

## **I O r p g**

создай персонажа.

**имя:**

**\_имя** - напиши, как к тебе обращаться

**роль:**

**=суть** - напиши, кто ты

**}импульс** - напиши, зачем ты живешь

**]запрет** - напиши, чего ты избегаешь

**Употенциал:**

у тебя есть четыре монеты. эти монеты - твой Употенциал. Употенциал нужен для ставок во время действий.

Употенциал разделяется на .физику ?сознание и !эго.

**.физика** - возьми I если трудишься и созидаеть, возьми O если разрушаешь и убиваешь

**?сознание** - возьми I если изобретаешь и решаешь, возьми O если коварствуешь и умышляешь

**!эго** - возьми I если радуешь и делишься, возьми O если запугиваешь и подавляешь

добавь акцент I или O в один потенциал, который подчеркнет суть персонажа

в дальнейшем - каждая дополнительная монета в потенциале с акцентом будет означать усиление,

улучшение, совершенство. таким образом любой потенциал может максимально содержать 5 I и 5 O.

акцентом считается монета такой же стороны (I или O)

**Σсредства:**

у тебя четыре монеты. эти монеты - твои Σсредства. Σсредства можно задействовать для поддержки действий.

Σсредства могут являться \*компетенцией, \$ресурсами или /чертой.

**\*компетенция** - напиши I если ты профессионально “помогаешь”, напиши O если ты профессионально “мешаешь”. это то, что можно потом развить.

напиши две обязательные метки

метка метода: #тренировка #навык #знания #опыт

метка специализации: #рукопашная #история #медицина #чернаямагия

\*компетенция требует связанный потенциал с акцентом и всегда остается с персонажем

**\$ресурс** - напиши I и получи что-то, что может “помочь” вместо \*компетенции или /черты, напиши O и получи что-то, что может “мешать” вместо \*компетенции или /черты. это то, что можно потом поменять, улучшить или накопить.

напиши две обязательные метки

метка применения: #ценность #снаряжение #инструмент #оружие

метка запаса или прочности: #новый #мало #последнее #крепкий

\$ресурс может закончиться или сломаться. любой ресурс имеет метку прочности или запаса, и при появлении помехи с этим \$ресурсом метка меняется на более слабую.

**/черта** - напиши I если ты по каким-либо особым причинам можешь “помочь” лучше, напиши O если ты по каким-то необычным причинам можешь лучше “мешать”. это то, что делает тебя уникальным, но с этим уже ничего не поделаешь, то есть эта /черта так и останется с тобой.

метка источника: #талант #сверхспособность #дар #мутация #имплант

метка силы: #магияогня #телепортация #полиморф #демонпокровитель

/черта, как правило, для применения требует \*компетенции или \$ресурса. такая \*компетенция или \$ресурс связана с /чертой и связана равноценно с Upотенциалом. /черта может быть подавлена и даже полностью ликвидирована, но это требует особых обстоятельств. любая уникальная или сверхъестественная способность требует /черту.

возьми еще одну \*компетенцию, \$ресурс или /черту, чтобы подчеркнуть суть персонажа. добавь как минимум по одной связи с ролью, импульсом и запретом для средств.

любое средство может быть “перевернуто”. “перевернутые” потенциалы и средства вызывают помеху при использовании.

**#метки** - это привязанные ассоциативные уточнения, которые помогают миру игры быть менее абстрактным. метки могут помочь тебе общаться на одном “языке” со всеми игроками за столом. #метки позволяют конспектировать ощущения и передавать описания явлений в игре просто и коротко. на одну монету в элементе игры напиши не более трех меток.

**>связь** между элементами означает то, что оба элемента должны быть доступны для эффективного применения одного из них. >связь бывает равнозначной (оба элемента важны одинаково) и родительской (один элемент является “родителем” другого, родитель может использоваться без “потомка” но не наоборот). для удобства обозначай равнозначную связь стрелочками в обе стороны (<>), а родительскую связь двойной стрелочкой (>>) в сторону “потомка”.

- у каждого элемента, который не самостоятелен по своей природе (нож не режет без участия человека, автомобиль сам не ездит и т.д.) есть хотя бы одна родительская связь.
- у каждого элемента, который участвует в какой-либо сложной схеме (взаимодействие с окружающим миром, заклинания и так далее) есть как минимум одна равнозначная связь.

