрок** выбирает только одну. Если выпадает **Ничья**, то вступают в силу правила по **Ничьей** и **Препятствия**.
Игрок может иметь до 3 **Помех** одновременно. Если **Игрок** должен получить четвертую **Помеху**, тогда он становится **Поверженным**. Такой **Игрок** не может преодолевать **Препятствия** и помогать.
Если все **Игроки** одновременно оказываются **Поверженными** — приключение заканчивается. **Ведущий** описывает, что случилось с **Игроками**.
Игрок может попробовать снять одну любую **Помеху** себе или другому **Игроку**. Для этого он объявляет об этом **Ведущему** и пробует снять **Помеху** по правилам прохождения **Препятствия**.

ПРЕИМУЩЕСТВО НАЙДИ

СОВЕРШИ ПОДВИГ

Подвиг — череда **Препятствий**, которые нужно преодолеть всем **Игрокам** вместе. Обычно это ключевое или финальное событие.
Любой **Подвиг** требует столько **Успехов**, сколько всего **Игроков**. **Игроки** обсуждают общий план действий и каждый описывает одно свое действие как **Препятствие**. Потом каждый **Игрок** в любом порядке проходит свое **Препятствие**. Один **Игрок** может оказать помощь один раз за **Подвиг**.
Подвиг совершается по правилу КНБ, но:

- Победили **Игроки** — выпали все **Успехи** и они решают, что будет происходить дальше.
- Победил **Ведущий** — выпал хотя бы один **Провал**. Все **Игроки** стали **Поверженными**.
- **Ничья** — неожиданный поворот событий для **Игрока**, проходящего свое **Препятствие**:
 - Камень — что-то изменилось в **Подвиге**. **Игроку** нужно придумать новое действие, заново оценив **Преимущества** и **Помехи**.
 - Ножницы — кто-то вмешался, +/-1 **Успех**.
 - Бумага — любой вопрос **Ведущему**.



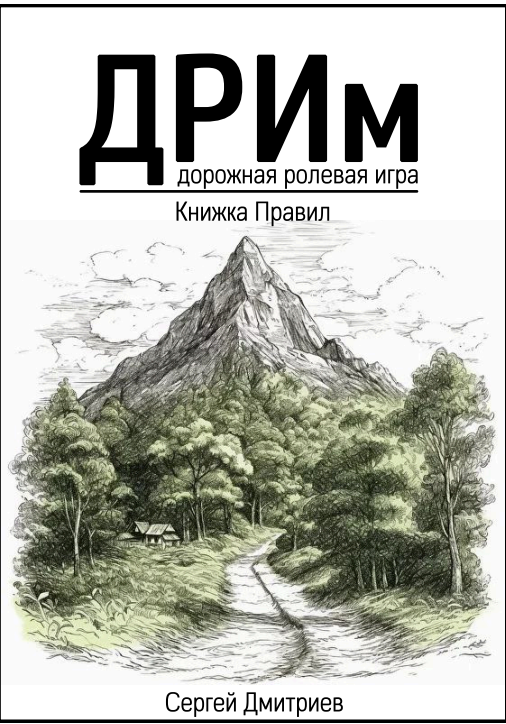
Автор произведения «ДРИМ. Дорожная ролевая игра» — **Сергей Дмитриев**. Этот продукт опубликован под международной лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Вы можете менять, публиковать и распространять текст в коммерческих целях, при условии, что вы упоминаете автора произведения. Версия правил 2.0 (почта: serega.home@mail.ru)

Препятствие — событие на пути **Игрока**, которое нужно преодолеть. **Препятствие** происходит за один **Успех**. Одно подходящее **Преимущество** или **Помеха** делают бросок двойным. Если есть и то и другое, то **Игрок** делает простой бросок.
Сначала **Игрок** предлагает вариант преодоления **Препятствия**, потом подходит по правилу КНБ: **Успех** — **Игрок** описывает, как круто преодолел **Препятствие**.
Провал — **Ведущий** описывает, с какими потерями **Игрок** преодолел **Препятствие**, а **Игрок** получает **Помеху**.
Ничья — неожиданный поворот событий для **Игрока**, проходящего **Препятствие**:

- Камень — изменилось **Препятствие**.
- Ножницы — кто-то вмешался, +/-1 **Успех**.
- Бумага — любой вопрос **Ведущему**.

Один любой **Игрок** может помочь преодолеть **Препятствие** подходящим **Преимуществом**, если у него нет подходящей **Помехи**. Если при броске **Провал**, то **Помеху** получают оба **Игрока**.

ПРЕПЯТСТВИЕ ПРОЙДИ



ДРИМ
 дорожная ролевая игра
 Книжка Правил



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

СЮЖЕТ ПРИДУМАЙ

КАК ИГРАТЬ? ПРОЧИТАЙ

Это простые правила дорожной ролевой игры, которые помогут создать непредсказуемые приключения из 2 участников.
Один участник берет на себя роль **Ведущего**, остальные участники — **Игроки**.
Ведущий импровизирует: придумывает любое приключение и **Препятствия**, с которыми столкнутся **Игроки**, а **Игроки** предлагают способ преодоления **Препятствия**.
С помощью игры «Камень-Ножницы-Бумага» **Игроки** определяют, получилось ли у **Игрока** пре-одолеть **Препятствие** предложенным способом: если победил **Игрок**, тогда это **Успех** и получилось **Провал**, 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.

Ведущий тайно придумывает **Сюжет** и **Препятствия** для приключения.
Сюжет состоит из **Скрытой правды**, **Вступления**, **Линей исходов**, **Начальной сцены**, **Центральной сцены** и **Финальной сцены**. Одно **препятствие** в **Лоджии**. **Скрытая правда** — часть **Сюжета**, которую **Игроки** могут узнать только во время приключения.
В начале **Ведущий** рассказывает **Вступление** и **Линей исходов**. **Игроки** рассказывают о своем персонаже и придумывают одно **Преимущество**.
Потом **Ведущий** начинает приключение: описывает **Начальную сцену** и первое **Препятствие**.
Препятствия приключенцы описаны в нескольких «Книжках Приключенцев».

3

2

4

7