

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



BUTTON KIN GAMES

https://buttonkin.com

Writing by **Yvris Burke**
Editing **Hipólita Fernandez**
Art by **Álvaro Torres**
Llama character emoji by **Thanh Thuy**
Layout by **Yvris Burke**
With huge thanks to our supporters and play testers**: Jenni (times a million), Allison, Amber, Becca, Ben, Chris, Clare (aka Gaskinator), Dave, Eve, Hannah (aka Ping), Mary, Mira, Nicky, Popey, Rick, Sarah, Stefan**

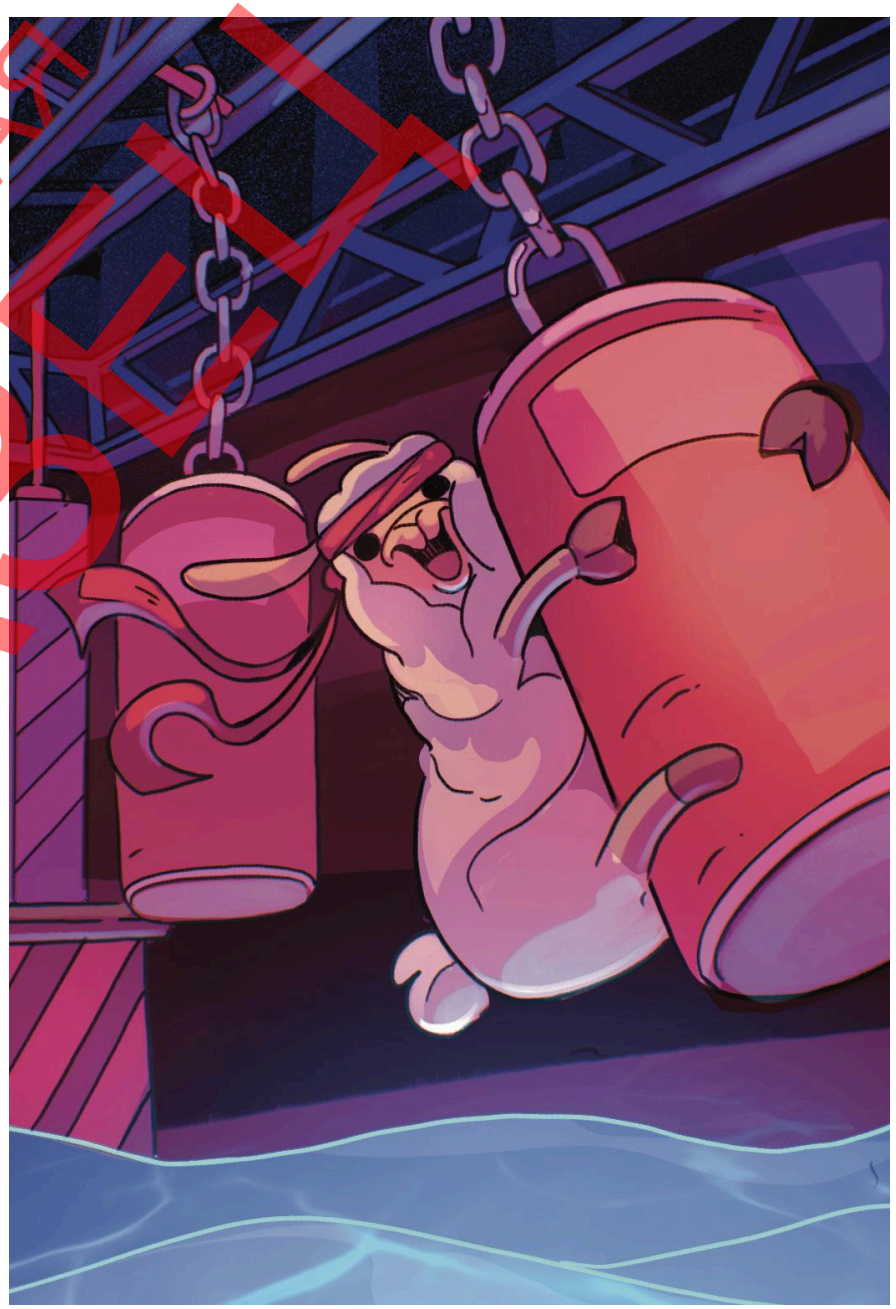
Перевод и адаптация **Диана “Michu”**
https://t.me/MichusToyBox

