

СТАНИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ОБРАЗЕЦ
Станция Ролевая

Титры и Благодарности

★ Радаму - за поддержку и добрые слова

★ Фоксу, Тане, Робину, Мише - за помощь с механиками

★ Алисе, Владу, Ропоро, Данилу - за тестирование ранних версий

Эта книга составлялась под влиянием таких систем, как Fate, Lady Blackbird, PbtA, Genesys, Dogs in the Vineyard.

Все оригинальные материалы, содержащиеся в данной работе, распространяются на условиях лицензии **CreativeCommonsBY-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.

Книга написана Дианой “MichuOh” в 2023 году.

Дополнительные материалы...

Данную книгу Вы можете найти: на Itch.io и Станции Ролевой

Обратная связь

@michuoh

По любым вопросам, комментариям и всему-всему.

Внимание!
Это - Release 5.b версия. Если и будут правки, то не скорою

Оглавление

Книга Солнца 4
Черты 5
Атрибуты 8
Трюки 10
Развитие Персонажа 10
Механика Конфликта 12
Последствия 14
Шрамы 17
Иное 19
Доп. материалы 21

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





Книга Солнца

О системе

Книга Солнца – система, задуманная как универсальный выбор для нарративных игр с ориентиром на рассказ истории, без привязки к конкретному сеттингу или времени.Характеристики персонажей и механики позволяют трактовать себя достаточно свободно, чтобы они могли использоваться в совершенно разных мирах: от нуарного детектива и высокого фэнтези, до киберпанка и научной фантастики.

Если Вам нравятся игры, похожие на Lady Blackbird, PbTA, Fate то Вам также может прийти по вкусу и эта.

Принципы и Ориентиры

- Решайте конфликты, а не задачи. (Прекрасная статья тут)
- Жонглируйте нарративными правами и творите вместе.
- Игроки - главные герои их истории.
- Скорость принятия решений важнее, чем точность.
- Смерть - часть истории.
- Слушайте и спрашивайте, не планируйте.
- Нарратив над механикой.

Чем эта система Не является

- В системе не содержится богатства тактических или стратегических возможностей, менеджмента ресурсов.
- Система не содержит сеттингоспецифичной механики. Качество *«Моя мать – Луна, а отец – Северный ветер»* полностью идентично качеству *«Я хорошо стреляю»*.
- Книга даёт рекомендации и выступает инструментом в процессе творчества, но не стремится ограничивать или определять, как в неё стоит играть.

Система лучше всего проявляет себя в небольших сюжетных модулях (3-10 игр).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

Черты

Черта – это слово, фраза или предложение, четко и хлестко характеризующее что-то важное для твоего персонажа. Это может быть черта характера, образ, девиз, забавная причуда, отношение к кому-то, интересная вещь, яркий недостаток или что угодно еще. Представьте, что вам необходимо описать персонажа фильма человеку, который не смотрел его. Краткие фразы, общие мазки образа героя - и есть его черты.

Каждая черта отражается костью определённого значения.

Единственными ограничениями является то, что все Черты обязательно Не должны противоречить Сеттингу и должны отражать часть истории или личности Персонажа. **Вы можете создать до 10 Черт.** Вы можете создавать новые в игре.

Создание Черт

Вы можете создать черты своего персонажа как кусочки истории: "Я запрягал лошадей вместе с отцом". Вы можете сформулировать их как простые факты о вашем персонаже: "Я работал с лошадьми и знаю. как они думают". Вы можете сформулировать их как навыки: "Искусство верховой езды". Вы можете сформулировать их как отношение: "Мне очень комфортно работать с лошадьми".

Какие Черты следует добавить?

Пусть будет хотя бы по одной черте, описывающих следующее: прошлое персонажа, откуда он или его истоки; в чём персонаж хорош, что он хорошо делает; яркая черта личности; что-то двоякое, что может выступать для него осложнениями.

