

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лицензия

Не оригинальные материалы, использующиеся в данной работе (Иллюстрации, названия, цитаты и идеи) находятся в открытом доступе и принадлежат своим авторам.

Данная работа распространятся 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.

А также, пожалуйста, упомяните нас и покажите, что у вас получилось!

Шрифты: Calibri, Vinque.
Иллюстрации: Midjourney, Stable Diffusion.

Комментарий

В книге обращение «Ты» используется по отношению к одному человеку (Игроку или Мастеру Церемоний), а «Вы» по отношению к вашей игровой группе. Также, мы называем персонажа игрока - «Герой»; Ведущего игры - «Мастер Церемоний» (МЦ): персонажа, находящегося в паре с твоим - «партнёр», и это не обязательно имеет романтическое значение. Вы работаете в паре, в конец-то концов!

Система вдохновлялась такими произведениями, как Loveless, Noragami, Soul Eater, Starfighter Comic, Revolutionary Girl Utena, Tengen Toppa Gurren Lagann, Dandadan, Darling in the Franxx.

Данная система является ***Powered by the Apocalypse***, а также основана на механике PbtA ***Street Dogs*** за авторством Лифанова Ивана «MAJOR BLASKOWITZ» t.me/humanity_zero

В целях сокращения в тексте полное название системы заменяется на «Танец».

Эта игра лучше всего раскрывает себя в длинных играх (Больше 1 сессии).

Ссылки

Листы пар на mentor.pbta
Страница на itch.io
Страница на Станции Ролевой
Канал в Telegram

Обратная связь

Верстка, иллюстрации, текст, доп. механика
@michuoh

Основная механика, часть МЦ
@Kirmina98 @kirmina

Версия Релиз-1

Данный документ предоставляет полноценную игровую механику, просто нуждающуюся в плей-тесте и дальнейших корректировках.

Это значит, что вы можете пользоваться всем, что мы хотели воплотить, однако вам может потребоваться внести какие-либо изменения, либо они могут случиться в дальнейшем сами по себе.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Краткое СПАСИБО

Если ты открыл этот файл и читаешь эту книгу - это уже огромный успех для нас! Спасибо тебе огромное за проявленный интерес.

Мы работали над этой игрой долгие и сложные (почти?) пол года. Всё началось с простого желания поиграть во что-то подобное, но не нашлась полностью подходящая игровая система... И вот мы здесь. Я очень надеюсь, что она станет тем, что тебе было нужно.

Несмотря на то, что мы называем эту книгу Квикстарт, она имеет в себе всю минимально необходимую игровую и мастерскую часть, то есть **вы получите полноценный игровой опыт.** В будущем мне бы очень хотелось расширить список буклетов (Парных архетипов), но это труднее, чем казалось на первый взгляд. В будущих обновлениях мы хотим пересмотреть структуру книги и расширить некоторые главы.



@ Диана «Michu»

Крайне приятно видеть, что тематика подобной игры кого-то интересует. Лично для меня это первый серьезный шаг с попытками в геймдизайн и создание чего-то мало-мальски значимого. У многих, вероятно, будет вопрос: а почему формат - два игрока и мастер? Все просто - я очень люблю ЯПНРИ и их дизайны, и они часто именно для двух игроков, причем с разным геймплеем для обоих, при этом связанных одной идеей. Я люблю этот формат и мне хотелось бы поучаствовать в его популяризации.

Сама же работа хоть и была преимущественно сложной, но при этом оставалась крайне интересной. Ты сейчас читаешь то, как мы считаем, может выглядеть Quick start. В планах еще много всего (по моим прикидкам финальная версия книги будет минимум в 2 раза больше), например больше заготовленного контента вроде колод в masks, более подробно прописанные силы и их примеры, в целом больше объяснений что такое PbtA - но это детали. Сама игра готова, хоть и будет требовать чуть лучшего понимания жанра. Хорошей игры!

Я надеюсь увидеть истории, как кто-то в это играл.



@ Виталя «Kirmi»

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

//Содержание

Подготовка

> Об игре / Принципы игры ..... >04<
> Безопасность ..... >06<
> Нулевая сессия ..... >07<
> Общие советы ..... >09<

Основные Правила

> Атрибуты героя ..... >11<
> Ярлыки, Травмы, Смерть ..... >12<
> Близость и Отрешённость ..... >13<
> Сила: Твоя и Ваша ..... >19<
> Конфликты ..... >32<

Роли героев

> Две роли, Вместе!, Синхронизация ..... >14<
> Агнец ..... >15<
> Клинок ..... >17<

Архетипы пар

> Незнакомцы ..... >22<
> Влюблённые ..... >24<
> Соперники ..... >26<
> Наследие ..... >28<
> Близнецы ..... >30<

Ходы

> Ходы Агнца ..... >15<
> Ходы Клинка ..... >17<
> Основные Ходы ..... >35<
> Боевые Ходы ..... >36<
> Ходы Близости ..... >37<
> Ходы Одиночества ..... >38<
> Драматические Ходы ..... >39<
> МЦ: Иные Ходы ..... >42<