**I и O - это две стороны монеты, две стороны активности в мире игры.**

**I - сторона монеты с картинкой**

**O - сторона монеты с цифрой**

**I** - это сделать что-то позитивное, улучшить, продвинуть и так далее  
метки: #помочь #вылечить #выручить #починить #защитить и прочее

**O** - сделать что-то негативное, ухудшить, расстроить и так далее  
метки: #отобрать #выключить #сломать #покалечить #ударить

**золотое правило:**

когда ты используешь I и O, помни, что I выполняет роль созидательного начала, когда как O является разрушительным. все элементы игры должны соответствовать этой концепции. если используются и те и другие монеты, побеждает большее количество монет одной стороны.

**серебряное правило:**

если игрок не знает, какой элемент игры использовать, другие игроки и ведущий помогают ему, не нарушая золотое правило. если действие не имеет в себе ярко выраженного начала I или O, его можно не считать действием, а использовать как активность.

во время игры используются монеты и четыре кости d6, которые будут называться Id и Od с-но, они должны быть разных цветов. две кости будут Id, а две другие - Od.

**когда нужно действовать:**

- если ведущий предлагает действовать
- если ничего не происходит и не меняется
- если любые другие активности не так эффективны

**опиши действие, используй как минимум одну #метку с листа персонажа.**

возьми монеты потенциала I, если действие направлено на поддержание/для помощи и возьми любые средства I, если таковые могут быть задействованы

возьми монеты потенциала O, если действие направлено на уничтожение/для помехи и возьми любые средства O, если таковые могут быть задействованы

**во время любого действия, успех или неудача которого не предопределена, брось 2dI и 2dO. разница в костях, которая называется  $\Delta$  (дельта), является результатом этого броска. добавь к этому значению все средства I или O, которые задействованы в этом действии.**

+помощь и -помеха - если возникает +помощь или -помеха, убери одну из костей, противоположных своему намерению и запиши временную метку:

**+помощь** - убери Od, если хочешь сделать действие I.

**-помеха** - убери Id, если хочешь сделать действие I.

если существует дополнительная помеха или помощь - убери вторую кость и пользуйся только монетами I или O от разных элементов игры.

ставка игрока называется “потенциал”  
ставка ведущего называется “риск”

если  $\Delta >$  потенциала, игрок справляется и устраняет одну связанную с действием -помеху  
если  $\Delta =$  потенциалу, игрок справляется  
если  $\Delta <$  потенциала, игрок не справляется и теряет ставку

при успехе:

если потенциал>риска, игрок сохраняет ставку и получает связанную +помощь на сцену  
если потенциал=риску, игрок сохраняет ставку  
если потенциал<риска, игрок сохраняет ставку, но получает связанную -помеху на сцену

если ты выбрасываешь дубль на Id или Od и это  $\geq U$ потенциалу, ты действуешь с удвоенной ставкой. если ты выигрываешь ставку, фишки сохраняются у тебя.

если ты выбрасываешь дубль на Id или Od и это противоречит твоей ставке, ты не справляешься и теряешь одно  $\Sigma$ средство до конца сцены. #метки и >связи помогут понять, что именно произошло.

если у тебя нет  $U$ потенциала, ты можешь попытаться выполнить действия только при помощи  $\Sigma$ средств но со связанной -помехой. #метки и >связи помогут понять, как именно.

если у тебя накопились три -помехи - ты считаешься побежденным в этой @сцене. ты теряешь что-то из  $\Sigma$ средств до конца данного ареала и попадаешь в следующую @сцену с †травмой. #метки и @связи помогут понять, как именно.

если у тебя есть †травма, то она действует как -помеха на каждое действие. у †травмы должна быть >связь с одним элементом персонажа на усмотрение ведущего и #метка †травмы.

если у тебя накопились три †травмы - ты уходишь из игры.

если у тебя накопились три “лишние” монеты, выбери:

- улучшить  $U$ потенциал или  $\Sigma$ средство; используй #метки и >связи для описания.
- получить новое  $\Sigma$ средство; используй #метки и >связи для описания.
- вылечить †травму; используй #метки и >связи для описания.