Ведущий может дать иные условия или темы для Черт. Например, для игры в мире киберпанке может быть важным определить “Насколько ты человечен?” - пусть ответ будет одной из Черт.

Как начать

Если вы не можете придумать ни одной Черты для начала, попробуйте этот трюк: напишите «Я хороший стрелок» на листе вашего персонажа.

Теперь спросите себя: где мой персонаж научился стрелять? От кого? Каковы были обстоятельства? Выделите вторую Черту, связанную с этими обстоятельствами, например: «Раньше я охотился со своим братом», или «Однажды я убил волка, который убивал телят моей семьи». В качестве третьей Черты вашего персонажа выберите что-нибудь не связанное, но противоположное, для баланса: «Я хорошо готовлю», может быть, или «Я начитан», или «Я знаю названия созвездий».

Качества хорошей Черты

Персонажи наиболее полно раскрываются, если они способны показать себя с разных сторон и использовать разные черты для достижения своих целей. Вы, несомненно, можете создать одну универсальную черту и пытаться решить ею все свои проблемы (Например, Вы - “Везунчик”), но от этого заметно упадёт качество игры.

Цель Черт в первую очередь помочь рассказать о персонаже, особенностях и о их влиянии на мир и историю, какими бы они ни были, а не помочь игроку выиграть в игру.

Лучше всего, если Черты персонажа будут обоюдоострыми: и давать какое-то преимущество, и служить помехой в другой ситуации. Однако не все черты могут являться такими изначально, и это нормально. Вы также можете придумать черты, большим образом выглядящие как инструмент для создания осложнений, однако даже их однажды вы сможете использовать себе в пользу.

В этой игре нет победы, игра - это процесс.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!!!

Черты как Концепция и Проблема

Персонаж может быть описан одной чертой-концепцией и чертой-проблемой, если вам так будет удобнее. Такой формат наиболее популярен и используется, например, в FATE.

Концепция – это фраза, которая характеризует вашего персонажа в целом: кто он, чем занимается и почему. Если концепция говорит нам, кто этот персонаж, то **проблема** отвечает на вопрос «что усложняет персонажу жизнь?». Проблема должна быть такой, чтобы вам было интересно играть с ней или её последствиями. Убедитесь, что её идея вам нравится, обсудите, какие бы ситуации могли произойти из-за неё.

Черты могут быть сформулированы как угодно и отражать какие угодно элементы образа и личности Персонажа.

Сила Черт

Что такое Сила расписано в разделе Кости и Сила значений.

Назначайте большие кости тем Чертам, которые сильнее подходят вашему представлению о вашем персонаже. Это может быть проявлением компетентности, либо просто показывать, что какая-то черта интересна вам больше, чем другая, оттого она и ярче выделяется: вы можете взять, например, «Я искусный наездник 1d4» и «Я плохо вижу без очков 1d10». Это просто означало бы, что вам интереснее, что ваш персонаж близорукий, чем то, что он хороший наездник.

Примерным списком распределений значений может выступать:
10, 10, 8, 8, 8, 6, 6, 6, 4, 4.

Вы можете использовать другой набор, однако держите во внимании:

- Считайте, что примерно треть ваших черт “Я очень хорош” (d10+), треть “Я в принципе нормален” (d6 и d8) и треть “Не очень” (d4).
- d12 - это очень большая кость, её не стоит быть больше одной. Если есть хотя бы одна, на это должны быть веские причины, обычно она приводит к каким-либо последствиям, либо крайне специфична.

Особые Черты

Некоторые идеи требуют особого подхода, особых возможностей или механик – в таком случае используются Особые Черты.

Книга не ограничивает применение Особых Черт: используйте их, как считаете нужным. Вы можете добавлять к ним ресурсы, дополнительные действия и т.д. Суть в том, что Особые Черты меняют уже существующие механики или добавляют новые.

Черта “Проклятая рука” даёт d20 при атаках или колдовстве этой рукой, однако за каждый успех проклятье усиливается.