Мастеру Церемоний

> Логика за ширмой ..... >40<
> Ходы Мастера Церемоний ..... >41<
> Советы по архетипам ..... >43<

Примеры игровых миров

> Орион-4 ..... >46<
> Академия Чёрной Розы ..... >47<
> Звёздное Сияние ..... >48<

Раздаточные материалы

> PbtA-Ментор ..... >01<
> Листы героев (Веб версия)..... >49<
> Листы героев (Печать, компактный) ..... >52<
> Листы героев (Печать, полный) ..... >53<

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





СТРАНИЦА РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Принципы Игры

» **Представьте, что Танец - это аниме 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 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. **Это игра о процессе.**

» **Не придумывайте сюжет заранее.** Создайте интересные завязки, мотивы персонажей - но не готовые действия и решения. Будьте готовы всё изменить в мгновение, если история того потребует.

Предупреждение о содержании

Танец составлен таким образом, чтобы провоцировать игроков влиять на своего партнёра: принуждать его к действиям, жертвовать своим здоровьем, выяснять отношения и прочее.

Эта игра поддерживает такие темы, как: самопожертвование, абьюз, контроль, зависимость от других, токсичные взаимоотношения. Немаловажное место также занимают сражения.

Эй, мне кое-чего не хватает!

Танец симулирует жанр, но не является сеттинго специфичной системой. При необходимости, вы можете использовать Плейбуки Пары как надстройку над иной PbtA системой, оставляя необходимые для игры ходы и особенности. Это также означает, что вы можете дополнять вашу игру новыми ходами или изменять уже существующие.

О чём эта игра

» **Танцем в битвах переплетённые души** - это Настольная Ролевая Игра **про двух людей**, по тем или иным причинам сражающихся вместе. Будь это насмешка госпожи судьбы, приказ начальства, чувство симпатии или другое.

» **Это обязательно игра про пару** и её динамику: про ссоры, перемирия, влияние друг на друга, ответственность, **синергию и синхронизацию** Героев: их целей, мотивов, желаний и методов действовать. **Не создавайте Героев, не нуждающихся в партнёре.**

» **Также, это игра про влияние,** которое оказывает битва и зависимость друг от друга на Героев, приводящие к самоизоляции и отчуждению.

» **Рекомендуемое количество игроков - 3.** Два Героя и один МЦ.

PbtA?

PbtA - это игровой движок для жанро- или сеттинго-специфичных игровых систем. Это означает, что вы не сможете найти по-настоящему универсальной PbtA, однако вам это, скорее всего, и не потребуется. PbtA «заточены» под определённый тип геймплея и могут очень сильно отличаться друг от друга. **Основными принципами систем являются:**

» История столь же важна, сколько и игромеханика. Слово имеет такую же силу, что и +2.
» Каждое действие приводит к чему-то, игра никогда не стоит на месте.

Ходы - это что?

Особенностью систем PbtA являются так называемые **Ходы - это особые действия в рамках жанра** игры и её вселенной. Ходы намеренно не описывают все возможные действия, а только то, что важно. Исчерпывающий ли это список? Врядли.

Ход - это не ответ на вопрос «Насколько я умею делать что-либо», **Ход - это генератор ситуаций** или последствий, типичных для выбранного типа истории, т.е. провал Хода даже может означать, что герой приуспел, но с огромным ущербом.

Каждый игрок может свободно использовать все общие Ходы (Основные, Боевые, Драматические, Близости, Одиночества и Архетипа) Личные Ходы героя может использовать только хозяин персонажа (Ходы Роли). Парные Ходы вы можете использовать вместе, если вы выполняете условия.

Когда подходящего Хода - нет

Мы не можем предугадать, как и во что вы будете играть. **Предложенных нами ходов должно быть достаточно для комфортной игры и симуляции жанра.** Однако вам могут потребоваться специфичные ходы или механики - добавьте их.

Когда во время игры вы понимаете, что нет подходящего Хода, мы рекомендуем следующее:

» **Бросок совершать не требуется.** Наиболее оптимальный вариант, где исход ситуации решается диалогом и определением цены успеха.
» Используйте Ход ***Импровизируй*** - хотя он не является универсальным Ходом, его описание позволяет покрыть большинство ситуаций.

Некоторые Ходы как результат предлагают задать вопросы или выбрать пункты. Обсудите в вашей группе, могут ли игроки задавать свои вопросы и предлагать свои пункты, или вы используете только прописанные варианты. Мы рекомендуем использовать предложенные варианты, если у вас нет критической нужды в обратном.

И, в любом случае, помните: **Частное над общим.**

Структура Хода

Каждый Ход состоит из Триггера и Эффекта. Чаще всего, Ходы выглядят следующим образом:
Когда *<Условие>*, тогда ты *<Делаешь или получаешь что-то крутое>*.

Мастер Церемоний

В данной книге Мастером Церемоний (МЦ) мы называем Ведущего или Мастера игры.

