

ВАЖНО!

Как играть?

У персонажа есть кости, у **ведущего** - нет. Когда персонаж собирается сделать что-то **важное** в мире - он делает бросок костей. Когда он делает что-то не очень **важное**, **ведущий** рассказывает, что происходит, чтобы было интересно всем игрокам при помощи **фактов**, или делает свои **ходы чтобы игра продолжалась**.

Какие кости бросать?

Бросок 2d6 является основным броском игры. Результат 6 и ниже - неудача, результат 10-12 - удача, результат 7-9 - удача с осложнениями.

В игре используются 6-ти гранные кости двух цветов.
Основные кости и кости умения/сомнения.

Если игрок использует одну из своих строчек, делая что-то **важное**, он добавляет к броску **кость умения**, подкрепляя **важность** этого броска. Два слова дают дополнительный 1d6, три слова 2d6, четыре - 3d6.

Если игрок хочет сделать что-то **важное**, что **не свойственно** его **строчкам** (эльф хочет сделать что-то типично гномье, маг пытается драться мечом, варвар пытается завести часы) - он делает проверку, используя **кость сомнения 1d6, результат которой, если хуже, используется**. Если это совсем что-то несвойственное, то это **риск (2d6)**, или **безумие (3d6)**. В случае **безумия** полный успех невозможен, даже если выпадает полный успех.

Если игрок хочет сделать что-то **важное**, но не имеющее отношение к **строчкам** персонажа, он просто бросает 2d6.

Если игрок делает что-то **важное**, но очень сложное, что вызывает **сомнение**, или выглядит как явный **риск** или вообще **безумно** по своей природе, его **кости умения** и **кости сомнения** **взаимно вычитаются**. Таким образом, **Великий Темный Колдун** (три слова, +2d6) попытается **остановить время** при помощи **магии** мог бы казаться **безумцем**. Но с учетом его мастерства, его попытка будет просто **сомнительна**, то есть он будет кидать 2d6 и 1d6, выбирая худший результат.

Если персонаж **ослаблен**, он **перебрасывает основные кости**, и выбирает худший результат из двух бросков.

Если персонаж **усилен**, он **перебрасывает основные кости**, и выбирает лучший результат из двух бросков.

Если персонаж **дважды ослаблен**, он действует в **сомнении**, или хуже.

Если персонаж **дважды усилен**, он действует с **умением**, или лучше.

Таким образом, **Великий Темный Колдун**, когда **ослаблен**, будет бросать **два раза основные кости**, и выбирать худший результат **двух костей** (например при результатах 2:5 и 3:5 он выбирает пару 2:5), и только после этого будет учитывать свое мастерство (+2d6, лучшие кости). Но если он будет **дважды ослаблен**, то помимо худшего результата, он будет кидать на одну кость умения меньше, так как он будет в **сомнении**.

Кости сомнения и умения, если они одного и того же цвета, что и основные, следует бросать **после основного броска**.

Таким образом, броски выглядят так:

БЕЗУМИЕ	РИСК	СОМНЕНИЕ	НОРМА	УМЕНИЕ	МАСТЕР	ГЕНИЙ
+3d6, х	+2d6, х	+1d6, х	2d6	+1d6, л	+2d6, л	+3d6, л

Важность.

У персонажа есть его **важность** в мире игры. Она отображается **токенами**, условно заменяющими классические Hit Points/ Mana Points и прочие раны и отметки ресурсов. **Токены** можно обозначать монетками, покерными фишками или иными маленькими предметами, которых может быть достаточно за игровым столом. Использование **токенов** очень широкое:

- если персонажу наносят **вред**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **перебросить свой бросок**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **повысить умение на 1 шаг**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **сделать что-то безумное и добиться успеха**, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **усилить результат** своего хода, он отдает **один токен**
- если игрок хочет **воздействовать на сцену**, он отдает **один токен** и заручается **поддержкой всех игроков** за столом
- если игрок отыгрывает свои **строчки** хорошо - он получает **один токен**
- если игрок отдыхает, он восстанавливает все **токены** до полного набора (по **1 токenu** за каждое **слово** в каждой **строчке**)
- если игрок побеждает **противника** - он получает все его **токены**
- персонажи могут **передавать** друг другу **токен**, если у них есть **строчка "Связан с ..."**

Пул токенов равен количеству **слов** в каждой строчке. В начале игры это **6 токенов**. Если игрок набирает больше, он оставляет **токены** себе. Если он теряет **токены**, он восстанавливает после **отдыха** все **токены** пула.