Черта “Огромный магический дар” даёт d12, однако при каждом использовании магии Ведущий делает свой бросок, чтобы узнать, что происходит под влиянием Дикой Магии.

Примеры Черт

По истокам, прошлому: Портоградская воровка; Коп в отставке; Сбежавшая наследница; Бежал из Университета; Я жила в библиотеке; Жрица тайной Богини; Подмастерье доктора.

По яркой черте личности/Обоюдоострое: Ищет правду на дне бутылки; Клептомания; Чуткая на чужое горе; Капризы и Глупость; Рисковый парень; Я создаю проблемы другим; Дамский угодник; Последний честный коп; Свободолюбие; Потерянный птенец; Конфликты не должны переходить черту.

По компетенции: Для меня нет недоступных мест; Я начитан; Ведьма огня; Видит в темноте; Ловкость кошки; Точность Хирурга; Химик-Самоучка; Голос сирены; Умению задавать нужные вопросы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Что Черты делают?

- Черта позволяет выполнить ранее недоступное действие.

> Игрок: “У Амелии есть Черта “Стихийная ведьма”, и она решает использовать магию огня!”

- Черта позволяет внести изменения в игровой мир.

> Игрок: “Каллисто всю жизнь служил в королевской страже. Он уверен, что в это время происходит смена караула.”

- Черта упрощает проверку или убирает негативные эффекты сцены, иногда позволяя полностью отказаться от проверки.

> Игрок: “Мяусень видит в темноте. У него не должно быть проблем с ориентированием в этом пространстве. А также он поможет своим друзьям.”

- Черта даёт бонус при проверке.

> Игрок: “Агата – Дитя улиц. Ей проще найти общий язык с жителями трущоб. Я добавляю кость черты в бросок.”

Инициативность

Создавая Черты и предысторию персонажа, не забудьте, что персонажи игроков должны быть инициативны. Решите для себя, почему ваш Персонаж участвует в игре, для которой вы его создаёте. Для Ваншотов хорошей идеей будет привязать мотив к событиям Игры напрямую.

Предыстория

Хотя Черты могут описывать часть предыстории, вам не стоит детально продумывать все события, имена и прочее. Опишите только самые важные моменты, оставив детали на будущее, если они потребуются.

Однако, если вам всё же требуется детально прописанная предыстория, в главе Дополнительных материалов есть инструмент для создания предыстории.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!!!

Атрибуты

Атрибуты - это широкое описание элементов мира и отдельных сущностей его населяющих. Каждый предмет и каждое живое существо можно описать с помощью Атрибутов, будь то использование всех четырёх или меньшего количества, а также Силы, что они имеют. В какой-то степени, Атрибуты можно назвать острыми гранями сущности персонажа.

Хотя каждый Атрибут описывает свою собственную обширную категорию, они никогда не действуют по-одиночке. Любое действие всегда описано двумя Атрибутами. Т.е, абсолютно любой бросок начинается с выбора ДВУХ атрибутов, а затем уже всё остальное.



Тело

Сосуд из плоти и костей - является проводником, через который происходит взаимодействие с физическим миром.

- Это любые физические данные и состояния: сила, выносливость, движение.
- Тело даёт возможность сбежать, но не понимает, куда, и потому требует направления.



Душа

Неосознанное и чувственное - объединяет с дикими стихиями и природными силами, подсказывает и направляет слепо, следуя инстинктам и реакциям, внутреннему чутью.

- Это способности к адаптации, понимание собственных чувств и инстинктов, связь с первобытным и потусторонним.
- Душа похожа на зверя: имеет чутьё, которое не может объяснить, и потому требует направления.



Разум

Осознанное и расчётливое - вместилище интеллектуальных способностей и остроты ума, управляет способностью к проницательному анализу и глубоким прозрениям.

- Это способности пониманию, созданию причинно-следственных связей, анализу ситуации.
- Разум это структура, часто замыкающаяся в собственных рассуждениях, и потому требует направления.