Ведущий в PbtA не контролирует игру полностью, а скорее задает сцену, конфликты и реагирует на действия игроков. Мир вокруг героев формируется и меняется в зависимости от их решений и действий. **Это не та игра, где мастер сможет держать всё под своим контролем.**

Бросок костей и Результат

Когда Ход говорит тебе *действовать +<Что-то>* или ***использовать <Что-то>,*** это означает, что тебе нужно совершить бросок 2d6 (Двух шестигранных костей) и добавить значение указанного Атрибута или Связи.

Результат делится на три категории (шага):
10 и выше: Успех. Происходит что-то хорошее. Обычно игрок описывает исход сам.
7-9: Частичный успех. Игрок достигает цели, но с каким-то осложнением. Обычно игрок или МЦ делают выбор из вариантов хода, либо МЦ сам предлагает что-либо.
6 и ниже: Неудача. Это не означает провал героя, это означает, что МЦ вмешивается, и ситуация осложняется, либо происходит что-то плохое.

При желании, вы можете особо выделять выпавшие 6.6 (Например, выдавая особую возможность что-либо сделать) или 1.1 на костях, однако правилами это не предусмотрено.

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

>Безопасность

Принципы Игрока

» **Играй уязвимо -** поддавайся эмоциям, показывай их ярко: ругайся, смейся, делись любыми чувствами и беспокойся, что партнёр думает о тебе.
» Чем больше времени ты будешь **говорить от имени своего Героя,** тем лучше «Танец» будет раскрываться. Суть этой игры заключается в глубоком разговоре, а не в повествовании от третьего лица.
» Будь инициативен.

Безопасность превыше всего

«Танцем В Битвах Переплетённые Души» – это игра для изучения взаимоотношений и эмоций, как твоих, так и твоего героя.

Это также игра о боевых партнёрах, навязанных друг другу обстоятельствами и страдающими от собственных слабостей и травм. Вы можете становиться источником манипуляций, насилия, причинять себе вред, прогибаться под другого или доминировать друг над другом и заставлять другого делать то, что он не хочет.

Все эти вещи потенциально могут быть некомфортными для игроков и даже хуже.

Табу и «За кадром»

Перед игрой составьте список Табу - это темы и события, которые никогда и ни при каких обстоятельствах не появятся на игре или во время обсуждения *(Например, жестокое обращение с животными, насилие над детьми, подробное описание пыток, гуро, пауки, суицид)*.

Также решите, **какие темы могут быть допустимы, но «за кадром»** - то есть без описаний, но предполагая, что это произошло *(Например, постельные сцены - персонажи просто уходят, дверь закрывается. Что за ней - никто не озвучивает)*.

Стоп!

Не всегда возможно предсказать, что тебя заденет в ходе игры - но когда это происходит, обязательно сообщи. Не стесняйся и не бойся. Существует множество вариантов остановки игры и решения возникшего дискомфорта: Х-карта, изменения сценария и т.п.

В любом случае, договаривались вы или нет, **это нормально - сказать прямо,** что ситуация вышла из-под контроля, и необходимо что-то изменить. Не надо объяснять, почему, просто сделайте это.
Вот материалы, о которых шла речь:
http://tinyurl.com/x-card-rpg
http://tinyurl.com/nphed7m

Игрок против Игрока

Танец частично посвящён игре друг против друга. Это означает, что правила подталкивают персонажей игроков к эмоциональным, ментальным и физическим конфликтам. Игра дает игрокам инструменты и механику, которые они могут использовать против персонажей друг друга для агрессивных, токсичных или абьюзивных действий. Вот почему необходимо, чтобы МЦ и игроки создали сплочённую команду. **Крайне важно согласовать ожидания о том, как будет работать конфликт между персонажами игроков.**

Во-первых, отношения партнёров сложны, значимы и важны. Каждый игрок должен создать героя, для которого важна работа в команде и его партнёр: вы определенно играете в одной команде.

Во-вторых, в то же время игра дает вам инструменты, чтобы издеваться и доминировать над своим партнёром... Такое не может остаться без последствий. На следующее утро вам нужно будет взглянуть в лицо своим действиям, оправдать их или загладить вину и спасти ваши отношения.

Будьте готовы, что ваши взаимоотношения будут достаточно динамично меняться: из любви в ненависть, из ненависти в любовь и обратно два раза.

Конфликт персонажей НИКОГДА не должен выходить за пределы игры и перерастать в конфликт игроков! Если вы чувствуете, что ситуация накаляется, остановите игру и обсудите произошедшее, при необходимости измените события.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ!!!

>Начало

Данный раздел является вспомогательным инструментом для нулевой сессии и генерации вашего игрового мира. Ответьте на предложенные вопросы и на любые, что появятся у вас в процессе диалога.

Мы предполагаем, что вы делаете это после прочтения всей книги.

Что нужно для игры?