Ссылка на лист персонажа: Drama Llamas

Оригинальная страницы игры
https://buttonkin.itch.io/drama-llamas

ОГЛАВЛЕНИЕ

Что это за игра такая? **3**
Ламы, серьёзно? 4
До начала игры: Сессия 0 **5**
Добро пожаловать в шоу 5
Концепт 5
Цель 5
Тон 5
Тематика 6
Инструменты безопасности 6
Создание ламы **7**
Шаг 1. Архетип 7
Шаг 2: Приёмы 7
Шаг 3: Детали 7
Эпизоды шоу **8**
Начало эпизода 8
Тизер-Трейлеры 8
Примеры интро 9
Признания 9
Соревнование 10
Структура Испытаний 10
Оценка Испытаний 11
Модификаторы 11
Драма **12**
Восходящая звезда 13
Злодейский Образ 13
Ходы Драмы и Кармы 13
Особые приёмы Драмы и Кармы 14
Прочие Ходы 16
Тёмная-Тёмная Тайна 16
Саботаж 17
Союз 17
Обличён 18
Слезливая История **19**
Продюсер **20**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Приветствую вас, дорогие ламы, и поздравляю! Вы были выбраны из множества жаждущих славы претендентов для участия в самом горячем новом реалити-шоу. У вас — большие мечты, камера вас обожает, и неважно, нацелены ли вы на главный приз, вечную славу или и то и другое — это шоу может стать вашим звёздным часом. Хватайте шанс обоими копытами!

«Ламы до Драмы» — это сюжетно-ориентированная настольная ролевая игра (НРИ) о реалити-шоу. Игра создана так, чтобы к ней было легко подготовиться и просто играть, а эта книга поможет вам создать (или воссоздать) реалити-франшизу и участников вашей мечты. Здесь вы найдёте жанровые клише и механики, генерирующие хаос, всё это — с абсурдным, ламским уклоном.

Соберите друзей (или доброжелательных незнакомцев) и сыграйте роль жаждущих славы лам, стремящихся попасть в центр внимания и урвать главный приз. Вас ждут испытания, драма, союзы, подставы других участников и разоблачения самых тёмных и страшных секретов. Но следите за своим счётом драмы — токсичные ламы редко добиваются успеха!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЧТО ЭТО ЗА ИГРА ТАКАЯ?

Это сюжетно-ориентированная настольная ролевая игра с ведущим (GM) для 3–5 игроков. Если вы не совсем понимаете, что всё это значит — читайте дальше! Если вам уже всё знакомо, можете смело пропустить этот раздел.

Настольная ролевая игра (или НРИ) — это игра, в которой участники импровизируют историю, играя за персонажей в вымышленном мире. Игровой элемент заключается в использовании правил и элементов случайности — кубиков, карт, монет, башен из блоков и т.п. — для определения исхода действий персонажей.

Сюжетно-ориентированная НРИ делает акцент на взаимодействии персонажей и совместном повествовании, в отличие от более традиционных элементов, таких как бои или управление ресурсами. В этой игре, кстати, вообще нет боевой системы — так что она заметно отличается от многих известных настольных ролевых игр.

Из того, что игра рассчитана на 3–5 человек, можно понять, что она ориентирована на игру в компании. Вам понадобятся игроки и Ведущий, он же Продюсер.

Что значит "с Ведущим"? Это значит, что игрой управляет один из участников — Ведущий (GM, Game Master). Он описывает мир, играет за второстепенных персонажей (НПС) и направляет сам процесс игры.

Роль Ведущего включает в себя множество задач: подготовку к сессиям, создание испытаний для игроков, честное применение правил во время игры и поддержание темпа повествования.
В этой игре Ведущий называется **Продюсером**.