Сердце

Сила характера и влияние - вместилище эмоций и страсти, влияет на эмпатию, устойчивость и способность устанавливать глубокие связи с другими.

- Это отражение внутренней стабильности и уверенности, силы воли, возможность испытывать чувства и эмоции.
- Сердце это понимание себя и самоощущение, и чтобы понять других или донести что-либо, требует направления.

Распредели Значения

У персонажа есть как сильные, и слабые стороны. Никто не может быть универсально хорош во всём.

Распредели следующие значения по атрибутам персонажа:

d10 d8 d6 d4

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!!!

Всё взаимосвязано

Как не бывает дыма без огня, света без тени, так не существует Атрибута без другого Атрибута. Абсолютно любые действия всегда лежат на грани влияния двух Атрибутов.

Представим, что Вы решаете прокрасться мимо охранника, прямо у него за спиной. Чтобы это исполнить, нам необходимо быть скрытным. А скрытность - это что? Это наша физическая подготовка, аккуратность действий? Или это понимание, как будет вести себя охранник? Скорость реакции, чтобы отойти, когда тот двинется? - “Скрытность” содержит в себе это всё.

Именно потому это действие - это комбинация Атрибутов: навыков, подхода и знаний персонажа.

Хотя каждый Атрибут описывает свою собственную обширную категорию, они никогда не действуют по-одиночке. Любое действие всегда описано двумя Атрибутами.

Атрибуты в Мире

Атрибуты - это широкое описание элементов мира и отдельных сущностей его населяющих. Каждый предмет и каждое живое существо можно описать с помощью Атрибутов, будь то использование всех четырёх или меньшего количества, а также Силы, что они имеют. Этот показатель может становиться сложностью для дальнейших проверок Персонажей Игроковю

Так, неживые объекты можно описать лишь Телом, отражающим их размеры, тяжесть, хрупкость и иные физические свойства.
У первых, простых животных, помимо Тела, присутствует Душа - это их инстинкты, реакция и первая сила, заставляющая их двигаться по одиночке или в толпе. Например, это рыбы или стрекозы.
Когда животные, объединившись, развивают сообщение и, хоть и простые, но межличностные связи - это знаменует появление Сердца. Собаки, слоны, дельфины - лучшие примеры.
Обезьяны, раскалывающие орехи камнями, первые люди, воспользовавшиеся огнём - открыли для себя Разум. Это то, что помогает находить и использовать инструменты, обучаться более глубоким вещам, анализировать и понимать.

Союз Атрибутов

Пусть ваша группа экспериментирует с комбинациями Атрибутов. Не бойтесь обсуждать, почему стоит или не стоит использовать определённый. Некоторые действия можно выполнить разными Атрибутами, в зависимости от конечной цели.

Чтобы было проще, ниже приведены союзы с наиболее часто использующимися действиями:

ДУША и РАЗУМ

Гибкость, ловкость и познание, рациональное.

Познать новое, подметить необычное, анализировать ситуацию, выследить цель.

ДУША и СЕРДЦЕ

Гибкость, ловкость и воля, эмоциональность.

Обаять, врать, манипулировать, прочитать другого, выступить, написать трогательный рассказ.

РАЗУМ и СЕРДЦЕ

Познание, рациональное и воля, эмоциональность.

Пересилить свои чувства, сила воли, внутренняя дисциплина, ведение переговоров.

ТЕЛО и ДУША

Гибкость, ловкость и физические свойства.

Увернуться, убежать, выкрасть из кармана.

РАЗУМ и ТЕЛО

Познание, рациональное и физические свойства;

Аккуратные действия, вскрыть замок, создать или отремонтировать полезный предмет, провести хирургическую операцию.

ТЕЛО и СЕРДЦЕ

Волевое, эмоциональное и физические свойства

Превозмочь физические нагрузки, сопротивляться яду, играть мускулами на публику, соблазнять собой.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