Для игры онлайн:

- Игровое пространство, так называемый «стол»: VTT или иное место для хранения информации об игре (Mentor, Owlbear Rodeo, Miro, Roll20 и т.п.);
- Инструмент для проигрывания музыки (kenku.fm для Discord, Watch2gether и т.п.);
- Кубомёт (Любое приложение или сайт);
- Средство/приложение для групповой связи.

Для игры оффлайн:

- Место сбора/встречи;
- Две шестигранные кости.

Для любых игр:

- Заполняемые листы Героя (Агнец и Клинок) для игроков (Распечатанные раздаточные материалы из этой книги или на mentor.pbta);
- Доступ для каждого участника к листам Ходов (Роли, Архетипа, всем видам Основных).

О чём наша игра?

Вы можете играть в Танец в совершенно разных мирах и жанрах, и, чтобы синхронизировать ожидания каждого участника о том, для чего вы все собрались, мы рекомендуем следующее:

- **Обсудите общую тематику и подберите референсы из медиа:** фильмы, аниме, игры и т.п *(Например: «Хочу превращаться в оружие, как в Soul Eater» или «Мне очень нравится смена настроений из комедии в трагедию в Dandadan» или «Мне интересна тема психологии и того, как наши травмы влияют на наши связи с людьми, как в Loveless»).*

- **Пусть каждый расскажет, что именно его привлекает** в выбранных референсах, либо что он хочет от подобной игры. Вы можете привести конкретные примеры и сцены. Это нужно для того, чтобы вы поняли, как вы можете встроить конкретные аспекты в вашу игру.

- **Убедитесь, что каждому за столом нравятся идеи, которые вы решили разыгрывать** и составьте список того, что вы решили оставить.

Мир, в котором мы живём

1. **Что это за место?** *(Земля прошлого/будущего/другой мир/конкретная страна/не важно)*
2. **С кем вы сражаетесь?** *(Инопланетные захватчики, враги государства, другая школа, другие выжившие, демоны)*
3. **На чьей стороне вы сражаетесь?** *(Государство, академия, человечество)*
4. **Что весомое и важное произошло в мире не так давно и затронуло всех-всех?** *(Открылись врата в Ад, ученица нашей школы пропала, открыли новую технологию, апокалипсис)*

А знакомы ли Герои до игры?

Разные игровые группы предпочитают отвечать по-разному. Здесь нет универсального хорошего ответа - **всё зависит от того, как и во что вы хотите играть.** Если вам интересно увидеть развитие взаимоотношений с самого начала, либо вам не комфортно оставлять эпизод первого знакомства за кадром, то отыграйте это! Используйте ответ на вопрос «Как вы встретились?» как примерное описание сцены для первой сессии, будто вы, как сценаристы, строите планы.

Если же вам больше нравится сразу оказываться в действии, придумывать и открывать для себя детали вашего знакомства по ходу повествования (Например, через воспоминания), то делайте это!

На работу механик Танца это никак не повлияет.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!!!

Партнёры

Ваш мир населяют и другие боевые партнёры, помимо Героев. Эти ответы применимы ко всем ним, даже если сами персонажи чего-то не знают.

1. **Партнёры и их Синергия - это общедоступное знание или о них знают только сами пары и те, кто с ними работает?** *(Например, в darling in the franxx все знают о существовании пар, в Loveless - нет)*
2. **Имеется ли особое отношение к Агнцам или Клинкам?** *(Например: стереотипно Клинки - грубые и жестокие, а Агнцы - утончённые и рассудительные. За исключением поля боя, к ним применяется жёсткая сегрегация)*
3. **Природа Синергии - миститечкая, магическая, технологическая или метафора?** Связана ли она с проявлением Сил?
4. **Как проявляется Синергия партнёров?** В какой форме они сражаются вместе? *(Например: оружие и носитель, два пилота мехи, сражение бок о бок и т.п.)*
5. **Какая атрибутика описывают каждую из ролей, как они взаимодействуют при Синергии?** *(Например: Цветы и Цвета, действуя вместе, партнёры заставляют расцвести цветы; Звери и Созвездия - в небе загорается созвездие; Стихии - они сливаются в танце)*
6. **Может ли пара узнать другую? Как?**
7. **Как люди называют партнёров?** К ним обращаются в множественном или единственном числе? *(Например: «Пилоты Ланцелота» или «Звёздный Рыцарь», имея ввиду именно пару, по одиночке никак, либо по личному имени)*

Вы

1. **Какую роль кто из вас занимает?**
2. **Какой Архетип пары лучше вас описывает?**
3. **Какое одно на двоих имя вы носите?** *(Это должно быть что-то крутое: «Ланцелот», «Чёрная Роза», «Звёздный рыцарь». Большинство будут знать вас именно по нему)*
4. **Ответьте на вопросы со страницы Архетипа.**

Ты - Агнец

1. **Что для тебя значит быть Агнцем?** *(Я - жертва во благо общей цели; Я - ум, руководящий из тени)*
2. **Кто для тебя твой Клинок?** *(Он - беспомощная без меня пиявка; Он - моя любовь; Он - орудие)*
3. **Почему ты сражаешься?***(Больше некому, меня выбрали, это был единственный вариант)*
4. **За что ты сражаешься?** *(Наше будущее, выживание человечества, моя мечта)*

