

## ПРАВИЛА

**Круг** — простая игра, для которой потребуются несколько костей (кб), 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 2кб: первая кость определяет, по какой таблице вы совершите второй бросок, второй бросок определяет событие или исход. Этот бросок 2кб 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, режет 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.



**Круг** — это небольшая соло-игра в жанре ведения журнала, в которой игрок возьмет на себя роль тагироведа (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

# КРУГ