Ламы, серьёзно?

Да, ламы! Дерзкие, пушистые, шипящие, плюющиеся дивы с ресницами длиной в вечность и с характером на века. У вас, наверняка, возникло несколько вопросов — и мы постараемся на них ответить.

Все ли тут ламы?

По нашему опыту, игра лучше всего работает, когда все — участники, ведущий, судьи, зрители, съёмочная группа и т.д. — ламы. Мы советуем представить себе **ламавселенную**, где люди никогда не появлялись,, а доминирующим видом стали ламы.

Остальные животные в этом мире есть, как и у нас: обезьяны, к примеру, никуда не делись. А вот людей нет. Реальные места, технологии и бренды могут существовать и в ламавселенной, и даже некоторые исторические события могут совпадать с нашей хронологией. Если вы можете *ламафицировать* что-то — вперёд, делайте это!

Что они могут делать копытами?

Всё! Звонят по телефону, печатают на клавиатуре, красят губы, пишут любовные письма пышным пером. Всё, что может большинство людей делать руками, ламы делают копытами. Как? Мы не знаем. Но у них получается. Не заморачивайтесь.

А [знаменитость или бренд] существует в ламавселенной?

Только если вы можете придумать игру слов. Например, самая популярная соцсеть ламавселенной с короткими видео, мемами и танцами называется **ЦикЦок**. В восьмидесятых была поп-звезда по имени **Лламадонна**. А если лама хочет посредственный кофе, она идёт в **Starhoofs**. Чем хуже каламбур — тем веселее!

Можно я буду альпакой?

Этот острый вопрос мы смело передаём на усмотрение **Продюсера** вашей игры. Решать ему, считаются ли альпаки «достаточно похожими». То же самое касается верблюдов и коз.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

До начала игры: Сессия 0

Перед тем как начать играть в «Ламы до Драмы», соберитесь всей группой на **нулевую сессию**.

Это отличная возможность обсудить организационные вопросы — когда и где вы будете играть, создать персонажей и дать Продюсеру шанс рассказать о том, что может оказаться важно для игроков (Например, его планы).

Также в это время важно позаботиться о том, чтобы всем было комфортно и психологически безопасно. Используйте инструменты безопасности, чтобы игровой стол стал местом для хорошего и здорового общения.

Добро пожаловать в шоу

Как группа, вы вместе придумываете, о чём будет ваше шоу: какой формат соревнования, какие призы, где всё происходит, и возможно, на каком реальном шоу это основано. Скорее всего, Продюсер поведёт эту беседу, но у игроков будет шанс внести свои идеи и повлиять на общую концепцию.

Эта совместная проработка поможет каждому создать ламу, за которую действительно хочется играть — подходящую по теме... или совершенно не вписывающуюся. Оба варианта хороши!

Также мы советуем открыто обсудить, какой вы хотите видеть игру. **Поговорите о своих CATS:** Concept (Концепт), Aim (Цель), Tone (Тон), Subject matter (Тематика).

(Примечание: инструмент CATS создан Патриком О'Лири)

Концепт

«Ламы до Драмы» — игра о соревновательных реалити-шоу. Она берёт структуру и клише этих шоу, а затем добавляет сюрреализма, превращая всех участников в говорящих лам.

Цель

Цель **игры** — **веселиться**, играя глупого, чрезмерно эмоционального персонажа. Цель вашей **ламы** — **выиграть** шоу. Если эти цели вдруг не совпадают — выбирайте веселье!

Соревнование — это декорации для вашей истории, источник драмы и повод для скандала. Победит ли ваша лама или проиграет — в любом случае вы вместе создадите историю и, надеемся, немало посмеётесь.

Тон

Несмотря на слово «драма» в названии, эта игра лучше всего работает как **комедия**. Тон должен быть **мелодраматичным, но при этом глупым и мультяшным**.

