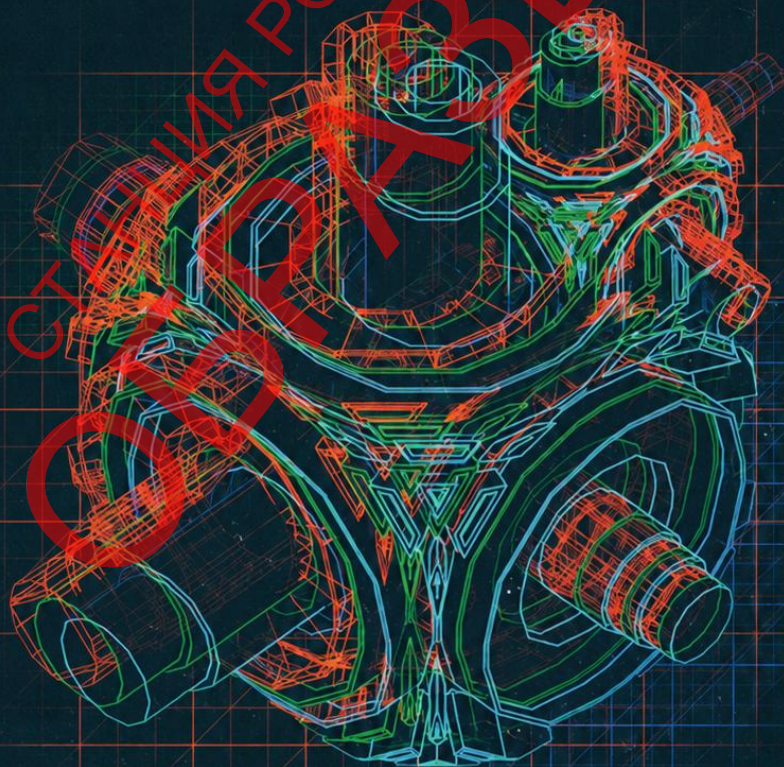


24XX

Системный справочный документ
для минималистичных
научно-фантастических НРИ

Русская версия 1.41



Правила

Игра: Игроки описывают, что делают их персонажи. Ведущий сообщает, когда действие невозможно, назначает цену, требует дополнительных действий или обозначает риск. Игроки могут скорректировать план до начала действия, чтобы изменить цель или возможные последствия. Бросайте кости только чтобы избежать риска.

Броски: Возьмите «кость навыка»: по умолчанию d6; выше, если есть подходящий навык; d4, если мешают ранения или обстоятельства. Если помогают обстоятельства – добавьте дополнительный d6; если помогает союзник – он бросает свою кость навыка и разделяет риск. Выберите самый высокий результат.

1–2 Катастрофа. Вы сталкиваетесь со всеми последствиями риска. Ведущий решает, удалось ли вообще. Если ставкой была жизнь – вы умираете.

3–4 Осложнение. Менее серьёзное последствие или частичный успех. Если ставкой была жизнь – вы ранены.

5+ Успех. Чем больше значение, тем лучше.

Даже если успех не позволяет получить желаемое (вы попали, но цель была пуленепробиваемой), вы хотя бы получите полезную информацию или создадите себе преимущество.

Нагрузка: Носите столько, сколько разумно в данной ситуации, но более одного громоздкого предмета порой мешает.

Развитие: После задания повысьте навык (нет → d8 → d10 → d12) и получите d6 кредитов (€).

Защита: Опишите, как один из ваших предметов ломается, чтобы превратить попадание по вам в кратковременную помеху. Сломанный предмет не работает, пока его не починят.

Травмы: Чтобы залечить ранения, требуется время и/или медицинская помощь. Если персонаж погиб, создайте нового и как

можно скорее введите его в игру. Ставьте участие каждого в игре выше правдоподобия.

Принципы ведущего: Описывайте персонажей через поведение, риски и препятствия, а не через «кости навыков». Вместе с группой установите границы допустимого. Перематывайте вперёд, ставьте паузы, возвращайтесь назад или переигрывайте сцены ради темпа и безопасности – приглашайте игроков делать то же. Предлагайте дилеммы, решения которых не знаете заранее. Распределяйте внимание так, чтобы каждый успел проявить себя. Когда нужна проверка «на невезение» (закончились патроны, нарвались на патруль) – бросьте кость: (1–2) неприятность, (3–4) предвестие неприятности. Импровизируйте, принимайте ситуативные решения, заполняя пробелы в правилах. Во время перерыва обсудите всей группой неудачные ситуативные решения и при желании пересмотрите их.