за одну монету, выигранную у ведущего ты можешь:

- перебросить Id/Od в любой момент
- получить +помощь в любой момент
- подарить +помощь в любой момент
- устранить -помеху

все действия без риска называются активностями:

- обмениваться ресурсами
- использовать ресурсы вне потенциала (есть, пить, доставать, убирать, прятать, поднимать ресурсы без усилий, перекладывать); активация черт - всегда действие
- перемещаться между секциями сцены
- говорить
- менять позу (сидеть, стоять, взлетать, падать, укрываться, прятаться и так далее)
- менять подход или средство с I на O
- осмотреться
- открывать/закрывать двери, сундуки, коробки и прочие декорации, если в них не содержится вызова
- включать свет, зажигать фонари, зажигать свечи и светильники, если с этим не связано никаких вызовов.
- активировать элемент декорации
- огласить выбор или случай

если ты ведущий, то ты создаешь путешествие:

придумай идею для вашего путешествия (поиски священного Грааля, исследование подземного города, зомби апокалипсис и так далее)

выбери или придумай первый ареал

для начала недели ареал несколькими @сценами и придумай один :вызов ареала, который будет соответствовать выходу

не мучай себя и игроков если не знаешь с чего начать и поступи просто, выложи четыре монеты на стол:

IIII - починить, помочь, найти, сделать

IIIO - спасти, выкрасть, разведать, доставить,

IIOO - защитить, выстоять, исследовать, расследовать

IOOO - напасть, ограбить, запугать, сломать

OOOO - убить, уничтожить, разорить, оклеветать

вход: придумай, как игроки попали в ареал

выход: придумай, как игроки попадут в следующий. лучше всего, если :вызов ареала поможет это сделать

**@сцена:** начни с восемью монет на игрока для создания @сцены, с каждой следующей сценой добавляй одну монету на сцену, пока игроки не начнут проигрывать (один из игроков получает травму). если игроки не справятся - организуй @сцену отдыха, а потом попробуй вернуться к @сцене на две монеты меньше. добавь секции @сцены, если она слишком велика, используй метки и связи

**&обитатели** - придумай, кто есть в этой сцене

**•декорации** - придумай, что есть в этой сцене

**:вызовы** - придумай, что не так с этой сценой

**&обитатели:** опиши обитателей, с которыми взаимодействия важны

**=суть** - напиши, кто это, и если он важен, дай ему \_имя

**:вызов** - возьми I и потенциальную помощь для игроков, возьми O и потенциальную опасность для игроков.

напиши несколько, если обитатель способен сделать несколько вызовов для игрока.

добавь I или O если обитатель обладает акцентом в каком-либо вызове.

добавь I или O к акценту, если обитатель обладает усилением в каком-либо вызове.

количество .обитателей не должно превышать количество персонажей более, чем на 2. если есть &обитатель с акцентом - на 1.

если есть &обитатель с усилением или более сильный - должно равняться количеству персонажей. метки и связи помогут объединить &обитателей.

**•декорации:** опиши важные интерактивные объекты

**=суть** - напиши, что это за объект

**:вызов** - возьми I и потенциальную пользу для игроков, возьми O и потенциальную опасность для игроков.

добавь I или O если •декорация обладает акцентом в каком-либо вызове.

добавь I или O к акценту, если •декорация обладает усилением в каком-либо вызове. #метки и >связи подскажут методы взаимодействия с •декорациями.

**:вызовы:** опиши все вызовы @сцены помимо •декораций и &обитателей

возьми I и потенциальную пользу @сцены, возьми O и потенциальную опасность для игроков

если ты ведущий, активируй -помехи во время @сцены или дай игрокам проиграть. #метки и >связи помогут организовать элементы @сцены.

если ты ведущий, раз за игровую встречу вводи :вызовы, -помехи и +помощь используя связь с ролями персонажей.

если ты ведущий, используй †травмы персонажей, как идеи для :вызовов.

сделай так, чтобы некоторые элементы (@сцена, •декорация, действие, :вызов и т.д.) содержали %выбор или ^случай.

используй %выбор в элементе, если игрок владеет элементом или может влиять на ситуацию.

используй ^случай, если игрок не контролирует должным образом последствия взаимодействия с элементом.

