VER. 1. ОТ 03.02.25

Книга Сказок

Это одностраничная НРИ с очень простыми правилами и упором на совместный сторителлинг. Основой игры является нескончаемый диалог, в процесс которого вы вплетаете обмен мета-ресурсами. Она рассчитана на небольшие и средние серии игр (3-15).

Принципы · игры

- Всегда говорите. Любые действия и сомнения могут быть обговорены. Пусть механика вплетается в повествование, а не наоборот.
- Каждое действие и трата Возможностей должны приводить к движению истории. «Ничего не изменилось» здесь недопустимо.

Принципы · участников

- Помните о Титулах персонажей и дёргайте за их Недостатки. Используйте их, чтобы творить вместе.
- Рассказывайте историю, а не побеждайте.
- Каждый игрок должен быть инициативным.
- Доверяйте друг другу.
- Применение ресурсов должно быть логичным.

Создание · Персонажа

Каждый персонаж состоит из: нескольких **Титулов** с **Достоинствами** и **Недостатками**; **Агенды**.
Персонаж начинает игру с 2 Титулами, 3 Достоинствами суммарно, 2 Недостатками, хотя бы 1 Агендой и 1 Ценным Предметом. В начале у каждого Титула должен быть хотя бы 1 Недостаток и любое количество Достоинств.

Титул

Титул означает то, что персонаж о себе думает, как заявляет себя миру или что другие о нём думают. Можно считать Титул аспектом персонажа, говорящим о его личности и образе. Персонаж начинает с 2 Титулами: «Прошлое» и Свободным по тематике.

Прошлое должно описывать то, кем персонаж был до начала событий игры (Сбежавший Аристократ; Дитя Улиц; Выживший Моряк). **Свободный Титул** может являться отражением чего угодно, актуальным в образе персонажа на данный момент и описывать деятельность, класс, клише или даже расу персонажа.

Достоинство

Если Титул сравнивать с категорией, то Достоинство - это его внутренний элемент. Оно может описывать навык, специалитет, заклинание, способность или иные таланты персонажа в рамках Титула, к которому оно относится (Фехтование; Ораторское исскуство; Тайные знания; Исцеление; Ловкость и т.д.)

У Титула может быть сколько угодно Достоинств.

Недостаток

Недостаток также относится к Титулу. Он описывает изъян или слабую сторону персонажа и контекстуально связан со своим Титулом («Аристократ» имеет «Чрезмерную любовь к выпивке и женщинам»; «Мистик» скрывает «Потусторонние голоса» и т.д.)

У каждого Титула должен быть хотя бы один Недостаток на начало игры. В ходе истории персонаж может от них избавиться, изменить или получить новые.

Агенда

Агенда описывает долгосрочные цели и мотивы персонажа, сравнивые с личной историей или личным сюжетом. Например, юный пастух отправился в приключение, чтобы «Стать сильнее и защитить свою деревню»

Каждая Агенда имеет от 2 до 5 этапов или задач, выполняя которые, персонаж двигается к своей цели. Задачи могут быть сформулированы все сразу и быть достаточно чёткими (*«Отомстить за смерть своего мужа»: 1) Найти того, кто виноват. 2) Подстроить несчастный случай*), а могут появляться по ходу игры и быть более общими (*Получить странный подарок; Дать своему любопытству принести проблемы*). Однако обозначить цель на начало игры и хотя бы первый этап - обязательно.

На один этап Агенды в среднем может уйти от 1 до 3 игр, а на закрытие всей Агенды - 5-15, в зависимости от вашей динамики, темпа игры и количества этапов. Когда Агенда закрыта, вы можете решить сделать перерыв или закончить вашу исстрорию, поэтому Ведущему стоит держать это во внимании, рассчитывая время.

Закрытие Агенды в первую очередь зависит от инициативности игрока: не стоит ждать «того самого» момента от Ведущего - хватайте быка за рога и лезьте в самое пело, чтобы исполнить желаемое!

Развитие

Персонажи получают или меняют что-либо, когда в истори происходят значимые события:
- Закрыт этап Агенды - Достоинство.
- Завершена вся Агенда - +1 Мораль.
- События игры - Титул или Достоинство.