Старинный комедийный приём — дать серьёзным персонажам попасть в нелепые ситуации. А вы играете лам... так что с этого уже начинается нелепость.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Тематика

Никуда не деться от того факта, что реалити-шоу всегда любили немного подглядывать за чужой личной жизнью:

В талант-шоу великолепные певцы подробно рассказывают о своих личных трудностях, прежде чем поразить нас своим выступлением.

На кулинарных шоу мы с ужасом и восхищением наблюдаем, как участник неуклюже достаёт торт из духовки… и роняет его прямо на пол — за пару минут до конца раунда.

На шоу про выживание мы замираем, когда участники, застрявшие на необитаемом острове, внезапно набрасываются друг на друга с обвинениями из-за пропавшего банана.

Трагедия и триумф, стресс и успех, конфликты и шаткие союзы — всё это станет частью ваших историй.

Именно поэтому так важно помнить и уважать границы, установленные на Сессии 0.

Если кто-то прямо говорит, что ему некомфортно из-за какой-то темы, или даже не говорит, но это видно — без вопросов остановитесь, прекратите это и двигайтесь к другой теме.

Инструменты безопасности

В этой игре **ламы должны вести себя плохо** — грубить, вредничать, устраивать подставы и драмы. Но **игроки за столом**, наоборот, должны **максимально заботиться друг о друге**.

Драма в игре — **выдуманная**. Не приносите за стол **ничего настоящего**, особенно **реальные конфликты, предвзятости или угнетающие темы**.

То есть, например:

- не стоит стебать чью-то внешность (пусть даже ламы);
- не стоит придумывать «ламосексизм» ради сомнительной шутки.

Уважайте личные границы и **приостанавливайте игру**, если кто-то кажется искренне расстроенным. Если выяснится, что человек просто отлично отыгрывает — супер! А если нет — **меняйте сцену и идите дальше**.

Никакая игра не важнее людей, которые в неё играют.

Продюсер должен выбрать и применить инструменты безопасности, чтобы каждый чувствовал себя **уютно, безопасно и уверенно**.
Мы рекомендуем (Загуглите при необходимости):

- **Грани и Вуали (Lines and Veils)** — чтобы заранее обозначить запретные темы *(Табу и Границы - ком. пер.)*;
- **X-карты** — чтобы игроки могли прямо в процессе игры сигнализировать о дискомфорте.

Если кто-то в любой момент попросит сменить тему — просто смените. **Не нужно докапываться до причины** — ни в игре, ни после, если человек сам не захочет это обсудить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание ламы

Слишком долго вы были просто обычной ламой — одной из банальных, жующих жвачку масс. Но **вы — не как все** эти козы на минималках! У вас есть **амбиции**, **движущая сила**, **мечта**: **разбогатеть и прославиться!** Вы добьётесь цели **любыми средствами** — талантом, обаянием или грязными трюками.

Ходячая Катастрофа

Непредсказуемый ураган с ужасной удачей, и принимающий ещё более ужасные решения.

Особые приёмы:
- Взрывная тирада;
- Я это проходила.

"Адекватная" Лама

Всегда говорит разумные вещи… но никто не слушает.

Особые приёмы:
- Ты перешёл черту;
- Поплачь мне в жилетку.

Почти Знаменитость

Она уже попробовала вкус славы… и хочет ещё.

Особые приёмы:
- Украсть софиты;
- Похваляться знакомствами.

Мисс Дружелюбие

Она действительно пришла сюда, чтобы подружиться.

Особые приёмы:
- Безобразные рыдания;
- Поступай с другими так, как...

Та Самая Су***

Её оружие — безжалостная вера в себя, и она вас *порвёт*.

Особые приёмы:
- Безжалостная выходка;
- Агрессивное очарование.

Кукловод

Мастер манипуляций. Ну, по её словам.

Особые приёмы:
- Подлить Масла в Огонь;
- «Это же просто шоу!».

Шаг 1. Архетип

Выберите архетип звезды реалити-шоу из шести перечисленных ранее. Выбирайте с умом! Архетип — это не только подсказка для отыгрыша, но и **источник уникальных приёмов**, описанных в разделе «Особые Приёмы».