Когда персонаж удваивает количество **токенов**, он получает новое **слово**, который позволяет ему дописать **имеющуюся строчку** или добавить **новую строчку** в описание персонажа.

Когда персонаж лишается всех **токенов**, он теряет сознание, и исключается до конца **сцены**. Если все персонажи игроков лишаются **токенов**, игроки сталкиваются с **серьезной угрозой**, когда приходят в себя после **отдыха**. Если игроки принимают решение, персонажи становятся неважными, и можно создать новых.

Слова.

Слова в **ВАЖНО!** являются самой сутью персонажа.

Строчки:

Персонаж описывается **словами**, которые формируют **строчки**.

За каждое **слово** описания персонажа добавляется **токен**.

Персонаж описывается перед началом игры **тремя строчками по слову в каждом**:

- 1) **Происхождение** (эльф, гном, гарнианец, русский, пернирианец, вуки и так далее)
- 2) **Род деятельности** (маг, воин, вор, колдун, ученый, наемник, архитектор и так далее)
- 3) **Уникальность** (в изгнании, наивный, странный, верный, обязательный, под подозрением и так далее)

На каждой строчке персонаж должен будет во время первой сессии игры при помощи **ведущего** и других игроков ввести **уточнения** для каждой строчки. Например, выяснится, что персонаж игрока - лесной эльф или русский эмигрант, элементарный маг или веб-архитектор и так далее. Таким образом, на каждой строчке будет 2 слова. То есть, персонаж обладает на первой сессии **6 токенами важности**. В дальнейшем, персонаж может либо развивать уже имеющиеся **строчки**, при помощи **дополнений** и **уточнений** либо сможет приобретать **новые**.

Уточнения:

Любые слова, которые дополняют и расширяют основные строчки, используются для **уточнения**.

Пример: лесной эльф - это изначальная **строчка** с **одним уточнением**.

Лесной эльф из Долины - два **уточнения**

Мудрый лесной эльф из Долины - три **уточнения**

Схожим образом варвары из древних племен называли друг друга свои титулы или иные заслуги. Более трех уточнений вряд ли будут интересны для игры.

Новая строчка:

Когда персонаж заводит **новую строчку**, он получает **усиление** на броски, связанные с новой **строчкой**. После **первого уточнения** персонаж **получает кость умения**.

Две строчки:

Если один ход позволяет задействовать **две строчки** сразу, персонаж считается **усиленным**.

Возможные строчки:

Связь (с персонажем)

Имущество (земля, техника, особо крутой артефакт, гильдия и так далее)

Репутация (известен, ужасен, обсуждаем)

Новый род деятельности (маг, воин, вор, колдун, ученый, наемник, архитектор и так далее)

Мутация (новая пара рук, новая пара глаз, изменение ДНК, суперспособности и так далее)

Отношения (с другим персонажем, с группой лиц и так далее)

Членство (в гильдии, в объединении, в организации и так далее)

Тематику строчек можно **дорабатывать** и **менять** в зависимости от **сеттинга** по желанию всех игроков.

Описание:

Описание позволяет добавить колорит, а также зафиксировать полюбившиеся атаки и предметы, особенности и данные о внешности. **Описание** может быть любого объема, но чем информативнее, тем лучше. **Описание игроков** аналогично **фактам ведущего** и не влияет на броски костей.

Ходы персонажа.

В любой момент, если это уместно, игрок может совершить следующий ход в качестве реакции на ходы ведущего:

- Атака

Персонаж любым способом пытается причинить **вред** противнику. Успех - **вред** нанесен, частичный успех - **вред** нанесен, персонаж сам получает **вред**, **ослаблен**, получает **угрозу** или нового **противника**.

Примеры:

~удар мечом, выстрел из лука, огненный шар, удар молнией - атаки

- Защита

Персонаж пытается противостоять **вреда** противника. Успех - **вред** предотвращен. Частичный успех - **вред** предотвращен, но персонаж получает новую **угрозу**, или **ослаблен**.

