Лицензия

Не оригинальные материалы, использующиеся в данной работе (Иллюстрации, названия, цитаты и идеи) находятся в открытом доступе и принадлежат своим авторам. **Данная работа распространятся только на бесплатной основе и является фанатской инициативой.**

Все оригинальные материалы, содержащиеся в данной работе, распространяются на условиях лицензии Creative Commons BY-NC-SA 4.0.

Вы можете свободно распространять и адаптировать материал при условии, что вы укажете автора, не будете использовать материал в коммерческих целях и распространите свой вклад на основе той же лицензии, что и оригинал.

Комментарий

В книге обращение “Ты” используется по отношению к одному человеку (Игроку или Хранителю), а “Вы” по отношению к вашей игровой группе.

Видение системы, её философия и отдельные элементы (Например, виды зла) основаны на первых трёх сезонах сериала.

Внимание! Система версии TRSF v.1 в раннем доступе.

Ссылки

[Листы охотника и тачки на mentor.pbta]

[Страница на itch.io]

[Страница на Станции Ролевой]

Обратная связь

@michuoh @FiniRayFox

По любым вопросам, комментариям и всему-всему.

Ранний доступ - что это?

Данный документ предоставляет **полноценную игровую механику,** нуждающуюся в плей-теста и дальнейших корректировок. Это значит, что вы можете пользоваться всем, что мы хотели воплотить. Некоторые исключительно литературные и вспомогательные для новичка элементы были вырезаны и будут присутствовать в полноценной версии: иллюстрации, примеры игры, красочные описания.

Что нас интересует:

- Удобство/отсутствие духоты механик (Особенно механики Дорог)
- Удобство и доступность описанных правил.
- Какие изменения стоит внести, если стоит.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

Дальняя Дорога.....5
Мир.....6
Нулевая сессия.....8
Основные правила.....9
Дороги.....10
Тачка.....12
Зло.....13
Процесс игры.....14
Персонаж игрока.....15
Основные Ходы.....16
Шоу Ходы.....17
Ходы Тачки.....17
Ходы Охотников.....18
Хранителю.....20
Большое зло.....21
Подготовка к игре.....23
Подробнее про ходы.....23
Красные глаза в ночи.....27

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Дальняя Дорога

— Когда я сказал отцу, что меня напугало существо в моем шкафу, он дал мне пистолет 45-ого калибра.
— А что он должен был сделать?
— Мне было 9 лет. Он мог просто сказать «Не бойся темноты».
— Шутишь? Её надо бояться!

О чём эта игра

Дальняя Дорога - это Настольная ролевая **игра о группе охотников** на нечисть, монстров и, изредко - людей, с этим связанных. У них лишь одна цель - обезопасить мир и простых людей от сил зла, какими бы они ни были. На своём пути ты столкнёшься с демонами, призраками, оборотнями, вампирами, банши и прочими сверхъестественными существами.

Это обязательно игра о путешествии. Как говорил автор оригинального сериала, Эрик Крипке, это «наилучший способ рассказать эти истории, так как это чисто, кратко и уникально по-американски... Эти истории существуют в маленьких городках по всей стране, и очень много значит то, что мы погружаемся в них, а затем покидаем».

Это игра о семье. Семья - это не только кровные узы. Семья это те люди, на которых ты можешь положиться. Как и в любых семьях, в вашей не всегда мир да покой: вы ругаетесь, спорите, раните друг друга и обещаете, что однажды уйдёте. Но правда в том, что вы не можете. Семья - единственные люди, которые по-настоящему могут тебя понять.

Игра очень сильно вдохновлена таким телешоу, как **Сверхъестественное** (Supernatural). Именно из-за него Дальнюю Дорогу можно жанрово охарактеризовать как **тёмное фэнтези, современный вестерн и роад-муви.**

Принципы игры

Представьте, что Дальняя Дорога - это сериал. Сделайте сцены кинематографическими, будто вы напрямую можете управлять камерой и выставлять точечное освещение. Описывайте детали, о которых могут знать только зрители и ничего не подозревают персонажи.

Каждый участник игрового стола это и режиссёр, и актёр. Это означает, что у всех за столом равные нарративные права и равные возможности для предложения идей, создания сцен, персонажей и описания разрешения внутриигровых конфликтов.

Делайте то, что будет интереснее и драматичнее, что заставит незримых зрителей сопереживать, смеяться и плакать. Не делайте что-то, только потому что это самый выгодный вариант. Это игра не о выгоде и не о победе. Дальняя Дорога - это игра о процессе.

Вы и ваш Хранитель намеренно ничего не придумываете заранее. Это касается мотивов, признаков, персонажей и предыстории событий. Подробнее будет в разделе *“Процесс игры”*.

О роли игроков

Вы, Игроки, - подмастерье Хранителя, коллекционера историй. Вашей задачей является не прослушать очередную байку, а закрыть пробелы истории, чтобы в конце поставить ее на полку завершенных коллекций. Работайте вместе.

Предупреждение о содержании

Это игра про убийства, насилие, несправедливость, а иногда и про религию. Однако я советую поговорить о рамках дозволенного. Подробнее об этом будет в разделе *“Нулевая сессия”*.