Ты - Клинок

1. **Что для тебя значит быть Клинком?** *(Я - кара; Я - оружие моего Агнца; Я - слуга)*
2. **Кто для тебя твой Агнец?** *(Он - мой покровитель и защитник; Он - просто источник силы; Он - мой смысл)*
3. **Почему ты сражаешься?***(Больше некому, меня выбрали, это был единственный вариант)*
4. **За что ты сражаешься?** *(Наше будущее, выживание человечества, моя мечта)*

Всё остальное

1. **Ты сразу получаешь все ходы Архетипа и Роли;**
2. **Создай одну Твою Силу**, или следуй особым правилам по созданию из вашего Архетипа;
3. **Создай хотя бы одного важного или интересного тебе Персонажа МЦ.** Расскажи, почему он важен, кто он такой, чем занимается, и почему он тебе так интересен;
4. **Создай хотя бы одно значимое место,** либо для тебя, либо для истории.

Пусть каждый создаст два уникальных *Мотива* \/ или придумает свой. Вставь имя партнёра и важного персонажа МЦ.

1. ._____ меня пугает/бесит, но из-за _____ мне приходится его терпеть.
2. ._____ мне очень близок, но я не хочу, чтобы _____ узнал о том, что я так думаю.
3. ._____ думает использовать меня, но даже не подозревает, что мы с _____ на самом деле давно используем его.
4. ._____настолько глуп, что управлять им проще простого, и _____ этим пользуется.
5. Мне кажется, что _____ делает несчастным _____, я этого не допущу.
6. ._____ мой лучик света, хоть это и заставляет ревновать _____.
7. Мне кажется, что _____ лучше меня, и _____ постоянно мне об этом напоминает.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ!!!

Смена Архетипа

Игровой процесс Танца очень сильно связан с работой выбранного вами Архетипа партнёров. Можно сказать, что игра идёт хорошо, пока ваш Архетип даёт вам, во что играть. Поэтому, **когда вы понимаете, что основной конфликт вашего Архетипа исчерпал себя,** оказался решён, либо вы понимаете, что начали играть во что-то другое - пришло время сменить Архетип. Это совершенно нормально, и мы ожидаем, что такое произойдёт.

Меняя Архетип на новый, вы полностью заменяете ходы Архетипа новыми, однако оставляете всё остальное (Силы, ярлыки и прочее), в том числе сложившийся нарратив. Например, если вы начинали как ***Незнакомцы***, у которых есть особый ход ***Связанные невидимой нитью***, и решили, что при угрозе твоему партнёру, у тебя всегда чешется шея - вы оставляете данный нарратив, даже когда перестанете быть ***Незнакомцами.***

Мы не рекомендуем *(Потому что это может сильно повредить общему ощущению конфликта и балансу механики нового выбранного Архетипа),* но альтернативно, при смене Архетипа, вы можете выбрать один ***ход без тематики*** предыдущего, который останется с вами. Например, ***Соперники***, решившие стать затем ***Влюблёнными***, всё равно оставляют у себя ***Пари***.

Хорошим вариантом будет представить, что ваша игра - сериал, первый сезон которого посвящён конфликту вашего первого архетипа, а каждый последующий сезон - новому.

Проявление Синхронизации

Проявлением *Синхронизации* мы называем особое взаимодействие партнёров. Обычно оно происходит на поле боя и имеет особую форму, атрибутику или спецэффекты.

Синхронизация всегда проявляется, когда вы действуете ***Вместе!.*** По вашему выбору, атрибутика может появляться в моменты близости или при определённых критериях.

Спецэффекты Синхронизации

Спецэффектами или атрибутикой *Синхронизации* мы называем особые описания, внешние, визуальные или иные проявления смены формы ***Синхронизации*** и действий ***Вместе!*** Чаще всего они несут только описательный характер, но вы можете наделить их нарративной или смысловой значимостью.

Здесь не существует каких-то правил. Вы можете выбирать любую тематику и оформление. Хорошей идеей будет наделить особыми спецэффектами каждого из героев и объединять их, когда они действуют вместе. Это даже может менять или нарушать законы природы!

Например: личность Агнца выражается цветком, а Клинка - цветом. Их личные силы отражают эту атрибутику: все действия Агнца распускают розы вокруг; атаки Клинка окрашены в пурпурный. Когда они ***Синхронизируются*** и действуют ***Вместе!,*** вокруг расцветают поля пурпурных роз.

Форма Синхронизации

В Noragami и Soul Eater один из партнёров превращается в оружие, которым владеет другой. в Loveless партнёры стоят рядом. В Gurren Lagann оба партнёра могут находиться как в разных, так и в объединённой мехе. В Steven Universe партнёры сливаются в новую сущность. Вы можете использовать любой понравившийся вам формат.