Примеры:

~уклонение, защита щитом, укрытие, защитное заклинание - защиты

- Помощь

Персонаж помогает **союзнику** или другому **персонажу**. Успех - персонаж использует **лучшую кость** помощника. Частичный успех - персонаж использует **лучшую кость**, но возникает **угроза**.

- Воздействие

Персонаж изменяет окружающий мир, **воздействует** на него. **Ломать, открывать замки, прыгать, распутывать, искать** и так далее. Успех - **воздействие** удалось. Частичный успех - **воздействие** удалось, но возникает **угроза**.

Примеры:

~прыжок через пропасть, вскрытие замков, поиск тайной двери, взлом компьютера - воздействия

- Общение

Персонаж общается с персонажами и игроками, пытается получить что-то нужное и важное, например, информацию или какие-то сведения. Успех - персонаж получает, что хочет. Частичный успех - персонаж получает лишь частично, что хочет.

Примеры:

~выступление, бартер, дипломатия, блефф - общение

- Усилить/Ослабить

Персонаж **усиливает** союзника или **ослабляет** противника. При успехе - до конца **сцены**. При частичном успехе - на один ход. При **ослаблении противник**, если он **миньон**, исключается из **сцены**, если **моб**, то он дает **усиление** любому персонажу, который атакует его. Если **противник** это **враг**

- Отдых

Отдых, чтобы восстановить свои **токены**. При успехе - отдых удастся и все **токены** восстанавливаются, при частичном успехе восстанавливаются **токены** но возникает **угроза**. При неудаче - **ход ведущего**. Чаще всего **отдых** - автоматический успех.

Если персонаж хочет **усилить** свой **ход**, он отдает **токен**.

Например, **атака по нескольким противникам, глухая защита** будут требовать **токен**.

Ходы ведущего.

Игру начинает ведущий с фактов. Любые ходы ведущего должны дать игрокам шанс сделать свои ходы, если только для общего повествования ведущий не решит, что **ВАЖНО!** не дать игрокам спастись или повлиять на его ход.

В любой момент, если это уместно, ведущий может совершить следующие ходы в качестве реакции на ходы игрока или чтобы игра продолжалась:

- Противник

Противник может быть любым подобным игроку, но основная идея в том, что лишь некоторые противники могут иметь более 1 строчки в описании. 1 строчка дает противнику 1 **токен**, если он **миньон**; 2 **токена**, если он **моб**, он обладает специализацией и у него 2 строчки. Если у противника более 2 строчек, значит он **враг, который аналогичен персонажам** и имеет 6 и более токенов а также **уникальное имя**. Все **токены** противника отбирают победивший его игрок.

Противник может наносить **вред, ослаблять, воздействовать и создавать угрозу**. Если игрок встречает **врага**, то такой противник может **общаться, торговать, воздействовать, дать квест, стать союзником, или создать угрозу**. Когда **моб** или **миньон** видит **персонажей**, он попытается сразу нанести **вред** или **ослабить**, но **ведущий** всегда должен дать шанс игроку избежать этого.

Примеры:

~горный гоблин, свирепый орк, красный дракон - миньоны

~красный дракон/мастер иллюзий, горный гоблин/лучник, свирепый орк/берсерк - mobs

~Маул, красный дракон/мастер иллюзий/древний червь - враг

- Угроза

Угроза дает игрокам возможность устранить какую-либо проблему через **воздействие** или **общение**, или понести **последствия**. Самые страшные **последствие** - получение **негативных строчек, временных или постоянных**, которые могут описывать как игроков, так и реальность (в розыске, враг народа, в капкане и так далее). **Временные строчки** могут описывать различные состояния, например **ослеплен, сломанная конечность, опустошен, загипнотизирован, страшный, вонючий** и так далее. Такие состояния равняются **ослаблению персонажа**, и требуется **отдых**, чтобы устранить их. Если **угроза** представляет собой что-то очень **серьезное**, то **последствия** могут быть **постоянными**, и, чтобы их устранить, нужно будет пройти **квест**. Практически каждая **угроза** может быть описана 1 строчкой. Если строчек в угрозе получается больше - возможно, это **квест** или **цена**.