Несколько игроков могут выбрать один и тот же архетип, но **игра будет ярче**, если вы будете уникальными.

Шаг 2: Приёмы

Найдите и запишите названия приёмов, которые даёт ваш архетип (стр. 14), на лист персонажа. Познакомьтесь с их эффектами. Если что-то непонятно — **спросите Продюсера**, как это работает в игре.

Шаг 3: Детали

Теперь вы уже знаете, **какая у вас лама**, и **в каком соревновании она участвует** — например, это может быть выпечка, шитьё, жонглирование и т.д.

Пусть это вдохновит вас добавить деталей:

★ Имя

★ Внешний вид

★ Пару черт характера

★ (А может, даже глупый голос!)

Для начала этого достаточно. Главное — быть готовым **помочь другим игрокам представить вашу ламу** и начать с ней взаимодействовать.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Эпизоды шоу

Начало эпизода

Каждую игровую сессию, или “**эпизод**”, важно **начинать с постановки сцены**. Мы взяли вдохновение из **реальных шоу с человеческого телевидения**, чтобы передать нужную атмосферу.

В **первом эпизоде** вы **импровизируете тизер-трейлер**, а затем проводите **раунд Признаний**, чтобы задать тон.

Начиная со **второго эпизода**, вы сразу переходите к **Признаниям** — как способу **вспомнить, что было** и **запустить действие**.

Тизер-Трейлеры

В самом начале **первого эпизода** каждый игрок озвучивает **интро (Появление) своей ламы**, в духе рекламных роликов реалити-шоу:

Это короткое и яркое выступление должно включать:

- **Имя** ламы
- **Архетип**
- **Зачем она пришла на шоу**
- **Почему она уверена, что победит**

Можно сделать это с пафосом, нарочито драматично или смешно — как будто вас вот-вот покажут в эфире. Это прекрасный способ **погрузиться в роль с первых минут**!

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Примеры интро



Приветик, я - Аври, и я *Та самая Су****!

Я пришла уничтожить конкурентов и доказать всем, кто тут главная королева.

Победа будет моей, потому что **я готова на всё.**
Я не пришла сюда заводить друзей.

Йо, я Чед, и я — Почти Знаменитость.



Возможно, ты уже подписан на мой Инста-Лам? Хейтеры говорят, что я “фальшивка”, но я здесь, чтобы показать, что я действительно кайфую с бро, чиллю с пиплом и зажигаю на тусе.

Я выиграю, потому что перед этими щёчками **никто не устоит**.

После или во время озвучки опишите монтаж кадров с участием вашей ламы. Это может быть: сцена из повседневной жизни, общение с близкими, тренировки, где она оттачивает свой талант, или что-то абсолютно безумное.

Важно: обязательно опишите внешность вашей ламы — как она выглядит, во что одета, как двигается. Это помогает остальным визуализировать персонажа и задаёт тон будущей игры.

Признания

Почти в каждом реалити-шоу есть короткие вставки из приватных интервью с участниками, которые часто называют ***Признаниями (Или исповедью)***. Они добавляют юмора, личной перспективы и баланса к экранной драме. В этой же игре все эпизоды начинаются и заканчиваются ***Признаниями***.

В самом первом эпизоде, сразу после интро, Продюсер объявляет сцену ***Признаний*** и просит каждую ламу высказаться о ком-то из других участников — их первое впечатление.

В последующих эпизодах, в начале серии, Продюсер будет просить лам высказаться о событиях прошлого эпизода или поделиться своей стратегией на текущую игру.

В конце каждого эпизода Продюсер снова объявляет ***Признания:***: ламы комментируют ключевой момент серии, рассказывая, как они его восприняли.

В финальном эпизоде ***Признания*** можно расширить, чтобы показать, как сложилась жизнь лам после съёмок шоу. Это поможет группе закрыть арки персонажей и завершить историю.



В прошлый раз у меня был просто ужасный день. Я уронил свой торт, ободрал копыто, съел какую-то стрёмную траву, и, в довершение всего, моя шерсть выглядела... нууу простооо плоско.