Когда партнёры буквально сражаются спина к спине, у каждого персонажа есть своя движимая физическая оболочка (Собственное тело, управляемый робот) - игра идёт как обычно без каких-либо трудностей.

Однако, **когда пропадает индивидуальная оболочка** у одного или обоих партнёров (один становится оружием другого, когда оба пилотируют одного робота, сливаются вместе и т.п.), то могут возникнуть проблемы. **В таких ситуациях мы рекомендуем следующее:**

- Персонажи оказываются в особом состоянии, при котором всё равно могут ощущать мир вокруг и влиять на него тем или иным образом.
- Оба игрока в равной степени могут описывать действия, атаки и прочее, совершаемые вместе. (Например, игрок, герой которого превратился в меч, может описать, как другой персонаж, держа его, замахивается и совершает удар.)

Не зависимо от формы, оба героя могут поддерживать прямую или телепатическую (на ваш выбор) связь. Ты всё ещё можешь ***сражаться один,*** даже держа своего партнёра в руках.

СТАНИСЛАВ ПРОЕВАЯ ОТРАЗЕЦ

Листы Персонажей

Листы персонажей в Танце сделаны иначе, чем вы могли привыкнуть. Главные особенности, это:

» ***Листы парные.*** Это значит, что на каждом листе персонажа есть как его индивидуальная область, так и общая с другим игроком. Вам следует положить их рядом друг с другом *(Инструкция для игры онлайн без стола на mentor.pbta)*

» ***Листы персонажей не содержат ходов.*** В PbtA играх принято, что на листе персонажа находятся все доступные ему ходы. В Танце это выполнено иначе: ходы Ролей и Архетипов вам нужно будет положить отдельно, рядом с листами персонажа.

Что должно быть на столе

При любом формате игры, у каждого из участников должен быть доступ к следующему:

1. Листы Персонажей (Агнца и Клинка);
2. Листы ходов Ролей (Агнца и Клинка);
3. Лист ходов и вопросов Архетипа;
4. Листы Основных ходов (Основные, Боевые, Драматические, Близости, Одиночества);

» Любые иные листы и подсказки с правилами или для заметок, которые могут вам потребоваться.

Вы можете расположить их, как вам будет удобно. Например, вот так >>>



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

>Атрибуты

Значения

В начале игры, распредели значения, указанные ниже:

+2, +1, 0, -1

Равновесие

В Танце нет прямого понятия Здоровья.

Вместо этого, **атрибут Героя можно выбить из Равновесия.** Это может произойти из-за различных поворотов истории: бой, отчаяние, ходы и т.д.

Когда все атрибуты вышли из равновесия, герой всё ещё может действовать, однако получив урон ещё раз - становится недееспособным: теряет сознание, впадает в истерику, не реагирует ни на что вокруг, теряется в себе и т.п.

Равновесие можно восстановить несколькими способами:

- Используя ход ***Поддержать***;
- Уникальными ходами Архетипов и Ролей;
- Сделав что-либо подходящее в контексте истории (На усмотрение МЦ).

Когда ты пытаешься использовать выбитый из равновесия атрибут, ты получаешь -2 к броску.

МУДРОСТЬ
Аналитические способности и острый ум

ХИТРОСТЬ
Ловкость, рефлексы и обман

СТРАСТЬ
Сила духа, решимость и эмпатия

ЯРОСТЬ
Физическая сила и агрессия

СТАНДЯРОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Ярлыки

***Ярлык* — это предрассудок или «клеймо»** на герое или персонаже МЦ, известное всем. Ярлык может описывать внутреннее ощущение персонажа *(Спаситель, Вечная жертва)*, то, как его видят или что о нём думают другие *(Стерва, Лжец, Ему можно доверять)*, а также какие-либо обязательства *(Должник, Скоро экзамен)*.

Ярлык висит на персонаже и влияет на него до тех пор, пока не оказывается ослаблен или снят в контексте истории. Персонажи МЦ также способны сами снимать с себя ярлыки, совершив то или иное действие.

Поскольку ярлык действует на тебя постоянно, то ты получаешь бонус (+1) или штраф (-1) от него каждый раз, когда он может на тебя повлиять. Ты можешь получить бонус только от одного своего ярлыка за раз, однако штрафы - от любого количества ярлыков.

Ты также можешь *Указать на ярлык* другого персонажа и получить бонус к броску против него, но не более +1. Бонусы и штрафы от твоих и чужик ярлыков суммируются, но не больше +2.

По восприятию ярлыки можно грубо разделить на позитивные и негативные. Это не влияет на то, дают они бонус или штраф, и это определение зависит от восприятия конкретного героя и его окружения. **Ты можешь дать позитивный ярлык своему партнёру,** потратив ***Близость,*** либо дать ему негативный ярлык, получив ***Отрешённость.***

Травмы

Травмы — это продолжительные состояния, которые могут возникать у героев.

Например: его прокляли; он получил серьёзную душевную травму, от которой не может оправиться простыми добрыми словами; сломал рёбра.

