

Предисловие

Занимаясь ведением настольных ролевых игр, я обращал внимание, что многим игрокам часто хочется привнести что-то своё в повествование, но многие системы и сеттинги не позволяли персонажу сиять. Либо конфликт слишком сильный, либо игральная кость падала плохо, из-за чего самый подходящий момент для сияния персонажа превращался в разочарование. В Чумном зове я попытался реализовать высокое нарративное право, которое позволит игроку раскрыться и показать своего персонажа. А сеттинг сделал оптимальным, чтобы можно было играть в любом мире с любыми правилами мира. Помимо этого каждая часть листа персонажа несёт смысл. Это аспекты, которые позволяют сделать личность, а не внешность с цифрами. Каждый элемент персонажа, оружия или окружения несёт в себе возможность для отыгрыша и глубины.

В первую очередь Чумной зов задумывался как система, позволяющая творить. Тёмное фэнтези, мистика, стимпанк, технопанк и прочие жанры подходят для этой системы. Для этого достаточно оставить те механики, которые позволят раскрыть идею как Панацеи, так и игроков.

Хорошей игры!

Заветы Панацеи

Нулевая сессия



Перед началом игры рекомендуется собраться участникам, чтобы обсудить пожелания к игре и общий вектор истории. Кто-то захочет больше боевых событий, кому-то будет интересна социальная составляющая, и при этом хватает желающих исследовать мир.

Чтобы не упустить деталей от всех участников встречи, Панацея (так зовётся ведущий в НРИ Чумной зов) может делать себе пометки. Также игрокам необходимо обсудить персонажей. Может случиться так, что два игрока захотят что-то похожее. Чтобы избежать однообразия во время игры, необходимо правильно разделить роли в команде. Даже если будет

два одинаковых персонажа, например, разведчика инквизиции, то стоит поработать над характерами, чтобы сферы деятельности не пересекались. Например, один из них предпочитает наблюдать за монстрами и искать их слабые места, второй – собирает компромат на возможных предателей и проводит разведку в своих рядах. Настоящая индивидуальность скрыта внутри.

Вместе с обсуждением персонажей стоит также обсудить и происходящее во время игры: красные флаги (недопустимые темы), жанр, а также соотношение исследований, боя и социальных сцен на игре, чтобы каждый получил то, зачем пришёл.