Твоя безопасность важнее, чем мое веселье. Всегда.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мир

Хочешь, чтоб люди сочли тебя психом — скажи правду.

Америка, 2000-е и Рок-н-Ролл

Игра очень сильно вдохновлена сериалом, события которого происходят в **США в 2006 году.** Вы можете захотеть выбрать другое время и место действия.

Игра не слишком заботится об исторической точности, и вам тоже не следует этого делать. В игре мы используем фантастическую версию Америки, наполненную штампами и клише из сериалов, кино и игр, но мы можем отклоняться от того, как все было на самом деле.

Америка 2000х это стык множества культур и эпоха расцвета цифровых технологий, когда кассеты заменяются СД-дисками, а старые плееры выходят из моды. В каждом доме появляется пузатый компьютер, акустическая система, а школьники и студенты сами способны заработать на дешевый и подержанный автомобиль со стоянки, который уже давно должен был быть сдан на металлолом.

И конечно же музыка. Начиная от рок хитов 70х и заканчивая новыми направления ранних нулевых. Такие группы, как AC/DC, Kansas и Led Zeppelin, помогают передать дух бунтарства и независимости. Если бы Марти Роббинс исполняя балладу о "большой пушке" жил бы в тот день, он точно мог стать музыкальной звездой подобных сериалов. Альтернативный рок, пост-гранж, ню-метал и инди-рок становятся популярными. Группы, такие как Linkin Park, Green Day, Foo Fighters, и The White Stripes, завоевывают огромную аудиторию.

Природные богатства в лице бескрайних долин, каньонов и пустошей. Длиннющие дороги и шоссе 66.

Захудалые городки с большой вывеской на въезде "Добро пожаловать в Сюда, население 666 человек".

Сверхъестественное

Нечисть обитает за спиной людей десятки тысяч лет - но умудряется оставаться скрытой, незаметной или очень хорошо спрятанной.

Обычные люди редко когда встречаются с монстрами непосредственно, но становятся свидетелями их проявлений постфактум: пропавшие люди, убитые люди, странные субстанции, метки по городу и предсказания. Те немногие, кому посчастливилось встретиться со сверхъестественным лицом к лицу вряд ли расскажут об этом: они либо мертвы, либо считаются сумасшедшими, либо бояться, что их такими посчитают.

Вы одни в своём пути

Никто не поможет вам в вашей охоте, кроме вас самих. Полиция, журналисты и обычные люди не поверят вам, пока сами не столкнутся со сверхъестественным. Но это опасное знание навсегда изменит их мир. Часть вашей работы - защитить их от этого.

Это игра о тех самых героях, что готовы жертвовать своей жизнью ради блага большинства. Ты делаешь это не ради денег, славы или богатств, ты идёшь дальше ради справедливости и отмщения, преследуя личную цель или страдая от тёмных драматичных событий прошлого.

Ты часто нарушаешь законы и порядки. В твоей работе нельзя не пойти против полиции или правил. Однако в глазах твоей семьи и твоих собственных ты - не преступник. У тебя есть моральный кодекс, и ты ему следуешь.

Вам не заплатят. Придётся искать другой путь.

Ваша жизнь короче, чем у обычного человека. И вы ничего с этим не сделаете. А если сделаете - не будете ли жалеть?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ваш дом - дорога

Никто не ждёт вас там, что принято называть домом - если таковой ещё остался. Не к кому обратиться, кроме тех, с кем вы путешествуете и кого встретили на своём пути. Ваш дом - дорога. Ваша семья - те, кто с вами следует этой дороге.

Дорога - тоже главный персонаж. Она может быть разбита, покрыта пылью, лужами небесных слёз или совсем новой. Позвольте вашей дороге рассказывать её историю и раскрывать вашу о **бесконечном путешествии** по старым шоссе и песчаным тропам, поиск себя и бесконечной борьбы.

Нет дороги - нет истории. Каждое новое место сулит нечто зловещее и пугающие, и только дорога может быть единственным безопасным местом. Классическая американская романтика длиннющих шоссе тянущихся между старыми городами, ощущение ветра из приоткрытого окна старого автомобиля и классическая музыка из радиоприемника на записанной вами кассете еще с детства.

Америка - это страна возможностей, дающих ощутить вам эту свободу нескончаемого круиза.

Другие охотники

Несомненно, в мире есть ещё множество других охотников, помимо вас - однако вряд ли вы с ними встретитесь. А если и встретитесь, вряд ли будете работать вместе. А если будете - вряд ли останетесь вместе надолго. Охотники - это не фракция, не группа, это одиночки. У всех свои причины и методы вести охоту. Вы никогда не знаете, на какой ступени своей дороги стоит встреченный вами охотник.

Города

Каждый город уникален, даже если так не кажется на первый взгляд. Множество мелких городков - это то, что делает Америку Америкой. Туристические и фермерские, изолированные и вдоль главных шоссе - каждый городок имеет свои корни, свою историю и собственные, небольшие локальные сказки и легенды.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