Когда это происходит, повесь Травму на один из четырёх атрибутов. **Он становится тебе недоступен в бою, а вне боя даёт -2 к броску.** Он не сможет восстановиться, пока травма не будет устранена.

Травму нельзя снять одним ходом, как это можно сделать с Равновесием, необходимо что-то сделать в контексте истории. Ведущий может предложить несколько очевидных или скрытых возможностей, направленных на устранение Травмы.



Уход/Смерть Героя

Герои - не обычные люди, и им проще избежать смерти. Ты приходишь в себя и встаёшь, пока в тебе есть силы сражаться.

Однако, оставшись совсем один, даже у тебя опустятся руки. ***Отрешённость*** отражает то, насколько ты отдалился от своего партнёра и отчаялся. Твоя воля бороться будет постепенно угасать: **когда ты набираешь *3 Отрешённости,* вычеркни один из ходов Роли (Агнца или Клинка) - ты меняешься.**

Твой партнёр может привести тебя в чувство, потратив ***3 Близости.*** Ты возвращаешь один зачёркнутый ход, но шрам, оставленный чувством отрешения, никогда не исчезнет.

Если у тебя не останется больше ходов - ты больше не можешь сражаться. Твой конец пришёл. У тебя есть время до конца игры, чтобы вывести героя красиво, но спасти его уже нельзя...
... или можно, если кто-то другой пойдёт на жертвы? Решайте сами.

Общее имя

Парнёры обладают одним именем на двоих. Возможно, его дали вам другие, или вы сами выбрали его, но это символ вашей неразрывной связи. Это имя знают все, кто встречает вас, и именно его вспоминают, говоря о ваших свершениях. Оно звучит гордо и ярко, как клич или легенда. Ваши успехи и провалы будут носить его отпечаток.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

>Близость Отрешённость<

Близость отражает то, **насколько сильна связь и синергия между двумя персонажами.** Близость является общим ресурсом.

Отрешённость отражает **одиночество и эгоизм каждого персонажа,** это индивидуальный ресурс.

Получие и Трата

Ты получаешь оба вида связей, ***Близость*** или ***Отрешённость,*** в следствии ходов и/или повествования. **Максимум ты можешь иметь по 3 Связи каждого типа.**

Ты можешь сжечь (потратить) ***1, 2*** или ***3 Близости*** или, наоборот, получить такое же количество ***Отрешённости***, чтобы использовать один из описанных с правой стороны страницы эффектов >>>

Также, вы можете потратить ***1 Близость,*** чтобы убрать по ***1 Отрешённости*** с каждого в паре.

Значение связей

Значения ***Близости*** или ***Отрешённости*** не указывают вам, насколько сильно вы любите или ненавидите друг друга. Они лишь показывают состояние каждого героя в текущий момент: сколь близкими вы себя ощущаете, или как ситуация отдалила вас.

При этом ***Близость*** может представать как в привычном понимании того, насколько персонажи эмоционально близки и открыты друг другу, но также в соперничающих или абьюзивных парах, где доминация или служение является добровольной и вызывают чувство единения. Так и ***Отрешённость*** может появляться в глубоко влюблённых парах после какких-либо травматичных или деструктивных событий.

Вы можете соперничать или ненавидеть друг друга, но ощущать действительно сильную близость. А можете души друг в друге не чаять, но испытывать действительно удушающую отрешённость в моменте. Взаимоотношения - сложная штука.

За 1 связь

» **ПЛОТ ТВИСТ!**
Кто-то или что-то важное появляется в сцене, либо всегда здесь было.

» **ПОЧУВСТВУЙ!**
Заставь кого-то ощутить какую-либо эмоцию, если это возможно.

» **ПЕРЕБРОСИТЬ БРОСОК!**
Перебросить конкретный бросок можно лишь единожды.

» **ВОТ ТЫ КАКОЙ...**
Повесь ярлык на своего партнёра или персонажа МЦ.

За 2 связи

» **ВОТ ТВОЁ СЛАБОЕ МЕСТО!**
Узнай о скрытой особенности противника.

За 3 связи

» **МЫ МОГЛИ ТОЛЬКО ДОГАДЫВАТЬСЯ...**
Можешь заявить важный факт о мире, персонаже или ввести новую действующую силу.

» **СЮЖЕТНАЯ БРОНЯ**
Дать какому-то персонажу МЦ возможность выжить или вернуть его с того света.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

>Агнец

Ты - *Агнец* - защитник, страж, принимающий на себя удары судьбы, способные расколоть твой Клинок. Но не тебя. Ты контролируешь поле боя и навязываешь собственные условия, поддерживая свой Клинок, даря ему шанс на удар во имя вашей общей цели. **Твои руки примут на себя всю тяжесть ран и глаза увидят боль, пока в сердце пылает вечный огонь.**

...Вместе!

Вы можете действовать *Вместе!* всегда, пока это уместно, но вы не можете таким образом использовать Ходы Агнца и Клинка (Поскольку они являются личными). **Некоторые ходы меняют свои правила,** когда вы действуете ***Вместе!***, а некоторые становятся доступны только в таком случае. Это отмечено в конце соответствующих ходов.