Примеры:

~ловушка, головоломка, пожар, лужа кислоты, нашествие саранчи, опасная погода, голод - угрозы

~заговор, стихийное бедствие, смертельная ловушка, магическая аномалия, болезнь - серьезные угрозы

- Квест

Квест это задание, которое можно поручить, если нужно стереть **негативную строчку, получить награду, победить врага** или **устранить серьезную угрозу**. В квест могут входить многие **сцены, угрозы и противники**. За выполнение квеста также может полагаться **награда**.

Примеры:

~найти лекарство от чумы, спасти город от наводнения, очистить свое имя - квесты

- Союзник

Любые персонажи, которые не являются **противниками** персонажа могут считаться его **союзниками**. **Торговцы, жрецы, ученые, советники, солдаты, наемники** и прочие персонажи **ведущего** являются **союзниками** персонажа, если с ними можно взаимодействовать. Если союзники будут ограниченно взаимодействовать с игроками, то их роль - **статисты**. **Союзник** может делать **ходы персонажа**, а броски за него делает любой из игроков, на их усмотрение. Также союзник может **общаться, торговать, воздействовать, дать квест, стать врагом**.

- Торговля

Персонажи игрока зачастую захотят что-то получить. При помощи **торговли** персонаж **ведущего** может дать что-нибудь игроку, например **усиление, новую строчку, союзника, факт** или что-либо еще в обмен на что-то, например за **выполнение квеста**, в обмен на **токены**, в обмен на **деньги** или за **наличие определенной строчки персонажа**.

- Награда

Ведущий может выдать награду, в виде денег, сокровищ, токенов, строчек для персонажа.

- Факт

Когда ведущий описывает часть сцены, квеста или чего угодно не через персонажей, а напрямую для игроков, он вводит факты.

Пример:

~темное подземелье, луг с загадочной аурой, высокая температура, близятся холода, в комнате темно, броня красная, гоблин невысокого роста - факты

- Сцена

Когда ведущий хочет поместить персонажей в определенную ситуацию, он выстраивает сцену. Сцена может включать в себя персонажей, союзников, угрозы, противников, награду, факты.

~темное подземелье, кишящее скелетами и наполненное лавой, где-то лежит сокровище и вы стоите посредине моста, подвешенного над пропастью

- Выбор

Когда ведущий хочет усложнить жизнь игрокам, он предлагает выбор. Выбор может менять любые особенности игрового мира в результате решений игроков.

Сеттинг.

Сеттинг - это набор строчек, фактов, описаний, угроз и серьезных угроз, противников, союзников, сцен, наград и квестов, подготавливаемый до начала игры ведущим или во время игры всеми игроками.

Пример:

Фэнтези.

Мир, наполненный магией и волшебством, полный загадочных мест и удивительных приключений. Городок Сланстэд, который является столицей всякого рода приключенцев зовет в новые опасные путешествия! - **факты**

эльф, гном, хоббит, воин, маг, плут - **слова для строчек**

гнездо дракона, магическая аномалия, темный замок, пустыня с древними развалинами, город Сланстэд - **сцены**

украсть древний артефакт из гнезда дракона, спасти принцессу из темного замка, провести ритуал в пустыне с древними развалинами - **квесты**

гоблин, орк шаман, дракон - **противники**

кузнец, торговец, трактирщик - **союзники**

проклятие, , яды - **угрозы**

испорченная репутация, ловушка с лезвиями, озеро лавы - **серьезные угрозы**

деньги, сокровища, волшебные предметы - **награды**

Пример2:

Киберпанк.

Мир, где сеть стала главным наркотиком, образом жизни и смыслом жизни для всех людей на Земле, а космос стал способом сбежать от тотального контроля мегакорпораций. Новый Токио - столица мира, где можно найти что угодно за кредиты или в обмен на информацию.

хакер, программист, громила, киберпес, гипноскаут - **слова для строчек**

серверный центр Микядзяши, склад военного харда и софта, фабрика имплантов - **сцены**

взломать серверы Микядзяши, ограбить склад военного харда, найти доступ на фабрику имплантов - **квесты**

киберполицейский, нарк, якудза, психоманипулятор - **противники**

дилер, адвокат, заказчик - **союзники**

вирус, плохой стафф, передоз - **угрозы**

федеральный розыск, заказ якудзы, сбой сети - **серьезные угрозы**

кредиты, импланты, ценная информация - **награды**