%выбор предлагай игроку через слово “или”  
предоставляй ^случай игроку бросая монеты:

1 монета для 2х вариантов

2 монеты для 3х вариантов

3 монеты для 4х вариантов и так далее

распредели свои варианты ^случая, пользуясь золотым правилом: чем больше I в результате броска, тем больше пользы или безопасности. чем больше O, тем больше вреда и опасности.

## детали

игрок может определить риск, если обладает соответствующей \*компетенцией, превышающей ставку ведущего на одну монету.

.физика отвечает за #здоровье, #силу, #ловкость, #выносливость, #гибкость и прочие качества.  
сознание отвечает за #разум, #рассудительность, #внимательность, #аналитику и подобные качества.  
это отвечает за #коммуникабельность, #силуволи, #веру, #силудуха, #влиятельность и вариации этих качеств.

исходя из этого, формируйте с игроками /черты, \*компетенции и \$ресурсы.  
/черты, \*компетенции и \$ресурсы могут быть связаны с несколькими потенциалами, но не со всеми сразу.

если элемент наносит скорее вред окружающим, следует писать O; если элемент скорее приносит пользу вам или союзникам, следует писать I

магия и сверхспособности - всего лишь /черты. каждая из них имеет свои особенности и требуют некоторых условий для правильного функционирования в виде связи с \$ресурсами или \*компетенцией. мощност и сила этой /черты зависит от связанного с ключевыми средствами потенциала и стоимости самого элемента в монетах.

придумывая \*компетенции, используй #метки \*компетенций (#пистолет - слишком узко, #оружие - слишком широко, #стрелковоеоружие - то, что нужно)  
придумывая /черты, используй простые но понятные #метки (#чарыогня вместо просто #магия, или #молниеноснаяреакция вместо #быстрый...) /черты обязательно должны содержать связи.

почему в этой игре нет фиксированного списка для всех видов деятельности? это несвобода. в любом случае, игрок, который собирается сделать что-то, придет, в итоге, к экономике монет, которая вполне справится с любой идеей.

подумай: победить кого-то это всегда победить. заставить бежать, сдаться или убить - все равно :вызов устранен. меняется лишь сложность, #метки и дополнительные :вызовы (#взрывом может зацепить многих, #землетрясение может разрушить небольшой городок и так далее)

подумай о :вызовах как о действиях, источником которых являются потенциал окружающего мира, который, тем не менее, связан с потенциалами игроков. опиши при помощи #меток и >связей, как :вызовы влияют на персонажей.

### **МОНЕТЫ**

ценность количества монет в элементе игры возрастает, скорее, экспоненциально:

1 монета - обыденное, частое, распространенное, дешевое. примером может быть вода и еда в родном мире, покупка которых недоступна лишь самым бедствующим людям, простое уличное оружие

2 монеты - брендовое, качественное, более дорогое. примером может быть хороший специалист, которого можно нанять, или проживание в гостинице на месяц, настоящее оружие

3 монеты - дорогое, редкое, премиальное. примером может быть волшебная вещь в мире волшебства, драгоценный камень, автомобиль и так далее.

4 монеты - эксклюзивное, труднодоступное, невероятно ценное. примером может быть небольшой космический корабль в мире космоса, магические доспехи в мире волшебства или сверхспособность регенерация

5 монет - уникальное, единичное, бесценное. Великий Архимаг в волшебном мире, миллиард денег в родном мире, личный оазис с родниковой водой и плодородной землей в мире постапокалипсиса

проще всего представить себе эту прогрессию в “у.е.”

представим себе, что 1 монета = 10 у.е.

тогда:

1 монета =  $10 \cdot 1 = 10$

2 монеты =  $100 \cdot 10 = 1000$

3 монеты =  $1000 \cdot 100 = 100000$

4 монеты =  $10000 \cdot 1000 = 10000000$

5 монет =  $100000 \cdot 10000 = 1000000000$

соответственно, если игрок обладает каким-либо ресурсом за 5 монет, он может разменять его на многие ресурсы младшей категории. за один миллиард, теоретически, можно купить несколько десятков автомобилей, но зачем?!

то же самое касается других элементов игры. способность или потенциал на 5 монет дает игроку невероятные способности, и разменивать по пустякам такой дар не стоит.