- Если ход предлагает вам сделать выбор, то вы выбираете минимум 1 вариант, даже если выпало 6-, но только не во вред себе.
- Вы можете использовать ***Близость,*** когда в описании хода сказано, что так можно.
- Особый ход ***Быть как одно целое*** вы можете применить, только используя ***Вашу Силу*** и действуя ***Вместе!*** и никак иначе.
- Вы можете использовать ***Вашу Силу***.

Вы разделяете любые последствия. **Также МЦ может сказать, что некоторые вещи могут быть сделаны только вместе - например, убеждение кого-то помочь или отступить.**



Партнёры

В Танце участвуют двое: *Агнец* и *Клинок*. Их связь — это вечные узы, скованные в пламени сражений. Спина к спине, в любви или в ненависти, несущие ***одно имя на двоих***, они обязаны быть вместе, чтобы выжить.

Клинок<

Ты - *Клинок* - нападающий, боец, символ неукротимости, рвущейся к победе. Будучи острее бритвы, подобно огненному урагану, ты готов отдать каждый свой миг для выполнения цели. Ты способен смести всё на своём пути - в том числе и самого себя. Ты не так крепок, каким кажешься. **И пусть сила велика, без Агнца тебе попросту не выстоять.**

Синхронизация

Ваша пара имеет определённый рейтинг, который отражает силу вашей связи, эмоциональную или физическую синергию и способность работать вместе.

Ваш уровень ***Синхронизации*** является ярлыком, который невозможно снять, только изменить. Другие персонажи могут реагировать на него, говоря о слабости или силе Героев.

Рейтинг выглядит следующим образом, от самого слабого *(E)* до самого сильного *(S)*:
E - Elementary; D - Decent; C - Competent; B - Brilliant; A - Apex; S - Supreme.

Если это важно для вашей игры, вы также можете решить, что рейтинг добавляет бонус или штраф по правилам ярлыком к проверке или иные бонусы или ограничения, если вы сражаетесь с кем-то слабее или сильнее себя соответственно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

>Агнец



» Если ты - леди, ты не обязательно женственна; если ты - старший брат, ты не обязательно идеал; если ты - жрец, ты не обязательно святой. Твоя роль не определяет твой характер и твоё положение в жизни.

» Ты можешь стремиться защитить свой Клинок любой ценой, видя в нём воплощение силы и верности. А можешь относиться к нему как к бесполезному паразиту, лишённому всякой ценности без твоего руководства и опеки.

Это словно игра в шахматы

Когда ты контролируешь поле боя или создаёшь возможность своему Клинку, действуй:
Яростно, если используешь грубую силу;
Хитро, если готовишь ловушки или подлянки;
Мудро, если просчитываешь действия врагов;
Страстно, если обращаешься к противнику или испытываешь силу своей воли.

При успехе ты создаешь возможности на поле боя, которыми могут воспользоваться другие.

10+ Выбери две возможности.
7-9 Выбери одну возможность.

» Заставь врага ошибиться *(Расскажи, как)*;
» Уклонись от ответных ударов *(только на 10+)*;
» Лиши противника чего-то важного *(оружия возможности двигаться, укрытия и т.д.)*;
» Лиши противника особенности или узнай о существовании таковой;
» Заставь врага что-то раскрыть о себе;
» Измени окружение;
» Дай дополнительную возможность союзнику.

Атрибут, который ты использовал, выходит из равновесия, только если ты не уклонился от ответных ударов. Ты не можешь создавать возможность выбитым из равновесия атрибутом.



Ты за кого меня держишь?!

Когда ты хочешь навязать что-то своему Клинку, принудить его, либо между вами возникает конфликт, и ты становишься его инициатором, ты можешь ***Выяснить отношения*** по другим правилам. Получи ***1 Отрешённость.*** Ты получаешь ***–1 за каждую Близость*** и ***+1 за каждую свою Отрешённость,*** после чего соверши бросок.
10+ Ты побеждаешь.
7-9 Ты выбираешь одно.
6- Ты теряешь одно Равновесие. Твой партнёр выбирает одно:
» Ты победишь, но потеряешь что-то важное - честь, артефакт, дружбу и т.п.;
» Ты проиграешь, и партнёр потеряет что-то важное.

Неугасимый огонь

Ты можешь использовать ход *Подбодрить* всегда, даже в опасной или напряжённой ситуации. Для этого сожги ***1 Близость.***

Любой ценой

Ты можешь восстановить всё своё Равновесие, пожертвовав одним из атрибутов. Ты получаешь на него травму. Ты можешь использовать этот ход, пока имеешь возможность получать новые травмы. Затем, ты теряешь сознание.

Не останавливайся

Когда твой Клинок должен выйти из Равновесия или получить Травму, ты в любой момент можешь заявить, что получаешь урон вместо него. Опиши, как ты принял удар на себя.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!