Разрешение · ситуаций

Цена

Когда персонаж собирается сделать что-либо, и Ведущему кажется, что это дело не такое простое, опасное, двоякое и при провале произойдёт что-то интересное, то ему стоит назначить Цену успеха в необходимом количестве Возможностей. Иначе действие автоматически является успешным. Вместо слов «Это невозможно сделать» лучше назначить высокую Цену (3+). В зависимости от сложности и опасности дела, Ведущий может заявить Цену от 0 до 3+ Возможностей.

- 0 - «Элементарное» дело. Это то, что полностью входит в компетенцию персонажа и не должно быть для него сколько-нибудь трудным или стрессовым. (Например: потратить сутки и собрать заинтересованную в выступлении толпу)
- 1 - «Нормальное» дело. Это то, с чем персонаж скорее всего справился бы, но когда у него есть достаточно времени или попыток. (Например: Собрать заинтересованную толпу прямо сейчас)
- 2 - «Сложное» дело. Это то, что требует особого усердия, подготовки или траты ресурсов. (Собрать заинтересованную толпу в враждебном городе)
- 3+ «Пугающее» дело. Это крайне опасные вещи, на которые обычные, не авантюрные личности, врядли бы пошли. (Например: Убить кракена).

Если игрок оплатил лишь часть цены, то угроза или конфликт отступает на время, но обязательно вернётся, Ведущий озвучит, когда (В конце сцены или при определённых обстоятельствах или критериях).

Риск

Независимо от выбранной Цены, перед принятием решения игроком, Ведущий может сказать, что дело также является Рискованным. В таком случае Ведущий бросает одну шестигранную кость (1d6) или два раза монетку, чтобы определить сопутствующие эффекты:

- 1 - «Крах». События развернулись совершенно неожиданным и плачебным образом.
- 2-3 - «Осложнения». Дела хуже, чем изначально предполагалось, и могут требовать дополнительных усилий или побочный ущерб.
- 4-5 - «Преимущества». Дела лучше, чем изначально предполагалось, и могут принести приятный бонус.
- 6 - «Триумф». События принесли неожиданный дополнительный успех.

Результат Риска является дополнительным эффектом и не отменяет изначального результата. Хорошей идеей будет использовать Риск, когда провал в деле не интересен (Цена 0 или автоуспех), но хочется узнать, какие дополнительные события могут последовать.

Возможность

«Возможность» является тем, что игрок тратит для оплаты Цены. Возможность получается, когда:
- Игрок тратит Мораль, чтобы активировать одно или несколько из своих Достоинств (1 М. за 1 Д.).
- Игрок использует Предмет и ставит на него отметку.
- Ведущий считает это допустимым.
- Вы заключили Тёмную Сделку.

Мораль

Мораль - это основной ресурс для оплаты Цены. Также за неё можно заявлять факты о мире и событиях в пределах Титулов персонажа. Игрок восстанавливает 1 Мораль, когда дарует сюжетный крючок Ведущему, используя свой Недостаток или принимая провал вместо оплаты Цены. На старте у каждого игрока максимум 2 Морали, и вы не можете иметь больше. Если вы должны восстановить или получить свыше этого, то восстановите Ценный Предмет.

Предметы

Важные механикой предметы делятся на два типа:
- Расходный - самый распространённый тим предметов, доступный персонажам.
- Ценный - предмет с сюжетной бронёй, обычно это могущественные артефакты, необычные или очень значимые для игрока или персонажа вещи.

Когда игрок использует Предмет для получения Возможности, он ставит на нём отметку. Это означает, что Расходники исчезают полностью, а Ценные Предметы становятся недоступны, пока не будут восстановлены через события в истории или за Тёмную Сделку.

Здоровье · Состояния

В ходе истории персонаж может получить особые Недостатки, описывающие травмы, стресс или иные полученные состояния персонажа *(Например: «Тяжело ранен», «Преследуем», «В долгу перед Доном»)*. Такие Недостатки можно снять сюжетно важными и подходящими действиями, например, посетив врача, разобравшись с преследователями и т.п.

Тёмная сделка

Когда всё катится к чёрту, у тебя нет Возможностей или подходящих Достоинств, и ты готов на сделку - обратись к Ведущему, озвучив, чего ты желаешь. Он озвучит цену: это может быть твоя Мораль, предмет, новый Недостаток или иные последствия. Если ты согласен - вы заключили сделку. Вы не можете её нарушить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!