Не могу поверить, что это всё увидят мои друзья!

Можете там... как-то отредактировать, чтобы не так позорно выглядело? Нет? Ну ладно. Надеюсь, в этот раз получится лучше!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Соревнование

Каждая игровая сессия структурирована как **эпизод реалити-шоу**, чередующий: **Мини-испытания,** сценки “за кулисами”, где ламы плетут интриги и создают драму, и, наконец, **Испытание Эпизода**, которое решает, кто «победитель» выпуска.

В **финальном эпизоде** все ламы участвуют в **Испытании За Корону**, где и определяется, кто получит главный приз.

Структура Испытаний

Во время испытания у тебя есть **бюджет в 5 действий**, которые ты можешь потратить на: **Ходы Драмы** или **Кармы, Темные Секреты, Саботаж, Альянсы, Разоблачения, Слезливые Истории.**

У этих ходов есть свои собственные правила о том, когда и как они могут быть использованы. Вы должны выполнить как минимум два действия в Подготовительной фазе каждого испытания. Все испытания следуют 3-фазной структуре, переходя от Объявления к Подготовке, затем завершаясь Представлением и Оценкой.

Все испытания проходят по трёхфазной структуре:

Фаза 1: Объявление

Ведущий появляется за кулисами среди лам и объявляет следующее испытание.

Игрокам рассказывают: суть задания, уровень испытания (*Мини*, *Эпизода* или *За Корону*), кто будет судьями, и любую дополнительную информацию о призе, которую они еще не знают.

Фаза 2: Подготовка

Группа должна потратить некоторое время на ролевую игру и описание **выполнения задания их ламой**. Каждая лама должна выполнить **как минимум 2 действия** в этой фазе Испытания.

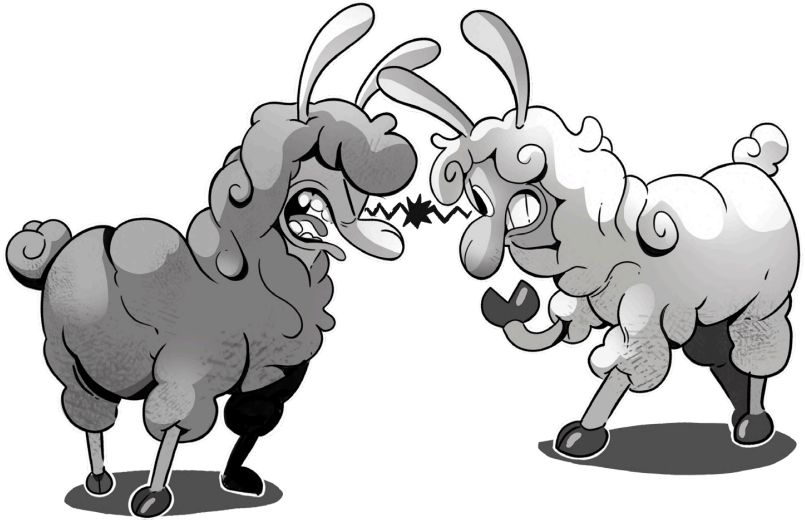
Эта фаза продолжается до тех пор, пока у всех лам не закончатся действия, то есть пока все не совершат по 5, или пока все игроки не совершат по крайней мере 2 действия и не согласятся двигаться дальше. **Вам не нужно совершать действия по очереди** — они должны возникать органично через ролевую игру с вашими со-звёздами.

В какой-то момент во время Подготовки ведущий шоу снова появится и кратко опросит каждую из лам, спрашивая, над чем они работают. Это возможность для лам услышать, чем занимаются их соперники.

Фаза 3: Презентация и Судейство

Когда вся тяжелая работа позади, пришло время представить свою работу.

Ламы по очереди бросают кубики, чтобы определить, как у них получилось, добавляют соответствующие модификаторы, а затем описывают свою презентацию судьям. Она может быть ослепительной или катастрофической, в зависимости от результата, и ваше повествование должно это отражать. Судьи (в роли которых выступает Продюсер) отреагируют соответствующим образом.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