

КРУГ

Круг — это небольшая соло-игра в жанре ведения журнала, в которой игрок возьмет на себя роль тагировода (оленевода). В этой игре вы примете на себя роль самого обычного жителя Азара, столкнетесь с бытом и традициями Народа Равнины Нганна-Иад и прикоснетесь к удивительному миру, полному радости и горя.

Название «**Круг**» выбрано не случайно. В сеттинге кругами называют лето и зиму, которые связаны с древними духами, сестрами Йон-не и Эг-ге. Они перемещаются по кругу, сменяя одна другую, по кругу же двигаются и стада тагиров. Многие семьи отправляются кочевать с наступлением весны, и им предстоит пройти длинный путь в течение лета.

Главой такой семьи в этой игре станете вы.

«**Круг**» вдохновлен такими играми, как «**Do Not Let Us Die In The Dark Night Of This Cold Winter**» о выживании деревни в холодную и темную зиму от студии «**Cone Of Negative Energy**» и одностраничником «**The Winter Guard**» о страже загадочной двери, которую нельзя открывать, за авторством объединения **Unplaytested Presents**. Мы подготовили эту игру в рамках **Silver Hoof Jam 2024**.

Автор: Рушан Алимов
Редактор: Елизавета Текучёва
Иллюстратор: yevwke

NORAVERSE

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРАВИЛА

Круг — простая игра, для которой потребуются несколько костей (к6), бумага и ручка. Перед тем как начать, сделайте еще немного приготовлений. Определите, как много в стаде тагиров и кто отправится с вами в путешествие. Сделать это можно благодаря таблицам раздела «**Стадо и Чум**».

«**Круг**» хорошо подойдет для создания предысторий, завязок и размышлений в формате дневника. Используйте эти таблицы для вдохновения.

Когда все приготовления будут готовы, вы можете перейти к основной части. Игровой процесс представляет собой столкновения с различными событиями в рамках **12 циклов**. В каждом цикле игрок совершает бросок 2к6: первая кость определяет, по какой таблице вы совершите второй бросок, второй бросок определяет событие или исход. Этот бросок 2к6 будет называться **броском события**.

Исход или события — зарисовки того, что могло случиться во время вашего долгого путешествия. Подумайте, как реагирует персонаж, как справляется с неприятностями, запишите все на бумаге.

Ниже представлен список некоторых сеттинговых терминов для тех, кто еще не успел познакомиться с Азаром.

Тагир *— крупное животное, похожее на северного оленя или лося. Примечательно, что у самцов тагиров часто можно наблюдать небольшие клыки или бивни. Тагиры не являются парнокопытными и строением когтистых лап больше походят на верблюдов.*

Сестры *— великие духи, создавшие Народ Равнины и времена года.*

Менгир *— обычно каменное сооружение, реже из дерева или костей, имеет сакральное значение. Многие менгиры настолько древние, что Народ Равнины не помнит, кто и как их создал.*

Круг *— время, за которое одна из Сестер проходит Равнину. Обычно семьи кочуют в круг Младшей сестры, по времени он значительно короче.*

Равнина *— обитаемый мир, бескрайняя тундра.*

Й-тон *— река, разделяющая Равнину. Она берет начало в горах на севере и уходит за горизонт на юге.*

Похоронный обряд *— обряд сожжения тела жителями Равнины. Он необходим для того, чтобы душа смогла переродиться.*

